

おやつシートデザイナー

おやつを介して母子間コミュニケーションをサポートするソフトウェア

環境情報学部 学部4年 70050046

赤池 輝幸

概要

子供を持つ家庭に於いて、おやつは、母子間のコミュニケーションの機会を作り、育む事ができる文化的な方法である。そして、実際的なコミュニケーションは、おやつ其の物、それを入れる器やマット（おやつシート）、トレイ等がコミュニケーションメディアとして機能して行われてきた。しかし、従来の方法は、手間と時間が掛かる為、母親にとって現代リズムにあっていない。おやつをだす事の非効率性を解消しながらも、子供を喜ばせるおやつを出す為にはコンピュータを使った新しいおやつのコミュニケーションメディアを設計、開発する必要がある。

本企画では、おやつシートを簡単にデザインできソフトウェア「おやつシートデザイナー」と、おやつシート出力デバイスである「おやつトレイ」を開発した。

おやつの意味

現代の親子間のコミュニケーションにとっておやつが重要な意味を帯びてくるのは、その間接性と内容の豊かさによってである。

現代の家庭は近代化の過程にあつて、家族形態は機能純化する形で核家族化し、夫婦共働きも相俟つて、家族間のコミュニケーションの機会は減ってきているが、親子間にも同様のことが言える。しかし、家庭は最後のゲイマンシャフトの抛り所であり、夫婦親子の間で愛情は育まれるべきである。親子間のコミュニケーションは、直接的でなくとも、置手紙や、プレゼント等の用に間接的にも可能である。

おやつは、江戸時代から現代まで受け継がれる親子間のコミュニケーションの機会を作り、育む事ができる文化的な方法である。そしておやつは、おやつを構成するもの（容器やトレイも含めて）がメディアとなってコミュニケーションを可能にしてきた。直接的対面的なコミュニケーションを行いつづらぬ家庭に於いて、有意義な方法だといえる。

現代のおやつの問題

現代のおやつの問題は、それを用意するのに時間が掛かり非効率である事、単調に成りがちである事である。

赤池は、家庭に於けるおやつについて、家庭教師先で、一日の主婦の過ごし方を観察させてもらい、最後にインタビューを行った。

調査を行った家庭では、母親は朝食を用意した後子供を学校へ送り出し、家事つて最後におやつを用意して仕事に出かけるようであった。多忙な生活を送る主婦にとって、それがどんなに重要な事であっても、時間を掛ける事は大きな負担である。

また、インタビューの中で主婦は、おやつが単調にならないようにバリエーションを考えているが、長く続ける事は難しいと述べていた。

コミュニケーションの質と提供方法の問題

以上見てきたように、おやつを高める時、提供方法の問題がある。

時間と戦いながら、質の高いサービスを行おうと工夫を凝らしているのは母親のみではない。例えば、モスバーガーやマクドナルドといったファーストフード業がそうである。これらの業者が商品提供の際工夫している一つにトレイシートがある。

トレイシートとは食器とトレイの間に敷かれた姿紙製のマットの事を言う。このシートには消費者を楽しませるような工夫が様々に施してある。その工夫には、1) 企業コンセプトメッセージ性のあるコラム、2) 季節感のあるマットの色彩、3) 可愛いキャラクター等がある。

1) はそのテンポのオリジナリティを主張し、2) は消費者の目の飽きの問題を緩和し、3) によって消費者の、企画や、サービスに対する愛着を促進している。トレイシートは、短時間でサービスその物

の質を高める事に有用なコミュニケーションメディアとして機能している。

以上のことを踏まえ、おやつシートを提案する。おやつシートとは、ファーストフード店に見られたトレイシートをアレンジし、おやつシートとして活用する事で、質の高いおやつコミュニケーションを行う事が出来る。また、おやつシートを簡単に素早く制作する為のデバイスとインターフェースを持ったアプリケーションが必要になる。

おやつシートデザイナーの解説

おやつシートデザイナーは、おやつシートデザイナー(アプリケーション)と、おやつシート出力デバイス(おやつトレイ)によって構成される。



1 おやつシートデザイナー概観

おやつシートデザイナーは、コンテンツ領域とデザイン領域でなる。コンテンツ領域には、旬な話題とアイコンがある。話題や可愛い木や家のアイコンをペン入力により、デザイン領域に自由にレイアウトできる。また、デザイン領域は、季節ごとに色彩を変更できるタブが付いている。

旬な話題には、対象とする子供を小学六年生と設定し、親父ギャグ、ゲーム、家族ニュース、メモを考えた。

親父ギャグ、ゲーム、はランダムに取り出せるようになっており、家族ニュースは、定期的に訪れる情報が取り出せる。メモは、置手紙のような感覚をシート上で再現したものである。

おやつトレイ



おやつトレイは、おやつシートデザイナーで作ったデザインをプレビューする機能と、其れを出力する機能がある

おやつトレイの底は透過性があり、おやつシートデザイナーの画面上にそのままかざす事で、実際のプレビューを行う事が出来るようになっている。また、デザインが気に入らない場合は、トレイの上から、トレイにおやつを置いた感じを見ながら、おやつシートデザイナーをオペレーションすることが出来る。画面から引き離す事で、そのまま画面のイメージがトレイに残るように考えてあるが、この部分は現段階では未実装である。

まとめ

現時点のシステム上の問題点は以下の三つである。

- 1) おやつシートデザイナーのコンテンツそのものを如何にして制作し整理するか
- 2) おやつトレイの実装上の問題
- 3) 子供のおやつへの感性的なデータの取得(フィードバックの問題)とその活用方法

1) については、Webアプリケーションやサービスとの連帯によって効率的に、且つ質を高める方法が考えられる。2) については、トレイとして機能させるときにそもそも、液晶のようにデジタルディスプレイなのか、それか印刷された紙メディアが使用されるべきか等、おやつの食感に応じて検討の余地がある。3) については、情報の取得と活用の夫々の方法が問題であるが、ヘーボタンの様な単純なインターフェースで感想を貰い、長期間にわたり坦々と情報を蓄積し、カレンダーの様な方法で、人間の生理とおやつの好悪を比較する事も考えられる。

親子間のコミュニケーションの問題を、現代の問題と捉え、今後もフィールドワークを行い、その問題を解決に向かわせるようなコンセプトの発見に努めたい。