

## 自立と焦燥 ある身元不明者の記録

14日(日)



ストーリー

岐阜県大垣市の救護施設に暮らす沢木一矢さん(52)は2012年冬、同県白川町の飛騨川沿いで衰弱し倒れていたところを保護されました。記憶の一部を失い、「熊が出る山で、じいちゃんとはあちゃんと3人で暮らしていた。水道やガス、電気はなく、ウサギや猪を食べていた。寒い季節のある日、大きな揺れがあって小屋が倒壊し、山を下りた」と話し、身元につながる所持品も所持金もありませんでした。その後、周囲の協力もあって就籍手続きにより戸籍と名前を取得しましたが、記憶は戻りません。自分はいったい何者なのか。戸籍という社会的なアイデンティティを取り戻しても、自身の過去や家族など「本当の自分を知りたい」という強い焦燥感にとらわれます。



日曜朝は『S』で始まる——。ストーリーにご期待下さい。

## “裏事情、ゲットだぜ！”

### 社会現象となったポケモンGOの「なぜ」

オピニオン面 [論点] 17日(水)



スマートフォン向けゲーム「ポケモンGO(ゴー)」が世界中で爆発的なヒットを記録しています。大人も子供も夢中にさせる一方で、ゲームをめぐるトラブルも激増の一途をたどっています。それは、かつてない広がりや規模の社会現象につながろうとしているようです。ポケモンGOは私たち社会に何をもちたらそうしているのでしょうか。識者に聞きました。

時代が見える——。オピニオン面にご期待ください。

## 「駅ナカ」は今

くらしナビA面 17日(水)

かつては通過するだけだった駅が、電車に乗らない人まで引き寄せるショッピング施設に変わろうとしています。国鉄時代は民業を圧迫してはならないという縛りがありましたが、民営化で禁じ手でなくなりました。東京駅の担当者は「入場券を買ってでも改札内に入り、楽しんでもらえる施設に」と鼻息荒く話しています。駅ナカの現在をお伝えします。



## 「長寿リスク社会」反響特集 くらしナビA面 18日(木)



長生きすることで生活不安が増す現実を追った連載企画「長寿リスク社会」を7月に掲載したところ、読者の方々から多くの体験談や意見、感想が寄せられました。記事では家族を介護するために離職せざるを得なかった人たちの厳しい実情も伝えました。同様の体験も紹介しながら、長寿リスクを乗り越える方法や、高齢者福祉に必要なとされるものを考えます。



自宅のリビングを掃除する室井滋さんに飼い猫たちがまとわりつくのはいつもの光景です。ある日、5匹の猫が一斉に、網戸の向こうを凝視していたそうです。外のタイルの上に、何者かが横たわっていたのです。原因は不明。目立った外傷はなく、血も流していません。まるで眠っているかのよう。日常の中に突然舞い込んだ「事件」の一部始終が明らかになります。



## 横須賀在宅医療ルポ

医療・福祉面 21日(日)



厚生労働省は7月、全死亡者のうち自宅で亡くなる「在宅死」の人の割合を初めて全市区町村別に公表しました。人口20万人以上でその割合が22.9%と全国で最も高かったのが横須賀市。病院の再編が進み2025年までに地域で療養する高齢者が全国で約30万人増えるとされるなか、5年前から本格的に在宅療養の環境を整えてきた同市の現場を歩きました。