

「7ヶ月の実証トライアルを振り返って」

利用している光景は ゲームしている人、ゲームをしていない人そして介護スタッフも娯楽のチカラプレミアムのおよぼす空間に入り込み、感動を共有している光景が確認できました。

特に良かったことは、景品を取ることが成功しても、失敗しても みんなで感動することです。
 成功すれば、みんなで「すごい！じょうず！よかったね！」と称えあい。
 失敗すれば、「残念！おしかったね！むずかしいね！」と慰めあいます。

大勢で楽しむことで相互のコミュニケーションが広がり、心のケアや健康維持 ストレスの軽減につながり、脳や神経器官にも良い影響があるかもしれません。

その結果、リハビリテーション（機能訓練）の取組にも良い影響がでるのではないのでしょうか。

今回開発した娯楽のチカラプレミアムで利用したアミューズメントマシンはクレーンゲームですが、上記の検証結果からみてベストな機械でした。

- ・ ルールが単純明快（景品に狙いをつけて取る） 説明されないと解らないものは×。
- ・ 操作方法が最低限(ボタン2個のみ) ボタンがいくつもあるゲームは敬遠される。
- ・ ゲーム結果が一目瞭然（取れたか取れなかったかのどちらか）。
- ・ 自分のペースで進められる（勝手にゲームが進行しない）。
- ・ シンプルな中にも多少のドキドキ感がある。 雰囲気で気分が若返る
- ・ きわめて単純なゲームにもかかわらず、飽きることなく何回も挑戦したくなる面白さ。

一般顧客向けのゲームセンターでは多種多様なゲームマシンが開発されいろいろ導入されていますが、やはりすたりが激しくゲーム機の入替え交換は頻繁に行われています。しかしクレーンゲーム「俗に言うUFO キャッチャー」はデビュー以来ゲームセンターの定番であり続け、老若男女に受け入れられている唯一のアミューズメントマシンと言えます。

今回の検証では、99歳の女性の方も真剣に景品を狙ってプレイして楽しんでいました。クレーンゲームの物を狙い、取る という行為は、幼児でも高齢者でも人間共通の本能（もしかしたら動物の）に入り込む単純明快で純粋な心（脳）の行動なのでしょう。福祉介護分野では、ワニワニパニックや太鼓の達人など運動系のマシンを利用した取組が一般的で、みんなで楽しくリハビリ（機能訓練）をしながらレクリエーション効果も期待する（あるいは逆）ものですが、クレーンゲームにある「物を狙い、取る という行為」が脳や心に及ぼす効果は、奥深い本能につながるものではないのでしょうか。

クレーンゲームはプレイする際に働くであろう脳の認識力、判断力、注意力、そして「ワクワク」「ドキドキ」「挑戦心」「期待感」が心（感情）に作用し認知症などの予防につながるかもしれません。

今回娯楽のチカラはデイサービス向けに開発しましたが、老人ホームや高齢者用住宅マンションなどの共有スペースへ常設しコミュニティのきっかけや楽しい空間作りに利用できるかもしれません。

以上、

クレーンゲームを使ったデイサービスでのレクリエーションの実証トライアルを終えての、わたくしの私見で御座います。

最後に

財団法人仙台市産業振興事業団の皆様、仙台フィンランド健康福祉センターの皆様、実証にあたり二か所もの事業所を提供して下さった会社の皆様、施設のスタッフの皆様、そして、施設利用者の皆様、本当にありがとうございました。

利用者様の心からの笑顔が見ることが出来たことが一番の喜びでした。

今回のトライアルの全面的なご協力を感謝いたします。

今回の貴重な経験を踏まえて一層社会のお役に立つ事業を展開していく所存であります。

2012年3月13日 ユウプラン株式会社 代表取締役 渡部 栄