

健康管理を前向きにするヘルスケアアイテムの提案

Health care items that make your health management more positive

伊藤 静空
指導教員 江南 仁美

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 視覚伝達デザイン研究室

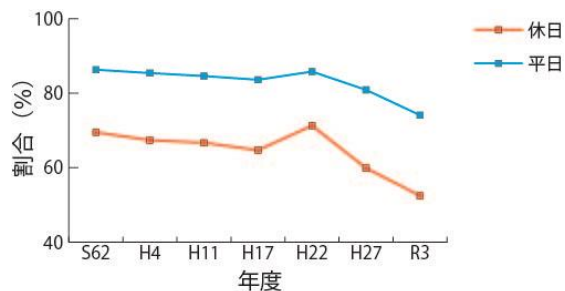
キーワード：ヘルスケア、健康管理、おもしろ、ユーモア

1. 研究目的

コロナ禍中、体温を測ることを強く推奨されていたのはまだ記憶に新しいだろう。しかし、それを「面倒くさい」と思わずに毎日おこなえた人は少ないのではないだろうか。また、「適度な運動は健康にいい」とわかっていながらも、どうしても運動や外出は気が進まないという人は多いのではなかろうか。この研究は、そういったやや億劫さを感じてしまう健康管理を前向きにする為の模索と提案である。

2. 調査内容

周囲の人やインターネット上を中心に調査をおこなったところ「体調不良を軽く見ていたら熱が出ていた」「体に異常がありながらも病院に行くのを後回しにしている」など、自分の体調・健康管理を疎かにしている人や事例が多く見受けられた。「外に出るのが面倒くさい」と言う人も多く、国土交通省の調査でも日本人の外出率は休日平日共に年々低下しており、セロトニン不足が懸念される現状であることがわかった。



外出率の全国平均 (図1)

上記の状況に陥りやすい理由も調べたところ「忙しい」「面倒くさい」、すなわち「体調・健康管理に気を遣うメリットより、時間を取られるというデメリットの方が大きく見えてしまう」が多いことも伺えた。外出に関しては、「そもそも外出の理由がない」などの声もあった。ここから、既存のアイテムであっても新たな展開やアプローチによって、メリットの付与や精神的なデメリットの緩

和をすることで健康管理に前向きになれるのではないかと考えた。

3. コンセプト

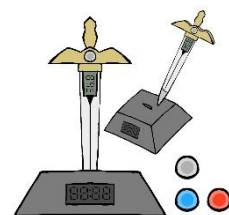
コンセプトは「使いたくなるヘルスケアアイテム」とした。興味を持ってついつい触ってしまう形状や持ち運びたくなる形状にする、またはメリットを用意するという二つの方法で考える。

「楽しい」「面白い」というポジティブな感情から自然に手に取ってほしいため、ユーモアのあるデザイン・アイデアを心掛けて制作する。

4. アイデア展開

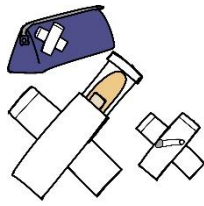
一つ目の方法である「興味を持ってついつい触ってしまう形状や持ち運びたくなる形状にする」というコンセプトの展開として、台付きで目の付くところに置きやすく興味の出る形状をした「聖剣の体温計」(図2)、自分や自分の持ち物に着けて持ち運べる「怪我の漫符の絆創膏ケース」(図3)などを現在考えている。

聖剣の体温計は「毎朝(剣を抜いて)勇者になれる」というキャッチコピーがあり、プレイヤーが勇者となって世界を冒険するゲームである「ドラゴンクエストシリーズ」や「ゼルダの伝説シリーズ」が親しまれていることに着目して生まれたアイデアである。自身が勇者となるというシチュエーションをわかりやすくするため、これまた有名であるアーサー王伝説のエクスカリバーをモチーフとしている。着想元が実在するゲームなため、企業とのコラボ商品の展開も考えている。



聖剣の体温計 (図2)

漫符の絆創膏ケースは「いつでもどこでもなんでも怪我の手当」というキャッチコピーがあり、絆創膏を持ち歩くという行動とシンプルでありながら描画するだけで怪我を連想させることができる怪我の漫符(白い罰点型の記号)を結びつけたアイデアである。一般的に怪我とは生物にのみ起こる事象であり、無生物に対してはあまり使われない。しかし、このアイテムは筆箱や鞆など無生物に付けることを想定している。これは、人間以外の生き物や無生物含む全てに魂が宿るという思想の「アニミズム」や日本古来のこの世の全てに神が宿っているという考え方の「八百万の神」などを参考にしている。



漫符の絆創膏 (図3)

また、なんとなく手に取ってしまうような提案物を目指しているため、以前流行っていた「プッシュポップ」「無限シリーズ」「スクイーズ」なども、つつい触ってしまうものとして参考に調査している。

二つ目の方法である「メリットを用意する」というコンセプトの展開として、ぬい(最近ではゲームなどのキャラクターをデフォルメしたぬいぐるみを差すことが多く、ここではその意味で使用する)とのおでかけや記念撮影の文化に注目した「ぬいのアクセサリ型歩数計」などを考えている。歩数によって食べ物などのアイテムが貰え、歩数計から「あげる」というコマンドを選択するとぬいに食べ物などを与えている気分になれるというシステムを入れるなど、報酬やメリットを付与できないか試行錯誤している。また、キャラクターに持たせるアイテムなため、こちらも企業とのコラボ商品を展開することで人々の興味を持ってもらえるのではないかと考えている。

こういった健康管理にメリットを付与するシステムがある「Pokémon Sleep」「Pikmin Bloom」「Coke ON ウォーク」などのアプリケーションも今後調査・考察の対象としていく。

5. 最終提案物

ヘルスケアや健康管理とは多岐に渡るため、前述したものを最終的にはシリーズやブランドとしてまとめ実寸大の模型を制作する。最終提案物の一部は、いずれ企業とのコラボをおこなうことを想定し、アレンジのできるデザインにする。

また、提案物に対して興味を抱いてくれるか、使用したいと感じてもらえるかを調査する。この提案を通して人々が少しでも健康管理に前向きになり、自分のことを大事にしてくれるようになることを願っている。

6. 参考文献

- 1) 令和3年度全国都市交通特性調査結果(速報版)
<https://www.mlit.go.jp/report/press/content/001573783.pdf>
2023/9/11 閲覧
- 2) ドラゴンクエストシリーズ
<https://www.jp.square-enix.com/game/?s=1>
- 3) ゼルダの伝説シリーズ
<https://www.nintendo.co.jp/character/zelda/index.html>
- 4) 【ASMR】癖になる無限ポチポチスクイーズ【音フェチ】
https://youtu.be/Q9_pxEY_VDU?si=bGjt6Hu21iwppE-k
- 5) 無限シリーズ
<https://www.asovision.com/mugen/link.html>
- 6) 「スクイーズ」ってなあに?
<https://i-bloom-squishy.com/welcome/>