

高齢社会と娯楽施設

～娯楽施設を活用した高齢者のコミュニティ作り～

隅田 智明 (21011220)

1. 研究目的

本研究の目的としては少子高齢化社会の進行が現在社会問題となっている。その中でも最も重視されている問題は高齢者による孤独死である。高齢者の孤独死は右肩上がりが増加し続けている。

その原因として高齢者は人との繋がりがなく、生きる楽しみや人との繋がりがなくなり、生きがいを感じなくなってしまったからだと考えている。

そこで私は娯楽施設を活用したコミュニティ作りを研究テーマとした。娯楽施設を選んだ理由としては人が楽しませることを目的とされている施設であり、現在の娯楽施設では高齢化社会に対する制作が進行しているためである。

人に楽しみを作ることで生きがいを与えられると考え、高齢者でも気軽に楽しめ、現在の娯楽施設の取組に加え、人と人との繋がりを作ることで高齢者に生きがいを感じてもらえる娯楽施設を活用したコミュニティを作り、社会に貢献することがこの研究の目的である。

2. 高齢社会の現状

現在高齢者の数が年々に増加し、少子化により若年層の人口が減少している。

国立社会保険・人口問題研究所「日本の将来推計人口」によると『日本の総人口は2030年の1億1,662万人から30年後の2060年には8,674万人まで減少すると見込まれている。また、生産年齢人口は2010年の63.8%から減少し2060年には50.9%になる。それに対して高齢者の人口は、2010年の2,948万人から50年にかけて2060年には3,464万人になる見込みである。そのため、高齢化率は2013年には4人に1人、2060年には2.5人の内1人が高齢者となる可能性がある。』

年齢別に人口をグラフ化にしてみると年を重ねることにより14歳以下から64歳までの人口が減少し65歳以上の人口が増加していることがわかった。また、生産年齢人口の割合と高齢化率の差がだんだんと縮んでいくことがわかる。このデータから日本の高齢化が年々に上昇していくことが明確となっている。』

(総務省 情報通信白書平成24年版 第1部 特集 ICTが導く震災復興・日本再生の道筋 第2節 グローバルに展開するICT市場(2) 少子高齢化・人口減少社会) より引用

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h24/html/nc112120.html>

次に高齢者の孤独死問題に触れてみる。「内閣府 平成23年版高齢社会白書」によるデータでは『都市再生機構における孤独死の発生状況は高齢者の孤独死は年が経過するごとに右肩上がりが増加していることが判明した。また、高齢者を対象にした生きがいを感じていない人の割合をグラフにしてみると、「一人暮らしの世帯」「会話の頻度が2日～3日に1回以下」「近所づきあいがほとんどない」「困ったときに頼れる人がいない」という人との繋がりがほとんどない人に生きがいを感じられない傾向が見られる。』

(内閣府 平成23年版高齢社会白書 第1章 高齢化の状況 第3節 地域における高齢者の「出番」と「活躍」～社会的孤立を超えて地域の支え手に～(1) 高齢者の社会的孤独がもたらす問題) より引用

<http://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2011/zenbun/html/s1-3-3-01.html>

このデータから読み取れる結論として、高齢化社会は年が経過するにつれて徐々に進行しており、孤独死も同時に進行している。その原因は多くの高齢者には人との繋がりがなく、生きがいを感じられていないためであると考えられる。

3. 娯楽施設の現状

帝国データバンクの大手テーマパーク企業を中心に行った調査によると『2012年の収入高合計は約7286億4000万円となり、前期での売上より0.8%ほど増加した。2012年に増収となった企業は118社中47社、減収となった企業は48社となった。2012年の増収企業は前年と比較してみると7.6ポイント増加、減収企業は14.4ポイント減少し、約一年間で好転することができた。』

収入高規模別を見ると、増収企業の割合では3社が「500億円以上」を占めた。続いて12社「10～50億円未満」、23社「1～10億円未満」となった。また、減収企業4社は「100～500億円未満」を占めた結果となった。このようにここ数年のテーマパークは人気伸びていることがわかる。』

(帝国データバンク 特別企画：遊園地・テーマパーク経営企業118社の実態調査 1. 収入高比率～大手中心に集客増、中堅・小規模も回復傾向) より引用

<https://www.tdb.co.jp/report/watching/press/pdf/p130706.pdf>

次に「ナムコハッスル倶楽部計画」及び「リハビリテインメントマシン」について説明する。

ナムコハッスル倶楽部計画とは『リハビリテインメントマシンを通じて高齢者に新たなコミュニケーションゾーンを提供し、楽しく生きがいを感じてもらおうアミューズメント計画である。』

(All About 【アミューズメントスポット】ナムコの福祉事業に迫る ゲームでリハビリ!?) より引用

<http://allabout.co.jp/gm/gc/214501/>

リハビリテインメントマシンとは『アミューズメントの要素を活用し、高齢者や障害のある方に機能回復やトレーニングを楽しみながら行うことを目的としたゲーム機器である。』

例としてナムコが開発した「ドキドキへび退治RT」を紹介する。ゲーム機から足元に出現する4匹のへびを足で踏みつけ競い合い、上肢や下肢の筋力トレーニングやバランス・敏捷性の強化など介護予防のための心身機能の活性化ゲーム機器である。下肢の筋活動を行うことで速筋が活性化され高齢者の転倒予防にも効果的である。』

(新リハビリテインメントマシン「ドキドキへび退治RT」を発売～楽しみながら運動機能と脳機能を活性化～) より引用

<http://www.med.kyushu-u.ac.jp/reha/namco/image/hebiRT2006.pdf>

これまでのデータと事例から現在の娯楽施設では集客数が増え、売上が伸びており、高齢社会に対する制作も少しずつ進行していることがわかった。

4. 人との繋がりを作るには

現在、高齢化社会に対する制作が進行している娯楽施設では高齢者や障害のある方が楽しみながら機能回復を目的としたゲーム機の開発が進められている。しかし、人との繋がりがなく生きがいを感じていない高齢者が多いためまだ人との繋がりを作るまでには至っていないと考える。

そこで私は地域密着型の娯楽施設を活用し、現在進行している高齢化社会に対する娯楽施設の制作に加え、新たに人との交流を深める企画を立案しようとする。

地域密着型の娯楽施設とはゲームセンターやゴルフ場、健康ランドといった田舎町や都会以外の地域にある娯楽施設を意味する。その地域密着型の娯楽施設を選んだ理由として、地域に密着しているため、高齢者に親近感を抱いてもらい、気軽に遊びに行くことができ、また、近所の人とも知り合いになることが可能となり、近所つき合いを通して、人との繋がりを作ることができると考えたためである。

5. 提案する企画

提案する企画は以下の通りである。

- ・スタッフと地域を散歩する

この企画は同大学の私が所属しているサンリオピューロランド課題解決ゼミナールのイベントを参考に考案したものである。1グループ数人で娯楽施設のスタッフと地域を散歩しながら、様々なミニゲームを行い、ミニゲームをクリアすることで、アミューズメント器具の無料券や割引券等をプレゼントする。

この企画では地域を散歩することによって、歩く運動へと繋げることができ、身体の活性化が可能となる。また、アミューズメント器具の無料券や割引券等を景品にすることで、高齢者に企画に対するやりがいを与えることができ、更に無料券等を活用することで娯楽施設のリピーターへと繋げることが可能となる。

そして数人のグループを組むことでグループ内での会話が広がり、人とのふれあいができる交流の場を与えることが可能となる。

- ・懐かしい遊びが出来るブースの設置

高齢者の幼少時代に流行していた遊びを行うことで、懐かしさを体感させることで高齢者に当時遊んでいた時のように楽しんでもらうことが可能と予想し、また同じ時代に同じ遊びをしていた高齢者同士の会話を広げやすい。

この企画によって懐かしさを体感してもらい、高齢者に当時遊んでいた時のように楽しめ、生きがいを与えることが可能となる。また、高齢者同士の会話によって人との繋がりを深めることが可能となる。

6. 結論

これまでの研究データをもとに挙げられた結論では、近年集客数が増加している地域密着型娯楽施設は、高齢者にとっても利用しやすい環境と言える。従って、人と人との繋がりを作ることができ、コミュニティデザインを行う環境として大きな可能性を秘めていると考えられる。

このような娯楽施設を活用することで高齢者に新たな楽しみと生きがいを与えることが可能となり、今後高齢者の孤独死問題の解決へと繋げることができる。

7. 引用・参考文献

「総務省 情報通信白書平成24年版 第1部 特集 ICTが導く震災復興・日本再生の道筋 第2節 グローバルに展開するICT市場（2）少子高齢化・人口減少社会」

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h24/html/nc112120.html>

「内閣府 平成23年版高齢社会白書 第1章 高齢化の状況 第3節 地域における高齢者の「出番」と「活躍」～社会的孤立を超えて地域の支え手に～（1）高齢者の社会的孤独がもたらす問題」

<http://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2011/zenbun/html/s1-3-3-01.html>

「帝国データバンク 特別企画：遊園地・テーマパーク経営企業118社の実態調査 1. 収入高比率～大手中心に集客増、中堅・小規模も回復傾向」

<https://www.tdb.co.jp/report/watching/press/pdf/p130706.pdf>

「All About 【アミューズメントスポット】ナムコの福祉事業に迫る ゲームでリハビリ!?!」

<http://allabout.co.jp/gm/gc/214501/>

新リハビリテインメントマシン「ドキドキへび退治RT」を発売
～楽しみながら運動機能と脳機能を活性化～

<http://www.med.kyushu-u.ac.jp/reha/namco/image/hebiRT2006.pdf>