

他者への気づきを強化するソーシャルダイニング

益田 岳¹ 酒造 正樹²

概要：社会的孤立予防と改善のため、インターネット等を通じた仮想時空間と関連技術をもちいて、他者への気づきを強化する調理して食べるソーシャルダイニングを提案する。画面を通じてつながっている参加者同士が他者に注意をむけ、相手の困っている状況などを把握し、声かけなどを通じて働きかけるには、相手のどのような行動が適しているのかを把握する必要がある。そのために、調理でさまざまな失敗をする人の映像記録を、被検者が評価する仕組みを提案する。

Introducing gamification towards social dining to enhance awareness of others

Gaku Masuda¹ Masaki Shuzo²

1. はじめに

本稿におけるソーシャルダイニング (SD) とは、複数人の参加者が会話などを楽しみながら、調理活動を協働し、また飲食の時間を共有する場である。この場を経験することで、多くの場合、高揚感、自己肯定感、自己効力感などのポジティブな状態が得られる。また、日常生活に戻った際に、何らかの効果が一定期間持続されると想定される。

このSDの特徴を利用して、他者への気づきを強化するSDとして活用する。そのためには、参加者同士が他者のどのような点に注意をむけ、相手の困っている状況などに気づき、声かけなどを通じて働きかけるのがよいかを把握する必要がある。

2. 社会的孤立課題と予防

一人暮らしの高齢者が増加する中で、中高年者の「社会的孤立」への注目が高まっている。たとえば、未婚の人、子どものいない人、収入の少ない人の場合には男女関係なく社会的孤立が多いとされる [1][2]。また、同居家族以外との交流頻度に注目した経時研究では、孤立化が進んだのは男性高齢者のみであった [3]。社会的孤立は、加齢にともな

い不可逆的に進行しやすいこと、予防的取り組みは高齢者段階ではなくその前段階から必要である。これら社会課題に呼応して、都市部における中高年者の社会的孤立予防に向けた取り組みが一部の自治体主導で行われている [4][5]。

しかし、2020年の新型コロナウイルス感染症のグローバルパンデミック長期化に伴い、人々の生活様式や習慣は大きく変化し、上記イベントも中止されたままで、取り組んでいた人々は行き場を失ってしまった。

社会的孤立におちこまないためには、まわりの多世代多様な人々と「うまくつきあっていく」一定の社会性が必要である。これらに苦手意識があったり、関心がある人々を対象として、高齢者になる前に、料理と食事という暮らしの基本的構成要素を用いて社会性をスキルとして身につける仕組みとして特別なSDを設計し提案できれば、社会的孤立予防につながるのではないだろうか。

SDへの参加にもある程度の社会性が必要である。対人関係に苦手意識をもつ人々にとっては、このような諸活動への参加ハードルは高く、年齢を経るとさらに難しくなる。そのためには日頃からの意識化と、ある種の訓練が継続的に必要であろう。本研究では、そのような問題意識をもつ潜在的社会的孤立層を「他者への気づきを強化するソーシャルダイニング」という新たな仕組みを通じて、行動変容を起こすことができないか、そのためにはどのような要素を含むSDを設計すればよいかを検討するための仕組み

¹ 東京女子医科大学
Tokyo Women's Medical University

² 東京電機大学
Tokyo Denki University

を提案する。

3. SD では何が起きているか

他者と調理し食事するSDには、見ず知らずの参加者同士が、調理から後片付けまでの行程を協働実施することに特徴がある。

調理ではさまざまな失敗がつきものである。別の言い方をすると、調理はさまざまな失敗を前提としている。調理行動での失敗へのフォローは食事行動中有の失敗への指摘とは比較にならない気楽さと自由があるため、他者への気づきを強化するための素材として適している/footnote 一方で、他者の食べ方に何か気づいたとしても、指摘することは社会通念上難しい。食事行動での失敗は、その強弱や種類のバリエーションは少ない。

SDの現場で何が起きているかをみてみよう。参加者それぞれが自分のお好み焼きを作るSDを例とする。

今日はお好み焼きを作るため、素材と調理器具が手元に用意されている。参加者全員が同時に調理に取り掛かる。手を動かしながら、自己紹介もする。料理は全体的な取り組みと精神的集中が必要な作業である。お好み焼きを題材としたSDでは、鉄板の上でひっくり返す場面がクライマックスとなる。ひっくり返すのに失敗するかもしれないというワクワク・ドキドキ感は何度体験しても毎回新鮮である。その時には全神経を研ぎ澄まし、まわりのことを気にする余裕はないほどに夢中になっているだろう。

<お好み焼き調理の成功者>

ひっくり返しがうまくいけば、ひっくり返した私は満足する。他の参加者にもうまくいったことに気づいてもらえ、なんらかのやり取りがあれば、満足はさらに高まるだろう。SDという晴れ舞台での成功は、ポジティブな記憶になる。

<お好み焼き調理のさまざまな失敗者>

一方で、ひっくり返しに失敗した場合はどうだろうか。まとまってひっくり返らず、鍋の外にぶちまけてしまったり、部分的に崩れてしまうことはよくあるだろう。しかし失敗も他の参加者からの適切な働きかけがあれば、盛り上がる場を提供した、失敗してもなんとかなったというポジティブな記憶になりうる。そのためには他の参加者(目撃者)の行動が鍵となる。

<失敗の目撃者>

では、ひっくり返しの失敗を目撃した他の参加者には何がおきるだろうか。

- (1) 気づき 注意、目撃と失敗としての認識
- (2) 働きかけ 発言などの行為 「大丈夫?」
- (3) 責任の認識 放置せずすべきことをした実感

上記の各段階をどこまで進行するかは参加者と、失敗の内容によるところもあるだろう。目撃者はただ目撃するだけでなく、場に応じて共感やなぐさめ、はげましなどの行



図1 儀礼論からみたSD

為を行うことができる。気づきから行為へと展開させた場合には、目撃者は出来事をただ放置した傍観者ではなく、眼の前の出来事に関わって働きかけたことになる。適切なおせっかいは双方にポジティブな記憶となる。

この目撃者の一連のプロセスが、他者への気づきを強化する過程に利用できるのではないかと考え、どのような出来事が起きればよいのかを検討することにした。

SD参加前と後の参加者に起きる変化を人類学の儀礼論(図1)を援用して確認する。参加者にとってSDは日常の延長ではなく、ある種のお祭りのような、ハレの出来事である。これまでは日常を淡々と暮らしてきた参加者が、SD参加での緊張状態(調理)とその解放(食事)による祝祭的な境界状況を経て、日常世界に再統合されていく。参加者はSDに参加する前までの私とは違った、新しい私となって日常世界に戻ってくる。

祭事の前後で世界が本質的に変化するわけではない。しかし、祭事を経験・通過した当事者には、この世界の捉え方に内的変化が生じ、同じ世界が違って見えてくる。人類学者のV.ターナーは、祭事にはこのような世界認識の更新プロセスが組み込まれていることに注意を向けさせた[6]。

調理行動において、大きめの失敗は他の参加者の注意を呼びかけになりうる。取り返しのつかない失敗や、大きな失敗の場合にはおもわず言葉にならない声を出すこともあるだろうし、他の参加者からの注意やフォローがほしいと感じることもあるだろう。

お好み焼きを題材としたSDでは、失敗も成功も大きな緊張と解放をもたらす。緊張と解放の振れ幅が大きいほどに、感情表出のストレッチとしても作用するだろう。行為の当事者である調理者も、他の調理者も、関わり方次第で失敗さえもさらに印象深いポジティブな記憶になる。

4. SD場面を用いた気づきと働きかけ、評価の実験

以上、みてきたようにSDには成功・失敗のいずれをもきっかけとして、他者への働きかけが起きうる過程がある。

これをもとに実験を設定した。本実験の目的は、調理行動で起こりうる大小さまざまな失敗などをどのように人は認識し、働きかけ、どう感じているのかを定量的に把握することにある。定量的把握により実験企画者が考えた失敗の質や大小が標準化され、次に計画するSDによる気づき強化の基準や素材として使えるようになるからだ。

(1) 4分割した画面の2画面で簡単なサラダを作る手元と表情を写した録画映像を用意した(図2)。

(2) 録画映像は一定の短時間で細切れにした。

(3) 被験者には細切れにした映像を順番に視聴し、それぞれの短編ごとに(a)何に気づいたか、(b)気づいて何をしようと感じたか、(c)上記行為を自分が受けた場合の評価などを記録してもらった。(分析結果は掲載を省略。)

これは、良質なSDを実行できる参加者の内的過程を(1)他者の行動・振る舞いに対する注意(気づき)、(2)目的達成に対する喜びの理解・共感、(3)新しい次の目標への欲求、(4)ポジティブな記憶の増強と設定し、そのための仕掛けとしてどのような要素をどう配置すればよいかを検討するための基礎検討資料とするためである。

5. おわりに

本研究では、社会的孤立予防と改善の目的のため、インターネット等を通じた仮想時空間と関連技術をもちいて、他者への気づきを強化するSDを提案する。

SDの場でなにが起きているかをお好み焼きを例に示し、(1)調理におけるさまざまな失敗が他の参加者からの注意をよぶきっかけとなること、(2)気づきと適切な声かけなどがあれば調理の成功はもちろん失敗さえもポジティブな記憶となりうること、(3)SD前後、調理中の失敗前後、調理と食事などの各段階での緊張と解放がこれら記憶をより強化し、SDの適切な実施により他者への気付きが活性化される様子を示した。

画面を通じてつながっている参加者同士が他者に注意をむけ、相手の困っている状況などを把握し、声かけなどを通じて働きかけるには、相手のどのような行動が適しているのかを把握する必要がある。そのために、調理できま

まな失敗をする人の映像記録を、被検者が評価する仕組みを提案する。このような実験を積み重ねていくことで、ポジティブな記憶となる他者への働きかけ行動のきっかけとなる気づきを訓練・強化するにはどのような出来事が適しているのかへの知見となると考える。

ポジティブな記憶につながるシーン要素の特徴が得られれば、今後はそれらの映像からの抽出はカメラやセンサデバイスを活用した料理・食事の行動を認識技術[7],[8],[9],[10]の応用により可能となり、SD参加者のリアルタイム評価にも活用できるであろう。

参考文献

- [1] 齊藤雅茂・藤原佳典・小林江里香・ほか(2010)「首都圏ベッドタウンにおける世帯構成別にみた孤立高齢者の発現率と特徴」『日本公衆衛生雑誌』57(9), 785-795.
- [2] 齊藤雅茂・冷水豊・山口麻衣・ほか(2009)「大都市高齢者の社会的孤立の発現率と基本的特徴」『社会福祉学』50(1), 110-122.
- [3] 小林江里香・深谷太郎(2015)「日本の高齢者における社会的孤立割合の変化と関連要因:1987年,1999年,2012年の全国調査の結果より」『社会福祉学』56(2), 88-100.
- [4] 内閣府(2011)「平成23年版高齢社会白書」(<https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2011/gaiyou/html/s1-3-3.html>. 2022.3.17).
- [5] 結城康博(2020)「社会的孤立の増加と自治体の対応～孤独死対策を考える～」(<https://www.jiam.jp/melmaga/column/newcontents37.html>. 2022.3.17).
- [6] Victor W. Turner (1969) *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, De Gruyter. (=2020. 富倉光雄訳『儀礼の過程』ちくま学芸文庫.)
- [7] 原島・橋本(2021)『キッチン・インフォマティクス-料理を支える自然言語処理と画像処理』, オーム社.
- [8] 中村ほか(2021), 「笑顔によるQOL推定を目的とした微細な表情変化の認識」『信学技報』, HCS2020-59, 39-44.
- [9] M. Shuzo *et al.* (2010) “Wearable eating habit sensing system using internal body sound,” *Journal of Advanced Mechanical Design, Systems, and Manufacturing*, 4(1), 158-166.
- [10] P. Lago *et al.* (2020) “A dataset for complex activity recognition with micro and macro activities in a cooking scenario,” *CoRR abs/2006.10681*.

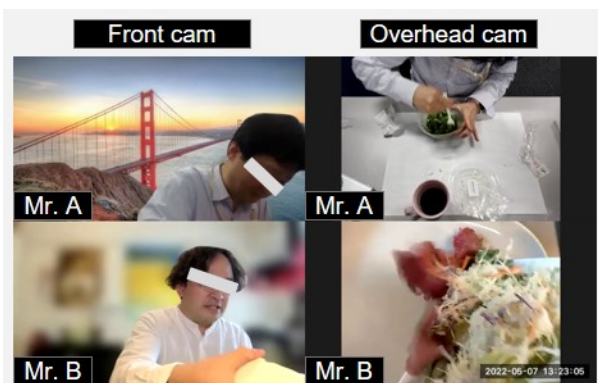


図2 録画映像：サラダを作る2人