

1. 研究目的

身体や医療面、教育面、情緒面で子供の成長に欠かせないものを与えない育児怠慢【ネグレクト】は、近年、増加傾向にあり、10年連続で過去最多を記録している。本研究ではこの問題を引き起こす原因に着目し、その解決につながるツールの制作をする。

2. 調査内容(事前調査)

● ネグレクトの被害と原因

新聞・ニュースなどのメディアで取り上げられたネグレクト関連事件を調べた結果、背景にある原因として、以下のことに注目した。

【核家族化】

近年増加傾向にあり地域からの孤立・地域力の過疎化につながっている。

ママ友と過ごす時間を除けば話し相手が子供か夫の二人しかいない。

【母親の精神的・肉体的負担】

核家族化が進むことで育児への不安が大きく膨れ上がっている＝鬱になる人が多い
ストレスがたまりやすくなっている。

(夜泣き・ご飯を食べない・夫へのいらだち等)

【父親の帰宅時間・参加状況】

父親の帰宅時間は、19時:14%、20時:13%、21時:14%、22時:13%、不規則:15%

育児の参加状況は、参加と不参加の、両極端に分かれている。

● 父親の育児参加

父親と子供の積極的なコミュニケーションからは、子供の言語能力やコミュニケーション能力の向上さらには、表情が豊かになると言われており、家庭内で父親の育児参加が少なからずあれば、母親のストレスが軽減され、ネグレクトの減少につながると考えられる。

3. コンセプトおよびアイデア展開

【父親と子供のコミュニケーションツール】

父親の帰宅時間などを考慮して、父親と子供が一緒にお風呂に入るときに使うコミュニケーションツールをアイデア展開する。

子供と遊んだことで気づいた子供の成長など、妻と育児の話題を共有する場を作ることができる。

<第一次試作/実験>

子供が興味を示すもの(LED)を使用し、試作を

2つ制作した。

- ・水につけることでLEDがつくもの
- ・中にある給水ポリマーをLEDの光が透過するもの

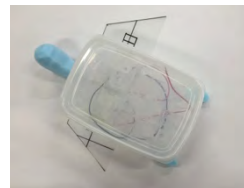
上記のものを文化祭で展示し検証を行った。

<第二次試作実験>

検証の結果、「光るだけじゃなく、動いたほうが面白い」また、「ただ見ているだけじゃなく、子供に何かをさせたい」という意見をもらったため、動作を加えることにし、以下の2つのものを制作した。

- 1 スクリューを使ったもの
- 2 ヒレの動きを使ったもの

4. 最終提案(作品)



電源供給をペルチェ素子とした、お風呂で遊ぶバランスゲームを製作した。

【検証の結果】

- ・光ることで子供の興味を引くことができた。
- ・遊びすぎで子供がお風呂でのぼせそう。
- ・子供と一緒に考えながら遊んでおり、見ていたお母さんも一緒になって考えていた。
- ・子カメが透明だったため沈むと探し出すことができなかったが、沈んだものは父親が拾っていた。
- ・子カメと親カメの甲羅が滑りやすく、甲羅に乗っけていくのが困難だった。

5. 今後の発展

上記の結果からおもちゃ本体に多くの改善点を残すことになったが、父親の育児参加を促すコミュニケーションツールとしては成功したと思われる。今後の発展として成長過程に合わせて遊びかたを変えることも可能だと考える。

文献

[1]内閣府男女共同参画局

http://www.gender.go.jp/about_danjo/whitepaper/h19/zentai/danjo/html/column/col01_00_02_02.html