

夢アイデア【九州今昔遊び～遊び文化のバトンをつなぐ～】

■背景

1970年、我が国は高齢化率が7%を超えて高齢社会と認識され始め、現在は高齢化率が27.9%（2018年3月31日現在）にまで達している。この要因として、高齢者数の増加が挙げられる。1980年時点での高齢者数（65歳以上）は88万人であったが、2010年委は479万人にまで達した（高齢社会白書より）。これに伴い一人暮らし世帯が増加し、孤独死者数が急増している。現在の孤独死者数は年間約3万人と推計されている。また、国立社会保障・人口問題研究所の推計（2014年4月）によると、一人暮らし世帯は増加傾向にあり、2035年には一人暮らしが1845万世帯に達し、全世帯数の約3分の1以上になると予測されていることから、孤独死者数の更なる増加が懸念されている。孤独死の原因として、①未婚者の増加、②家族や知人との連絡の低頻度化、③近所付き合いの希薄化（プライバシー意識の高まり）、④貧困者の増加（老人ホーム等の利用者の減少）が挙げられることが多い。

現代の子供たちに関して、テレビゲーム、携帯ゲームなどの機器を用いた遊びが増えている一方で、昔の遊びの主流だったお手玉やあやとり、外遊び等は少なくなっている。年代が進み外で遊ぶ子どもの数は少なくなったとも言われている。これはTVゲームやPC、携帯電話等の普及が原因であり、昔の主流の遊びを知らない子供たちは多いと考えられる。子供たちの知らない昔遊びの内容は、後世に伝えられることが少なくなり、日本の伝統的な文化として残りにくくなるのではないだろうか。

■目的

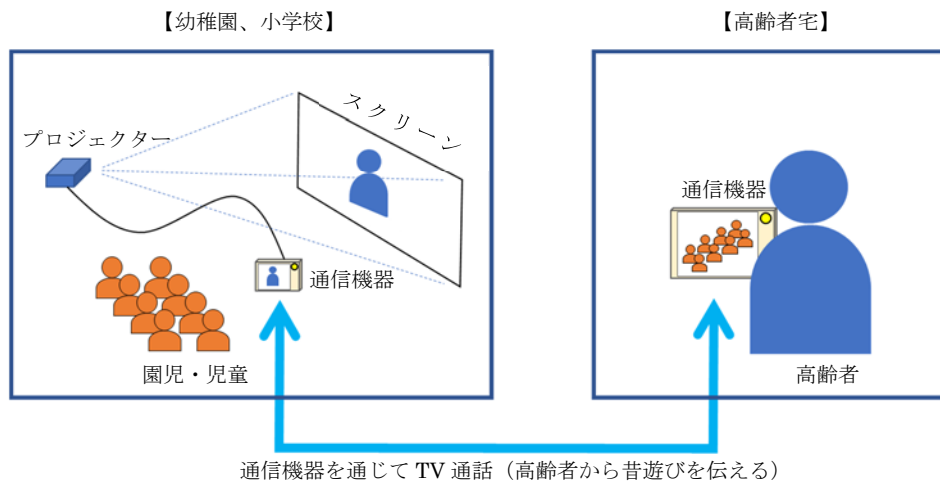
背景を踏まえ、現代の日本人が担うべき目的として下記の二点が考えられる。

- ①孤独死の防止
- ②日本の文化である昔遊びの伝承

■対策

孤独死について、現状の対応は地域の職員による家庭訪問や家族による連絡、老人ホームへの入居の援助などが考えられるが、地域職員の時間・労力の限度や財政上の難しさがある。

そこで近年の技術革新を活用することで、前述の2つの目的を果たす。具体的には、TV通話やビデオメッセージ（アプリで作成したビデオ）の交換を通して、昔遊びを知らない子供（幼稚園児、小学生）と一人暮らしの高齢者を定期的に結びつける活動を実施する。そして、高齢者から子供に対して昔遊びを教えてもらい、子供とのコミュニケーションを通じて高齢者が充実した時間を過ごせるような体制を作る。また、TV通話などを通してやり取りすることで、実際に子供と高齢者が出会いコミュニケーションをとれるような関係性を作りやすくなる。



■メリットと課題

<メリット>

- ・継続性がある：
 - 実際に会うよりも簡易的に活動を実施でき、継続的に実施しやすい
- ・負担の軽減：
 - 高齢者宅への訪問等、地域の職員が担う負担を軽減させられる
- ・子供の遊びの多様化：
 - 子供は現代の遊びに加えて昔の遊びを知り、新たな楽しさを見出せる
- ・孤独死の原因を解消：
 - ②家族・知人との連絡の低頻度化 ⇒ 園児や小学生と連絡を取る機会の創出
 - ③近所付き合いの希薄化 ⇒ 地域という枠組みでの付き合いが増える
- ・昔の遊びの伝承：
 - 一人暮らしの高齢者から子供へ、子供から後世へ昔遊びが伝承される

<課題>

- ・高齢者の機器への不慣れ：
 - 機器の扱いに慣れない高齢者は機器の扱いを嫌って、活動体制を受け入れにくい
 - ⇒対応：最初の活動実施時のみ、地域職員が機器の使い方を指導する
- ・昔遊びの魅力：
 - 現代の遊びに比べて昔遊びの魅力が低く、継続的な実施が難しくなる可能性がある
 - ⇒様々な人、地域の独特な遊びを伝えられるように準備する