



【OS】 インタラクティブ・セラピーとその社会実装

[Organized Session] Interactive Therapy and its Social Implementation

主催：超高齢社会の VR 活用研究委員会

SIGVRAS: Special Interest Group on Virtual Reality for an Age-friendly Society

共催：超臨場感コミュニケーション産学官フォーラム 超臨場感/ICT 超高齢社会活用 WG

宮崎敦子²⁾, 佐々木智也^{2),3)}, 山村浩徳^{2),10)}, 戸原玄⁴⁾, 山口浩平⁴⁾,
浅井龍太⁵⁾, 木村信之⁶⁾, 佐藤洋⁷⁾, 松村貴光⁸⁾, 柴田成²⁾, 江畑遼祐⁹⁾, 檜山敦^{1),2)}

Atsuko MIYAZAKI, Tomoya SASAKI, Hiroo YAMAMURA, Haruka TOHARA, Kohei YAMAGUCHI,
Ryuta ASAI, Nobuyuki KIMURA, Hiroshi SATO, Takamitsu MATSUMURA, Sei SHIBATA, Ryosuke EBATA and
Atsushi HIYAMA

- 1) 一橋大学 (〒186-8601 東京都国立市中 2-1, atsushi.hiyama@r.hit-u.ac.jp)
- 2) 東京大学
- 3) 東京理科大学
- 4) 東京科学大学
- 5) エイベックス・アライアンス&パートナーズ株式会社
- 6) TOPPAN 株式会社
- 7) カシオ計算機株式会社
- 8) 株式会社ビートオブサクセス
- 9) 広尾学園高校
- 10) 慶應義塾大学

概要： VR や音楽などのインタラクティブ技術の活用は高齢期における運動機能・認知機能・運動機能の維持向上プログラムとして自発的な運動と認知的インタラクションを引き起こす効果と、能動的な参加を促す効果が期待される。本 OS では、様々な専門の視点から、インタラクティブ・セラピーの研究開発と地域での社会実装へ向けた現場の視点からのパネルディスカッションと技術展示を行う。

キーワード： 高齢者, 認知機能訓練, 運動機能訓練, セラピー

OS 趣旨

超高齢社会の VR 活用研究委員会では、VR 技術を活用したレクリエーションやリハビリテーションの研究開発に取り組み、これまでの OS のトピックとしても度々取り上げてきた。VR 等のインタラクティブ技術を含んだレクリエーションやセラピーは、高齢者の心身の健康維持・増進と相性がよく、従来受け身になりがちなトレーニングプログラムを楽しく継続できる能動的な参加を引き出すことが可能である。さらに参加者をコミュニティ化していくことで、健康行動を通じた人と地域との繋がりを生むことで、ソーシャルフレイルの予防へと波及させられる。

本 OS では、そのようなインタラクティブ・セラピーのプログラム開発と福祉の現場における実証、そして社会実装に至るまでのいくつかの産官学民が連携した取り組みを題材としたパネルディスカッションとデモンストレーションを展開する。パネルディスカッションではインタラクティブ・セラピーの新しいビジネスや社会のムーブメントとしての可能性を産業や医学の視点を交えつつ議論を深めていく。デモンストレーションでは、大阪府において実証を行ったオーラルフレイルを予防する「VR 吹き矢」をはじめ、身体運動とインタラクティブなゲームとを結びつけたセラピー体験を提供する。