

2020

食育推進アニメーション

Dietary Education: A Presentation Through Animation

AD 23 田所 美紀
指導教員 西野 隆司

1. 研究目的

日本では近年、共働きなどの時間のずれの違いで食生活が乱れ、家族とのコミュニケーションが減少している。私の身近な人、もちろん私自身も、家族でご飯を食べることが少ない。朝食欠食、家族と居ても自室で一人で食事をする、一人暮らしに至っては自然と好物しか摂らない傾向にある。不規則な上に孤独な食生活は体だけではなく心にも影響を及ぼし、犯罪にも繋がってくる事から昨今問題視されている。

そこで今見直されているのが「食に関する多岐にわたった教育「食育」」である。食育推進を、アニメーションという表現手法を用いて解り易く伝える。

2. 調査と分析

○食生活の現状調査

医学博士の服部幸應さんを始め多方面から問題視されているものの中に「3つのコショク」という言葉があった。独りで食事をする「孤食」、同じものばかり食べる「固食」、同じ食卓で別々のメニューを食べる、あるいは別の部屋で食べる「個食」。

文部科学省によると、1人で食事をする子供の数は、朝食が43%、夕食が6%。給食を残す子供は約20%、朝食を抜く小学生は約18%。これらの内40%が「体がだるい」「イライラする」等の心理的不安傾向が高い事がわかった。朝食を抜く理由としては「時間がない」「食欲がない」を挙げている。

農林水産省の調査では、スタイルに気を遣っている女性の約1/4がやせすぎなのだという。更に、中央教育審議会によれば、しつけや教育に無関心な親・過保護な親の増加が多くの子から指摘され、また、両親共仕事中心のライフスタイルに伴って子供と過ごす時間が少ない事もいわれていた。

○アニメーション作成のために

TV番組には必ず10分～15分間隔でCMが入る。これは、人の集中力が持続する時間は平均約15分だといわれている為で、子供向けでは10分間番組が多い。また、Flashによるアニメがここ数年で爆発的にヒットし、公開も容易である。

3. コンセプトの立案

「親子で学べる」

食育という題材は、子供だけで理解するものではな

く、本来親が子に教えていくべきものである。子供が楽しめるようなテンポで、親が見て自身も改善すべき事を気づかせられるような内容にする。調査から、「3つのコショク」をテーマにした。

4. デザイン展開

- ・子供に親しまれるような丸い顔のキャラクターを作り、小学生を主人公に、食生活の乱れた家族を改善するヒーローを登場させるストーリーを構成する。
- ・色もカラフルでポップに統一。
- ・あまり細かい描写でも子供に伝わりにくいので、コマ数や絵柄は単純化し、コミカルなBGMや可愛い声の吹き替えを入れる。
- ・親が見ても勉強になるよう、食に関する様々な知識、病気の問題等を織りまぜていく。

5. 完成図



6. 結論

小学生の子がいる家庭に見てもらい、多くの人から「テンポが良く見易かった」「キャラクターが面白かった」「勉強になった」との感想を頂いた。「子供にはストーリーが解りにくい」という意見、「もっと食べ物に関する知識が欲しかった」という意見もあった。

7. 参考文献

- ・文部科学省
<http://mext.go.jp/>
- ・タウンミーティング 小泉内閣の国民対話
<http://www8.cao.go.jp/town/>
- ・服部幸應の『食育の時間』PODCAST
<http://www2.jfn.co.jp/sesame/podcast/podcast.html>