

1. 研究目的

最近、ニュースで児童虐待が多く取り上げられている。そこで、児童虐待の原因の1つが、日常生活におけるコミュニケーション不足であると考え、コミュニケーションを図るためのツールを研究した。

2. 調査内容

株式会社ヤマハミュージックジャパンの3～5歳の親500名対象「親子のコミュニケーションに関する調査」によると

- 「子どもと触れ合う時間が足りてないと感じる」親は総計68.2%
- 触れ合い時間「1時間程度」31%「2時間程度」が26.8%
- 触れ合いについて普段していること「一緒に買い物に行く」86.8%
- 成長を実際見られると思うもの「公園や自然の中に連れていく」80.6%

以上の結果から、育児の理想と日常的に行っている現実が噛み合っていないことが原因で親の不安が生まれていることが推察できる。

3. コンセプトおよびアイデア展開

短い時間でもコミュニケーションをとったと実感出来るように密度を上げる事が目的である。ポイントとして、子供の一人遊びに親が参画するという方法で「驚くと目を見合わせる」「完成したものを自慢したくなる」「嬉しさを共有したくなる」等の人間の無意識の行動を使って自然に目を合わせ、コミュニケーションを図る。

試作1・試作2

ご飯の時間を利用しコミュニケーションをとる【動くお箸マナーツール】を2台試作した。2歳から60歳の約15名の方々に体験して頂いた。

試作1



試作2



試作3・試作4

試作1・2は、6歳以下には難しいゲームであったため、次の試作は「光る/動く/音が出る/カラフル/驚きを与える/完成させる」などを重点にした。

以上の要素を踏まえて考えたツールは組み換えの出来るおもちゃである。

試作3



試作4



試作3・試作4で指摘された改善点

- 飽きてしまうのではないかな？
- パーツの役割がほしい
- 抽象化したほうが良い
- 自由度が低い

4. 最終提案

魂を体内に練り入れ、好きなパーツをつける。母がリモコンを持ち魔法をかけるような素振りをしながらにスイッチを入れると崩れる。ポイントは魔法ということで、驚くと顔を見合わせるという人間の性質を用いて子供と目を合わせるのが目的である。形やパーツの個数を変えることによって重さや重心が変わるため毎回違った崩れ方をする。



5. 今後の発展

3才の子と親13組に検証の結果

- 笑うと子供も笑う。見ているんだなあと感じた。
- 目を合わせることで触れ合っているという実感が増した。

などの意見を実験対象者から頂け、最終案では目を合わせる事でコミュニケーションの密度が上がる事が実証できた。一方で、検証を行った際

- 保護者への説明文章
- 親子へのレクチャー

の必要性が挙げられた。この問題は説明書や、パッケージを作ることによって改善でき、コンセプトだけではなく、製品として確立出来るであろう。

文献

[1]株式会社ヤマハミュージックジャパン, “ヤマハ音楽教室”, <http://www.yamaha-ongaku.com/kids/yamaha-oyako/>, May.2015 閲覧