

Title	高齢者コミュニティへの寄与を目的とした回想法に基づくデジタルコンテンツに関する研究
Sub Title	Research on digital contents based on the reminiscence for contributing to the elderly community
Author	呉, 俊明(O, Joonmyung) 岸, 博幸(Kishi, Hiroyuki)
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	<p>本論文では、コミュニケーション促進ツールとして提案する新たなスタイルの回想的デジタルコンテンツが加速化していく高齢化社会において、高齢者向けの娯楽やコミュニティ活性化の切っ掛けとして有効性があるかについて検証する。</p> <p>本研究では、高齢者コミュニティ活性化へ寄与するための研究アプローチとして、回想法に基づき他人や他世代の人との交流やコミュニケーション促進の切っ掛けになるデジタルコンテンツを提案する。楽しい思い出作りやQOL向上のためのレクリエーション、コミュニケーションスキルや人間関係の形成などを目的としている一般的な回想法(レミニッセンス)の概念を取り入れ、二種類のデジタルコンテンツを作った。既存の回想コンテンツの限界の改善と差別化を図るために、個人史と社会的な出来事のコンテンツをストーリーテリングの要素を入れて組み合わせたり、ノスタルジックな大衆文化をクイズ形式にするなどの工夫をした。</p> <p>高齢者を対象に4回にかけ実験を行い、実験中の特徴的なコメントを記録し、アンケートとフィードバックをしてもらった。その結果、本研究で提案した新たなスタイルのデジタルコンテンツは、研究の目的であったコミュニケーション促進ツールとしての有効性において概ね肯定的に評価できる一方で様々な課題も見つかった。</p>
Notes	修士学位論文. 2011年度メディアデザイン学 第152号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002011-0152

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.

2011年度 修士論文

高齢者コミュニティへの寄与を目的とした
回想法に基づくデジタルコンテンツに関する研究

呉 俊明

慶応義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

本論文は慶応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。

呉 俊明

指導教員：

岸 博幸 (主指導教員)

中村 伊知哉 (副指導教員)

審査委員：

岸 博幸 (主査)

中村 伊知哉 (副査)

太田 直久 (副査)

修士論文2011年度（平成23年度）

高齢者コミュニティへの寄与を目的とした
回想法に基づくデジタルコンテンツに関する研究

論文要旨

本論文では、コミュニケーション促進ツールとして提案する新たなスタイルの回想法的デジタルコンテンツが加速化していく高齢化社会において、高齢者向けの娯楽やコミュニティ活性化の切っ掛けとして有効性があるかについて検証する。

本研究では、高齢者コミュニティ活性化へ寄与するための研究アプローチとして、回想法に基づき他人や他世代の人との交流やコミュニケーション促進の切っ掛けになるデジタルコンテンツを提案する。楽しい思い出作りやQOL向上のためのレクリエーション、コミュニケーションスキルや人間関係の形成などを目的としている一般的な回想法（レミニッセンス）の概念を取り入れ、二種類のデジタルコンテンツを作った。既存の回想コンテンツの限界の改善と差別化を図るために、個人史と社会的な出来事のコンテンツをストーリーテリングの要素を入れて組み合わせたり、ノスタルジックな大衆文化をクイズ形式にするなどの工夫をした。

高齢者を対象に4回にかけ実験を行い、実験中の特徴的なコメントを記録し、アンケートとフィードバックをしてもらった。その結果、本研究で提案した新たなスタイルのデジタルコンテンツは、研究の目的であったコミュニケーション促進ツールとしての有効性において概ね肯定的に評価できる一方で様々な課題も見つかった。

キーワード：高齢者コミュニティ活性化、コミュニケーション促進、回想法、
デジタルコンテンツ

慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科

呉 俊明

Abstract of Master's Thesis Academic Year 2011

Research on Digital Contents Based on the Reminiscence for Contributing to the Elderly Community

Abstract

This thesis proposes a new style of digital contents based on reminiscence as a tool to promote communication for elderly community. In the rapid progress of aging society, the importance of recreation and community activation for the elderly has been increasing.

This research is introducing the concept of 'reminiscence' which is psychological therapy that aims to offer a recreation for improving QOL (Quality Of Life) by making happy Memories or form a personal relationship and communication skill. And based on the 'reminiscence' this research proposes two kinds of reminiscence digital contents.

In order to differentiate and improve the existing limits of reminiscence contents, some devices were made. For example, combining the elements of storytelling put the contents of personal history and social events or Such as a nostalgic pop culture quiz contents.

Experiments were performed four times for the elderly, and I recorded distinctive comments during the experiments, and got a lot of feedback

As a result, I found that the new style of these digital contents proposed in this study, have a variety of challenges while generally can be evaluated positively as a tool in promoting effective communication.

Keyword : Activation of the Elderly Community, Promote Communication
, Reminiscence, Digital Contents

Keio University Graduate School of Media Design

Oh Joonmyung

目次

1章 序論

1.1 IT時代の進化の中、加速化していく高齢化社会の現状	7
1.2 高齢者のITリテラシーレベル	8
1.3 IT社会の豊富なデジタルコンテンツを活用した、 高齢者向けのレクリエーション提案と高齢者コミュニティ のQOL向上への寄与	9
1.4 本研究の目的	10

2章 先行研究

2.1 高齢者コミュニティ向けのレクリエーションの現状と 本研究の着目点	11
2.2 回想法に関する先行研究	13
2.2.1 回想法の定義と効果、種類及び目的	13
2.2.2 高齢者コミュニティ活性化のための手法としての 回想法の活用事例	15
2.2.3 回想法コンテンツの現状と課題	26
2.3 問題提起	30

3章 新たな回想コンテンツ提案

3.1 新コンテンツ提案の概要	31
3.2 新デジタルコンテンツのコンセプト及び目的・差別化	32
3.3 二種類のコンテンツ提案	33
3.3.1 個人史と社会的な出来事を組み合わせたコンテンツ	33
3.3.2 ノスタルジックな大衆文化をクイズ形式にしたコンテンツ	37
3.4 新コンテンツの提案意義	50

4章 検証

4.1 FWによる事前調査及び気づき	51
4.2 実験の全体的な概要及び評価方法	53
4.3 実験1（プロトタイプコンテンツ1）	54
4.3.1 実験概要	54
4.3.2 フィードバック	55
4.4 実験2（プロトタイプコンテンツ2）	58
4.4.1 実験概要	58
4.4.2 フィードバック	59
4.5 実験3（プロトタイプコンテンツ2）	64
4.5.1 実験概要	64
4.5.2 フィードバック	65
4.6 実験4（プロトタイプコンテンツ2）	69
4.6.1 実験概要	69

4.6.2 フィードバック	70
4.7 実験結果の総評価	72
4.8 実験結果に基づく現実的な課題考察	73
5章、結論	
5.1 本研究のまとめ	77
5.2 今後の課題と展望	78
参考文献	79
謝辞	81

第1章 序論

本章では、本研究の背景としてIT時代の進化の中、加速化していく高齢化社会の現状、高齢者のITリテラシーレベル、IT社会のデジタルコンテンツの活用による高齢者コミュニティQOLの向上への寄与、本研究の目的について述べる。

1.1 IT時代の進化の中、加速化していく高齢化社会の現状

IT（情報通信技術）が著しく進展する現代は、同時に急速に少子高齢化が進展する時代でもある。情報化、少子高齢化という社会変動の潮流は、人々の暮らし方や意識に影響を与えている。

2000年12月に開始されたBS放送のデジタル化、あるいは、普及しつつあるインターネット放送、多チャンネル映像サービスに加えてインターネットプロバイダーとしての機能を果たすケーブルテレビの普及など、情報を得るためのメディアが従来の通信と放送といった区分を超えて多様化している。

こういった私たちを取り巻く情報環境の変化とともに進展する人口の高齢化は、高齢者の情報疎外または、他世代との情報格差（デジタルディバイド）など情報化社会でのQOLの向上にかかわる時代的課題も抱えている。

次の図1.1は、総務省と国立社会保障・人口問題研究所が出した‘日本の高齢化の推移と将来推計’に関するデータである。

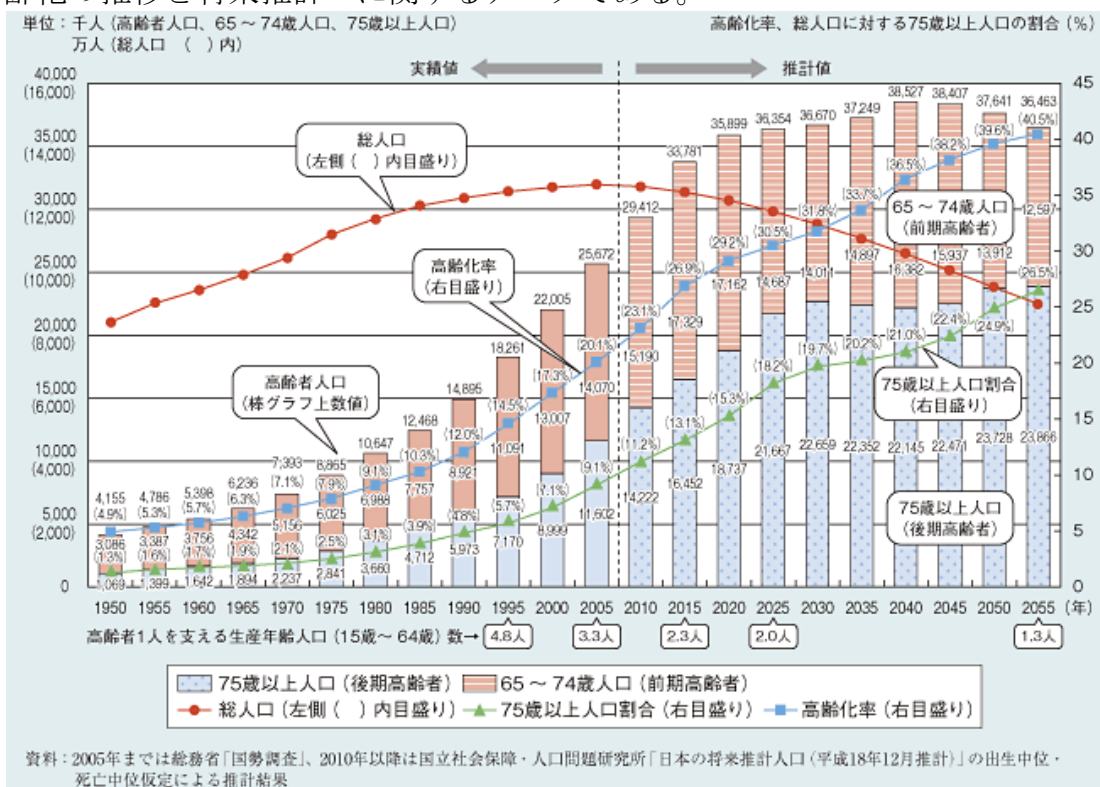


図1.1 高齢化の推移と将来推計

御覧の通り、今後、総人口が減少するなかで、高齢化率はどんどん上昇していく。高齢者人口は、いわゆる「団塊の世代」（昭和22（1947）～24（1949）年に生まれた人）が65歳となる平成27（2015）年には3,000万人を超え、その後も増加、54（2042）年以降は高齢者人口が減少に転じるが高齢化率は上昇する見込みである。

また、平均寿命の推移と将来推計（図1.2）を見てみると、平成67（2055）年には、男性83.67年、女性90.34年となり、女性の平均寿命は90年を超えることになる。

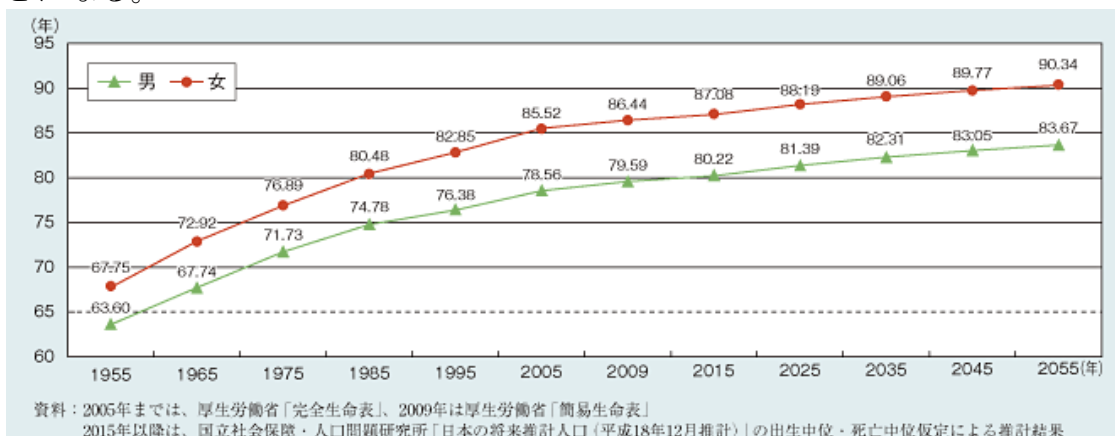


図1.2 平均寿命の推移と将来推計

1.2 高齢者のITリテラシーレベル

総務省が平成23年1月、全国の年齢が満20歳以上の世代構成員がいる45,120世代（計235地点）を対象に22,271件の有効回答数を得た「平成22年通信利用動向調査」には、年齢別パソコンの利用率の推移の統計（図1.3）やインターネット利用率の推移（図1.4）が載っている。

パソコンの利用率は前年より1.2ポイント増加し、特に13～19歳（91.5%）及び20～29歳（90.7%）では9割を超えている一方で、60～64歳では、56.0%と、半分以上が利用してる。65歳以上は他の年代より低いが前年より上昇が目立つ。

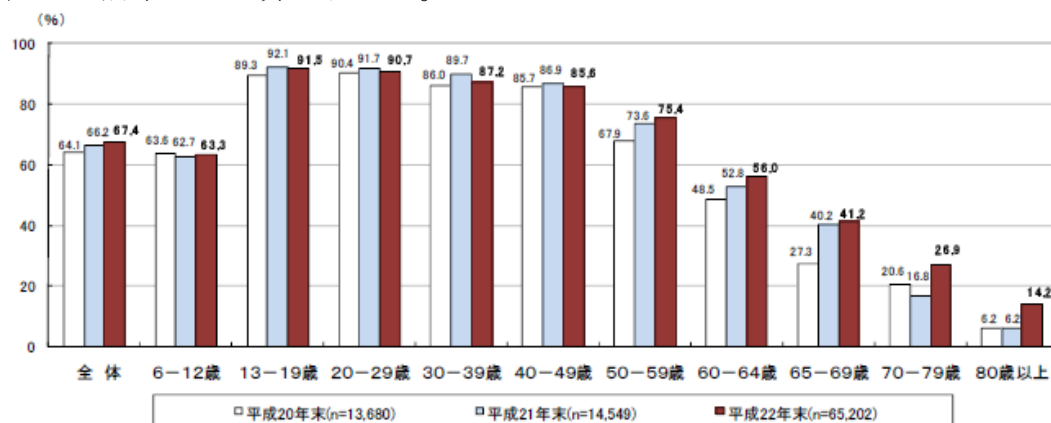


図1.3 パソコンの利用率の推移

インターネット利用率の推移では、若い世代では高い割合となっている。一方65～69歳（57.0%）で6割弱と年齢が高くなるほど利用率は顕著に低下する。しかし、高齢層では伸びが著しく、特に65～69歳及び70～79歳ではこの2年間でそれぞれ、19.4ポイント、11.5ポイント増加している。

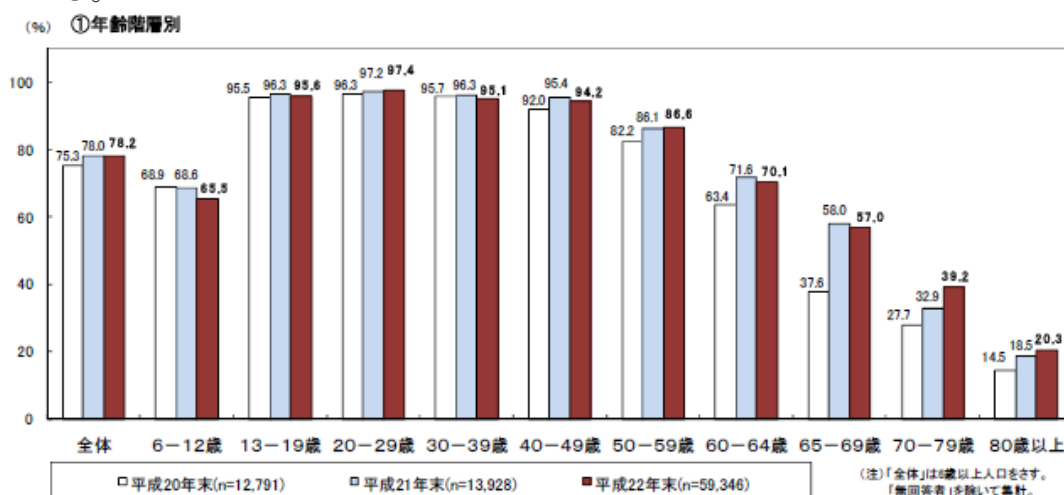


図1.4 インターネット利用率の推移

概ね、65歳以上の高齢者のITリテラシーレベルは若い世代と比べると低いものの、向上傾向は目立つ。

IT(情報技術)の革新により、情報が日常生活において持つ意義は、これまでの時代以上に大きくなってきているなかで、高齢者層もこういう時代の流れに慣れつつあると評価できる。

1.3 IT社会の豊富なデジタルコンテンツを活用した、高齢者向けのレクリエーション提案と高齢者コミュニティのQOL向上への寄与

長寿化により、通常高齢期とされる65歳以上の時期も長期化していて、いかに健康で生きがいをもって暮らすかが大きな課題であるなかで、ITリテラシーレベルの向上が目立つ高齢者コミュニティ向けの時代に合ったレクリエーションの提供も彼らのQOLの向上に繋がると言える。

IT社会のメリットや恩恵をもっと享受できるようにするためのサポートの充実が必要とされるわけで、例えば、高齢者向けの既存のレクリエーションにIT社会ならではの豊富なデジタルコンテンツソースを有効に活用することによりレクリエーションにバリエーションを持たせたりする試みは有意義で時代の社会的要求にも寄与できると思う。

1.4 本研究の目的

本研究は、こうした時代の変化とIT社会に慣れつつある高齢者を対象にした新たなスタイルの回想レクリエーションを提案する。回想法に基づく本研究は、インターネット上のデジタルコンテンツやIT情報の有意義な活用可能性に着目し、高齢者コミュニティ向けの新たな回想レクリエーションに繋がるデジタルコンテンツを提案する。

現在の高齢者コミュニティ向けの在り来たり of 回想レクリエーションに、インターネット上（YouTubeやグーグルなど）に無限にあるデジタルコンテンツをもっと積極的に活用あるいは適用して、既存のより、バリエーションに富んだ楽しみ方を提案する事を本研究の目的としている。

第2章 先行研究

本章では、第1章で述べた進展するIT社会と人口の高齢化のなかで、高齢者コミュニティ向けのレクリエーションの現状と課題、本研究の着目点でもある回想レクリエーションに関する内容と、そういったコミュニケーションの促進を目的とする回想レクリエーションの有効性、実際に高齢者コミュニティ活性化のツールとして活用されている現場の事例などを紹介する。

2.1 高齢者コミュニティ向けのレクリエーションの現状と本研究の着目点

現在、高齢者コミュニティ向けのレクリエーションは次の図2. 1に纏めてあるように、豊富にあるが、主にアナログコンテンツを使う楽しみ方である。

アナログ環境に親しみを感じる高齢者が多いことは事実であり、そういったレクリエーションが効果的であると評価できることは否定できない。

しかし、IT社会の進展とともに、向上しつつある高齢者層のITリテラシーレベルや、そういった時代の流れに合う新たなスタイルのレクリエーションの提案も必要になってきていると思う。本研究では、そういった時代の変化に伴う高齢者コミュニティのさらなるQOLの向上を目指して、YouTubeやGoogleなどのインターネット上のデジタルコンテンツを活用した、回想法に基づく新たな回想レクリエーションを提案する。

高齢者のためのレクリエーションリスト(図2. 1)				
レク種類	分類	名称	道具	難易度
前座レク	ゲーム	すっとこどっこい挨拶	無	普通
		しりとり挨拶ゲーム	無	普通
		数決めしりとり	無	普通
		だるまさんだるまさん	無	普通
		落ちた落ちた	無	普通
		東京駅のお買い物	無	難しい
		よるず屋さん回し	無	簡単
		何て言ったの？	無	簡単
	予想クイズ	無	簡単	
	後出しジャンケン	無	難しい	
	音楽	手を叩きましょう	無	普通
		撫でて叩いて	無	難しい
		「さ」で叩きましょう	無	普通
		ドンパン体操 (ドンパンゲーム)	無	普通
		もしもし亀よ (8421体操)	無	簡単
		もしもし亀よ (鼻つまみ体操)	無	難しい
		お馬の親子	無	普通
		おもちゃのチャチャチャ となり組	無 数字板	普通 普通
おサルのおサル		無	簡単	
おサルのおサル		無	簡単	
みんなで楽しむレク	手軽レク	ボール回し	ボール	簡単
		テーブルボール転がし 	ボール	やや難
		お料理上手ゲーム	うちわ お手玉	簡単
		感じて感じて！ゲーム 	手触りの変わったもの。	簡単

		聞いて聞いて！ゲーム ♪	叩くと音の出る物	簡単
		ちょんまげリレー ♪	帽子	簡単
		ジェスチャーリレー ♪	メモ紙	簡単
		孔雀のお色直しゲーム	洗濯ばさみ	簡単
		われふたとじぶた	ざる新聞紙棒	普通
		風船パレー	風船	簡単
		一寸法師ゲーム	ざる人形シーツ	普通
		一攫千金ゲーム	プール新聞紙	簡単
		どこまで通せる？	球、ペットボトル	難しい
		準備必要	大相撲ゲーム	*
	銭形平次ゲーム	*	普通	
あんたが主役 レク		ご本人インタビューゲーム	事前取材	普通
		名句誕生	紙鉛筆	難しい
出来ないから 楽しいレク		1年後の私へ 当ててください 目方でどん！ 当ててください 人間時計 ジェスチャーゲーム 知人を当てて下さい ♪	紙鉛筆 すいか等 時計 カード 無	普通 簡単 普通 普通 簡単
		とんとんすりすり	無	難しい
		ぐーぱー	無	難しい
		指回し	無	難しい
回想法を 取り入れた レク		輪ゴム通し	輪ゴム	難しい
		○×体操 ♪		
		あの頃は もいちど会いたい 昔の記憶 ♪	紙鉛筆 紙鉛筆 無	普通 普通 普通
音楽を取り入れ た レク		民謡イントロドン	民謡音源	普通
		5文字歌リレー ♪	無	難しい
		同時曲当て ♪	音源 2つ	難しい
		スタントコーラス	歌詞	難しい
		輪唱	歌詞	普通
		字抜き歌遊び 交互に歌合戦	歌詞 歌詞	普通 難しい
頭脳レク		ナンバーズ風宝くじ	数字カード偽札	普通
		名産地当てクイズ	無	普通
		物当てゲーム	日用品 シーツ	難しい
		京急線ビンゴ	ビンゴの準備	難しい
		色合わせカードゲーム	色の札	難しい
		挨拶バトル ♪	黒板	普通
言葉遊び		簡単なクイズ遊び	無	簡単
		ちょっと考えるクイズ遊び	無	普通
		正しい意味はどっち	無	普通
		珍名さんクイズ	無	難しい
音楽クイズ		民謡雑子歌クイズ	音源 (あれば)	難しい
		懐メロクイズ	音源	普通
		キーワード曲名当てクイズ	無	簡単
人生のバックに 流れていた曲 カードで 盛り上がり！ ♪		歌うだけで感動出来る歌	歌詞	簡単
あら、同じだ		数字札	簡単	
さかさカルタ		絵札	簡単	
ジェスチャーカルタ		絵札	簡単	
擬似音カルタ		絵札	簡単	
輪投げ百人一首	百人一首、輪	普通		
レクの王様 ジャンケン	痴呆向け	ジャンケン前準備体操	無	簡単
		担当者対利用者全員ジャンケン	無	簡単
		勝って下さいジャンケン	無	簡単
		負けて下さいジャンケン	無	簡単
		予想ジャンケン	無	簡単
		ごめんなさいジャンケン	無	簡単
ばんざいジャンケン	無	簡単		

道具を使った レク 🎮	痴呆向け	ごめんなさいばんざいジャンケン	無	簡単
		出来るかなお手玉投げ	お手玉	簡単
		きびだんご1つくださいな	お手玉	簡単
		きびだんご1つくださいな応用編	お手玉	簡単
		出来るかなお手玉投げペア	お手玉	簡単
		お料理上手ゲーム(2と同じ)	お手玉	簡単
		夏だ!アイスクリーム送り	お手玉	簡単
		夏だ!ばたもち送りゲーム	お手玉(2種)ザ ル新聞紙	簡単
		落とせ落とせばたもち落とせ	お手玉 紙箱のフタ	簡単
		新聞紙棒で準備体操 (体叩き、床叩き、舟漕ぎ運動)	新聞紙棒	簡単
づんこ救済レク 🎮	CWの皆さんの 労をねぎらって	新聞紙棒ホッケー	新聞紙棒	簡単
		円座サッカー (ペットボトル倒し)	ボール、ペットボ トル20本(水入 り含める)	簡単
		円座サッカー (ペットボトル倒し) チーム対抗	ボール、 ペットボトルに赤 と白のカラーテー プ貼る。	簡単
レク前の 話題づくり		円座サッカー (隠れ文字を当てろ)	ボール、 隠れ文字を書いた 紙、新聞紙を丸め たもの	普通
		今日は何の日 新聞読み聞かせ	無 新聞	普通 普通

図 2.1 高齢者のためのレクリエーションリスト

2.2 回想法に関する先行研究

高齢者のためのレクリエーションリストの図 2.1 にも載っているように回想法を取り入れたレクリエーションは思い出を使って他の人とのコミュニケーションを促進したり、関係性を作ったりするための援助方法としても有効性のあるレクリエーションとして正式に分類されている。

本項では、回想法の有効性や具体的な事例、現状と課題などについて考察し問題提起をする。

2.2.1 回想法の定義と効果、種類及び目的

回想法とは、思い出を使って、他の人とコミュニケーションをしていくことによって、自分の内面や考え方、感情の成長を助けたり、他の人との関係性を作ったりするための援助方法である。回想法は、対人交流や情緒の活性化、高齢者のQOL向上などに効果があるといわれている。

記憶障害や見当識障害などのために不安やイライラ感、緊張、混乱、防衛反応などを起こしやすい痴呆老人が在宅或いは入院入所通所等の新しい環境で穏やかな生活を送れるための一つ的手段として1977年頃から聖マリアンナ医科大学病院精神科病棟でうつ状態回復期の老人と痴呆老人を対象に「お茶会」と称して「回想法」を行い始めた。その後同病院の痴呆老人デイケアのプログラムとして導入が始まった。

ギリシャの哲人アリストテレス(B.C. 367-347)は「彼ら(お年寄りのこと)は、

希望よりも思い出によって生きている。人生の中で彼らに残されているのは、長い過去と比べるとほんのわずかである。彼らが語ることが多いのはこういう理由である。過去について話すのは、思い出すことが楽しいからである。」と述べている。

Burnsideは文献において「過去の出来事を回想することは老人の適応の一部であるし、老人にとってはとても大切な適応機能なのである。」と述べている。

またRhudickは「追憶は自尊心の維持、自己の再確認、個人的な損失を吟味してコントロールする事が出来るし、また引き続いて、老年期に積極的に社会に何らかの役割を果たす手段にもなって、老年期における適応に成功することになる」と述べている。

「回想法」を行った結果、現実への適応能力の衰えが目立ち生活の中で自信のない痴呆老人に次のような効果があった。

- 1、昔話をするときには生き生きと自信を持って話す
- 2、現実の生活の中で自身を取り戻し適応がよくなった。
- 3、他者への関心が高まり交流が深まった。

回想法には、次の図2. 2で分かるように、レミニッセンスとライフレビューという二種類がある。両方とも過去を思い出すという点では共通しているが、目的・対象・方法・聞き手や語り手の役割が違う。個人に対して1対1で行う個人回想法とグループで行われるグループ回想法に分けることもできる。

	レミニッセンス (一般的回想法)	ライフレビュー (専門的な治療方法)
目的	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい思い出作り ・生活の質を高めるためのレクリエーション ・コミュニケーションスキルの形成 ・人間関係の形成 	<ul style="list-style-type: none"> ・人生への後悔や不満足感を乗り越え、安定したこころの状態を作る ・抑うつ状態を低減させ、落ち込んだ気持ちを回復させる。 ・自分の人生に対する自信を高める
対象	<ul style="list-style-type: none"> ・健康度の高いシニア ・老人保健施設や老人病院の入居者 ・デイホームやデイケアの参加者 ・痴呆性高齢者(軽度～重度) 	<ul style="list-style-type: none"> ・健康な人々 *人生の中に悩みやわだかまりのある方 *これからの生き方を模索している方 ・抑うつ状態の人
方法の特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・柔軟な手順で行われる ・自発的に語るにまかせる ・治療的な場合も、そうでない場合もある ・テーマや道具などの刺激が用意される ・リラックスした雰囲気の中で行われる ・楽しい思い出が展開するように工夫 ・話の展開はメンバーに任されている 	<ul style="list-style-type: none"> ・構成化されている(手順や形がきまっている) ・語る内容は、対象者のこころの問題に焦点が当てられる ・発達段階にそって思い出す ・幼年期、青年期、まとめなど ・洞察的(こころの中で考えて、吟味すること) ・快適な思い出も、不快な思い出も両者が出てくる ・出来事を再評価していく ・カタルシス効果もある

図2. 2 回想法の種類と目的・対象・方法の特徴

本研究では、健康度の高いシニアも含むレミニッセンス（一般的回想法）に着眼する。

2.2.2 高齢者コミュニティ活性化のための手法としての回想法の活用事例

実際、高齢者コミュニティ向けの回想法レクリエーションを行っている事例とそういうコミュニケーション促進型レクリエーションを通じた高齢者コミュニティの活性化を図る事例はたくさんある。次はその実例である。

事例1)

- ・北名古屋市の回想法センター（図2. 3）



図2. 3 北名古屋市の回想法センターの公式ウェブサイト
<http://www.city.kitanagoya.lg.jp/kaisouhou/>

北名古屋には「昭和日常博物館」とも呼ばれている歴史民俗資料館があり、昭和時代の生活用具や玩具等を豊富に収蔵し、昭和の生活史を全国へ発信している。

この歴史民俗資料館の豊富な収蔵品を、「思い出ふれあい事業」の有効な資源として活用していこうとする保健福祉側の視点と、収蔵品を他の分野にも有効利用していこうとする博物館側の視点が両論となって、回想法事業を進めている。

当センターは、回想法スクールの実践の場として、また回想法の研究、研修の場として、全国へ回想法を発信していく拠点になるもので、六ツ師地区にある国の登録有形文化財の「旧加藤家住宅」内に、平成14年11月1日竣工した。

旧加藤家住宅と外観を調和させた木造平屋建の施設で、昔風の学校教室をイメージした部屋も配している。（図2. 4）



図2. 4 回想法センターの外観

当センターは、昔懐かしい生活用具などを用いて、かつて経験したことを楽しみながら皆で語り合うことによって、脳を活性化させ、気持ち（心）を元気にする心理・社会的アプローチの回想法を積極的に取り入れて、対人交流や情緒の活性化、高齢者の QOL（生活の質）向上に寄与している良い例である。北名古屋市では、この回想法を「思い出ふれあい事業」として、介護予防、認知症予防を目的に保健福祉の地域ケアに位置付け実施している。

・北名古屋市回想法センターの‘昭和日常博物館’

本館の中には、昭和日常博物館（正式名称：北名古屋市歴史民俗資料館）という昭和時代の懐かしい風景を再現した空間がある。（図2. 5）



図2. 5 昭和日常博物館

当昭和博物館には、テレビ、冷蔵庫、洗濯機など電化製品が普及し、薄暗い裸電球から白々とした蛍光灯へ変化するなど、無かったものが現われ、見えなくて済んだものが白昼のもとに照らされたという、日常生活のレベルで今世紀、最も激しい変化が起った時代といえる昭和時代をテーマとした様々な資料が展示されてある。

昭和時代を展示や収集の対象として扱うことは、今を生きる人の多くが知り、実体験のあるものを資料として扱うことになる。来館者が発する言葉は、自らの経験、記憶に基づいている。言い換えれば、資料館が多くの方々の記憶をも大切な情報として扱うということになるのである。

本館では、平成11年に「ナツカシイってどんな気持ち～ナツカシイをキーワードに心の中を探って、ヒーリング効果としてのナツカシサ」と題して企画展を行い、回想法と収蔵品の新たな関わりを提言した。

また、平成13年3月には総合福祉センター「もえの丘」で、懐かしい自動車や教科書等を展示した「幼かった頃」と題したミニ企画展を催し、来館者、デイサービス利用者の記憶を刺激してきた。

本館の展示会場では、自然多発的に記憶が掘り起こされ、来館者の笑顔を引き出していて、特に、特別養護老人ホームやデイサービスなど、高齢者関連施設からの見学も相次ぎ、引率される方々からは「高齢者が、普段とは異なった生き生きとした表情を見せている」と喜びの声も多かったという。

北名古屋市では回想法を実施するに当たって、十分な資料を保有する資料館とその収蔵品及び 明治時代の旧家である国登録有形文化財「旧加藤家住宅」を活用し、回想法スクール卒業生の会「いきいき隊」が主事業をリードしていく図式が構築され、回想法センターを中心にした事業も展開されている。

・北名古屋市回想法センターの回想法事業

欧米諸国より始まった回想法は介護予防、認知症防止に効果があると言われていて、日本でも臨床に応用されており、特別養護老人ホーム、老人保健施設などで試みられている。しかしながら、地域ケアにおいて回想法を活用している自治体は、ほとんどないのが実情である。北名古屋市は、以前から昔の「日常生活用具」の収集に努めており、昭和の生活史の博物館として全国的に知られている歴史民俗資料館、旧加藤家住宅があり、常設展及び定期的な企画展を開催し、多くの集客をよんでいる。この回顧するにふさわしい環境資源を事業に利用し、閉じこもりがちな高齢者等を対象に回想法（グループ回想法による手法）を実践することで、新たな介護予防事業を起し、地域ケアの実践の場として介護予防、地域づくりを図ることを、この事業の目的としている。

回想法に関する事業の詳細は次のようである。

(1) 回想法スクール

参加者がグループ単位で行うグループ回想法の手法を取り入れた回想法スクールを実施していて、参加者の健康状態に応じたスクールを開講している。

スクールは週1回の教室を、連続8回、各回テーマを決めて実施している。

北名古屋市にお住まいの概ね65歳以上の方を対象に実施していて、各地域の施設に出向いて行う出前型の回想法スクールも行っている。

当回想法スクールで行うプログラムの内容は次のようである。（図2. 6）

区分	テーマ	内容
第1回	自己紹介・会の名前を決めましょう	自己紹介・故郷の話会の名前を決める
第2回	遊びの思い出	お手玉・めんこなどの話
第3回	小学校の思い出	お弁当・やんちゃな頃の話
第4回	おやつの思い出	ものがない頃のおやつの話
第5回	お手伝いの思い出	子守・縄ないなどの話
第6回	仕事の思い出	初給料・おしゃれ 他
第7回	皆さんでテーマを決めましょう	メンバーでお話を楽しみます
第8回	スクールを振り返って	思い出色紙作り

図2. 6 回想法スクールのプログラム

各回の教室の所要時間は、概ね1時間で、スクール参加に当たり効果を測るため、効果測定やアンケートを行っている。

(2) 回想法スクール卒業生の会

回想法スクール修了者を「いきいき隊」隊員に任命して隊員証を交付し、スクール終了後も継続して回想法を楽しむ自主グループ体制を作り、地域活動の推進・活性化を図っている。

「いきいき隊」全体の活動としては、遊びを通じた世代間交流や、昔を再現した行事（夏の夕涼み、郷土料理作り）、視察対応など多岐に渡っている。

(3) 回想法リーダーの育成

回想法スクール卒業生の会「いきいき隊」は、回想法や介護予防に関心のある方を中心に、「回想法リーダー養成研修」を通してリーダーの役割を学び、

スクールや回想法体験教室を支援している。

また、生活機能改善事業（ミニデイサービス）を委託しているボランティア団体にも学んでもらい、事業の活動メニューとして実践している。

(4) 回想法キットの貸出し（図2. 7）

回想法を実践する際に、その教材となる懐かしい日常生活用具、文具、玩具等思い出を誘う道具を箱に詰めた思い出箱（キット）を回想法の普及・促進を図るため、全国の施設、病院、自治体へ貸し出す。

(5) 回想を楽しむための小冊子の発行

昔の道具や生活風景を収録した冊子も作成している。

平成14年度 思い出ふれあいハンドブック 昭和キオクの小片（かけら）

平成15年度 ー子育て奮闘編ー

平成16年度 ー日本の夏編ー

平成17年度 ーしかつ思い出アルバムー

平成18年度 絵空旅ーあの頃のくらし編ー

平成19年度 絵空旅ー子どもたちの暮らし・学校編ー

平成20年度 絵空旅ー昭和に学ぶ ecoー

平成22年度 ほほえみのレシピ

(6) ビデオの作成

回想法の効果や実践等を紹介したビデオを作成し、回想法キットの資材として、あるいは研修などに活用している。

平成14年度 師勝町思い出ふれあい事業

平成15年度 回想法キット 師勝町思い出ふれあい事業

平成16年度 グループ回想法実践ビデオ

「さあ！みんなで懐かしい話を始めよう」

平成21年度 北名古屋市思い出ふれあい（回想法）事業

平成22年度 回想演劇「あの頃の思い出」

(7) 回想法基礎研修・専門研修の開催

回想法の意義と実践、そして市が実施している「思い出ふれあい事業」の取組事例を発表する場として、回想法基礎研修を開催している。

回想法の展開、リーダーの役割など実践を通して回想法の基礎技法を学べる。

(8) NPO法人等との協働

高齢者ケア研究機関である「特定非営利活動法人シルバー総合研究所」と協働し、回想法センターの運営、研修の開催、事業評価等を委託して、回想法事業の運営に当たっている。



回想法キットの貸出し (図2. 7)

回想法を実践する際に、その教材となる懐かしい日常生活用具、電気具、文具や玩具等思い出を誘う道具で構成

番号	名称	内容	付属ビデオ
001	スターターキット(1)	洗濯板・アイロン・弁当箱・こて・そろばん・竿はかり・ラムネ瓶・教科書・バリカン・アンカ・噴霧器・水筒・お手玉・ビー玉・おはじき他	<ul style="list-style-type: none"> ・北名古屋思い出ふれあい事業 ・回想法キット ・冊子「昭和キオクの 小片(かけら)」
002	スターターキット(2)		
003	スターターキット(3)		
004	スターターキット(4)		
005	スターターキット(5)		
006	かま吹きごはんの思い出	釜・おひつ・箱膳・一升ます・かつお節削り器他	<ul style="list-style-type: none"> ・玉子ごはんの巻 ・納豆ごはんの巻
007	洗濯と裁縫の思い出	洗濯板・裁縫箱・ものさし・ひのし・手ぬぐい他	<ul style="list-style-type: none"> ・お洗濯の巻
008	着物の思い出	着物・帯・半幅帯・帯ヅ・足袋・ねんねこ他	<ul style="list-style-type: none"> ・女の身だしなみの巻
009	小学校の思い出	教科書・ノート・木盤・鉛筆・学生帽・弁当箱他	<ul style="list-style-type: none"> ・小学生の思い出の巻
010	子どもの頃の遊び	ビー玉・めんこ・竹とんぼ・おはじき・お手玉・こま・けんだま・缶ぼっくり他	<ul style="list-style-type: none"> ・男の子の遊びの巻 ・女の子の遊びの巻
011	夏の思い出	蚊帳・サイダー瓶・ラムネ瓶・蠅取りリボン他	<ul style="list-style-type: none"> ・蚊帳・お盆の巻
012	寒い冬の支度	足袋・湯たんぼ・炭おこし・あんか・拍子木他	
013	身近な暮らしの品々	ラジオ・真空管・薬箱・徳利・電灯の笠他	
014	職人・商売の道具	ます・はかり・そろばん・前掛け・左官道具他	
015	藁の手ざわり	木槌・わらじ・わら靴・びく・しめ縄・南京袋他	
016	小学校の思い出2	椅子・給食の食器他	
017	身近な暮らしの品々2	柳ごうり・防空頭巾・氷まくら・下駄・糸巻き他	
018	身近な暮らしの品々3	米びつ・買物かご・脚付まな板・ほうろう看板他	
019	身近な暮らしの品々4	ミシン・ミシン油・ボビン・ベルト・ハサミ他	
020	いきいき隊活動BOX	パン焼き器・針金こま・お手玉・割箸鉄砲他	

図2. 7 回想法キットの貸出し

事例2)

- ・ 岐阜県恵那市の明智回想法センター（図2. 8）



図2. 8 岐阜県恵那市の明智回想法センターの公式ウェブサイト
http://www.city.ena.lg.jp/modules/info/index.php?content_id=307

当回想法センターは、回想法スクールの開催をはじめとした、回想法の実践、研修、普及促進の施設として、その役割を担っている。また懐かしい玩具などを常備し、子どもたちも集える世代交流のサロンとしての役割も果たし、健やかで活力のある地域づくりを推進することを目的としている施設でもある。

若い世代へ伝える伝承の役割を発揮することを通して、社会参加の機会を得ることが、特に高齢者の脳を活性化し、生き生きとした力を維持したり、取り戻したりすることにつながる。これによって、高齢者が人と交わらず家に閉じこもったり、介護が必要な状態になったりすることを予防しているという。

木造2階建のこの施設の館内には昭和時代を思い出させる空間（図2. 9）もある。



図2. 9 館内の様子

こういった明智回想法センターの活動は岐阜新聞にも取り上げられたことがある。次の内容は岐阜新聞に載った記事の一部を抜粋したものである。
(図2. 10)

温故知新しのぼせる

明智回想法センター「思い出学校」(恵那市)

一昔前の学校の木造校舎をほうふつとさせる建物に一歩足を踏み入れれば、数十年前まで一般家庭で広く使われていた生活用品や古めかしい電化製品の数々。高齢者にかつて体験した記憶を呼び覚ましてもらい、脳内の活性化を図る「回想法」を実践する恵那市明智町の明智回想法センター「思い出学校」は、温故知新をしのぼせるちょっとしたテーマパークとして老若問わず楽しめる。

明智回想法センターは、明智町にある日本大正村の昔懐かしい町並みを生かした回想法を研究していた旧明智町の意向を引き継ぎ、恵那市が元産婦人科医院の建物を改修して2005(平成17)年にオープンさせた。1960年代に米国の精神科医が提唱し世界に広まった回想法だが、国内では専門医によるうつ病患者らへの心理療法として行われるのが主流で、認知症予防の効果を見込んだ施設を自治体が建設したのは全国で2例目だった。

施設は、1951(昭和26)年に建てられた木造2階建ての本館、別館などで構成。年季の入った洗濯板や食器、養蚕の器具などをはじめ、氷を入れて使う木製冷蔵庫や骨董(こっとう)品のようなテレビ、黒電話などの電化製品も展示されており、来館者は自由に触れながら当時に懐かしむことができる。

また、回想法のインストラクター養成に力を入れるNPO法人シルバー総合研究所(事務局・東京都)から講師を招き、定期的に高齢者向けの「回想法スクール」を実施。開館以来、シルバー総合研究所理事を務める梅本充子名古屋女子大学専任講師が手ほどきしており、すでに市内外のお年寄り約50人が昔話に花を咲かせながら脳の若返りを図った。



昔話に花を咲かせる回想法スクールの受講生たち。お年寄りたちの若々しく元気な笑い声が施設内に響き渡る＝恵那市明智町、明智回想法センター



館内に展示されている古めかしい生活用品や家電製品など。実際に手にとって当時に懐かしむことができる＝恵那市明智町、明智回想法センター

岐阜新聞 Web

図2. 10 岐阜新聞Webの関連記事 (2007年10月26日掲載)

事例3)

- ・ 茨城県龍ヶ崎市の回想法センター（図2. 1 1）



図2. 1 1 茨城県龍ヶ崎市の回想法センターの公式ウェブサイト

<http://www16.ocn.ne.jp/~piakaiso/index.html>

龍ヶ崎市回想法センターでは、「回想法で介護のお世話にならない元気な高齢者を育成することにより、在宅介護家族の精神的介護負担の軽減を図る」NPO設立の趣旨にそった《障害者になっても、認知症になっても、残された機能を生かして自分らしく輝いて在宅で暮らすことをモットーに、出来る人が出来ることを《無理なく・楽しく・負担なく》認知症予防活動をしている。

その活動内容は次のようである。

・ 認知症予防活動

龍ヶ崎市歴史民俗資料館（図2. 1 2）を中心に認知症予防のための回想ガイド活動（図2. 1 3）をしている。回想ガイドは、歴史民俗資料館に展示されている展示物の説はしない。来館者と展示物を見ながら、昔の記憶を引き出す話しかけ（傾聴）を何よりも大切にし、回想話（昔しの思い出話）をしている。

・ 昔の遊び体験教室

龍ヶ崎市歴史民俗資料館屋外展示場で、親子3代で楽しく昔の遊びをしている。核家族化が進み、世代間でのコミュニケーションが難しくなっているなかで、遊びを通して世代間交流をしている。

・ 講演会活動（図2. 1 4）

当回想法センターも回想法を高齢者コミュニティ活性化のツールとして積極的に取り入れた活動を展開していると言える。



図2. 12 竜ヶ崎市歴史民俗資料館



図2. 13 回想ガイド風景



図2. 14 回想法研修会の風景

事例4)

- ・ NPOシルバー総合研究所（図2. 15）

NPOシルバー総合研究所

研究所について	活動内容	活動実績	研修会ご案内	刊行物	リンク	入会ご案内	お問い合わせ
---------	------	------	--------	-----	-----	-------	--------

▶プライバシーについて

活動内容

- 排泄ケア
- 食のケア
- 回想法
- ターミナルケア
- DCM/PCC
- 認知症ケア

NPOシルバー総合研究所 6つの柱・III

回想法研究研修普及事業

「回想法って聞いたことありますか？ まずは気軽に楽しみましょう」
～その上身体に良い事を知ってください～

回想法はこれまで医療、福祉施設での療法のひとつとして普及発展してきましたが、ここ数年、地域の高齢者に対する健康増進や介護予防を目的とした取り組みが注目されて来ました。それは言っても向が良いのかかわからない、そんな方のための事業を行っています。



きっかけは平成14年のイギリスでの調査研究。博物館を訪ね、回想法の倉庫をみせてもらい、デイスタービスで使っている場面を見学する。そんな第一歩は師勝町民族博物館の市橋芳則さんとともにNPOシルバー総合研究所のスタッフが蓄積してきたもの。様々なノウハウを学びここまで来ました。

図2. 15 NPOシルバー総合研究所の公式ウェブサイト
<http://www.silver-soken.com/activities/kaiso.html>

東京都港区浜松町にある、この研究所は現在、次の事業を行っている。

- ・愛知県師勝町（現北名古屋市）から回想法事業の運営委託・回想法センターの運営、基礎研修の企画、運営、講師派遣、効果検証
- ・岐阜県恵那市から明智回想法センターでの同様の事業を受託
- ・愛知県東郷町、日進市、名古屋市などにも協力、独自の基礎研修
- ・回想法の普及に向けマニュアルビデオの作成
- ・博物館で行うお出かけ回想法マニュアル冊子の開発

以上の一連の事例は、いずれもが回想法を取り入れた活動で、高齢者コミュニティのケアや活性化、QOLの向上のためのツールとして、回想法は有効であると評価できる。

2.2.3 回想法コンテンツの現状と課題

本項では、前述したように、高齢者のQOL向上の手段として、広く一般的に活用されている回想法コンテンツの現状と課題について考察する。

・回想法コンテンツのテーマと種類及び現状

現在、回想法を行う際に使われているテーマや材料、道具などは様々な種類がある。

まず、回想を促すテーマ（図2. 16）については成長の発達段階にそって、色んなテーマがあり得る。

成長の発達段階に沿うテーマ		
幼年期	いちばん最初に残っている思い出	
	家庭生活	家族、両親、兄弟姉妹、祖父母、叔父・叔母、いとこ、じいや、ばあや、ねえや、親戚、食事、入浴、寝るのはだれと一緒に
	住んでいた家	周囲の景色や様子――町の中、畑に囲まれている農村、山が後方に見える、海に面している、大きな川が家のすぐそばを流れている、人声のよく聞こえる、静かな、にぎやかな、草いきれのする、雪の深い、陽ざしの強い、穏やかなお天気が続く、潮騒の強い、等々 建物――大きな家、古い家、大きな黒い柱のある、入り口の部屋は、台所は、いつも寝ていた部屋は、家族と一緒に食事をするのは、台所、土間、いろり、二階、天井裏、お蔵、御不浄、外の御不浄、お風呂、門、塀、井戸、等々
	遊び	家の中での遊び、家の外での遊び、男の子の遊び、女の子の遊び、ごっこ遊び、乗り物、初めての自転車、水遊び、砂遊び
	着物・洋服・髪型	普段着、よそゆき、足袋、帯、ゲタ、ゾウリ、靴、靴下、帽子、髪型、バリカン、坊主刈り
	買い物・おやつ	小遣い、駄菓子屋、紙芝居
学童期	学校生活	先生、校長先生、友達、級長、授業（読み書き、算術、唱歌、科目の好ききらい）、休み時間、運動会、学芸会、始業を知らせる鐘や板、お弁当、大震災、学童疎開、防空演習、しかられたこと
	通学	学校に行く道、帰り道、一緒に通学する子
	学校の建物	校舎、校庭、教室、黒板、白墨、黒板消し、机、いす、机の中
	服装	制服、帽子、靴、ズック、カバン、手さげカバン、体操着、ハチマキ、防空頭巾
	遊び・運動	校庭での遊び、まり投げ、なわとび、騎馬戦、野原や畑での遊び、陣取り、石けり、缶けり、ベーゴマ、メンコ、野球、川遊び、水泳、すもう
	習い事	習字、そろばん、三味線、琴、ピアノ、踊り
	手伝い	子守り、水汲み、庭掃除、水やり、家畜の世話、お駄賃、水ぶき
	学校生活	旧制中学校、女学校、高等学校、高等女学校、大学、授業、得意な科目、入学試験、試験勉強、英語、外国語、体操、卒業、入学写真、卒業写真、制服、学徒動員、千人針、他、戦争の思い出
	習い事・趣味・スポーツ	書道、そろばん、ピアノ、踊り、三味線、琴、長唄、茶道、華道、行儀見習、読書、水泳など
	交友関係	級友、幼なじみ、親友、友達との出会い、別れ、恋人、同好会、クラス会、手紙

青年期	仕事	最初の仕事、上司、給料、仕事の日と休日の過ごし方
	消費・買い物・貯金	貯金の使い道、貯金の額、方法、よく行った商店、デパート、忘れられない買い物、買物の連れ、仕送り
	娯楽	カフェー、映画、映画館、トーキー、劇場、新劇、ダンス、ダンスホール、音楽会、展覧会、博覧会、映画俳優、スター歌手
	服装	セーラー服、詰め襟、ネクタイ、リボン、髪かざり
	旅	一人旅、友達との旅行、乗り物、一等・二等運賃、汽車の窓から、蒸気機関車
壮年期	仕事	就職まで、仕事の内容、就職難、職場の上司、仲間、よくできた仕事、当時のお給料、戦時中、転職、不景気、失業
	出産・子育て	産院、産婆、どこで赤ちゃんを産んだか、安産・難産、子どもの数、子育ての苦労や喜び、戦争、食糧難、母乳、子どもの教育、はやり病い、結核
	子どもの自立	子どもの就職、結婚、お嫁さん、夫婦二人の生活、休日の過ごし方、趣味
	定年	定年時の思い、ライフワーク、孫、余暇の過ごし方、友人たち
	その他	老父母、死、墓、病気、痛み
現在・これから	いまの人生を振り返ってどのような気持ちか、悩み、不安、希望、満足、期待、焦燥、若い人に伝えたいこと、いまの若い人についてどう思うか、自分の若いときと比べてどのように違うか、同じか、いまの楽しみとこれからしたいこと	

図 2. 16 回想を促すテーマの例

こういった回想を促すテーマの例を参考にしながら、回想法は行われている。回想法を行う際に、用いられる材料や道具（図 2. 17）については次のように纏めることができる。こういう回想コンテンツは大きくは、実際手で触ったりできる道具コンテンツと、テレビやパソコンなどの映像を活用した映像コンテンツに分けられる。

出版物	本	日本近代史・現代史関係、特に写真の多い資料集、各地の郷土史、自伝、日記、詩集、雑誌
	新聞	昔の出来事の記事、写真
	写真	書物の中に掲載されている写真、参加者の個人的な写真、アルバム、図書館・資料館・新聞社等で借りられる写真
	ポスター・ビラ	昔のポスターや配られたビラ・号外
	地図	日本全図、各地の地図、昔用いられた地図
	暦	昔の暦
昔に用いられて	戦時中	千人針、配給手帳、召集命令、鉛の帽子、もんぺ、防空頭巾
	家事関係	アイロン、こて、裁縫道具、尺の物差し、洗濯板、洗濯のりやのりの袋、タライ、ゆたんぼ（アルミ、陶製）、カイロ、火鉢、台所用品、食器、料理本、料理の献立、現在食べられない昔の食べ物（例：戦時中のスイトンなど）
	おもちゃ	お手玉、おはじき、メンコ、竹トンボ、タコ、コマ、ペーゴマ、ケン玉、カルタ、羽子板

いた生活用品	きせる、ロイド眼鏡、山高帽子、当時の服、晴れ着、その他以前に用いていたが現状ではあまり用いられていない物、郷土の生活を表す昔から用いられている物（たとえば、雪の深い地方のワラで編んだ長グツや、カンジキ、など）、昔の時計、万年筆、鉛筆、つけペン、帳面、古いカメラ、古くからの薬
五感を刺激する物	季節の植木・草花 春：桜、タンポポ、スマレ 夏：ヒマワリ、ホオズキ、オシロイバナ 秋：モミジ、イチョウ、キク、ススキ 冬：松、ナンテン、千両、万両、キンカン、梅、水仙、野生の草花、庭に咲いている草花
	自然の実り 稲、小麦の穂、葉っぱのついた大根や人参、土のついたじゃがいもやさつまいも、カラのついたピーナッツ
	地方特有の食べ物・飲み物 緑茶・玄米茶、桜茶、抹茶、紅茶、コーヒー、カルピス、ヤクルト、甘酒、梅酒、ラムネ、ソーダ水、アイスクリーム、氷
	様々な行事に関連した物 おひな様、おそなえ、おぞう煮、おせち料理、おもち、お年玉、ウス、キネ、しめ飾り、五月人形、ハッピー、タスキ
	各種の歌や音楽、映像
	感触の異なる布類
	香りや匂いの特徴的な物 香水、温泉、石けん、昔からの化粧品、昔からの薬
マッサージ	

図2. 17 回想法で用いられる材料・道具例

御覧の通り、様々な種類の回想コンテンツがあるわけで、道具コンテンツの方は前項の事例でも紹介したように、回想法キットの貸出サービスや博物館、資料館などもあるし、身近なものを使って気軽にできるだけに、充実している感じはある。しかし、現在の回想映像コンテンツに関しては一見充実しているように見えるが、IT社会の急速な進展という現時代の変化のなかでは考えてみるべき課題もある。

本研究では、特に映像コンテンツにフォーカスを当てながら、現在の映像コンテンツの現状と課題について探ってみたいと思う。

現在の映像コンテンツには、DVDやCDソフトなどを使うテレビ回想法向けのコンテンツ（図2. 18）とパソコン回想法向けのコンテンツ（図2. 19）がある。

・DVDを使ったテレビ回想法コンテンツ（図2. 18）

テレビ回想法懐かしい話
DVDコレクション全6巻セット



DVD テレビ回想法懐かしい話					
商品番号	タイトル	価格(税込)	時間	内容	本数
D-EA0001	DVD テレビ回想法懐かしい話第1巻	¥2,980	90分	玉子ごはん・ふるさとはどこですか・女の子の遊びの三話を収録しました。	
D-EA0002	DVD テレビ回想法懐かしい話第2巻	¥2,980	90分	お洗濯・ぬかみそ漬け・納豆ごはんの三話を収録しました。	
D-EA0003	DVD テレビ回想法懐かしい話第3巻	¥2,980	90分	女のみだしなみ・戦中戦後の暮らし?結婚式・おそうじの三話を収録しました。	
D-EA0004	DVD テレビ回想法懐かしい話第4巻	¥2,980	90分	小学生の思い出・男の子の遊び・映画館の思い出の三話を収録しました。	
D-EA0005	DVD テレビ回想法懐かしい話第5巻	¥2,980	90分	蚊帳お盆・ぬかみそ漬け・お蚕さんの三話を収録しました。 ※こちらの作品は重度認知症の方向けです。	
D-EA0006	DVD テレビ回想法懐かしい話第6巻	¥2,980	90分	稲刈り・お風呂・餅つきの三話を収録しました。 ※こちらの作品は重度認知症の方向けです。	
D-EA006S	全6巻セット	¥14,980	90分	割引がとってもお得な全6巻セットです。	

図2. 18 テレビ回想法のためのDVDコンテンツの例

テレビ回想法「懐かしい話」の番組コンセプトは、お年寄りに最も近い介護職の方々が専門的な知識を持たなくても、回想法のエッセンスを活かすことができるようにすることである。

テレビ回想法「懐かしい話」がもたらす回想法のエッセンスとは「昔話に花を咲かせていただくこと」。お年寄りをご存じの昔の話を教えてもらい、そこからコミュニケーションの輪が広がってゆく。あまり難しいことは考えずに話のきっかけを作ったり、みんなで楽しめるように、介護施設だけでなく、家庭で孫さんと一緒に昔の話を聞いてみたり、いろんな場面で活用することができる。

・パソコン回想法コンテンツ (図2. 19)

■ 回想法ソフトのご紹介

- ① 通常版 (データ集計機能付) 定価 ¥ 57,000
- ② グループ版 (データ集計機能無) 定価 ¥ 35,000
- ③ DVD版 (流し見タイプ) 定価 ¥ 10,000

おひつ

何に使うものですか?
冬はどうしましたか?
夏はどうしましたか?

図2. 19 パソコン回想コンテンツの例

パソコン回想法は、認知症のお年寄りにパソコン画面に表示される昭和10年代のある一家の一日を見てもらいながら当時の事を思い出して頂き、スタッフが問いかけを行うことで対話が生まれ、脳が活性化され、認知症の治療を行うシステムである。

当時を偲ばせるイラスト、写真、民具、音楽など約350シーン500以上の写真で構成されている。回想の広がるまま画面をクリックしていくと、多くのなつかしいアイテムからさらに回想が広がり、会話が生まれ、スタッフとの絆も深まるというのがコンセプトである。

・現在の回想映像コンテンツの課題

- ・ターゲットの高齢者層が古かったり、主に認知症の方向けの視点が多い
全体的にテーマの対象年代が古い。現在の映像コンテンツのターゲット層は昭和10年（1935年）頃に幼年期や学童期を送った方々を対象にしている。

これから高齢者層に入る次世代の方のためには、青年時代から映像やテレビ放送などの影響を強く受けてきたバックグラウンドを十分に反映し、映像コンテンツのバリエーションを増やす必要がある。

- ・現在の映像コンテンツはコンテンツのソースや楽しみ方が限られてる。
主に、身の回りの写真や道具、イラスト、市販の断片的な映像などを活用するが多い。特に、回想映像分野では、コンテンツの多様性やテーマの広がりなどにも限界がある。社会的な出来事や大衆文化（CM、映画、ドラマ、音楽、ニュースなど）の方のジャンルは、コンテンツバリエーションがとても弱い。

2.3 問題提議

IT社会に慣れつつある、近い将来の高齢者層向けには、もっとクリエイティブで感覚的なデジタルコンテンツを活用して、バリエーションに富んだ回想コンテンツを提供した方が時代の変化や大衆的な文化欲求にも寄与できると思う。

そこで、提案するのが、1章の研究目的でも述べたように、インターネット上（YouTubeやグーグルなど）に無限にあるデジタルコンテンツソースをもっと積極的に活用あるいは適用して、既存の回想映像コンテンツより、バリエーションに富んだ楽しみ方を提案する事である。

特に、本研究の回想法に基づく新たなスタイルのデジタルコンテンツの提案では、上でもコンテンツバリエーションが弱いと指摘した‘社会的な出来事や大衆文化（CM、映画、ドラマ、音楽、ニュースなど）’の方のジャンルにフォーカスを当てている。

第3章 新たな回想コンテンツの提案

3.1 新コンテンツ提案の概要

新コンテンツ提案の概要を図で示すと次のようである。(図3. 1)



図3. 1 新コンテンツ提案の概要

つまり、現在の主に昔の日常生活に関するテーマで構成されている道具コンテンツや映像コンテンツに加えて、もうちょっとクリエイティブな映像、例えば、当時のCM、ヒット曲、テレビ番組、映画、社会的な出来事などの大衆文化をテーマとして、YouTubeやグーグルなどの豊富なウェブコンテンツソースを活用したら、回想コンテンツの楽しみ方や映像コンテンツのバリエーションも格段に増えると思う。もちろん、コンテンツソースの著作権の問題はあるが、それに関しては後ほど述べる。

本研究では、IT時代の急激な進展とともに、もはや日常の一部になっているウェブコンテンツの無限ともいえるソース力や高クオリティの豊富な映像を積極的に活用することによる社会福祉分野への貢献可能性に注目して

YouTubeなどの映像コンテンツの共有サイトの中には、最近のコンテンツだけでなく、昭和時代の映像、例えば、当時のCM、ヒット曲、テレビ番組、映画、社会的な出来事などのデジタル映像コンテンツが数多く共有されている。中には、当時の写真や有名人、ヒット曲などを組み合わせて作ったクリエイティブなオリジナル映像コンテンツや昭和時代のアイドルCM集、当時の断片的なドラマやニュースなど昔のことを思い出させてくれる映像がたくさん共有されている。

これだけ良質で豊富なデジタルコンテンツソースがあるのに、これが仮に高齢者層の情報疎外（デジタルディバイド）あるいは、高齢者層のQOL向上へ寄与できる立派な材料としての可能性についての認識不足などが原因で、活用されてない現状は残念である。

本研究では、著作権のことはさておき、これらのコンテンツの高齢者向けの回想コンテンツとしての活用可能性に目を付けたいと思う。

3.2 新デジタルコンテンツのコンセプト及び目的・差別化

・コンセプト及び目的

コンセプトは回想療法に基づき、高齢者が昔の事を振り返りながら、各々の人生を語ってもらったり、他人や他世代の人とのコミュニケーション促進の切っ掛けになる新たなスタイルの回想デジタルコンテンツを作ることである。

既存の映像コンテンツが持つテーマの範囲を超えた新たなスタイルのデジタルコンテンツを作ることにより回想法の楽しみ方にバリエーションを持たせること、かつIT社会に慣れつつある近い将来の高齢者層向けの回想コンテンツメニューとしての可能性を検証することをその目的とする。

・差別化

本研究の提案からは、既存の回想映像コンテンツの弱みである限られているテーマや楽しみ方、映像のコンテンツソースなどを改善できると思う。

最近IT機器に慣れている高齢者も多くなってるので、そういう方向けにもデジタルコンテンツへの移行も必要になってきている。

YouTubeやグーグルなどの、すでにある豊富なデジタルコンテンツソースを有効に活用することにより、新たなコンテンツの多様性やテーマの広がりを生み出す試みは、今までは行われたことのない斬新性を持つと言える。

仮に、既存の市販のDVDやCDを使うデジタルコンテンツがあるが、そういうコンテンツって、製作者側が意図するテーマやコンテンツのクオリティあるいは限られている多様性の範囲を超えられないし、取り寄せたりして買わない限り、そういうコンテンツの情報利用機会には物理的な制限もある。どこでも、誰でも簡単にアクセスできて、なおかつ便利に利用できるインターネット上のクリエイティブでバリエーションに富んだほぼ無限とも言えるコンテンツソースを社会福祉や高齢化社会といった時代的課題にも寄与できる形で活用する方向性で考察してみることは有意義な試みであるといえる。

もちろん、著作権の話は避けられないかもしれないが、それについては実験後の課題として後述する。本研究では、著作権に対する焦点よりは、すでにあって、幅広く共有されている映像コンテンツソースのようなIT時代の社会的財源の社会貢献的な活用に関する研究や提案に焦点を当てる。

3.3 二種類のコンテンツ提案

本研究では、回想法に基づいた二種類のデジタルコンテンツを提案する。

一番目は個人一人を対象にした個人向けのコンテンツで、二番目は不特定多数を対象にしたグループ向けのコンテンツである。

3.3.1 個人史と社会的な出来事を組み合わせたコンテンツ (コンテンツ1)

・コンテンツのデザインコンセプト

現在の回想法コンテンツは、昔の日常生活の風景または、社会的な出来事の写真や映像などで、それを媒介にして回想話を誘導するわけだが、もし、その当時、自分が何をしていたかに関する情報が一緒に出てくるとしたら、回想が一層楽しくなる上に、当時の自分と関連した思い出などがもうちょっと思い出しやすくなると思う。そういう発想で提案する個人向けの回想デジタルコンテンツは、昔の社会的な出来事と当時の自分の写真との接点を持たせるデジタルログ的な感じである。(図3. 2)



図3. 2 個人史と社会的な出来事を組み合わせたコンテンツ

・コンテンツ制作

プロトタイプコンテンツ制作に当たって、コンテンツの材料になった写真は個人史の場合、当プロジェクトのメンバーの親族である古川さんに協力をしていただき、社会的な出来事の場合グーグルなどのウェブコンテンツ写真を活用した。個人史の時系列に合わせて、当時の社会的な出来事を組み合わせたデジタルコンテンツにBGMを入れたフォトショーにした動画バージョンと写真ファイルの時系列に並べ、i-padなどのスライドショーを通じて指で捲られるよう

にしたデジタルアルバムバージョン、二つを作った。

両方とも古川さんの成長時期の時系列にそった同じ構成の写真コンテンツ使った。写真は古川さんのアルバムにあった白黒の紙写真をデジタルカメラで撮ってそのデータを活用したのである。

・コンテンツの構成

コンテンツの構成とストーリーの流れについては、古川さんがお持ちになっていた写真の中で、1950～1970年代の時期に当たる中学時代から結婚までの人生の時期にあった写真をピックアップして作った。その個人の成長時期の変化に合わせて、その当時あった社会的な出来事、例えば、朝鮮戦争の勃発や政治家、映画、スポーツ選手、新幹線の開通、オリンピック、ビートルズの来日など、回想話や興味を引き出す様々な要素を反映した。(図3.3)



私がまだ中学生だった頃



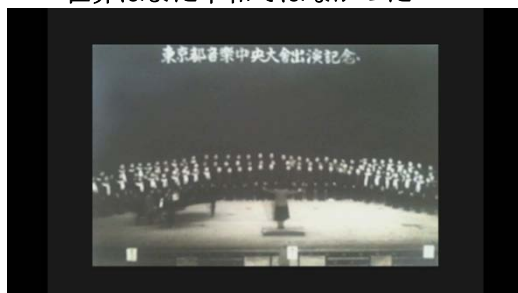
朝鮮戦争が勃発した



世界はまだ平和ではなかった



吉田茂首相がバカヤローと叫んだ頃は



吉田茂首相がバカヤローと叫んだ頃は



高校生活を満喫していた

高校生活を満喫していた



ゴジラが初めて公開された時も

ゴジラが初めて公開された時も



青春の真中にいた

青春の真中にいた



そして1960年代

そして1960年代



大鵬と柏戸が横綱になり

大鵬と柏戸が横綱になり



東海道新幹線が開通した

東海道新幹線が開通した



新しい時代を生きていた

新しい時代を生きていた



東京オリンピックが開催され

東京オリンピックが開催され



ビートルズが来日する

ビートルズが来日する



図3. 3 個人史と社会的な出来事を組み合わせたコンテンツ

フォトショーの動画は2分10秒くらいの長さで、個人史の時系列に基づいて並べた写真の間にその時期の社会的な 이슈を挟んだもので、BGMとしては古川さんが30代だった頃の有名な歌を想定し、石原裕次郎の‘夜霧よ今夜もありがとう（1967年）’を使った。

社会的な出来事のコンテンツとしては、大衆的で幅広い興味を引きやすいジャンルを反映すべく政治家、映画、スポーツ選手（相撲、野球）、歌手（ビートルズ）、新幹線開通、オリンピックなど色んな要素をいれた。

3.3.2 ノスタルジックな大衆文化をクイズ形式にしたコンテンツ (コンテンツ2)

・コンテンツのデザインコンセプト

このコンテンツのデザインコンセプトは日常生活ではなく、テレビも普及しつつあった1950年代から1970年代の放送映像コンテンツや当時の大衆文化にテーマを絞ったものである。こういったノスタルジックな大衆文化をテーマにした回想映像コンテンツは現在特に無い。このコンテンツについては個人史にフォーカスを当てた個人向けのコンテンツとは違って、もうちょっと汎用性のある娯楽的な話題提供や回想話誘導を目指したコンテンツである。

ここでは、1950～1980年代の出来事年表に基づき、YouTubeのCM、映画、ドラマ、音楽、ニュースなどとウィキペディアの情報を活用し、当時の人物やヒット曲などを組み合わせたクイズ形式のコンテンツを提案する。NHKや民間放送がテレビ放送を開始した1953年以降、徐々に日常生活にも馴染むようになった放送映像コンテンツも当時のことを思い出させてくれる立派な回想コンテンツになり得るが、現在の回想映像コンテンツはこういう領域のテーマが乏しい。

そういった映像コンテンツそのものが影響力を広めていた時代の変化の中で話題を呼んだ代表的な歌手や俳優さんなどをクイズ形式にした回想コンテンツをグループや大人数向けの娯楽的な回想話題提供のツールとして活用することをコンセプトとしている。(図3.4)



図3.4 ノスタルジックな大衆文化をクイズ形式にしたコンテンツ

・コンテンツ制作

コンテンツの材料としては、1950年～1980年代の懐かしいCM、映画、ドラマ、音楽、ニュースなどを活用している。その時代の代表的な俳優や歌手、コメディアン6人を選びクイズ形式のコンテンツを作った。

コンテンツのテーマになった6人の歌手や俳優の選定基準は、誰が見ても分かるくらい有名で馴染みのある人物にした。その6人の人物は次のようである。

- 渥美清 (俳優/コメディアン、活動時期：1951～1996年)
- 吉永小百合 (女優/歌手、活動時期：1957年～現在)
- 高倉建 (俳優/歌手、活動時期：1955年～現在)

- いかりや長介
(コメディアン/俳優/ベーシスト/タレント、活動時期：1964～2003年)
- 石原裕次郎
(俳優、歌手、声優、実業家、ヨットマン、活動時期：1956～1987年)
- 美空ひばり (歌手/女優、活動時期：1949～1989年)

以上の6人皆、活動時期が1950～1970年代を中心に活発に活動していた人気が高かった代表的な人物である

・コンテンツの構成

この6人を、それぞれの人物の生年月日、出生地、学歴、特徴的な活動履歴などをインターネット上のウィキペディアやグーグル、YouTubeなどを参考に、そのソースを活用しながら簡単なクイズ形式で6問の動画を作った。

6問の動画全体の長さは、凡そ7分くらいで、各問1分10秒くらいである。全体的に、問題のレベルよりは、回想しやすい画像や動画を見せることに力を注いだ。特に、出身地や活動履歴に関する文字情報ごとに、関連写真や動画で当時の風情を添えたりして、回想話に繋がりやすくするように工夫をした。

・第1問 - 渥美清 (図3. 5)

<p>第一問</p>	 <p>1928年 東京都台東区上野に生まれる</p>
<p>1928年 東京都台東区上野に生まれる</p>  <p>中央大学に入学、喜劇俳優の道へ</p>	<p>23歳の時、浅草でコメディアンとして活動開始</p> 
<p>中央大学に入学、喜劇俳優の道へ</p> <p>1969年から始まった映画シリーズで役者としての地位を確立する</p>	<p>23歳の時、浅草でコメディアンとして活動開始</p>  <p>映画の舞台となった『とらや』</p>
<p>1969年から始まった映画シリーズで役者としての地位を確立する</p>	<p>映画の舞台となった「とらや」</p>



図3.5 第1問 - 渥美清

BGMは、1968年（昭和43年）～1969年（昭和44年）にテレビドラマや映画シリーズとしても有名であった‘男はつらいよ’の音楽を使い、中に渥美清さんのセリフの声とかも入れて作った。

映画の‘男はつらいよ’で、寅さんとしてお馴染みの渥美清さんの映画シーンだけでなく、出身大学や昔の浅草、とらやの風景、当時のレコード盤の表紙なども回想映像コンテンツの材料として活用した。

・第2問 - 吉永小百合 (図3. 6)

<p>第二問</p>	 <p>1945年 東京都渋谷区出身</p>
 <p>早稲田大学文学部を卒業</p>	<p>1962年 映画初主演</p>
 <p>『キューポラのある街』 1962年 (昭和37年) 4月8日に公開</p>	 <p>1963年 『青い山脈』</p>
	<p>1963年 「青い山脈」</p>
	

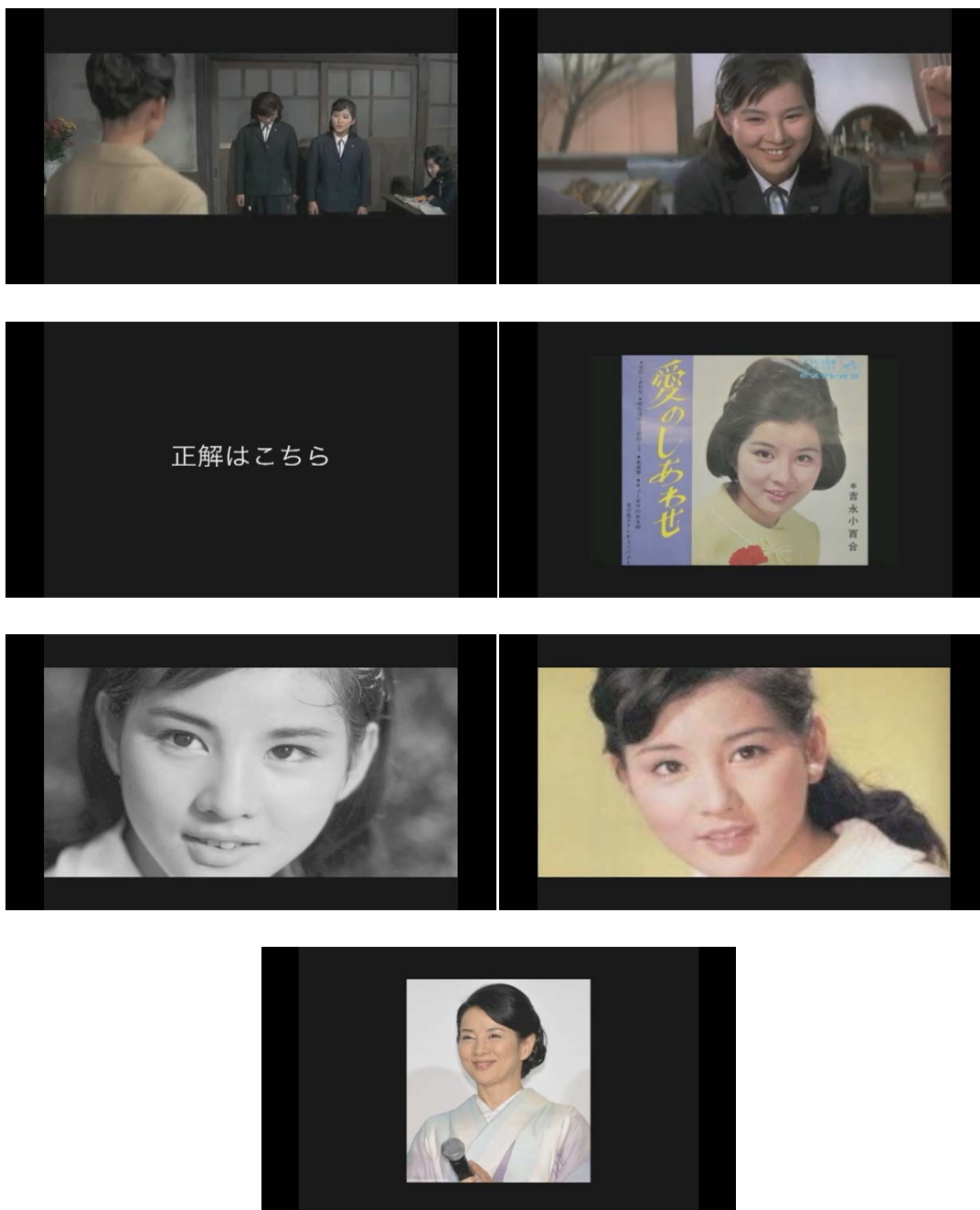


図3.6 第2問 - 吉永小百合

BGMは、1962年（昭和37年）4月8日に公開された浦山桐郎監督の日本映画の‘キューポラのある町’のOSTと、1963年（昭和38年）吉永小百合が主演だった‘青い山脈’のOST、日活映画「未成年」のOSTを使った。

この第二問の中では、昔の東京都渋谷区の写真を使ったり、当時の映画のシーンなどからは、昔の学校生活を思い出させたり、吉永小百合さんの男性ファンの方からのリアクションも期待しながら作った。

・第3問 - 高倉建 (図3. 7)

 <p>第三問</p>	 <p>1931年 福岡県中間市に生まれる</p>
 <p>明治大学和泉校舎 高校卒業後、上京</p>	 <p>就職面接中にスカウトされ、芸能界へ</p>
 <p>1963年以降、ヤクザ映画を代表するスターに</p>	 <p>今秋最大の話題作</p>
 <p>1977年 『幸せの黄色いハンカチ』が大ヒット</p>	 <p>しあわせ 幸福の 黄色いハンカチ 1977年 『幸せの黄色いハンカチ』が大ヒット</p>
<p>1977年「幸せの黄色いハンカチ」が大ヒット</p>	
 <p>過去を持つ男</p>	 <p>CM出演も多数 エクセード ワンオーナーはキズナ</p>
<p>CM出演も多数</p>	



図3.7 第3問 - 高倉建

BGMは、1977年（昭和52年）10月1日に公開された日本の映画である‘幸せの黄色いハンカチ’のOSTを使った。

この第三問の中では、第1回日本アカデミー賞や第51回キネマ旬報賞など、同年の国内における映画賞を総なめにした大ヒット映画‘幸せの黄色いハンカチ’に関する映像だけでなく、高倉建さんが出演した車のCMなども入れたりして、‘初めて車を買った時’とかの思い出にもスムーズに繋がりにやすくする仕組みも工夫をした。

作家としての過去の独特な経歴やヤクザ映画のイメージが強かったキャラから脱皮した「鉄道員(ぽっぽや)」とかレコード盤など興味を引く話題をコンテンツの材料として活用した。

・第4問 - いかりや長介 (図3. 8)

<p>第四問</p>	 <p>1931年 東京都墨田区出身</p>
 <p>1959年 ミュージシャンとして活動開始</p>	 <p>ビートルズ来日時は前座を務める</p>
<p>コメディアンとして飛躍</p>	 <p>『8時だよ全員集合』は視聴率50%超え</p>
 <p>ザ・ドリフターズ主演の国民的人気番組</p>	 <p>晩年は俳優としても活躍</p>
<p>正解はこちら</p>	 <p>KIRINラガービールのCM</p>



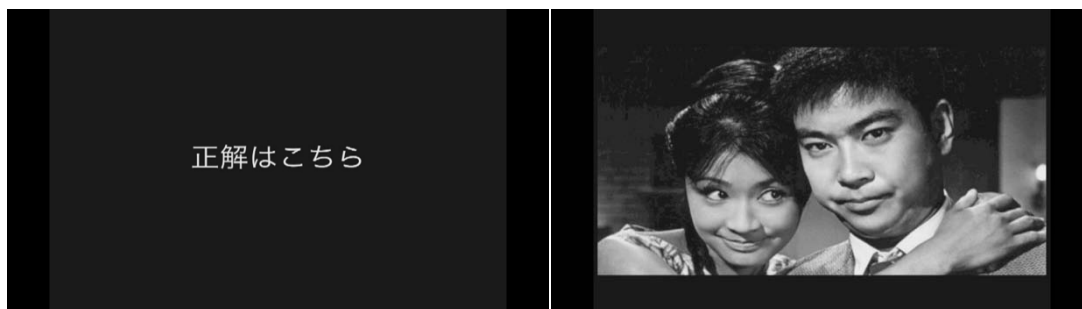
図3. 8 第4問 - いかりや長介

BGMとしては、いかりや長介さんがKIRINラガービールのCMで演奏したベースの音楽とビートルズ来日の時に前座を務めていた時の演奏音楽、「8時だよ全員集合」の番組音楽などを使った。

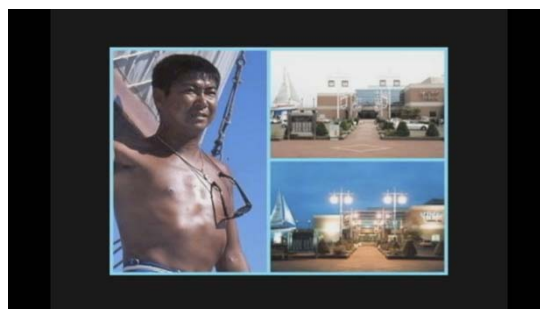
特に、『8時だよ!全員集合』は、1969年（昭和44年）10月4日から1985年（昭和60年）9月28日に、TBS系列で毎週土曜日の20:00 - 20:54（JST）に放送されたザ・ドリフターズ主演の国民的人気バラエティ番組であった上に、常に日本のバラエティ番組を代表する存在であったのはもちろんのこと、記録にも記憶にも残る伝説の番組として現在も語り継がれているため、回想コンテンツとしての良い材料になった。

・第5問 - 石原裕次郎 (図3. 9)

<p>第五問</p>	 <p>兵庫県神戸市出身、神奈川県逗子市育ち</p>
 <p>慶応義塾高校・大学へと進学</p>	<p>1956年『太陽の季節』</p>
<p>俳優オーディションに落選し続けるも、</p> 	 <p>原作者である実兄の推薦で映画デビュー</p>
 <p>さらに同年『狂った果実』に主演</p>	 <p>一気に日本中のスターとなる</p>
 <p>その後もスターに相応しい活躍を見せるが</p>	 <p>晩年は病との戦いが続いた</p>



正解はこちら



北海道小樽市の石原裕次郎記念館

図3.9 第5問 - 石原裕次郎

BGMとしては、石原裕次郎さんが歌った映画のOST『赤いハンカチ（1964年（昭和39年）1月3日公開）』を使った。

石原裕次郎さんのデビュー作だった『太陽の季節』や同じく兄の石原慎太郎さん原作の映画『狂った果実』、お酒のCMなどの映像と北海道小樽市の石原裕次郎記念館の写真などをコンテンツの材料として活用した。

・第6問 - 美空ひばり (図3. 10)

<p>第六問</p>	 <p>1937年 魚屋の娘として生まれる</p>
<p>1937年 魚屋の娘として生まれる</p>	
 <p>幼少期より「天才」と呼ばれた彼女は、</p>	 <p>若くして数多くの作品に出演した</p>
<p>幼少期より「天才」と呼ばれた彼女は 若くして数多くの作品に出演した</p>	
<p>1949年『悲しき口笛』</p>	 <p>弱冠13歳で映画初主演</p>
<p>1949年「悲しき口笛」 弱冠13歳で映画初主演</p>	
	 <p>この作品で一躍、人気者となる</p>
<p>この作品で一躍、人気者となる</p>	
 <p>1962年に結婚するも、2年で破局</p>	<p>そして、国民的歌手へ</p>
<p>1962年に結婚するも、2年で破局 そして、国民的歌手へ</p>	



図3. 10 第6問 - 美空ひばり

BGMとしては、1949年（昭和24年）公開して、13歳の年で初主演をした映画の「悲しき口笛」のOSTと、第31回日本レコード大賞特別荣誉歌手賞受賞曲で美空ひばりの生前最後に発表されたシングル作品でもあった‘川の流れるように（1989年）’を使った。

幼かった当時出演した映画や話題となっていた 이슈をいれて、全体的には歌をメインにして作った。

3.4 新コンテンツの提案意義

回想法コンテンツのなかで、特に映像コンテンツについては、楽しみ方やコンテンツのソースが限られてる。一部の市販の映像だけでは、コンテンツの多様性やテーマの広がりなどに限界があるし、高齢者層予備軍のもっと年齢層の若い方に対しても対応できるくらいのクリエイティブで興味を引かせるデジタルコンテンツも必要になってきている。

後ほど、述べるが本研究のFW先であったデイケアサービスセンターのような福祉施設などで、休み時間のテレビ視聴、カラオケ以外の映像を使ったエンターテインメントやレクリエーションはほぼ無いと言っても過言ではないくらい乏しい。

昔のお年寄りの方は、青春時代、強い影響を受けたメディアは写真やラジオなど、物とか音のようなアナログメディアからの影響がものすごく強かったし、そういった媒体に慣れている。しかし、もうすぐ高齢者層に入る団塊世代の方々は日常生活の中で映像からの影響が先代と比べると比較的強い。IT機器を使いながらデジタルコンテンツに慣れてきていたりして、世の中の多様なデジタル映像に対しては親近感さえも感じるくらい時代は変わってきている。

スマートテレビではSkypeやYouTubeの鑑賞などもできる時代になった。テレビで、遠く離れた人とビデオ通話を楽しんだり、無限に増えたチャンネルから好きな映像を選んで見たり、自宅のテレビが世界中と簡単に繋がる。(図3.11)

これからの時代、映像の影響力により、人と人が繋がる環境はますます広がっていくと思う。

映像コンテンツパワーと可能性をあらゆる領域において、試してみたり広げようとする試みは今の時代、有意義であると言えるだろう。



(図3.11 SONY社のスマートテレビ「ブラビア」)

第4章 検証

4.1 FWによる事前調査及び気付き

高齢者コミュニティのレクリエーションに寄与できるデジタルコンテンツの研究の方向性やコンテンツ制作に関するヒントを得るために本プロジェクトではFWを行った。研究対象としては、デイサービスセンターなどの福祉施設への貢献も視野に入れていたので、本プロジェクトメンバーの知人の紹介で江戸川区の‘デイサービスセンターなごやか一之江’でFWをすることになった。

次はFWの概要である。(図4. 1)

- ・日時：2011年05月13日 10:00～17:00
- ・場所：株式会社やまねメディカル
 デイサービスセンター なごやか一之江
 東京都江戸川区一之江7-13-16
- ・仕事：一日のボランティア（スタッフの補助）

・FWを終えてからの気付き

テーブル同士で、仲よし同士で固まっている場面が多かった。始めから終わりまで、一日のうちで言葉を交わさないメンバーも多かったので、入居者同士のコミュニケーションの促進がもうちょっと必要な気がした。

しかし、個人的に話をすると、自分自身の過去の体験を話したり、こちらに質問するお年寄りも多く、決して「人」に無関心であるという訳ではなかった。

レクリエーションは、手作りのボール投げなどで、点数を競い合ったりするシンプルなゲームがほとんどで、映像を使うレクリエーションはカラオケがあったが、歌が上手な人やいつも歌う人以外は、皆が全員積極的に参加して楽しむような感じではなかった。中には、重度の認知症の方もいて、そういう方の参加は難しく見えた。

本研究で提案する回想デジタルコンテンツが、既存のとは違う斬新で幅広い共感を得られるテーマを使って、楽しく昔のことを思い出させてくれるレクリエーション的な要素を持てば、それにより連帯感が生まれたりして、結局はコミュニケーション促進の切っ掛けになり得るのではないかという疑問を感じるようになった。

そこで、提案することになった回想デジタルコンテンツが3章で述べた二種類のコンテンツである。



図4. 1 デイサービスセンター なごやか一之江でのFW

4.2 実験の全体的な概要及び評価方法

・実験の概要

本プロジェクトで作った二種類のコンテンツは、特定の個人史を取り入れた回想コンテンツ1の場合、そのコンテンツの主人公であった古川さんを対象にして行った。一方、不特定多数の高齢者を対象とした娯楽的なクイズ形式の回想コンテンツ2は、比較的健康度の高い高齢者グループと、施設を利用されているやや健康度の低い高齢者グループ、最後に、巣鴨の地藏通り商店街で今も働いていらっしゃる元気な高齢者の方を対象にして、実験を行った。

全体的には、回想コンテンツ1で1回、回想コンテンツ2では3回の実験、総4回の実験を行ったわけであるが、その大体の概要は次のようである。

- 回想コンテンツ1 -

実験1：古川さんの自宅

- 回想コンテンツ2 -

実験2：大日苑（NPO法人 稲敷伝統文化保存会）

実験3：デイサービスセンター一之江

実験4：巣鴨の地藏通り商店街

・実験の評価方法

- 回想コンテンツ1 -

実験1（古川家）

：古川さんの回顧録と、本人と家族からのコメントなどのフィードバックから、個人史と社会的な出来事に接点を作った試みやそれをデジタルコンテンツ化したことが、テーマの広がりや楽しいコミュニケーションの促進及び興味を引く話しやすい流れに繋がったかを評価する。

- 回想コンテンツ2 -

実験2と3（大日苑 / デイサービスセンター一之江）

：健康度の高い高齢者グループと施設を利用されている高齢者グループを対象とした比較実験として、参加者の回顧録とアンケート、参加者からのコメントなどのフィードバックから分析をした。

ノスタルジックな大衆文化コンテンツ（俳優や歌手などの人物）をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れたことによって、他人との連帯感を感じたり、コミュニケーション促進の切っ掛けに繋がったりして、回想レクリエーションメニューとしての魅力を感じるかについて評価する。

実験4（巣鴨の地藏通り商店街）

：最後の実験として、商店街で店を運営している健康度の高い元気な高齢者を対象に、コンテンツ2と共に改善提案コンテンツをお見せしてから、回顧録と実験に対するコメントを貰った。それに基づき、本コンテンツの回想レクリエーションメニューとしての魅力や不足点などを評価する。

4.3 実験1 (回想コンテンツ1)

4.3.1 実験概要

日時：2011年07月15日 18:00～19:00

対象者：古川さん（76歳、男性）

健康状態：やや健康（デイサービスの利用者）

ITリテラシーレベル：普通（たまに、メールのやり取りくらい）

場所：東京江戸川区の古川さんの自宅

実験内容：i-padを使って、個人史と社会的出来事のコンテンツを流しながら、他人に本人の人生を語っていただくことがコミュニケーション促進に繋がるかについて検証。（図4.2）

評価方法：回顧録 / 本人と家族からのコメント

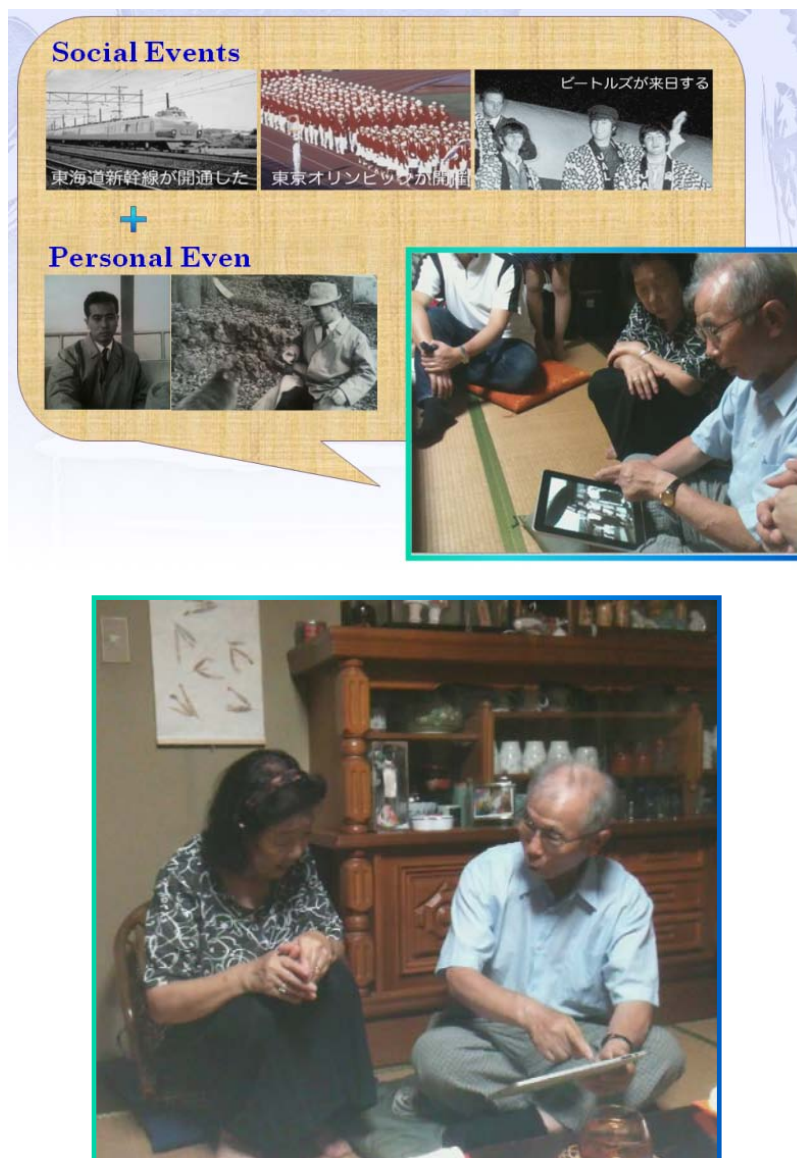






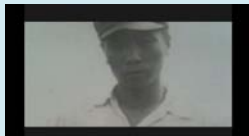



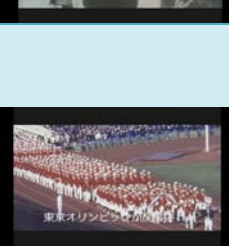


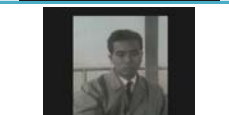


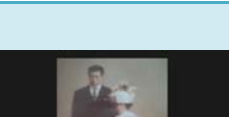


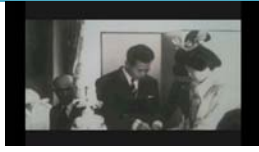
図4.2 古川さんの自宅での実験の様子

4.3.2 フィードバック

・回顧録

コンテンツ	古川さんの回顧録
	<p>古川さん：これはね、中学校3年生の時だね 奥さん：この人のお母さんの話を聞くと、この時は、クラスで一番せが高かったんですって。 プロジェクトのメンバー：場所はどちらだったんですか？ 古川さん：これはね、江東区だったね、江東区のね砂町中学校。 この時代はね、制服なんか無かったよ。 この友達は陸上競技部の副部長だったね、この時は洋服もあまり買えなかったね 奥さん：あ、昔はね、私たちの世代は、すごい皆がびっくりするくらいの生活をしてきましたから、食べるもんはないし、 古川さん：この時、ちょっと待ってて言ってた時に取られちゃったよ。 この時はもう戦争は終わっていたね</p>
	<p>古川さん：これはね、、、 奥さん：忘れちゃったんじゃないの？(笑) 古川さん：うん、、、</p>
	<p>古川さん：あ、、、こんな時期もあったね</p>
	<p>古川さん：これはね、、、修学旅行じゃなくて遠足でね、あそこだよ、、、筑波山。 プロジェクトのメンバー：これは生徒さんですか 古川さん：こっちが担任、こっちが校長先生 奥さん：それでお父さんはどこにいるの？ 古川さん：ここにいるね。皆、カバンを持ってたよ。この3Eって書いてあるのは3年E組だったよ。</p>
	<p>古川さん：これは、、、 プロジェクトのメンバー：ゴジラですね、お父さん、当時こういうのは好きでした？テレビで見たりはしてました？ 古川さん：やね、、、僕は仮面ライダーだったね。テレビなんて無かったんだよ。</p>
	<p>古川さん：これはね、、、あの時、同級生のお父さんがお坊さんだったの、そして、世界の宗教という名前でね、やってた時だね。 だから僧侶の服装してるの。 ここは学校のすぐ隣の家だったね、、、でね、、、この着物は本物を借りてきたの。高い傘まで全部借りたね。 プロジェクトのメンバー：イベントとかでもなさってたんですか？ 古川さん：これはね、、、あの、、、運動会の仮装大会だったね。 こっち(右)が鈴木で、、、あの、、、こっち(左)は山田だね。</p>
	<p>古川さん：これも高校時代でね、、 奥さん：大学じゃないの？ 古川さん：いや、違うよ。帽子に高校って書いてあるよ。 隅田川高校だったね。 ここはね、、、三原山で撮った写真だね。後ろに溶岩があった。 プロジェクトのメンバー：遠足かなんかですか？ 古川さん：そう、、、遠足で行ったの。</p>

	<p>古川さん：これは、、、大鵬と柏戸か、、、懐かしいね、この時、もうね、すごい人気があったね。</p>
	<p>プロジェクトのメンバー：東海道新幹線ですね。 古川さん：あ、、、東海道新幹線ができてたね、、、でもなかなか乗れなかったけど、夏休みに家族でこの新幹線に乗って旅行いったね。</p>
	<p>古川さん：これはね、、、浦安か、、、浦安のお祭りの時だったね。鼓笛隊の出た時だね。いつだったかははっきり覚えてないけどね、、、</p>
	<p>プロジェクトのメンバー：これは当時の東京オリンピックですね 古川さん：あ、、、オリンピックだね、、、 プロジェクトのメンバー：ここから色がカラーなんですけど、やはりカラーテレビとかの時代だったんですか？ 古川さん：そうだね、普及してたね、、、この時はね、、、日本の選手はきちんとしてたよね。この、歩く時ね、皆、足まで全部揃ってたね、他の国と比べても印象的だったよ、ところが、それから今はもう手振ったりして、自由な感じに変わってるけどね</p>
	<p>古川さん：これは、、、ビートルズか、、、来日していた時は、確かにすごかったね。</p>
	<p>古川さん：城ヶ崎海岸の灯台の前だね、、、</p>
	<p>古川さん：これもその時だね</p>
	<p>古川さん：これは、、、波勝崎でね、そこに猿がいっぱいたね。</p>
	<p>プロジェクトのメンバー：この長嶋さんの引退なんかは、テレビとか見られてました？野球とかは？ 古川さん：私はね、、、野球よりはね、サッカーをやってたよ。当時はサッカーをやる人は少なかったよ。。でね、、、周りにサッカーって言うてもどうやるものか分からなかったの、ホッケーと皆間違えたりしてね、、、(笑) 投げて取ったりするそういう野球よりもサッカーが好きで、どっちかというあんまり見なかったんだよな、、、</p>
	<p>古川さん：あ、、、結婚式の写真だね、、、 奥さん；もう昔の事だよ、、(笑) プロジェクトのメンバー：どこでやられたんですか？結婚式は？ 古川さん：あのね、半蔵門会館というところでね、、、そこはね、警察のだったよ、、、 奥さん；主人のお父さんが警察に努めてて、警察の所管だったんですよ。 古川さん：この当時ね、、年がね、、七つ違ってたよ、、 奥さん；七つ違うんですけど、その当時は上の女の人と一緒になるのもすごい話題だったんですよ。私が上だったんですよ。(笑)</p>



古川さん：これもその時だね、、、
奥さん；でね、このね、婚礼の時には、もう、、、
七つも年上だから仲人さんやる人が大変だったの、当時、二人が
浦安の小学校で勤めてたんだけど、そこの校長先生が仲人をして
くれたの、、、本当に私たちは上の人に恵まれてるかもね、

・本人と家族からの実験に対するコメント

実験が終わってから古川さんと一緒に参加して下さった家族の方からコメントを貰った。

古川さん：こういう最新IT機器を使って、画面を指で捲りながら写真を観れるのがすごい。昔の自分と当時の社会的な出来事を一緒に見れるのが何か新鮮でいい。しかし、スポーツとかは好みが分かれるかもね。

奥さん：紙のアルバムとは違って、見るのが楽しかった。しかし、私たちはこんなデジタル機器とか使えないし、主人も紙アルバムの方により愛着を感じているような気がする。同じ写真でも紙写真の方が色々な話をしてた気がする。

息子さん：こういう実験は時代の流れにも合うし、有意義だと思う。お年寄りの方は昔からラジオとかからの影響が強かったから、昔の歌をもうちょっと活用してもいいかもしれない。

・評価

全般的にこの実験は、本研究での仮説を証明できたと概ね肯定的に評価できる。実験前の仮説のポイントが、個人史と社会的な出来事に接点を作った試みやそれをデジタルコンテンツ化したことが、テーマの広がりや楽しいコミュニケーションの促進及び興味を引く話しやすい流れを作ることにつながるということだったけど、回顧録の内容をみるとそういうスムーズなコミュニケーションの促進が図られたと評価できる。

もちろん、社会的な出来事の方は、個人の好みでリアクションが少なかったりするところもあったが、映画やオリンピック、スポーツ選手の話との接点を作り、話の内容やテーマ展開の拡張に繋がった事は評価に値すると言える。

その一方で、今のお年寄りの方は、紙の写真やアルバムに対する愛着が強いらしくて、デジタルアルバムとかに慣れるにはもうちょっと時間がかかりそうな気がした。しかし、こういうデジタルコンテンツを使った回想実験に対してはとても協力的に興味深く参加して下さった。実験中は、話しながら何度も写真をタッチしたり捲ったり、横や縦に持ち直したりするなど、決してデジタルコンテンツやそういった機器を使う実験に対して無関心というわけではなかった。ITリテラシーレベルの高い近い将来の高齢者層向けには有効に使えると思う。

4.4 実験2 (回想コンテンツ2)

4.4.1 実験概要

日時：2011年09月07～08日 10:00～12:00

対象者：男女20人(60～80代)

健康状態：健康(デイサービスを利用していない元気な高齢者)

ITリテラシーレベル：普通(たまに、メールのやり取りくらい)

場所：大日苑(NPO法人 稲敷伝統文化保存会)

実験内容：ノスタルジックな大衆文化コンテンツ(俳優や歌手などの人物)をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れたことによって、他人との連帯感を感じたり、コミュニケーション促進の切っ掛けに繋がったりして、回想レクリエーションメニューとしての魅力を感じるかについて検証。実験はノートパソコンを使ってコンテンツの文字情報や画面が変わるたびに画面を止めながら回想話を誘導しながら行った。(図4.3)

評価方法：回顧録 / アンケート / 参加者からのコメント







* 施設入居者(実験3)との比較実験



図4.3 大日苑(NPO法人 稲敷伝統文化保存会)での実験の様子

4.4.2 フィードバック

・回顧録

コンテンツ	参加者の回顧録
 <p>第一問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・中央大学出身か、、、わからないな、、 ・私中央大学出身ですけどね ・あの、、浅草フランス座は懐かしいね、、昔はね、ストリップ劇場だったんですけどね。 ・へ、、そうだったんですか？ ・浅草でコメディアン、、 ・とらや是有名だから、昔、東京に行ったついでに買ったことがありますね。 ・おいしいですよ、、私もお土産で買ったことはありますね。 ・人情映画としては名作だね。渥美清って言ったらあの映画だからね、 ・渥美清さんはかっこよくはないけど、なんか人柄がいいね、、
 <p>第二問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・へ、、これが昔の渋谷？今とは全然違いますね、、 ・そうですね、当時は構想ビルなんか無いですね、、 ・あの映画みただけど、あれ吉永小百合さんのデビューさくでしょう？ ・そうですね、や、、当時は結構話題になってたけどね、、 ・名門大学出身ですしね、、愛称もあって人気もすごかったね、 ・私、大ファンだったんですよ、、
 <p>第三問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・福岡出身か、、阿部さん？違うかな、、 ・ヤクザ映画か、、高倉建じゃないですか？あの映画みるとすぐ分かりますね ・黄色いハンカチは懐かしいね、昔映画館でみただけど、当時の高倉さん格好いいですよ、、 ・私は、高倉さんのヤクザ映にはまってたんですけどね、、 ・昔は、お金が無くて車なんか買えなかったけど、働きだしてから貯蓄もたまって36の時に初めてかんたんですよ。あんな格好いいくるまじゃないんですけどね、 ・確かに、ポッポヤでキャラかわりましたよね、、
 <p>第四問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・あのミュージシャン？ドリフターズ？ ・ドリフターズのだれか一人じゃないですか？ ・ビートルズ来日のときはとにかくすごかったな、、 ・コメディアン？長介さん？ ・‘8じだよ’は昔けっこう見てましたね、、あの映像は懐かしいな、
 <p>第五問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・あのCMの演奏は格好いいね、、 ・太陽の季節は有名だね、、新太郎さんの影響もあったからね、、
 <p>第六問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・慶応出身か、、裕次郎さん？ ・裕次郎さんの歌、赤いハンカチですよ、、 ・確かに、癌かなんかで入院おてましたね、 ・当時、手術後にボカリスウェットが飲みたいてって言って話題になったこともありましたね、、私も飲みたくなって買って飲んだんですけどね ・石原裕次郎記念館は行ってみたかったんだけど、いつか行ってみたいですね ・魚屋の娘？美空ひばり？それで有名だから知ってますよ、、 ・そういえば確かに2年で破局、あんなこともあったね、、 ・私はこの歌大好きでカラオケ行くといつも歌いますね、、

・アンケート

実験後の評価はコミュニケーションを図るため、質問項目を口頭で聞きながら次のようなアンケートを実施した。(図4.4)

実験によるアンケート	
KMD高齢者プロジェクト	
Q1. 性別 : 1. 男 2. 女	Q7. 普段、パソコンや携帯電話などのデジタル機器はどのくらい利用しますか？ 1. 頻繁に使う 2. 時々使 3. あまり使わない 4. 全く使わない
Q2. 年齢 : 1. 51~60 2. 61~70 3. 71~80 4. 81~90 5. その他 ()	Q8. 新しいエンターテインメント(娯楽)としての満足度はどうでしたか？ 1. 満足 2. やや満足 3. 普通 4. やや不満 5. 不満 Q8-1. 従来のカラオケや囲碁、将棋、読書、ラジオなどの娯楽と比べて面白かった点はどこですか？(自由に書いてください) ()
Q3. 職業 : 1. 無職 2. 会社員 3. 公務員 4. 自営業 5. その他 () Q3-1. 無職を選んだ方へ定年前はどのような仕事をされていましたか？ 1. 無職 2. 会社員 3. 公務員 4. 自営業 5. その他 ()	Q9. クイズによって昔の光景や、自分の人生を振り返ることができたか？ 1. かなりできた 2. ややできた 3. あまり出来なかった 4. 出来なかった Q9-1. 懐かしさを感じさせる内容によって、クイズに親しみや、興味を持つきっかけになったか？ 1. そう思う 2. やや思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない
Q4. 健康状態について教えてください。 1. 良好 2. 通院中	Q10. クイズの難易度はどうでしたか？ 1. 難しい 2. やや難しい 3. 普通 4. やや易しい 5. 易しい Q10-1. どの部分で、答の人物が分かりましたか？ 1. 文字情報 2. 音楽 3. 映像 4. その他 ()
Q5. 高齢者向けデイケアサービスを利用されたことはありますか？ 1. ある 2. なし Q5-1. あるを選んだ方、どれくらい利用しますか？ 1. 週に2~3回以上 2. 週に1回 3. 月に1回 4. その他 ()	Q11. 回想要素のある、新しい娯楽によって、周囲とのコミュニケーションや連帯感が生まれたと思うか？ 1. そう思う 2. やや思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない
Q6. 普段、どのような娯楽をされていますか？(複数回答可) 1. 囲碁、将棋 2. カラオケ 3. テレビ 4. ラジオ 5. インターネット(パソコン) 6. 読書 7. 映画 8. 音楽鑑賞 9. スポーツ 10. 携帯電話 11. その他 ()	Q12. 今回の実験で、改善点があれば教えてください。

図4.4 実験後のアンケート

・アンケートの結果と参加者からのコメント

Q1. 性別			
1. 男	50%	2. 女	50%
Q2. 年齢			
1. 51～60	25%	2. 61～70	45%
3. 71～80	15%	4. 81～90	10%
5. その他 ()			
Q3. 職業			
1. 無職	55%	2. 会社員	10%
3. 公務員	0%	4. 自営業	35%
5. その他 ()			
Q3-1. 無職を選んだ方へ定年前はどのような仕事をされていましたか			
1. 無職	0%	2. 会社員	55%
3. 公務員	36%	4. 自営業	9%
5. その他 ()			
Q4. 健康状態について教えてください。			
1. 良好	55%	2. 通院中	45%
Q5. 高齢者向けデイケアサービスを利用されたことはありますか。			
1. ある		2. なし	100%
Q5-1. ある を選んだ方、どれくらい利用しますか。			
1. 週に2～3回以上		2. 週に1回	
3. 月に1回		4. その他 ()	利用なし
Q6. 普段、どのような娯楽をされていますか？(複数回答可)			
1. 囲碁、将棋	5%	2. カラオケ	50%
3. テレビ	70%	4. ラジオ	20%
5. インターネット(パソコン)	45%	6. 読書	65%
7. 映画	25%	8. 音楽鑑賞	60%
9. スポーツ	25%	10. 携帯電話	90%
11. その他 (旅行・登山・写真・ビデオ撮影・陶芸・日曜大工・ボランティア・家庭菜園・韓国ビデオ・盆栽・農作業・菜園)			
Q7. 普段、パソコンや携帯電話などのデジタル機器はどのくらい利用しますか？			
1. 頻繁に使う	70%	2. 時々使う	20%
3. あまり使わない	5%	4. 全く使わない	5%
Q8. 新しいエンターテインメント(娯楽)としての満足度はどうでしたか？			
1. 満足	75%	2. やや満足	20%
3. 普通	5%	4. やや不満	
5. 不満			
Q8-1. 従来のカラオケや囲碁、将棋、読書、ラジオなどの娯楽と比べて面白かった点はどこですか？(自由に書いてください)			
<ul style="list-style-type: none"> ・回想時間をクイズ間に挟むことで、初対面の方ともコミュニケーションが生まれる。 ・仲間と一緒にやることで年代を超えた連帯感が生まれたような気がする。 ・カラオケなら歌って終わりのように一方的でなく、思い出話があることで双方向的な交流に。 ・人物の顔はすぐに解るけど、文字情報やプロフィールが新たな発見に繋がった。 ・人物以外のコンテンツが時代背景や歴史の勉強になった。 			
Q9. クイズによって昔の光景や、自分の人生を振り返ることができたか。			
1. かなりできた	25%	2. ややできた	50%
3. あまり出来なかった	15%	4. 出来なかった	10%
Q9-1. 懐かしさを感じさせる内容によって、クイズに親しみや興味を持つきっかけになったか。			
1. そう思う	40%	2. やや思う	10%
3. あまり思わない	10%	4. 全く思わない	40%
Q10. クイズの難易度はどうでしたか？			
1. 難しい	15%	2. やや難しい	35%
3. 普通	35%	4. やや易しい	10%
5. 易しい 5%			
Q10-1. どの部分で、答の人物が分かりましたか。			
1. 文字情報	5%	2. 音楽・声	75%
3. 映像	20%	4. その他 ()	

Q1 1. 回想要素のある、新しい娯楽によって、周囲とのコミュニケーションや連帯感が生まれたと思うか。

- | | | | |
|------------|-----|-----------|-----|
| 1. そう思う | 70% | 2. やや思う | 15% |
| 3. あまり思わない | 15% | 4. 全く思わない | 0% |

Q1 2. 今回の実験で、改善点や気づきがあれば教えてください。

- ・西暦よりも元号のほうが、さらに昔の風景やイメージが思い出しやすい。
- ・画面が小さい、大画面でやれば更に面白かった。
- ・話しながらやっているうちに、最初にあった緊張感がなくなってリラックス出来てよかった。
- ・設問ごとにコミュニケーションを促進するような質問をさらに行っていくとより盛り上がる。
- ・途中で映像を止めながら、クイズを進行していったのが、考える時間があってよかった。
- ・紙のアンケートよりも、口頭で会話・交流しながらアンケートを取ったのが良かった。
- ・クイズなら、プレッシャーやライバル意識が生まれて微妙な感じもある。
- ・さらに古い時代の有名人など、より高齢者向けのクイズがあっても良かった。
- ・他のジャンルのコンテンツがあっても、なお良かった。

・評価

この実験の対象者は、割とパソコンでメールのやり取りをしている方やパソコン教室とかにも通っている方もいたりして、全般的にはIT社会に慣れてる方の割合が高くて、昔の大衆文化をテーマにしたクイズ形式の回想映像レクリエーションに対して、概ね肯定的な興味を示してくれた。

特に、クイズの流れにストーリーがあって昔のことを連鎖的に思い出しやすかったり、クイズ形式なのでプレッシャーやライバル意識が生まれて微妙な感じもあったが、仲間と一緒にやることで年代を超えた連帯感を感じたり、回想時間をクイズ間に挟むことで、初対面の方ともコミュニケーションが生まれてよかったという意見もあった。

参加者からはこのクイズ形式に対して、次のようなコメントもあった。

Nさん：“今、テレビだってクイズ番組も多いけど、やっぱりクイズ番組だってただ見てるだけで、家族みんなで見てたら家族と会話になるでしょう。ただ見て、お祖父さんだって一人で見ててハハって笑ってるだけでしょう？自分もほら答えを言いたいけど言えないじゃないテレビには、ま、言ったとしても一人でブツブツ言うだけだから、皆の前で言ったら、あ、あなた頭いいねとか教養があるねえってことになるから自分もうれしいじゃないですか？ボケないようにする予防も大事だから頭を使わせたり、回想法で脳を刺激したりするこういうクイズ形式の映像レクリエーションもいいかもしれませんね。”

そして、ヘルパー資格2級を持っているDさんからは、この高齢者向けにクイズ形式のデジタル映像を使うレクリエーションに対して、次のようなコメントもいただいた。

Dさん：“映像とかデジタルコンテンツを使うレクリエーションって今の高齢者には合わない感じがしますが、将来の高齢者は抵抗感を感じないかもしれませんね、もしかすると近い将来には、それが介護施設のサービスのクオリティまでも決める基準になるかも知れませんね。例えばIT機器を使える環境設備があるとか、ネットが使えるとか本当にそうなる可能性が高いんですよ。まだ施設は利用してない今の60～70代の方の中にもパソコン教室に通ったりする方も結構いるからそんな環境になりそうですね。今はちょっと関係ない話かもしれませんが

んけどね。

日本の老人ホームの娯楽はすごく限られてるんですが、ドイツだと専門家がいてそれで色んなことをプログラムでやるんですね。私は色んな老人ホームを回ってきてますが、ほとんどは、やはりカラオケのように単純なものばかりで、本当に頭を回転させると言ったレクリエーションは少ないですね、

簡単で単純な手作業のレクリエーションとかが多い気がするけどね、ま、近い将来にはデジタルコンテンツとかで頭を使うレクリエーションも増えそうですね。ネットとかと繋がって今は出来ないことができたり、、、

福祉分野はITがものすごく遅れてますね。施設は予算とか時間がないとか言ってるけど、私は予算の問題じゃないと思うんですけどね。パソコンだってだれでも持っているから、やろうとすれば自分たちでできるから、、、

例えばネットインフラを使って学校とか幼稚園とかと老人ホームをつないでね。子供たちがよく老人ホーム行くんですよ。しかし、子供たちとお年寄りがやることってすごくつまらないんですよ。もし、お互いチームを組んでクイズをしたりすると会話になりますね、だから考えてみると色々あり得ますね。このような試みは他世代との交流においてコミュニケーション促進の切っ掛けになるかもしれないですね。例えば敬老の日とかクリスマスとかにITを使って子供たちとお年寄りを繋げられるかもしれないですね。”

といったコメントやそのほかアンケートからも色々貴重なフィードバックを貰うことができた。「新しいエンターテインメントとしての満足度」も‘やや満足’以上の方々の割合が95%で、「回想要素のある、新しい娯楽によって、周囲とのコミュニケーションや連帯感が生まれたと思うか」という質問項目に対しても、‘やや思う’以上の方々が85%を占めるなど、本コンテンツに対する満足度は概ね高かったと評価できる。

文字情報やプロフィールが新たな発見に繋がったという意見とか、人物以外のコンテンツが時代背景や歴史の勉強にもなったという意見などもあった。

実験前の検証のポイントであった、ノスタルジックな大衆文化コンテンツ（俳優や歌手などの人物）をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れた回想デジタルコンテンツが、他人との連帯感共有やコミュニケーション促進の切っ掛けを提供する回想レクリエーションメニューとしての魅力を感じるかについては、概ね肯定的に評価できる。

4.5 実験3 (回想コンテンツ2)

4.5.1 実験概要

日時：2011年10月11日 13:00～14:00

対象者：男女17人 (60～80代)

健康状態：健康度はやや低い (デイサービスの利用者)

ITリテラシーレベル：全体的に低い

(携帯以外はデジタル機器をあまり使わない)

場所：株式会社やまねメディカル、
デイサービスセンターなごやか一之江

実験内容：ノスタルジックな大衆文化コンテンツ (俳優や歌手などの人物) をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れたことによって、他人との連帯感を感じたり、コミュニケーション促進の切っ掛けに繋がったりして、回想レクリエーションメニューとしての魅力を感じるかについて検証。実験はノートパソコンを大画面テレビに繋いでテレビ画面で行った。コンテンツの文字情報や画面が変わるたびに画面を止めながら回想話を誘導しながら行った。(図4.5)

評価方法：回顧録 / アンケート / 参加者からのコメント







* 健常者 (実験2) との比較実験



図4.5 デイサービスセンター一之江での実験の様子

4.5.2 フィードバック

・回顧録

コンテンツ	参加者の回顧録
 <p>第一問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・浅草はたまにいくけど、あそこで公演はみたことないですね、 ・とらやは有名だから昔、買ったことはありますね。 ・男はつらいよは見たことあるけど結構よかったよ ・あのポスターは懐かしいですね
 <p>第二問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・吉永さんの映画はみたことありますね、
 <p>第三問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・若いときは車なんか高くて買えなかったんですよ、、、 ・建さんの本はまだ読んでことないですね、 ・ドリフターズ？ ・8時だよはたまに見てましたね、
 <p>第四問</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・裕次郎記念館は実際行った事はないですね、 ・魚屋の娘は、、美空ひばりさんじゃないですか？ ・あの映画は見たことありますね ・美空ひばりさんの歌の中ではこの歌が一番好きですね、
 <p>第五問</p>	
 <p>第六問</p>	

・アンケート

実験後の評価はコミュニケーションを図るため、質問項目を口頭で聞きながら次のようなアンケートを実施した。

実験によるアンケート	
KMD 高齢者プロジェクト	
<p>Q1. 性別 : 1. 男 2. 女</p> <p>Q2. 年齢 : 1. 51~60 2. 61~70 3. 71~80 4. 81~90 5. その他 ()</p> <p>Q3. 職業 : 1. 無職 2. 会社員 3. 公務員 4. 自営業 5. その他 ()</p> <p>Q3-1. 無職を選んだ方へ定年前はどのような仕事をされていましたが 1. 無職 2. 会社員 3. 公務員 4. 自営業 5. その他 ()</p> <p>Q4. 健康状態について教えてください。 1. 良好 2. 通院中</p> <p>Q5. 高齢者向けデイケアサービスを利用されたことはありますか。 1. ある 2. なし</p> <p>Q5-1. あるを選んだ方、どれくらい利用しますか。 1. 週に2~3回以上 2. 週に1回 3. 月に1回 4. その他 ()</p> <p>Q6. 普段、どのような娯楽をされていますか? (複数回答可)</p> <p>1. 囲碁、将棋 2. カラオケ 3. テレビ 4. ラジオ 5. インターネット (パソコン) 6. 読書 7. 映画 8. 音楽鑑賞 9. スポーツ 10. 携帯電話 11. その他 ()</p>	<p>Q7. 普段、パソコンや携帯電話などのデジタル機器はどのくらい利用しますか? 1. 頻繁に使う 2. 時々使 3. あまり使わない 4. 全く使わない</p> <p>Q8. 新しいエンターテインメント(娯楽)としての満足度はどうでしたか? 1. 満足 2. やや満足 3. 普通 4. やや不満 5. 不満</p> <p>Q8-1. 従来のカラオケや囲碁、将棋、読書、ラジオなどの娯楽と比べて面白かった点はどこですか? (自由に書いてください) ()</p> <p>Q9. クイズによって昔の光景や、自分の人生を振り返ることができたか。 1. かなりできた 2. ややできた 3. あまり出来なかった 4. 出来なかった</p> <p>Q9-1. 懐かしさを感じさせる内容によって、クイズに楽しみや、興味を持つきっかけになったか。 1. そう思う 2. やや思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない</p> <p>Q10. クイズの難易度はどうでしたか? 1. 難しい 2. やや難しい 3. 普通 4. やや易しい 5. 易しい</p> <p>Q10-1. どの部分で、答の人物が分かりましたか。 1. 文字情報 2. 音楽 3. 映像 4. その他 ()</p> <p>Q11. 回想要素のある、新しい娯楽によって、周囲とのコミュニケーションや連帯感が生まれたと思うか。 1. そう思う 2. やや思う 3. あまり思わない 4. 全く思わない</p> <p>Q12. 今回の実験で、改善点があれば教えてください。</p>

図4. 6 実験後のアンケート

・アンケートの結果と参加者からのコメント

Q1. 性別		
1. 男 35%	2. 女 65%	
Q2. 年齢		
1. 51～60 0%	2. 61～70 12%	3. 71～80 18%
4. 81～90 53%	5. その他 (17%)	
Q3. 職業		
1. 無職 70%	2. 会社員 12%	3. 公務員 6%
4. 自営業 6%	5. その他 (6%)	
Q3-1. 無職を選んだ方へ定年前はどのような仕事をされていましたか		
1. 無職 33%	2. 会社員 33%	3. 公務員 22%
4. 自営業 22%	5. その他 ()	
Q4. 健康状態について教えてください。		
1. 良好 18%	2. 通院中 82%	
Q5. 高齢者向けデイケアサービスを利用されたことはありますか。		
2. ある 100%	2. なし 0%	
Q5-1. ある を選んだ方、どれくらい利用しますか。		
1. 週に2～3回以上 71%	2. 週に1回 24%	
3. 月に1回 5%	4. その他 ()	
Q6. 普段、どのような娯楽をされていますか？(複数回答可)		
1. 囲碁、将棋 24%	2. カラオケ 12%	3. テレビ 47%
4. ラジオ 24%	5. インターネット(パソコン) 6%	6. 読書 35%
7. 映画 24%	8. 音楽鑑賞 24%	9. スポーツ 0%
10. 携帯電話 47%	11. その他 (ガーデニング)	
Q7. 普段、パソコンや携帯電話などのデジタル機器はどのくらい利用しますか？		
1. 頻繁に使う 0%	2. 時々使う 24%	
3. あまり使わない 30%	4. 全く使わない 46%	
Q8. 新しいエンターテインメント(娯楽)としての満足度はどうでしたか？		
1. 満足 24%	2. やや満足 18%	3. 普通 24%
4. やや不満 20%	5. 不満 20%	
Q8-1. 従来のカラオケや囲碁、将棋、読書、ラジオなどの娯楽と比べて面白かった点はどこですか？(自由に書いてください)		
・馴染みのある大画面で出来たのは良かった。		
Q9. クイズによって昔の光景や、自分の人生を振り返ることができたか。		
2. かなりできた 20%	2. ややできた 30%	
3. あまり出来なかった 30%	4. 出来なかった 20%	
Q9-1. 懐かしさを感じさせる内容によって、クイズに親しみや興味を持つきっかけになったか。		
1. そう思う 20%	2. やや思う 30%	
3. あまり思わない 30%	4. 全く思わない 20%	
Q10. クイズの難易度はどうでしたか？		
1. 難しい 30%	2. やや難しい 30%	3. 普通 24%
4. やや易しい 12%	5. 易しい 4%	
Q10-1. どの部分で、答の人物が分かりましたか。		
2. 文字情報 24%	2. 音楽・声 24%	
3. 映像 52%	4. その他 ()	
Q11. 回想要素のある、新しい娯楽によって、周囲とのコミュニケーションや連帯感が生まれたと思うか。		
1. そう思う 20%	2. やや思う 20%	
3. あまり思わない 30%	4. 全く思わない 30%	
Q12. 今回の実験で、改善点や気づきがあれば教えてください。		
<ul style="list-style-type: none"> ・大画面でやることが出来て、面白かった。 ・設問ごとにコミュニケーションを促進するような質問をさらに行っていくとより盛り上がる。 ・さらに古い時代の有名人など、より高齢者向けのクイズがあっても良かった。 		

・評価

全般的に、このデイサービスセンターでの実験を評価するには、やや厳しい感じはある。皆さんの健康状態や認知症の症状の重度なども個人によってはかなり差があったり、積極的に発言する人がそもそも少なく、皆を対象にした口頭のアンケート調査にも大変苦労した。目や耳が良くない人が多かったりして、実験自体もスムーズではなかった。緊張感がなかなか取れない部分もあり、施設入居者独自の雰囲気があった。途中で映像を止めながら、クイズを進行していったが、考えるひとが少なかったり、思っていた以上に飽きやすい、興味がそれるといふ人も多かった。

「大日苑」の健常者の方々のグループよりは全体的に年齢層も上だったし、平均的な健康状態もそんなに良くなって、簡単にイメージできるシンプルで分かりやすいレクリエーションを好む傾向が強かった。考えさせたりするエンタテインメント的な要素は健康度の高いお年寄りの方にとっては興味を引かせるかもしれないが、個人個人の健康状態や症状がバラバラで、なかなか一丸となって連帯感を感じながら回想レクリエーションを楽しむという雰囲気には繋がらなかった。

しかし、その一方で、テレビの大画面で映像コンテンツを使って楽しむことが面白かったというリアクションや、もっとテーマのジャンルを広げたり、さらに古い時代の映像も混ぜたりして、もう少し長くやれば、より盛り上がるかもしれないという意見もあった。

結論的には、こういう施設の利用者で健康度が平均より低くて年齢層の高い15人以上の大人数のグループ向けには、回想映像コンテンツレクリエーションにも健常者グループ対象とは違って、色々と工夫が要りそうな感じがした。

老年心理学者である大田ゆず先生の話によると、回想法を実施する時の注意点として、重い症状のある方には、専門家チーム（精神科や心理士）のサポートが必要であるという。実際、このデイサービスセンターの場合も症状が重い方が多かった。デイサービスセンターの日課にあったレクリエーションも、塗り絵や間違い探し、指体操、スタッフ手作りのボール投げゲーム、カラオケなど、個人単位で簡単にできる感じの構成であった。

割と、紙とかホワイトボードなどアナログに慣れてる人が多かったし、高い年齢の方や重い認知症の方もいて、映像コンテンツを皆で楽しんだり、それによってコミュニケーションの促進を図ったりする事については専門的な知識が無い限り、色々と厳しいところがあった。

しかし、こういう福祉分野やサービス施設の環境の中にも、近い将来には、ITの進展という時代の変化や高齢者層のITリテラシーレベルの上昇に伴って、徐々にデジタルの要素が浸透していく環境になると思う。今の段階ではまだ時期尚早かもしれないが、クリエイティブなデジタルコンテンツや映像を使うレクリエーションを本研究で提案したことは有意義だったと評価できる。

4.6 実験4 (回想コンテンツ2 + 改善提案コンテンツ)

4.6.1 実験概要

日時：2011年11月25日 17:00～18:00

対象者：男女2人（70代）

健康状態：健康（商店街で店を運営している元気な高齢者）

ITリテラシーレベル：普通（たまに、メールのやり取りくらい）

場所：巣鴨の地蔵通り商店街（のり屋さんと帽子屋さん）

実験内容：ノスタルジックな大衆文化コンテンツ（俳優や歌手などの人物）をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れたことに回想レクリエーションメニューとしての魅力を感じるかについて検証する。さらに、改善提案コンテンツをお見せしてから、コメントも貰った。実験はノートパソコンを使って行った。コンテンツの文字情報や画面が変わるたびに画面を止めながら回想話を誘導しながら行った。（図4.7）

・改善提案コンテンツ

- 1970年代の女性CMアイドルCM集
- 1964～2004年までの新宿風景の変化
- 映像歌年鑑 1970年～71年

評価方法：回顧録 / 参加者からのコメント



図4.7 巣鴨の地蔵通り商店街での実験の様子

4.6.2 フィードバック

・回顧録

コンテンツ	参加者の回顧録
	<ul style="list-style-type: none"> ・え、男はつらいよは見たことありますよ、私はそういう映画好きですね ・とらやは有名だけど、私はまだ食べたことないですね、 ・へ、、、これが昔の渋谷ですか？、、 ・ま、、、吉永小百合さんはやっぱりかわいいし、名門大学出身だったから有名だったよ、、、 ・高倉さんのヤクザ映画は見たことはあるけど、、私はあんまり好きじゃないですね、、 ・昔、初めて車が出た時は高かったからね、、なかなか買えなかったんですよ、 ・これは、、いかりや長介さんかな、、去年なくなったんですよね、、 ・確かに、CMとかにも出てたな、、後年は俳優さんでね、とても味のある俳優さんだったけどね。 ・これは新太郎さんなのかな、、新太郎さんも初めは俳優だったから、どっちかというとお兄さんの方のイメージが強いけどな、、都知事だからとかじゃなくてね、 ・そういえば石原裕次郎さん、、2009年だったかな、、あの、、国立競技場で回忌やったじゃない、、あれはすごかったね、、癌でなくなって残念だけどね、、慶応の病院か、、手術後に‘ポカリスエットが飲みたい’って言って有名になったこともあるね、、 ・魚屋の娘、、美空ひばりさんですか？有名ですから、、
	<p>あ、、これは山口百恵さんのCMだね、懐かしいね、、昭和40年のCMか、、私、昭和40年か41年に結婚をして、、23くらいの時ですね、、こういう当時の家電製品のCMとか見るとやっぱりその時の新婚生活の思い出もあっていいね、、</p> <p>プロジェクトメンバー：今度は新宿の昔の風景の映像です。新宿はよく行かれますか？</p> <p>私、昔の新宿はよく知ってますよ、、仕事も新宿の方でやってたんでよく行ってましたよ、この当時の新宿も懐かしいけど、これはむしろ新しい新宿だよな、、もっと古い新宿の風景があってもいいかもね、、この住友ビルがあるところには昔ここにヨドバシ浄水場があったんですよ、、あの、、これは京王プラザですか？京王プラザだよな、、あの西口は前にね、安田生命のビルがあって今もあるけどね、、私の年代だともっと前の新宿の風景がいいかもね、、</p> <p>プロジェクトメンバー：ちなみに1964～2004年までの新宿風景の変化を10秒以内に収めて加工した映像もあるんですけど、お見せします。</p> <p>あ、、すごいよね、、今の新宿は恐ろしいくらい風景が変わってるね、、こういう昔と今の風景の変化を比べられる映像とかも面白くていいですね、、人によるのかもしれないんですけど、テレビでよく取り上げる社会的な出来事とかも割と心の底に残っていて俳優さん以上にいいかもしれないですね、スポーツ選手とかも昔小学生だった頃、駄菓子屋さんでカード買った記憶がありますよね、長嶋とかもちろん見ましたけどもっと古い時代のもあったらいいかもしれませんね。</p> <p>やっぱり、こういう古いものを見ているとやっぱりなんかいいですね、、ちょっとはずかしいんだけど、その、、古いCD屋さんに行ってわざわざ古い人のCDを車で聞くとね、、やっぱりその時代に自分がタイムスリープっていうか、、その</p>



タイムスリープするっていうことは、あの、現状の自分を忘れてね、なんかこう、元気に、車の運転ってそんな力使わないから、その、年を感じないわけですよ、で、それがかなりね、なんか良い効果っていうかね、年寄りにとって、そういう自覚があるのね。なんか若くなれちゃうっていうような雰囲気がその歌謡曲を聞くと、自分は若い時にそんなに聞いてないのに、耳に入ってるんだね、やっぱり歌の影響は強いね、

プロジェクトメンバ：歌以外、懐かしいテレビや映画の映像、風景の動画などについてはどう思われますか？

あのね、私やっぱり東京で生まれてるから、中学頃から銀座なんか友達と良く行ってたけど、神保町の本屋も行ってその帰りで銀座行くっていうようなパターンだったよね、それでね、この間やっぱり裕次郎の‘ある恋の物語’っていう映画をやってたんですよ、その裕次郎を見るよりも、その当時の銀座の、その今はないネオンサインがでるわけですよ、森永製菓の地球儀が、知らないでしょうけどね、そこでね、山一証券っていうね、日比谷から歩いてると正面に見えるんですよ、今はなくなっちゃってるけどね、そういうのみるとね、自分がね、その映画自体よりもその当時の風景を見る事によってね若がえちゃうのね、それでそれに付随した色んなあれが、友達とか、思い出がバーっと押し寄せてくるんですよ、だから、特に、あの古い映画なんかは動くからね、写真よりもあいう物を使うといいね、たまに古い映画をやってるのを見ると非常に懐かしいよね、

東京の風景も本当に若い時と比べると変わっちゃったからね、あんまり銀座に出ても面白くもなんともないから、

・参加者からの実験に対するコメント

- こういう実験は、やっぱり時代も変わってるから、面白いと思うよ。こっちが複雑にパソコンをいじったりする事はできないけど、こういう懐かしい映像を、特に昭和時代の新宿のような風景とかね、昔のスポーツ選手や芸能人とかのテーマなんかは、やっぱりテレビとかでたまに接する機会しかないけど、こういう昔の動画コンテンツを身近に楽しめるっていう事はいいですね、、、あと、こういうクイズ形式は確かに面白いけど、ヒントの映像をもっと長くしたり、映画なんかはもっと昔の生活を思い出させたりするシーンを活用したりすると面白そうですね、
- 私が施設に入る頃は、こういう映像とかもたくさん使うレクリエーションが増えるかもしれませんね。昔の映画に出てくる繁華街や風景のシーンとかは見るたびに、その時代にタイムスリープするような感じがして良いですね、、、でもそんな昔の映画とか映像とかもわざわざどこから借りたりしないと見れないからね、、、懐かしい映像でこんなクイズみたいなレクリエーションを皆でやると盛り上がるかもね。

・評価

巣鴨で店を運営している70代の元気なお二方を対象にしたこの実験は、非常に有意義で肯定的な方向の有効性が確認できたし、今後の課題としての貴重なフィードバックを得られた。

今度の実験では、既存の回想コンテンツ2と共に、前回のフィードバックとして頂いた‘もうちょっと他のジャンルのコンテンツがあっても、なお良かった’という意見を反映して、改善提案コンテンツまで一緒に見せた。

改善提案コンテンツとしては、‘70年代のCM集や映像歌年鑑、昔の新宿と今の新宿の風景’といったテーマのコンテンツを使った。

昔のCMの映像や活躍していたスポーツ選手などに対しては、結婚した時の話や小学生の頃、駄菓子屋さんでカードを買った記憶とかの話をしたり、石原裕次郎さんの映画の話が切っ掛けになって、その中のシーンについての回想話を聴かせてくれたりして、実験コンテンツに対しては大変積極的な興味を示してくれた。実験に対する特徴的なコメントとしては、こういう昔のCMとか人物、風景といった大衆文化のジャンルのコンテンツって、テレビでたまに接する機会しかなくなて来てるけど、こういうテーマの映像コンテンツを使うクイズ形式のレクリエーションって結構良いかもしれないというコメントもあった。

ノスタルジックな大衆文化コンテンツ（俳優や歌手などの人物）をクイズ形式にし、エンターテインメント的な要素を入れたコンテンツに回想レクリエーションとしての魅力を感じるかという実験の検証ポイントと今回の改善提案コンテンツの有効性については、概ね肯定的に評価できる。

4.7 実験結果の総評価

本研究で提案した二種類のコンテンツは、計4回の実験を通じて、回想法コンテンツとしての魅力や有効性において概ね肯定的に評価できる一方で、現在の施設利用者を対象とすることに関しては現実的な厳しさを確認できた。

現在の施設利用者の場合、ITやデジタルという映像コンテンツよりは、実際に手で触れたりするアナログ的な媒体に対する愛着が強く、そういう環境に慣れていたり、年齢も高く、重い認知症の方もいたりして、なかなか頭を使わせる感じのレクリエーションへの積極的な参加は現実的に厳しいことが分かった。

その一方で、同じコンテンツで行った健常者グループの比較実験では、積極的に発言をしたり、連帯感や共感、コミュニケーションを図りながら、本研究で提案したコンテンツを楽しんだりする様子是对照的で印象深かった。レミニッセンス（一般的な回想法）の概念を取り入れたクイズ形式の新たなスタイルの回想デジタルコンテンツが、高齢者向けの回想レクリエーションメニューとして有効性があるということが概ね評価できるといえる。ボケ防止のレクリエーションとしても、高齢者コミュニティのQOLの向上に寄与に繋がる可能性があるといえる。

4.8 実験結果に基づく現実的な課題考察

コンテンツ制作は「回想法とライフレビュー（野村豊子）」の‘回想法を促すテーマの例’を参考に、ウェブ上のコンテンツを活用して、クリエイティブな構成で加工、編集したもので、高い技術などが要ったわけではない。

本研究で提案した二種類のコンテンツは、YouTubeのようなウェブ上の共有コンテンツが持つ回想レクリエーションメニューとしての可能性や有効性を試してみた具体的な例であって、コンテンツの構成や形式において最も効果的で望ましい方向のコンテンツであるとは言い切れない部分はある。

回想コンテンツは、その利用環境や対象者の都合、興味分野の個人差など次第で、様々な形態があり得る。実験の結果からも分かる通り、コンテンツ1では個人の興味分野次第でリアクションの差が大きかった。仮にコンテンツの普及のために個々人に合わせるとしても、手間暇がかかりすぎるし、もし年代毎にその時系列に沿った様々な分野の社会的出来事のデフォルト的なコンテンツを保有し、各々の個人史に興味分野を考慮したコンテンツを時系列に割り当てるとしても、一律断片的な感じになりやすく、マンネリ化したり、飽きやすくなりかねないので、個人向けのコンテンツ制作については、現実的な厳しさを感じる。

その一方で、大衆文化をテーマにした汎用性のあるコンテンツ2の普及や実用化の可能性に関しては、ある程度ポジティブに考えられる部分はある。

仮に、クイズという形式の有効性については、リアクションが良かった健常者のグループとは違って、施設利用者の場合、普及や実用化への適用が多少厳しい印象を受けたが、映像を使って画面で楽しむ形のレクリエーションという実験的試みに対しては、興味を示してくるお年寄りの方も少なくなかった。

ノスタルジックな大衆文化をテーマにした、回想映像レクリエーションが施設やお年寄りが集まるセンターなどで気軽に楽しめるようになることは、今すぐは無理かもしれないが、今後、近い将来には期待できるだろう。

本項では、そういう汎用性の高い回想コンテンツの活用及び普及・実用化のための現実的な課題について考察する。

現実的課題として、大きく二つを揚げられるが、一つ目は著作権で、二つ目はコンテンツの活用と普及のための環境構想である。

・著作権

現在、YouTubeのような動画共有サイトで映像を活用・共有するためには、著作権の問題をクリアしなければならない。実際、テレビ番組、コメディ、スポーツ番組、ニュース番組、アニメ、ドラマ等の商業的コンテンツは著作権で保護されている場合が多い。

そういう著作権に関する課題をクリアするために考えられるのが、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスのコンテンツの活用である。

クリエイティブ・コモンズとは、コンテンツ作成者が誰かにその作品を使用する許可を与えるための標準的な方法の1つである。YouTubeでは、アップロードした動画にクリエイティブ・コモンズのCC BYライセンス（表示 - 再利用を許可する）を適用できる。このライセンスが適用された動画は、他の

YouTube・ユーザーがYouTube動画エディタを使ってそのユーザーの動画内で使用することができる。CC BYライセンスでは、帰属の表示が自動的に行われる。つまり、クリエイティブ・コモンズコンテンツを使用して作成した動画には、動画プレーヤーの下に元の動画のタイトルが自動的に表示される。著作権は所有者が保持し、他のユーザーはライセンスの条件に基づいてその作品を再利用することになる。

仮に、回想法事業を行ったり、サポートをしている当事者が、そういったクリエイティブ・コモンズコンテンツ（図4. 8）の範囲内で、YouTube動画エディタを使って、映像コンテンツを制作して共有したりすることは現実的な可能性がある。

しかし、まだ著作権がかかっていて公的に活用するには制限があるコンテンツは多いのが現実である。加速化していく高齢化社会という時代の流れと変化の中で、増加する高齢者層のQOL向上のためには、こういう著作権があるコンテンツも福祉分野では活用できるようにする試みは増やすべきである。

福祉分野向けに限っては、著作権やコンテンツ共有の規制などを緩和したり、例えばそういう分野の関係者アカウントに対してはアクセス権限を与えたりして、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスのようなコンテンツの共有の輪を広げていくことが必要である。



図4. 8 クリエイティブ・コモンズコンテンツの実例
(YouTube動画エディタ)

・コンテンツの活用と普及のための環境構想

仮に、前述したクリエイティブ・コモンズコンテンツなどを活用した回想コンテンツがあるとしたら、そういうコンテンツをどうやって共有し、活用の輪を広めていくかについては、その媒介になるメディアとしてスマートテレビを提案する。ITの進化により、YouTubeのようなウェブコンテンツはテレビでも楽しめるようになってきている。(図4.9) こういった素晴らしい環境をもっと積極的に活用すれば、様々な可能性が見えてくるはずである。

	Google TV: Select YouTube Leanback from the home screen, or visit youtube.com .
	Media Center PC: パソコンとテレビを接続し、ウェブブラウザで youtube.com/xl にアクセスします。
	Wii: [インターネット チャンネル] を選択し、[ウェブ アドレス] をクリックして youtube.com と入力します。
	Sony プレイステーション: [ネットワーク] を選択し、[インターネット ブラウザ] を選択します。次に、コンソールの [開始] ボタンをクリックして、閲覧する URL として youtube.com と入力します。
	Apple TV: メイン メニューから [YouTube] を選択してください。
	TiVo: メイン メニューで [ウェブ動画とダウンロード] を選択し、[YouTube] を選択します。
	LG LCD モデル: 42LH50、47LH50、55LH50。PDP モデル: 50PS80、60PS80。
	Panasonic VIERA HD テレビ、プラズマ テレビ、および液晶テレビ
	Sony Bravia® HD テレビ
	Samsung シリーズ 8 および 6 のプラズマ HD テレビ
	Philips テレビのリモコンでネットテレビの YouTube アイコンを選択します

図4.9 テレビでYouTube
(<http://www.youtube.com/youtubeonyourtv>)

例えば、スマートテレビを通じた回想コンテンツの活用と普及のための環境構想の概要は次のように纏めることができる。

NPOシルバー総合研究所などの回想法事業のサポートセンターがクリエイティブ・コモンズ・ライセンスがあるコンテンツを編集したり、オリジナル映像を加工したりして、当センターの公式アカウントの中でコンテンツを管理する。そのコンテンツを多数の回想法コンテンツ利用施設がチャンネル登録を通じて利用する仕組みだったら、コンテンツの普及や実現可能性が見込めるだろう。無論、そのコンテンツを利用する際に、回想法レクリエーションの教育を受けた専門スタッフが司会をしながら、参加者達をリードする環境までが整われるとしたら、理想的であろう。（図4. 10）

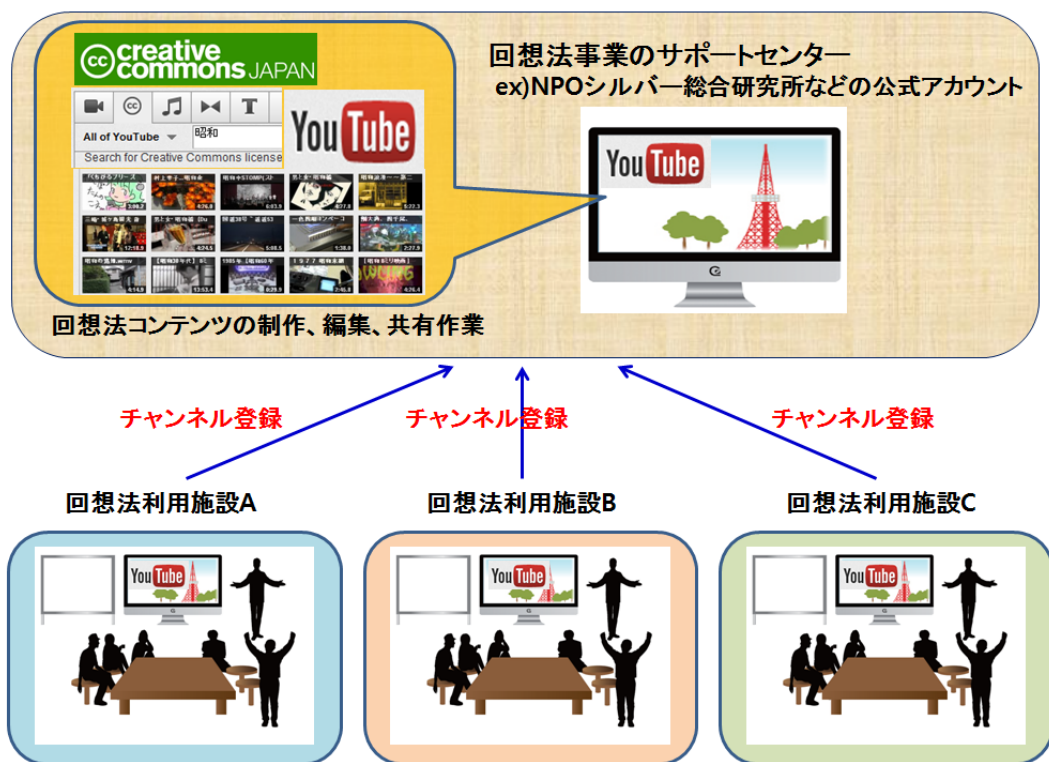


図4. 10 コンテンツの活用と普及のための環境構想

第5章 結論

5.1 本研究のまとめ

本研究は、加速化していくITの進展に伴って、社会的な課題になってきている高齢者コミュニティのQOL向上というテーマにどのように貢献できるかについて考察している。

目まぐるしい時代の変化の中、IT時代のデジタルコンテンツパワーやそういったデジタルコンテンツソースが持つ潜在力は、私たちのライフスタイルや世の中全領域において、ますますその影響力を拡大していつている。

IT(情報技術)の革新により、もはや情報が日常生活において持つ意義は、これまでの時代以上に大きくなってきているといえる。

そういう時代の変化の中、高齢者層は情報格差(デジタルディバイド)を経験したり、あるいは、そういう不利な立場から離れるためにIT社会への適応を余儀なくされている。

本研究で提案した、回想法に基づくデジタルコンテンツは、そういう時代的背景の中で、もはやライフスタイルの質にまで影響する‘デジタルコンテンツや情報’という、IT時代の立派な資源を、高齢者コミュニティのQOL向上に繋がる形で活用するための提案である。

YouTubeやグーグルのような、すでにあるIT社会の豊富なデジタルコンテンツソースは活用次第では、高齢者コミュニティのQOLに寄与できる立派なツールにもなり得るということを、本研究を通じて言いたかったのである。

前章で述べたように、計4回の実験を通じて、本研究で提案した回想デジタルコンテンツが高齢者向けの娯楽やコミュニティ活性化のツールとして有効性があるかについては、概ね肯定的に評価できる一方で様々な課題も見つかった。

特に、福祉施設への導入に関しては、現実的な壁があることは認識できたが、この先、5年、10年も経たないうちに、IT社会の飛躍的な進展は何らかの形で必ず福祉分野へも影響を及ぼすはずである。現在の福祉分野のアナログ環境には、デジタル的な要素がどんどん浸透していくわけで、それは施設スタッフやマネージャといった管理者側の業務効率化だけではなく、利用者側のより良いサービスに対する強いニーズにまで発展するであろう。つまり、近い将来には、施設でも、デジタルコンテンツをレクリエーションのツールとして積極的に取り入れたりする環境になる可能性が高い。

本研究で提案した、クリエイティブなデジタルコンテンツや映像を使うレクリエーションは、仮に今の段階では、時期尚早かもしれないが、そういう試みについては有意義だと評価できる。

5.2 今後の課題と展望

今後の課題は、前述したように著作権問題の緩和と実用化・普及のための努力が、福祉分野へ寄与できる形で実るようにする社会的環境を創ることである。

高齢者のための「回想レクリエーション」という分野においては、IT社会が高齢者コミュニティのQOLの向上のために寄与できる方向や可能性は無限にあると言っても過言ではない。

前章で、スマートテレビについて述べたように、もはやテレビというメディアが発信する映像コンテンツもその多様性やクオリティ、クリエイティビティ全てにおいて前世代とは一線を画す時代になってきている。

ITインフラの急速な進展がもたらす強い情報共有力により世の中の人々はもっと繋がっていく。こういう時代の恩恵をもっと享受すべきであって、IT社会の特権ともいえる簡単に共有できる情報や映像コンテンツは、その限りない潜在力や可能性をもっともっと社会のために生かす方向で貢献すべきであると思う。

本研究のFW先や実験場所としてもお世話になった、‘デイサービスセンター一之江’でも大画面テレビがあったが、近い将来、そういう福祉施設のテレビがスマートテレビに変わって、YouTubeで無限なチャンネルを楽しめたりすると、そのコンテンツで回想レクリエーションが簡単にできるかもしれない。また、Skypeで、離れてる人と繋がったりして、他世代との交流の機会も生まれるかも知れない。例えば、そういう福祉施設と慶応大学の落語サークルとかを繋いで、遠隔公演をしたりすることもできる。

ITの進化とそういう環境をうまく活用さえすれば、高齢者コミュニティのQOLの向上に直結するライフスタイルの劇的な変化も起きる。

本プロジェクトの研究テーマであるノスタルジックな大衆文化や社会的な出来事のウェブコンテンツを活用した回想レクリエーション提案は、近い将来、福祉分野でも、そういうスマートテレビのようなメディアで意外と簡単に実現出来るかもしれない。そういう未来を期待したい。

参考文献

[1] 清原 慶子「少子高齢化とIT社会」 **Finansurance** 通巻36号 Vol.9.No.4

[2] 内閣府「平成23年版 高齢社会白書（概要版）」

<http://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/index-w.html>

(2011年11月27日アクセス・有効)

[3] 総務省「平成22年通信利用動向調査」

<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/statistics05.html>

(2011年11月27日アクセス・有効)

[4] 高齢者の為のレクリエーション リスト

<http://www.geocities.jp/zunasea39/recreationindex1.htm>

(2011年11月27日アクセス・有効)

[5] 太田ゆず ゆず先生の回想法連続講座 研修テキスト (2002年4月～2003年5月放送)

<http://www.g3-b3.co.jp/new/e-kenshu2/yuzu.html>

(2011年11月29日アクセス・有効)

[6] 北名古屋市の回想法センター

<http://www.city.kitanagoya.lg.jp/kaisouhou/>

(2011年11月29日アクセス・有効)

[7] 岐阜県恵那市の明智回想法センター

http://www.city.ena.lg.jp/modules/info/index.php?content_id=307

(2011年11月30日アクセス・有効)

[8] 岐阜新聞web

‘温故知新しのばせる, 明智回想法センター 「思い出学校」 (恵那市) ‘

【岐阜新聞 2007年10月26日掲載】

<http://www.gifu-np.co.jp/odekake/odekake.shtml?p=071026>

(2011年11月30日アクセス・有効)

[9] NPO法人 茨城県龍ヶ崎市の回想法センター

<http://www16.ocn.ne.jp/~piakaiso/index.html>

(2011年11月30日アクセス・有効)

[10] NPOシルバー総合研究所

<http://www.silver-soken.com/activities/kaiso.html>

(2011年12月2日アクセス・有効)

[11] 野村豊子「回想法とライフレビュー」中央法規出版

[12] シルバーチャンネル

<http://www.g3-b3.co.jp/video/d-ea.html>

(2011年12月5日アクセス・有効)

[13] 株式会社 エヌ・プロGRESS

<http://www.n-progress.co.jp/kaisouhou/start.html#main>

(2011年12月5日アクセス・有効)

[14] パソコン回想法の使用法

<http://www.n-progress.co.jp/kaisouhou/start.html#main>

(2011年12月6日アクセス・有効)

[15] SONY

http://www.sony.jp/bravia/internetv/index.html?s_tc=jp_ad_bravia001_Og_0358

(2011年12月7日アクセス・有効)

[16] YouTube

<http://www.youtube.com/>

(2012年1月30日アクセス・有効)

謝辞

本研究は数多くの方々からご指導・ご協力をいただきました。

KMDに入学し多くの教授方から多くのことを学びました。

特に、本研究の主査として、親身にご指導くださった岸博幸教授に心より感謝を申し上げます。

また、副査として数多くの助言いただいた中村伊知哉教授、太田直久教授に感謝の意を表します。

もし、本研究のために、FWや実験などで協力してくださった方々がいらっしゃらなかったら、本研究はできませんでした。自宅で積極的に協力してくださった古川氏、そしてご家族の皆様、FWや実験などでお世話になった‘デイサービス一之江’の赤田氏、お菓子まで出していただき、情熱的に実験に協力してくださった‘茨城、NPO法人稲敷伝統文化保存会、大日苑’の野口氏とドリス氏。最後の実験で、突然の訪問にも関わらず、温かい協力をしてくださった‘巣鴨、地藏通り’の海苔屋さんの方、帽子屋さんの田村氏、また様々な形でご協力をいただいたすべての方に感謝を申し上げます。

最後に、本プロジェクトの実践に際して、協力しあい、苦楽を共にした、土居氏、水上氏、神埼氏、黒木氏、ソガン氏に感謝いたします。彼らのご協力を賜り、社会貢献的で有意義なテーマで研究ができたと思います。

今後更にメディアデザイン研究科が飛躍していくことを願っております。

皆さん、本当にありがとうございました。