

脳機能活性化分科会 活動状況と今後の課題

NPO法人
広域連携医療福祉システム支援機構
周藤安造

「脳機能活性化分科会」

設立趣旨

- デジタルコンテンツにより高齢者の脳機能を活性化させるシステムを構築することを目的とする。
- コンテンツの提供は、パソコン、スマートフォン、タブレットをはじめソフトロボットなど各種端末でも可能なようなシステムを考える。

主な活動内容

1. 分科会開催:4回
2. 介護施設「福栄会」訪問と意見交換
3. コンテンツによる生活学習方式の改善検討
4. 第4回交流フォーラムで発表など

介護施設:福栄会の主なアドバイス

最初かトレーニングや評価するということがわかるとやってくれない。

知らず知らずのうちに脳トレになっている。

カラオケや音楽療法と組み合わせた脳トレの例がある。

自分史やNHKのアーカイブを見ながらの回想法も脳トレに役立つ。

興味をもってできるものが良い。ワクワクするようなもの。

時間はせいぜい30分以内。

目標の設定

1. 装置というより、システムとして開発する(将来的にはIoT)。
2. 中身(コンテンツ)は治療や訓練だけでなく楽しみながら遊べるもの(エンタメ的要素があること)。そのためにはVR, 可視化など先端技術を駆使する。
3. 単機能でなく、複合機能である、張り付け方ロボットとの乗り入れなど。
4. 場合によっては、脳機能活性だけでなく、体力維持・増進にも繋がり、役立つ。

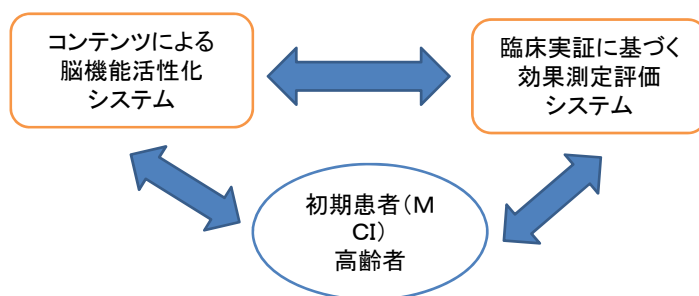
コンテンツ(行動トレーニング)の レベル分け

- レベル1: パッシブ(受け身)型
自分史、過去の映像、カラオケ(音楽療法)
で脳の活性化
- レベル2: インタラクティブ(相互対応)型
ゲーム、癒しロボットとのコミュニケーションを通じ脳を活性化
- レベル3: アクティブ(能動)型
クイズなどで自ら積極的に脳を活性化
- レベル4: :癒しロボットとの連携型

無理のない緩やかな導入が重要

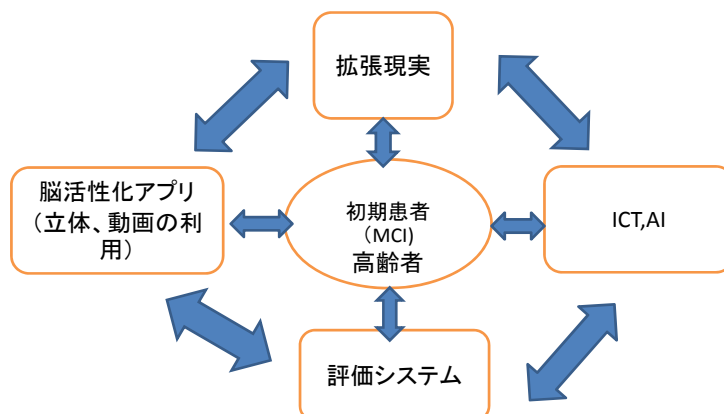
脳機能活性化研究 ステップ1

コンテンツによる生活学習システム



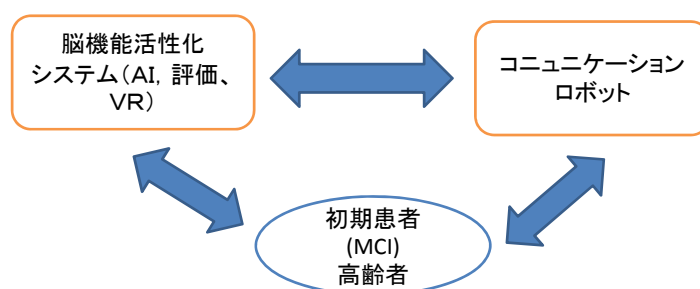
脳機能活性化研究 ステップ2

VRなどの連携方式



脳機能活性化研究 ステップ3

ロボットと連動した脳機能活性化システム

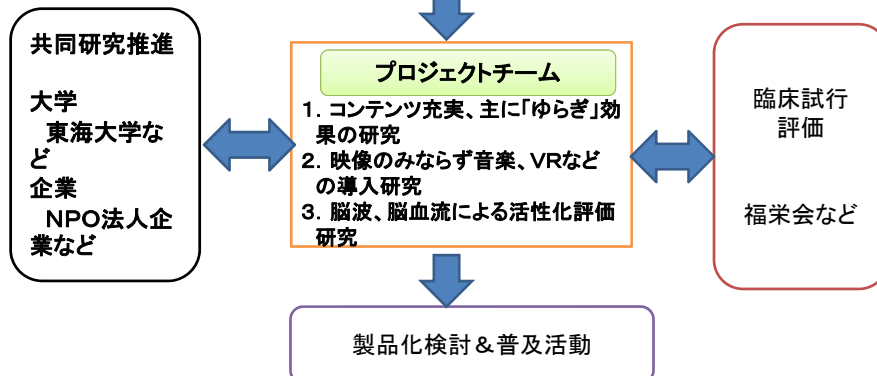


(仮称)脳機能活性化研究プロジェクト

— 設立の背景と目的 —

研究の背景

- 2025年
認知症＋軽度認知機能障害1,300万人
- 認知症時代に突入 (NHK特集より)



ご清聴ありがとうございました