

優秀賞

## 認知症予防ゲーム

関井 宏（無職：愛媛県）

### 社会の課題：

世界保健機関 (WHO) によると世界の認知症有病者数は現在約 3560 万人で、2030 年と 2050 年にはその数がそれぞれ約 2 倍および 3 倍になると報告されている。一方、日本の認知症有病者数は現在約 600 万人で 2025 年には 65 歳以上の約 20% の 750 万人に増えると予測されている。認知症になると名前や住所が言えないために外出しても自宅に戻れなくなるいわゆる徘徊者となるリスクがある。また介護をする側にとっても身体的および精神的に多大なストレスがかかるためお互いにとっても大きな社会問題となっている。

高齢者は認知症になりたくないと思っていることから予防効果があるとされている活動（運動や音楽）を取り入れようとはしているものの長続きしないという問題がある。その大きな原因としては効果が体感しにくいことと、ひとりでも楽しみながら取り組めるような内容ではないことが挙げられる。

### 目的：

高齢者が自発的かつ継続的に取り組めるゲームを提供することで認知症を予防する

### 特徴：

- ①自発性が低い高齢者でも反射的に体が反応  
(ex. 向かって来る風船からの回避) するゲームや音に合わせて体を動かすゲームなどメニューが多い
- ② 1 人もしくは複数のどちらでも遊べる
- ③個人の反応レベルに応じてスピード調整が可能である
- ④達成するとポイントが貯まりショッピングに利用できる (自治体 / 企業からの支援要)

### 遊び方：

- ① VR ゴーグル、イヤホンとセンサを装着
- ②メニューからゲームを選択
- ③手や足に取り付けたセンサによりゲームの達成度をポイント化
- ④ゲームの利用履歴や獲得ポイント数を図や表にして見える化

### 効果：

ゲームをすることで知らず知らずのうちに認知症予防の取り組みをしている