

高齢者とその孫のコミュニケーションツールとしての玩具

a2200723 藤澤 加奈恵

【背景と目的】

核家族が増加傾向にある現代社会において失われつつあるのが子どもとその祖父母の間のコミュニケーションである。そのため、離れた土地に住んでおり、祖父母とあまり触れ合う機会のない子どもは祖父母への関心が低い傾向が見られる。年齢が離れているために共通の話題がないことや、体力差から見るとコミュニケーションをとるのは難しいように思える。また、テレビゲームの低年齢化や携帯ゲーム機の普及により一人で遊ぶ子どもが多くなったこともその一因として挙げられる。このような状況から私は卒業研究のテーマとして、高齢者とその孫を対象としたコミュニケーションツールとしての玩具を選んだ。これには2つの目的がある。一つは、高齢者が玩具を間に挟むことで孫とのふれあいの機会を増やすことと同時に、手や頭を動かすことによって頭の老化の進行を抑制することである。もう一つは孫が低年齢から漫画やテレビゲームといった遊びを行うことで生じ易くなる視力低下の抑制ならびに、一人遊びが多い子どもに多く見られる協調性不足を補うことにある。

【研究過程】



【調査及び分析】

●調査 ※参考文献参照

- ・どのようなジャンルに分けられるかを調べた。パズル、ゲーム、知育玩具、人形、模型など。
- ・対象年齢による玩具の分類。危険性の面だけでなく、その年代に適した遊びはどのようなものかを調べた。
- ・子どもの心理的な成長と遊びの関係を調べ、他人とのコミュニケーション能力が養われていく時期に必要な要素とは何かを調べた。
- ・二人以上で遊ぶ玩具という条件を踏まえて既製品の調査を行った。
- ・購入サイトで製品の評価を見た上で人気製品の詳細を調べた。

●分析

既製品の調査から自分の目指すものに近い玩具をいくつかピックアップして分析した。「間に挟んで遊べる」をキーワードに、玩具のジャンルをボードゲームに絞り込み、その効用などを調査するなど調査と分析を繰り返した。国内外の既製品を調べた上で分かったことは対象年齢を絞ったものが多く、幅広い年代で遊べるものがないということだった。またこの研究の第一目標である高齢者とその孫のコミュニケーションをはかることをコンセプトとしている玩具はあまりなく、それが問題点にもなった。玩具に表示してある文字が小さくて高齢者には読みづらいことや、モチーフとなるものが完全に子ども向けのキャラクターで構成されており高齢者にとっては玩具に入り込みにくいといった点も問題であった。子どもは3歳をすぎると話し言葉でコミュニケーションがとれるようになり、4歳になると集団の中で少しずつ協調性を身につけていく。同時に遊びの幅が一人だけのものから集団へと広がっていく時期でもある。この時期にコミュニケーション能力を高めることは子どもの精神および社会性の発達につながるのではないかと考えた。

例) シンペイ



【コンセプト決定】

数種類の遊び方ができ、性別や年代にとられないボードゲーム

対象年齢を4歳以上とする

双方または複数の人間がコミュニケーションを取れる

【アイデア展開】

ボードゲームの基礎となるシステム（ルール）を終了条件をふまえた上にいくつかの玩具から参考とし、デコレーションとなるモチーフを誰でも親しみやすいものを選びラフスケッチをしていった。童話のキャラクターや植物、食物などをモチーフにスケッチしていった上で最終的に十二支をモチーフとした。理由は誰でも知っているということと、子どもと高齢者にとって共通に存在するという点である。参考はHSBAのカヤナック、ドライ・マジアのごぶたのレース。

参考



スケッチ



試作 すごろく板



制作 将棋板



制作 十二支のコマ



【考察・感想】

この研究は自分の身の回りを見直した時にふと気になった出来事から発展していった。知り合いの家に訪問した時、小学生の子どもとその祖母のやり取りが私には少し寂しく感じられた。あまり会話がなくて、子どもの方は一人もくもくと携帯ゲームをしていたのである。普段別居しているからこそ久しぶりに会ってコミュニケーションが弾むのではないかと思っていたが携帯ゲーム機の普及などの要因によりそれは減っているのが現状だった。またよく考えてみると私自身も久しぶりに会った祖母とコミュニケーションが取れていないと感じ、この研究を進めることとなった。

複数人で遊ぶボードゲームは対象を限らずに広く、様々な効用を人にもたらす。テレビゲームとは異なりリセットできないため協調性が養われることや、人とのコミュニケーションがとれることから社会性の習得にも繋がる。また、頭の活性化を促すので子どもにとっては知的能力や創造意欲の向上になる。高齢者にとってはゲームと称して手軽に頭の体操ができるため自然と老化の進行を遅らせることに繋がるのではないかと感じた。

今回の研究は提案という形で終わってしまったことが反省点である。提案したことをどのように発展させるかをよく考えるべきだった。最後の検証もより多くの人に遊んでもらい、改良を加えるべきだった。高齢者と子どもに関わらず、人と人のコミュニケーションのあり方を考えるいい機会となった。会話とはまた異なったコミュニケーションを玩具というツールは生み出してくれる。

参考文献

日本玩具協会 <http://www.toys.or.jp/>
株式会社バンダイ <http://www.bandai.co.jp/top.html>
Let's play Boardgame <http://www16.ocn.ne.jp/~sirou/index.html>
楽天市場 <http://www.rakuten.co.jp/>
amazon.co.jp http://www.amazon.co.jp/ref=gno_logo_gw

子どもと健康 菊池秀範・石井美晴 編
小児保健実習 兼松百合子・遠藤巴子 編著