

Wat00029 マニュアル思いのたけ。その一

#0000 sci1164 8809021121

マニュアルについて。

えへへー、私自身の宣伝ではないですが、「BOX」という雑誌に、マニュアルをわかりやすくするための「構造化手法」というのを考えている人の話を書いたので、読んでいただけると嬉しいです。

さて、それはそれとして。

マニュアルの中身にも結構言いたいことはあるのですが、今度主張してみたいのは、マニュアルは印刷物としてもけっして美しいものではないのではないかということです。私の考えでは、それはマニュアル制作段階での下請け体制に、いろいろな問題があるのではないかと思います。

* * *

私はこの夏、マニュアル制作の仕事を初めて手伝ってみました。それで感じたことなのですが、どうも、マニュアル制作を請け負う会社の中には、今までごくふつうの翻訳代行や広告制作しかしていなかったところが結構あるようです。マニュアルはページ数も多く大きな仕事になるので、そのおそろしさを知らずに請け負って青くなっている制作会社もあるようです。(私が手伝っているところもそんな会社のひとつです)

彼らがまず最初にびっくりするのは、ページの多さにくらべて、納期があまりにも短いことです。今月中に4000ページ、などという依頼が、平気でくるらしいのです。中身の事に関しては、はじめのうちは、彼らも信頼のおける分かりやすいマニュアルを、と考えているのですが、そのうちに量に圧倒されて、「とにかく納期内にできればいい」と思うようになるようです。

次に、マニュアルの制作では、普通の印刷物の進行では考えられない事態が起こります。製品の設計が最後まで流動的だからでしょうか。青焼きとって、ごく普通の出版物ならば最終のチェックであり、気まぐれな直しなど決していけないはずの段階になって、いきなりメーカーから、何ページにもわたる差替えが入ったりするのです。

こうなると、印刷所と制作会社の間でパニックが起きてしまいます。

私は印刷の現場には詳しくないのですが、たぶん何日も徹夜になるのではないのでしょうか。

ところが、メーカーのほうでは、製品の出荷にあわせてマニュアルが納品されるのは当然の事だと考えています。納期遅れには、かなり大きな賠償金

がかけられ、メーカー側の発注担当者は左遷されるという噂も聞きました。

* * *

こんな状態で仕事が進むのですから、校正などは完全なはずがありません。私は以前から、マニュアルにはどうも誤植とか図版の入れ違いのような単純なミスが多いと思っていたのですが、3日くらいで何千ページも見るのですから、まあ、当然の結果でしょう。すくなくとも、こんなとんでもない進行は、印刷物では無理なのだということを、制作会社になりかわって、私は主張したいです。

88.09.02 Y. KURABAYASHI

#0001 sci1089 8809231133

むちゃくちゃだ。

メーカーの無責任ぶりがこれほど明確に現れているレポートを、ありがたく拝見させていただきました。

それだけ無茶を言って、賠償金まで取って、安く上げて、ミスがあったらまた文句をいい、賠償金を取って、それでいて、マニュアルには、クレジットすらでない。

こんな横暴をマニュアル制作社が耐えざるを得ないのは、やはり下請けの構図なのではないでしょうか？

クレジットがでてないのですから、全責任はメーカーにあります。制作を実際に担当している下請けのせいではないと思います。

コンピューターなんて、マニュアルがなければただの箱だし、ソフトだって、ただのフロッピー・ディスクではないか。

この点、シュミレーション・ゲームやロールプレイングゲーム（ただし、ボードゲームの方）の、マップやコマとルールブックとの関係に似ていますね。

最後は我田引水の Martha