

## 高齢者と孫世代をつなぐ製品

### コミュニケーションツールとなるおもちゃの開発

プロダクトゼミ A2201421 佐藤ちひろ

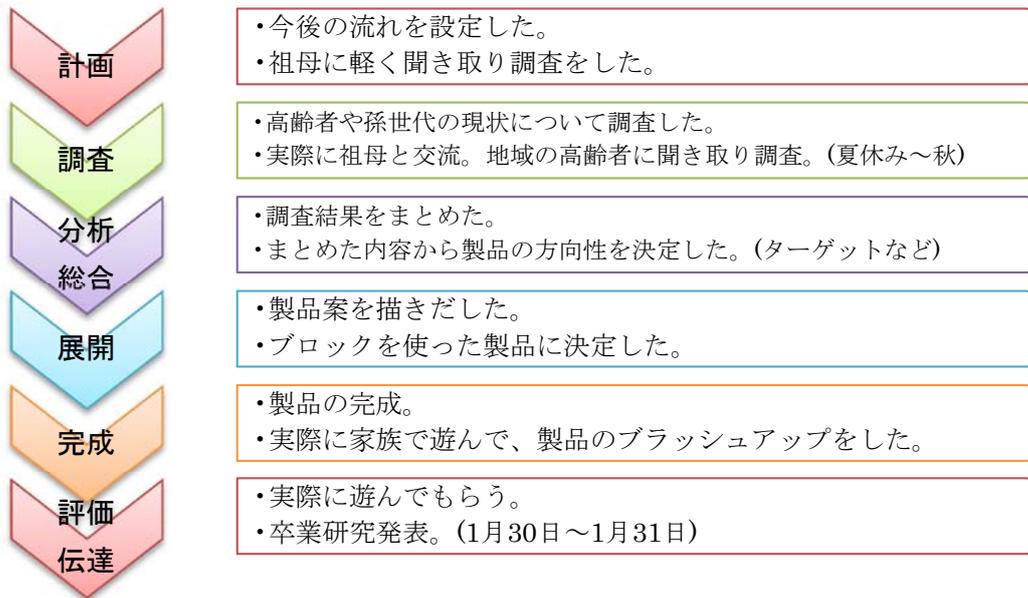
#### ◆研究の背景

近年、高齢者人口が増加している。平成 26 年の調査段階で 65 歳以上の高齢者人口は過去最高の 3,300 万人となり、高齢化率も 26,0%と過去最高となった。今の日本は、4 人に 1 人が高齢者となっている。そんな中、65 歳以上の高齢者のいる世帯において、三世帯世帯は減少傾向にあり核家族世帯や単独世帯は増加傾向にある。このことから高齢者と家族（子や孫）のコミュニケーションの不足が考えられている。一方、若者はスマートフォンなどの機器の導入により幼い頃からネットに触れる機会が増え、コミュニケーションを取ることが苦手になっていると訴えられている。このことより、里帰りなどで徐々に祖父母に会った際に円滑な交流がはかれないという話も聞く。ここから高齢者(祖父母)と若者(孫)のコミュニケーション構築が必要な状況にあると考えられる。

#### ◆研究の目的

普段あまり会話のない同居している高齢者と孫がイベント時に、また、里帰りなどで高齢者と孫が徐々に再会した際に、コミュニケーションをとる機会やきっかけを与えられる製品を提案することを目的とする。

#### ◆研究のプロセス



#### ◆成果物



【左図】ブロック

- ・木製で3色(赤・青・黄)の3つのサイズなブロック。
- ・これらのブロックを用いて5種類のゲームを設定した。

【中央図】ゲーム⑤、【右図】ゲーム④

## 【ゲームの内容】

### ①足し算引き算！辺の数を考えよう！

隣り合った2つのブロックによって作られる角にブロックを置いていく。その際に置けるブロックは、角を形成しているブロックの辺を自由に足し引きしてできた数字のもの。ブロックを置くスペースに制限を設けて、はみ出さないように置き続ける。スペースをはみ出す、ブロックが置けなくなると負け。

### ②赤青黄色！組み合わせよう！

隣り合った2つのブロックによって作られる角にブロックを置いていく。その際に置けるブロックは、角を形成しているブロックとは違う色のもの。ブロックは無作為に並べられたものを順番に1つずつ取っていく。ブロックが置けなくなると負け。

### ③崩さないで！積み上げマッスル！

同じ大きさのブロックを積み上げていくゲーム。サイコロで出た数(1~3)を積み上げる。不安定な場所に積み上げていくことでスリルが味わえる。ブロックが崩れたら負け。

### ④赤青黄色！積み上げよう！

同じ大きさのブロックを積み上げていくゲーム。前におかれたブロックと自分の置くブロックの接する面の色が同じにならないといけない。相手が積んだ一番上の高いところに積み上げる。土台はサイコロ(色が3色)。ブロックが崩れたら負け。

### ⑤図形を作っちゃおう！

適当にブロックを置く。その置かれたブロックを元に、自分の手持ちのブロックを1つずつ置いていく。置けなくなったら負け。

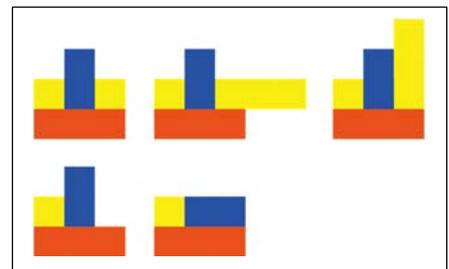
→・実際に遊んでみて祖母に好評だったのは、③と⑤だった。

- ・①と⑤のルールが理解されにくかった。

左図を用いて説明したところ、⑤は理解してもらえたが

①は理解が難しそうだったため、改善すべきであると感じた。

- ・大学受験で忙しくなると共に会話が少なくなってしまった祖母だったが、この研究をきっかけにまた会話が増えてきた。



## ◆考察

製品を提案するに当たり、高齢者と孫世代が共に楽しめるということからおもちゃを制作することに決定した。また、高齢者が主体となり孫との交流をはかりたいということが分析・総合の段階で判明した。そのため高齢者が手に取りやすい雑貨などを絡めて提案していこうと感じた。私の祖母や友人の祖母の部屋を訪ねた際に、祖母や孫である私たちが作った製品・写真・雑貨が飾られていたため、写真立ても兼ねているケースの制作を考えている。

高齢者がまず遊びやすくなければ孫に遊ぼうと言いつらいと感じたためルールが単純明快であることや、ゲームの種類が多くあることが重要になってくると感じた。

実際に製品で遊んだ〔祖母・父・母・兄(22歳、大学生、一人暮らし)・私(19歳・二世帯同居)〕際に、机の上において遊んでいたため全員の顔を見て話しながら遊べたことが印象に残っている。また、ゲームで盛り上がった流れで会話が弾んだため良かった。