

はじめに

やすらーじゅ瑞穂にて、最新**VR**機器『Meta Quest2』を導入した。
「VRが福祉業界を変える」と、IT関連のニュースでは度々見るものの
まだまだ希少品であり、介護業界からの声はなかなか聞こえてこない。

VRは本当に介護を変えるポテンシャルがあるのか？

そもそも高齢者はVRに関心を持つのか？

『新体験』『懐体験』等、最新技術の全てを体験していただき
レクリエーションをもとに影響・変化・需要を先立って研究していく。

VR機器、Meta Quest2とは

- ・ Meta(旧Facebook)の開発した**最新・最高水準**のVR(バーチャルリアリティ)機器である。
ゲーム・アプリ・映像鑑賞に強く
その全てを非常に高いリアリティで体験することができる。
- ・ 自身の動きと連動しており、実際に装着して歩く、動くことで**そのまま仮想空間に反映される。**



↑Meta Quest2
高騰により今年値上がりした(約100ドル超)

Meta Quest2でできること

動画視聴

- ・360°視界の動画体験
- ・首を回すことで前後左右を見渡すことができる
- ・撮影した動画依存なので、自在には動けない



仮想空間(メタバース)

- ・他プレイヤーとの交流、自分が仮想空間に入り込む
- ・日本各地が電子化されており、自在に動き回れる
- ・疲れやすく負担が大きい



ゲーム

- ・様々なジャンルをVRに落とし込んだ作品がある
- ・体を動かせるものが多い。
- ・高齢者を想定したソフトはまだほぼない



運用前のひと工夫

・VRで見ている視界を、パソコンを駆使し
プロジェクター投影で共有する事に成功。

①見ている映像・動画に合わせた声掛けや
指示がそのまま行える。

②本人がちゃんと見えているかの
確認ができる。

③順番待ちの人が退屈しない。



投影。メニュー画面のモデルは山形の銀山温泉

体験！

施設規模の大型レク、
やすらーじゅ秋祭りの目玉として
大規模VR体験会を実施。
様々なコンテンツを皆様に体験して頂き
感想と情報を得た。

時間	参加者	コンテンツ
5~10分	40名(最終)	動画・メタバース・ゲーム 選択又は全種



動画視聴中。動画といえど没入感が高く、思わず手が出る

体験していただいたコンテンツ

・YOUTUBE VR

 **YouTube**のサービスの一つ。本家と同じように使用でき、投稿されている動画の全てがVR対応なのが特徴。

動画数も本家に追従し、「〇〇(地名)が見たい」というリクエストには概ね答えることができる。

・CLUSTER

仮想空間メタバースのプラットフォームの一つ。VR小江戸(川越市)の電腦化が実装されているため選択。

仮想川越の散策を自分のペースで自由に行える。 通行人(他利用者)と交流もできる(ジェスチャーと音声で対応)。

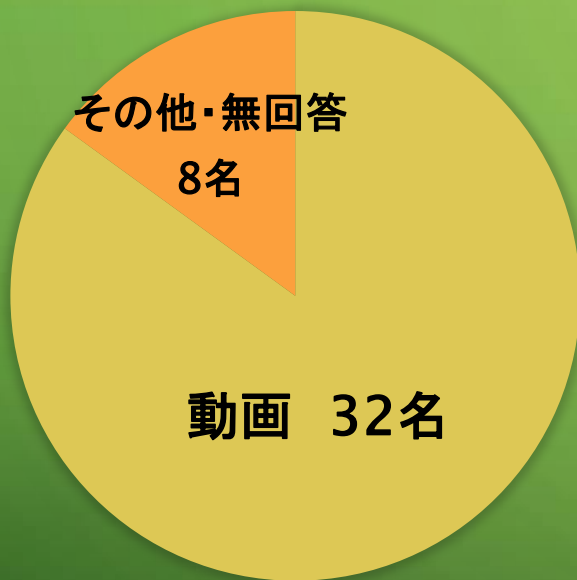
・フィッシング

魚釣りをトゥーンのキャラクターを操作して行う。**英語**。極力高齢者でも馴染めそうなシンプルなものを選んだ。

高齢者でも楽しめる・・・以前に、そもそも日本語対応のゲームすらまだまだ少ないのが現状。

結果

何が楽しかったか



終了時、感想とアンケートを求めた。

楽しまれたコンテンツはほぼ全員が動画であった。

- ・昔旅行した所へまた『行く』ことが出来た。思わず手が伸びた。(世界遺産・フランスなど)
- ・一度見てみたかった景色を、リアルに体験することができた。

その一方で、ゲームやアプリはあまりよい評価はされなかった。

- ・酔った。 ・リアルさに欠ける
- ・あまり仮想川越に魅力を感じなかった。現実でいいのでは？

VR酔いは若年層でも課題になっている問題。リアルなもの程負担が大きく、成人でも約15分でギブアップ。そして仮想現実そのものも不評であった。メタバースの概念の理解が難解な様子。前述のVR酔いも起こりやすい。ただ、リアリティ要素までがいらぬわけではなく、目的の体験や思い出を盛り上げるリアル感は好評であった。

考察とまとめ

VR小江戸内で撮ってきた写真です

機能の一つである、VR動画に対し非常に高い関心と効果を得られた。

負担も軽く、簡素な動画でも実際に行ったつもりになれることから、レクの一環だけでなく、帰宅願望等へのケアに用いることができると思われる。

但し、VR用機器を用いて自宅の撮影が必要であり、導入のハードルはまだ高い。

また、過去の思い出を高密度で再現できるため、回想法にも期待ができるが

やはりこちらも、個々に合わせた動画作成という準備のハードルがある。

用意されたコンテンツの提供は現状でも成功しており、楽しんで頂けるが、

療法としてのオーダーメイド動画の用意は大変で、期待できる効果への距離はまだ遠い。

現状の感想：VRはそれでも「いける」