

認知症×IT

認知症・高齢者の人が暮らしやすいイン

フラへの3つの提言

チーム「八王子ウエルネス&ITクラブ」

2015年3月22日

岩淵 真人

田中 良子

曽我部 正躬

坂本 保代

大塚 信吾

小塚 一弘

# モチベーション

- ▶ 認知症は、社会全体の問題
- ▶ 明日は、我が身
- ▶ 安心・安全な社会の実現
- ▶ のびのび生きたい（守られてばかりいると窮屈）
- ▶ ITの恩恵を最も受けるのは高齢者→恩恵を受け続けたい
- ▶ 足腰が弱っても、認知症で不自由があっても、知的な活動をしたい

# 認知症・高齢者の人が暮らしやすいインフラへ

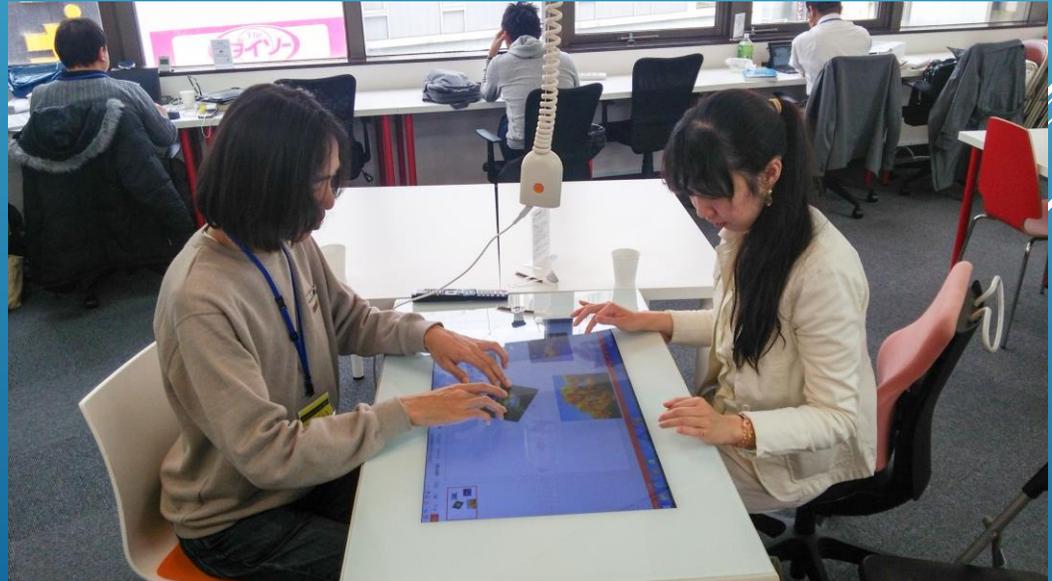
## ▶ 3つの提言

## ▶ ターゲット：高齢者・軽度認知症の人が暮らしやすいこと

1. テーブルトップPCのインフラ化
2. UIの統一と不変性の保証：Uマークの導入
3. 生き生き実感指数の導入

# 1. テーブルトップPCのインフラ化（1）

- ▶ テーブルトップPCとは
  - ▶ 古く（～2000）からMicrosoft, Sony, 日本メーカーがやっているが…
  - ▶ 普及はいまいち
  - ▶ 最大の特徴は、複数人で同時作業できること
  - ▶ 介護に最適！



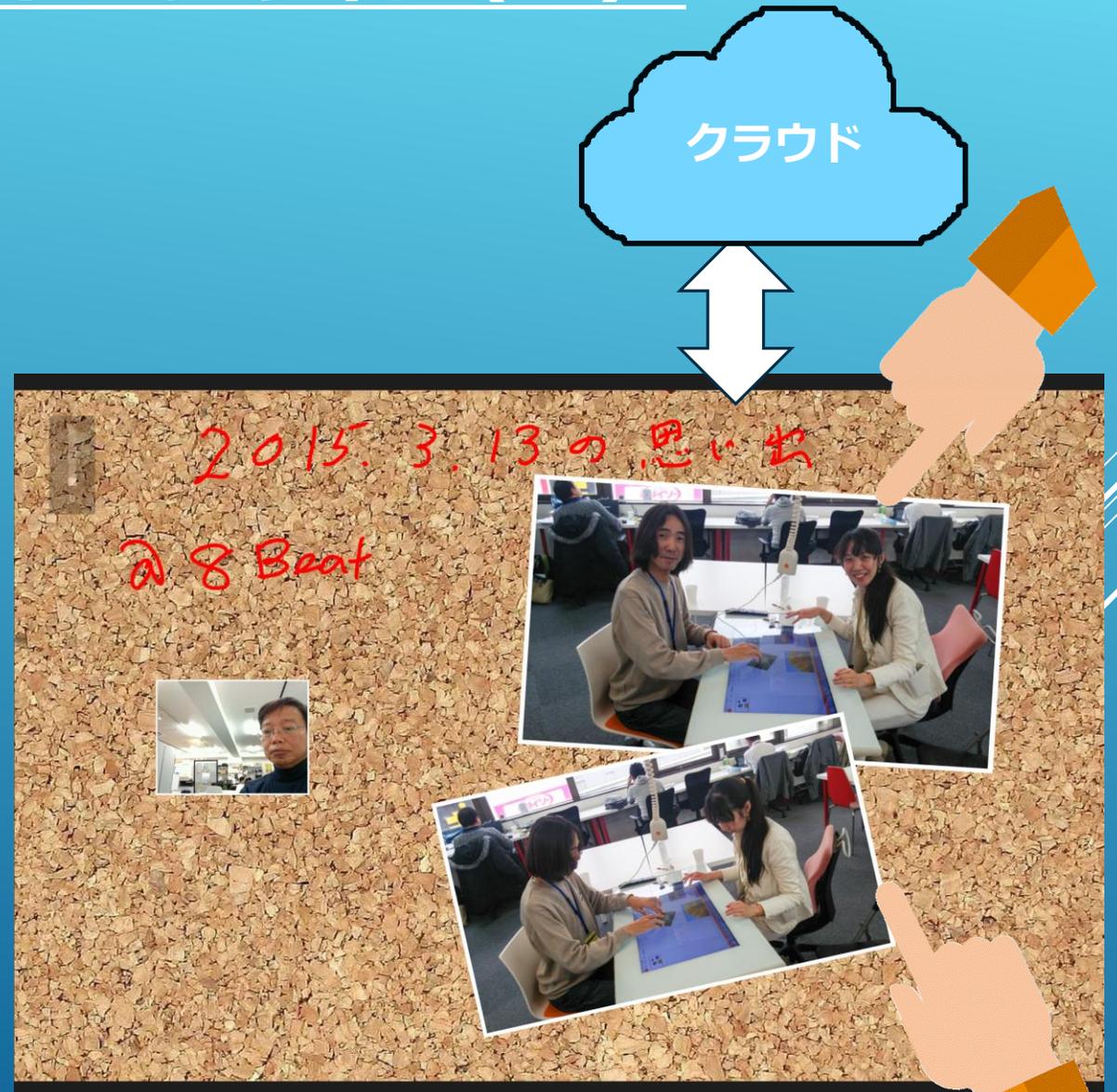
# 1. テーブルトップPCのインフラ化（2）

## ▶ テーブルトップPC上のアプリ例

### ▶ 思い出 自分史アプリ \*

- ▶ 写真をクラウドから引き出す
- ▶ 話をしながら自分史作成
- ▶ 2人で作業できる
- ▶ 回想法

株式会社富士通ソーシアルサイエンスラボトリ



# 1. テーブルトップPCのインフラ化（2）

- ▶ テーブルトップPC上のアプリ例 2
- ▶ 白板ソフト
- ▶ お絵かき
- ▶ 動画、写真、音声取り込み



株式会社マイクロブレイン

# 1. テーブルトトップPCのインフラ化（2）

▶ デモはテーブルで！



# 1. テーブルトップPCのインフラ化（5）

- ▶ テーブルトップPC上の他のアプリ例
  - ▶ 脳トレゲーム
  - ▶ 普通のトランプゲーム（2 - 4人対戦）
  - ▶ . . .

# 1. テーブルトップPCのインフラ化（3）

## ▶ テーブルトップPC上のある暮らし（最終形）

シルバー層の  
デジタルデバイド  
の解消にも有効！



公民館



シルバー  
人材センター



認知症  
カフェ



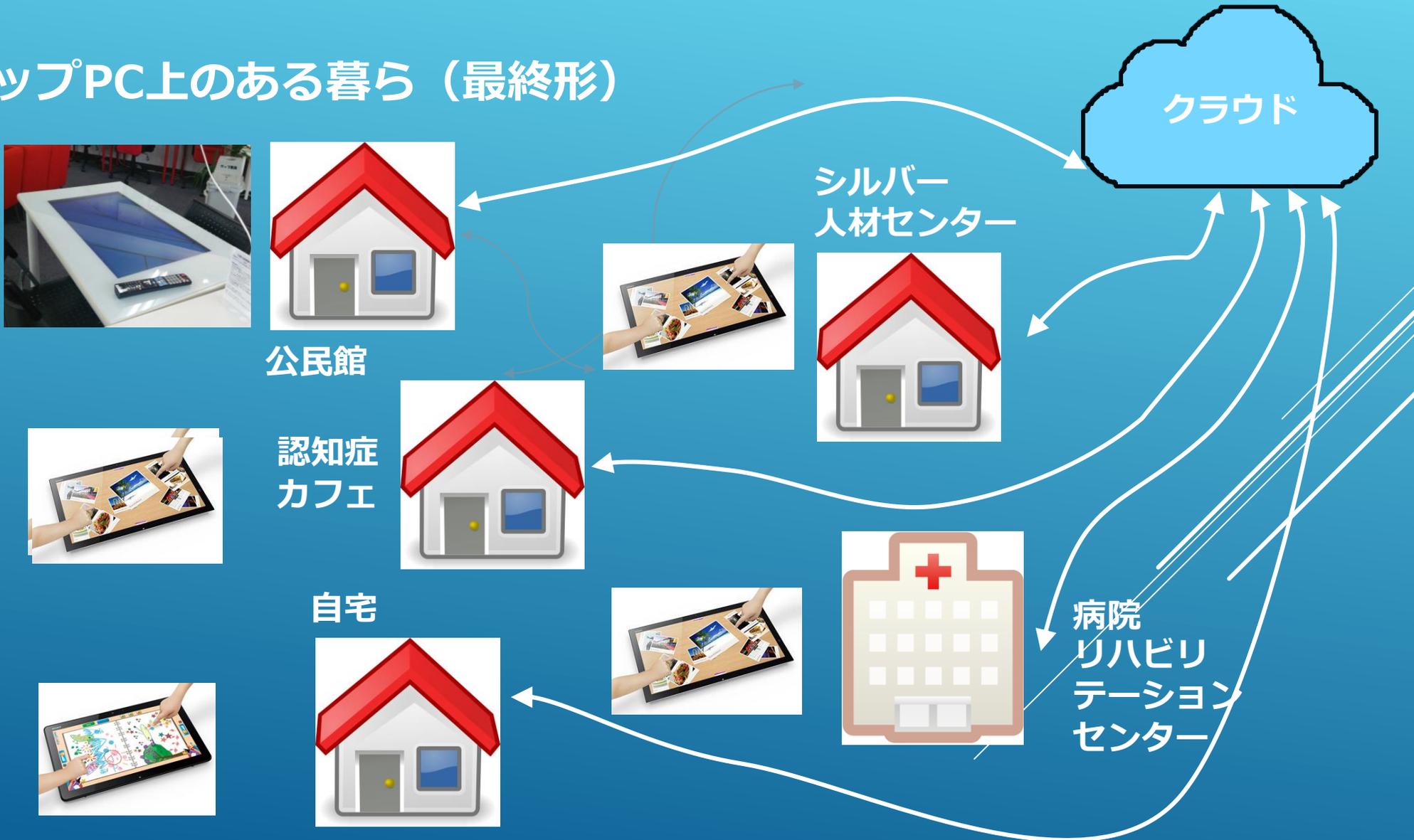
自宅



病院  
リハビリ  
テーション  
センター



クラウド



# 1. テーブルトップPCのインフラ化（4）

## ▶ テーブルトップPC普及戦略

ターゲット 40インチ  
PC本体は別

液晶パネル  
+  
静電容量方式/赤外線方式 シート



日本の産業育成にもなる

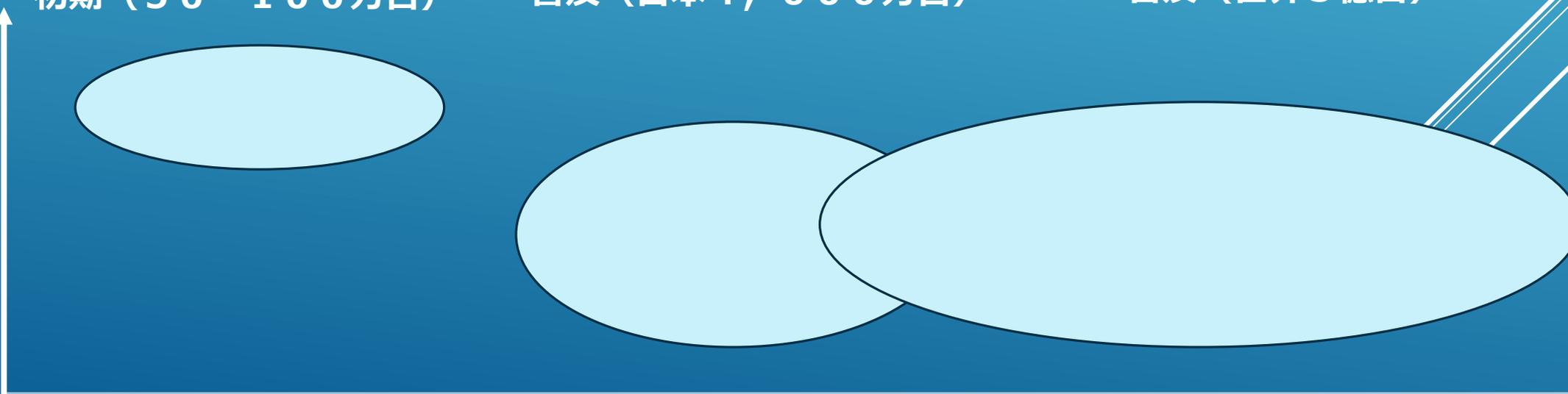
初期（50－100万台）

普及（日本4,000万台）

普及（世界3億台）

¥15万

¥7.5万



## 2. UIの統一と不変性の保証：Uマークの導入（1）

### ▶ 重要なのは、UIを変えないこと！

▶ ユニバーサルデザインであるのは重要だが、一度決めたら20年以上変えない

### ▶ Uマークの導入（不変性の保証）

#### ▶ 規定すべき機能

- 1) どこでもクラウド機能
- 2) 操作のLook&Feel



## 2. UIの統一と不変性の保証：Uマークの導入（2）

### ▶ どこでもクラウド機能



NFC+生体認証



認知症になってもクラウドを使い続けられるサービスも登場

陰の効果として、利用者の行動データがビッグデータとしてとれます

→

福祉戦略の策定には、きわめて有効な情報

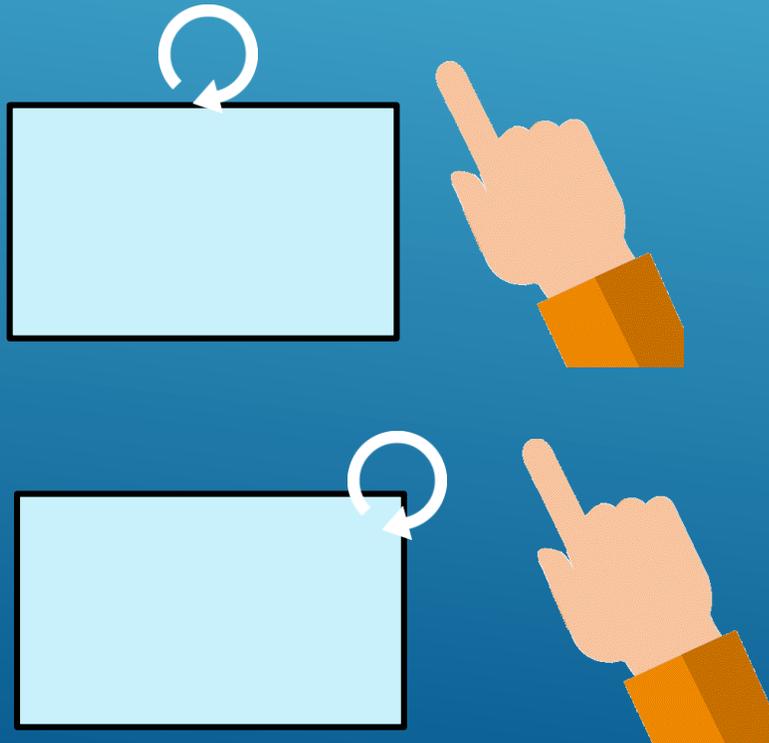
—民間企業の独占ではなく、国全体の共有財産とする（Open Government Policy）

## 2. UIの統一と不変性の保証：Uマークの導入（3）

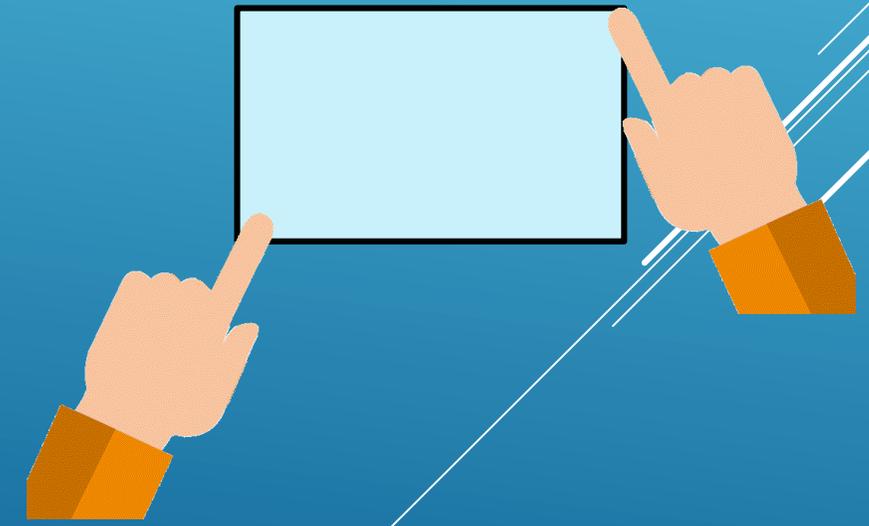
### ▶ 操作のLook&Feelの統一

#### ▶ 例： 写真（オブジェクト）の回転

長押しでハンドル表示？

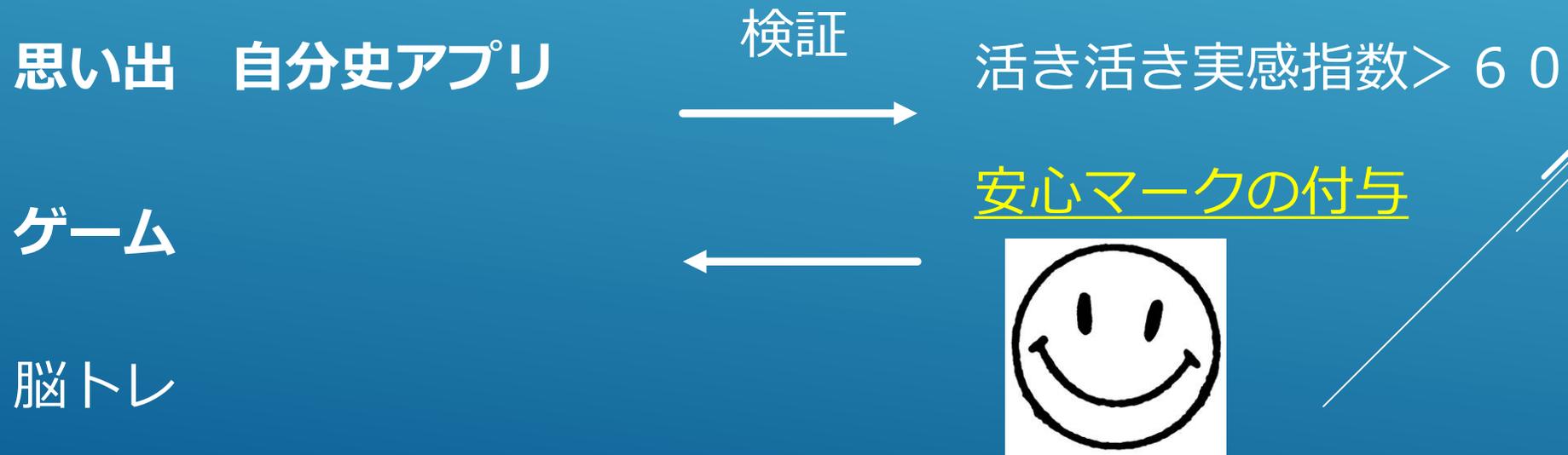


2点タッチ？



# 3. 生き生き実感指数の導入（1）

- ▶ 長谷川式簡易スケールや、IDFは、機能中心
- ▶ 本人の満足指数を図る指数がない
- ▶ 生き生き実感指数の導入でQOL向上
- ▶ テーブルトップPC上のアプリの評価などに使用



# 3. 生き生き実感指数の導入（2）

## 幸せ指数チェックリスト

はい/いいえ	内容	点数
1 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	今、楽しい	10
2 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	もっと、この時間を続けたい	10
3 <input type="checkbox"/> FALSE	休みたい	-10
4 <input type="checkbox"/> FALSE	疲れた	-10
5 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	人の役にたっている	10
6 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	新しくやりたいことがある	10
7 <input type="checkbox"/> FALSE	眠い	-10
8 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	話をするのが楽しい	10
9 <input checked="" type="checkbox"/> TRUE	自分らしく生きている	10
10 <input type="checkbox"/> FALSE	不安である	-10
FALSE	合計	6 60

今、幸せ？



# 3. 生き生き実感指数の導入（2）

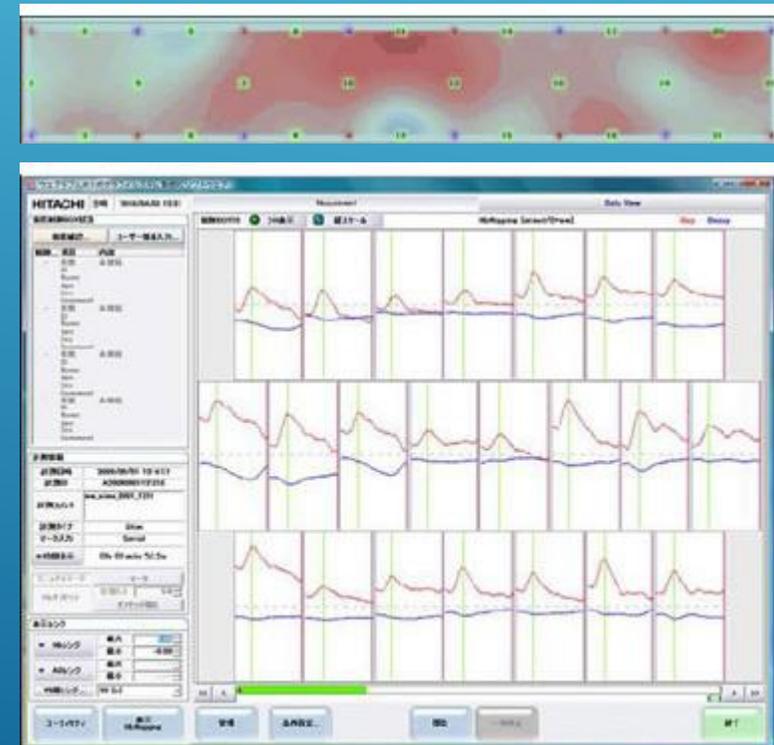
- ▶ 光トポグラフィーでは脳の血流を見ることにより活性領域を部位別に見れる
  - ▶ 脳トレ、うつ診断などに利用
  - ▶ 生き生きしているという気持ちを評価できる可能性あり



ヘッドセット装着例



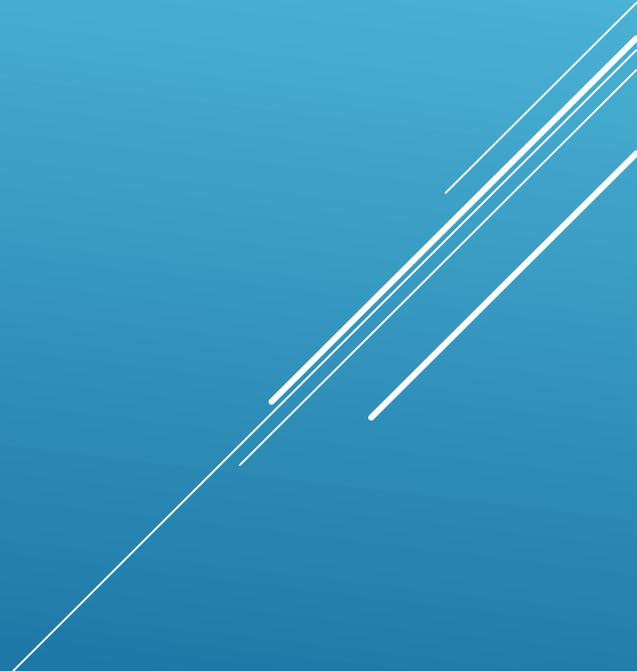
システム外観



## 4. 実現するための戦略（案）

- ▶ どうやったら、理想のテーブルトップPC世界を普及・実現できるか熱く議論しました
- ▶ 案1：国の補助金で、50万台一挙に普及させる
  - ▶ 15万円/台、50万台、でリバースオークションで参入企業を募集
  - ▶ アプリは、基本的に将来的に大市場があると信じてリスク参入
- - ▶ 補助金をとるのは大変では？
  - ▶ 補助金をとるために有効性を客観的に出す必要がある
  - ▶ 最終的に、民間の事業として成立しないと介護保険、税金が破たんする

## 4. 実現するための戦略（案）

- ▶ 案2 リーンスタートアップ
  - ▶ 八王子（4月から中核指定都市）で実証実験
  - ▶ 20台ぐらいを各施設に導入
  - ▶ 効果を実証（～1年）
- 

## 4. 実現するための戦略（案）

- ▶ 案3 最終的なビジネスモデル
- ▶ ウェルネス&ITクラブ
- ▶ 介護施設、リハビリ施設内の有料サービス
- ▶ シニアのスポーツクラブ → 体が不自由になっても、認知症で一部不自由な機能ができて、楽しめる シニアの知的なクラブ
- ▶ 高級老人ホームではない、普及型のサービス
- ▶ お金は健康なうちに払っておく：保険型 もあり

