

Title	リトレ：遊びながらプラレールが片付けられるおもちゃ箱の設計
Sub Title	Rhytyle : Design the toy box to cleaning-up toy with enjoyment
Author	谷垣, 隆男(Tanigaki, Takao) 奥出, 直人(Okude, Naohito)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2011
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	リトレは、おもちゃが楽しく片づけられるおもちゃ箱である。このおもちゃ箱は親子がリビングに散らかったおもちゃを燃料にして、電車を走らせるゲームを行うことで、リビングに散らかっていたおもちゃが片づく経験を提供する。本論文では、このゲームの設計とその検証について述べる。本論文調査のために訪問した家庭では、おもちゃがあふれている。特にタカラトミー社から発売されているプラレールは、「場所をとる」「連結したレールがはずしにくい」という理由から、母親を困らせていた。そこで本研究では、ちらかったプラレールを燃料にして、電車を走らせるゲームを提供することで、遊びながらにして散らかったリビングが片づく仕組みを提供する。このゲームは各駅停車、急行電車、特急電車を走らせるながら、駅に到着する事を目的としている。親子の片付け方に応じて走らせられる電車に変化し、その日の片づけ方に応じて、到着する駅が異なる。本論文では、このゲームを使用する事で、楽しみながら片付けが行えるものを検証する。
Notes	修士学位論文. 2011年度メディアデザイン学 第177号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	<a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002011-0177">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002011-0177</a>

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2012年度 修士論文

リトレ

遊びながらプラレールが片付けられるおもちゃ箱の設計

谷垣 隆男

慶應義塾大学大学院  
メディアデザイン研究科

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に  
修士(メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

谷垣 隆男

指導教員：

奥出 直人 教授 (主指導教員)

砂原 秀樹 教授 (副指導教員)

審査委員：

奥出 直人 教授 (主査)

砂原 秀樹 教授 (副査)

岸 博幸 教授 (副査)

## リトレ

### 遊びながらプラレールが片付けられるおもちゃ箱の設計

#### 内容梗概

リトレは、おもちゃが楽しく片づけられるおもちゃ箱である。このおもちゃ箱は親子がリビングに散らかったおもちゃを燃料にして、電車を走らせるゲームを行うことで、リビングに散らかっていたおもちゃが片付く経験を提供する。本論文では、このゲームの設計とその検証について述べる。本論文調査のために訪問した家庭では、おもちゃがあふれている。特にタカラトミー社から発売されているプラレールは、「場所をとる」「連結したレールがはずしにくい」という理由から、母親を困らせていた。そこで本研究では、ちらかったプラレールを燃料にして、電車を走らせるゲームを提供することで、遊びながらにして散らかったリビングが片付く仕組みを提供する。このゲームは各駅停車、急行電車、特急電車を走らせるながら、駅に到着する事を目的としている。親子の片付け方に応じて走らせられる電車に変化し、その日の片づけ方に応じて、到着する駅が異なる。本論文では、このゲームを使用する事で、楽しみながら片付けが行えるものかを検証する。

#### キーワード

片付け, おもちゃ, ゲーム, ゲーミフィケーション, ユビキタスコンピューティング

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

谷垣 隆男

## **Rhytole**

### **Design the toy box to cleaning-up toy with enjoyment**

#### **Abstract**

Rhytra is the toy box which provides Mother-Child the game cleaning-up toy by playing. This game provide Mother-Child the experience cleaning-up toy by playing the game that trains runs by energy of scattered toy. This paper aims to design the game and validate the concept. The toy is overflowing in Japan. Especially Plarails, which is sold by TakaraTomy, distress Mother because of "Plarails take a lot of Living " and "it is not easy to remove connected rails ". So this paper propose the game clean-up Plarails by playing. This game has the goal to arrive at station while three type trains run. Different trains run with how to tidy up toy. there are different goal with how to tidy up Toy today. This paper validate the experience that Mother-Child clean up toy with enjoyment by using the game.

#### **Keywords:**

Clean-Up, Toy, Game, Gamification, Home Computing

**Graduate School of Media Design, Keio University**

Takao Tanigaki