

“仮想犬”が介護施設に笑顔を 国内初のMRアニマルセラピー 認知症ケア支援等の「介護テクノロジー」として認定

～高齢者の「心のケア」が問われる今、介護現場に広がるVRゴーグルを活用した新たな体験～



介護施設でVRゴーグルを装着し仮想犬とのふれあいを楽しむ利用者（写真左側）。
体験者以外の方（写真右側）も大型モニターでVRゴーグル内の映像を見て楽しむことができる。

レメディ・アンド・カンパニー株式会社（東京都千代田区 代表：浮田哲州、以下、「弊社」）は、当社が提供する、国内初^{*1}MR（複合現実）アニマルセラピー「いつでもワンちゃん」が、公益財団法人テクノエイド協会が運営する「福祉用具情報システム（TAIS）」において、「介護テクノロジー」（認知症生活支援・認知症ケア支援分野）に該当する製品として認定されたことをお知らせいたします。

本認定は、厚生労働省および経済産業省が定める「介護テクノロジー利用の重点分野」を判断基準として行われました。

その結果、当社製品は、認知機能の低下がみられる高齢者などの自立した日常生活や、利用者一人ひとりに応じた個別ケアを支援する介護テクノロジーとして評価され、厚生労働省の関連事業を担うテクノエイド協会により、同分野に該当するものと判断されました。

今回の認定により、「いつでもワンちゃん」は原則として、厚生労働省が主導する「介護テクノロジー導入支援事業」に基づく補助対象^{*2}となり、介護事業者にとって導入時の費用負担軽減が期待されるとともに、現場の状況に応じたテクノロジー活用の選択肢を広げることに繋がります。

「いつでもワンちゃん」は、高齢者の「心のケア」が社会課題として指摘されるなかで、福祉・介護現場における「人とのつながり」や「感情への働きかけ」を、日々の暮らしのなかで、もっと自由に、もっと身近に感じていただきたいという思いから生まれた製品です。
日常の中で前向きな気持ちや安心感が生まれるような体験にこだわり、現場の声と向き合いながら開発してきました。

当社は今後も、福祉・介護現場の声に寄り添いながら、テクノロジーの活用を通じて、社会や介護現場が抱える課題の解決や利用者の生活の質向上に貢献してまいります。

¹ *国内初：当社調べ(2024年5月 日本国内における「XR技術を活用したアニマルセラピー」として自社調査)

² *補助対象：実際の補助金交付の可否および条件は、各都道府県の判断に基づきます。

■福祉用具情報システム（TAIS）とは

TAIS は、公益財団法人テクノエイド協会が運営する福祉用具に関する情報を集約した全国規模のデータベースで、企業情報や製品仕様が体系的に公開されています。

各製品には固有の管理番号となる「TAIS コード」が発行され、全国の福祉・介護事業者やケアマネージャーが客観的な情報をもとに製品を比較・検討する際の重要な指標となっています。

<登録情報詳細>

製品名：いつでもワンちゃん

TAIS コード：02318 - 000001

分類コード：[1]214290:コミュニケーション機器 [2]214224:会話用ソフトウェア

介護テクノロジー：認知症生活支援・認知症ケア支援

詳細ページ：<https://www.techno->

[aids.or.jp/ServiceWelfareGoodsDetail.php?RowNo=0&YouguCode1=02318&YouguCode2=000001](https://www.techno-aids.or.jp/ServiceWelfareGoodsDetail.php?RowNo=0&YouguCode1=02318&YouguCode2=000001)

■介護テクノロジー利用の重点分野とは

厚生労働省および経済産業省が、介護ロボットや ICT 等のテクノロジーを活用した介護サービスの質の向上、介護職員の負担軽減、高齢者等の自立支援を目的として、2012 年以降、策定および改訂を重ねてきた枠組みです。本重点分野は、介護現場のニーズや技術動向を踏まえ、介護テクノロジーの開発および導入を推進するにあたり、優先的に取り組むべき分野や機能を判断するための基準として位置付けられています。

■いつでもワンちゃん 開発ストーリー

1. 開発の背景 ～デジタル活用が広がるシニア世代の増加と、高齢者の「心のケア」という課題～

新型コロナウイルスの流行を経て、シニア世代のデジタル活用は急速に広がりました。

総務省の調査（令和 5 年）でも、60 代の 85%以上がインターネットを利用しており、その割合は年々高まっています。こうした「デジタルシニア」の方々が 70 代、80 代へとシフトしていく未来においては、介護の現場でも、最新のテクノロジーを活用した体験やレクリエーションが「当たり前の選択肢」として求められる時代が訪れると私たちは考えます。

また、高齢者の「心のケア」は、重要な社会課題として指摘され続けています。

業務の効率化や人の負担軽減を目的としたテクノロジーの開発や活用が進むなかで、高齢者の感情や体験に主軸を置いた取り組みは、まだまだ開拓の余地があると考えました。

「人と人とのつながり」や「癒し」といった数値化しづらい価値は、高齢者の心の安定や前向きな気持ちを育むうえで欠かせないものです。しかし、こうした価値を介護の現場で継続的に届けることは、人手不足や運営上の制約などから難しい場面も少なくありません。

こういった現場の課題をふまえ、私たちは「現場の制約に左右されることなく、心のケアを届ける方法はないか」という問いに向き合ってきました。

そのなかで着目したのが、動物とのふれあいを通じて心理的効果が期待される「アニマルセラピー」です。

介護施設や病院などで活用されてきた一方、アレルギーや衛生管理、人手不足といった理由から、実動物を介在させたケアの継続は多くの現場で難しいのが現実です。

こういった現場の制約と、デジタルの活用が広がるシニア世代が今後さらに増えていく未来を見据え、アニマルセラピーが持つ「癒し」や「つながり」といった価値を、テクノロジーを使っていつでもどこでも届けたいという想いで、VR ゴーグルで体験する「いつでもワンちゃん」を開発しました。

2. 開発のこだわり ～「自分にもできた」という自信が、利用者の次の意欲を引き出す～

当社は、「テクノロジーで世界から不便や悲しみを減らし、笑顔を増やす」ことを使命に、医療の最前線で実績を積み重ねてきました。私たちが目指すのは、病を治すことの先にある「生きる喜び」や「自分らしさ」を支える存在であることです。

この理念に基づき、介護現場における「心のケア」を形にするため、「いつでもワンちゃん」には3つのこだわりを込めています。

・なぜ「犬」なのか

最初に犬を選んだのは、アニマルセラピーの中でも特に親しまれていることに加え、多くの方にとって身近で、個々の記憶や実体験と結びつきやすい存在であると考えたからです。

犬という共通の話題がきっかけとなることで、入居者同士やスタッフとの自然な対話生まれ、発話量が増加するなど、介護現場に前向きな変化をもたらす存在になることを目指しています。

・なぜ「VR ゴーグル」なのか

数あるデジタルツールのなかでも、あえて VR ゴーグルを装着するスタイルとしたのは、MR（複合現実）技術による実在感をよりリアルに届けるとともに、最新テクノロジーに触れる「きっかけ」を提供したいからです。直感的に楽しめる操作性を重視することで、利用者が「自分にもできた」という成功体験を得やすい設計としています。この自信が、他のデジタル製品への心理的なハードルを下げ、施設にしながら体験できる世界を広げていくきっかけになればと考えています。

・なぜ「お世話」なのか

単に映像を眺めるだけでなく、あえてエサやりやボール投げといった「お世話」という要素を取り入れました。ケアを「受ける側」から、身近な存在を気かけ、役割を担う側へと視点を切り替えることで、心の動きが自然に活性化し、その人らしい生き生きとした表情が引き出されやすくなるを考えました。

これら3つの要素を掛け合わせることで、単なるレクリエーションに留まらず、一人ひとりの「自分らしさ」が自然に引き出されるような体験になるよう、こだわりを込めて開発・設計しています。

■いつでもワンちゃん 特徴

～誰でも、安全に、簡単に楽しめる MR（複合現実）アニマルセラピー～

・VR ゴーグルによる体験

バーチャル犬が、利用者の声やハンドサイン、ボタン操作に反応します。

「おすわり」「ふせ」「おて」などといった呼びかけに応じるなど、自然なやり取りが可能です。

・幅広い方に安心して利用いただけるシンプルな設計

年齢や身体状況、アレルギーの有無に関わらず利用可能です。

・レクリエーション性

「エサやり」や「ボール遊び」などを通して、自然と手を伸ばしたり動かしたりする姿が見られるケースもあります。

・安全性への配慮

MR（複合現実）技術を活用することで、VR ゴーグルを通してバーチャル犬と現実の周囲環境の両方を見ることが出来ます。これにより、体験中も周囲の人や家具などを視認でき、転倒や接触のリスク軽減を目指す設計になっています。



ボタンで4つのふれあいを選択できる



ボール遊びの様子

■導入実績と現場の声

～全国約110か所で活用が進む、利用者の笑顔と現場の前向きな変化～

「いつでもワンちゃん」は、福祉・介護現場の日常に前向きな変化をもたらす新しいアプローチとして、全国110か所の福祉・介護施設、医療機関、大学などで活用が進んでいます。

また、現場では利用者とスタッフが約3か月をかけてVRゴーグルに慣れるためのチャレンジを重ねるなかで、無理なく使いこなせるようになり、その結果として従来のゴルフや体操などのレクリエーションと比べて、進行にかかる人員が抑えられ、省人化につながるという副次的なメリットも生まれています。

▷現場の声

- ・「昔飼っていた犬に会えたようで涙が出ました」（利用者）
- ・「普段は手を動かさない方が、犬に向かって一生懸命手をのばしていました」（職員）
- ・「今まで見たことがない利用者の笑顔を見られたので導入を決めました」（施設経営者）

また、軽～中等度の認知症の方でも利用ができたという声や、仮想犬とのふれあいを通して、過去のペットや家族との記憶が自然と想起される場面が見られ、認知症の非薬物療法の一つとして知られる回想法の一助となるのではないかと期待の声が寄せられています。



介護施設において、「いつでもワンちゃん」を体験する利用者の様子

■弊社について

レメディ・アンド・カンパニーは、世界から1つでも多くの病や不便、不幸、悲しみを減らし、1つでも多くの笑顔や喜び、幸せを生み出すために、テクノロジーを駆使した取り組みを続けています。私たちの使命は、まだ解決されていない社会課題にテクノロジーで挑み、暮らしの中に笑顔や安心、幸せを増やしていくことです。

これまで約20年にわたり、製薬企業の医薬品開発を支援してきた経験や知見を土台に、2022年にデジタル事業を立ち上げました。医療・福祉の現場が抱える課題をテクノロジーで解決することを目指し、その第一歩として開発したのが「いつでもワンちゃん」です。

「いつでもワンちゃん」を通して実現したい未来は、利用者に幸せを届けるとともに、スタッフにやりがいをもたらすきっかけを作ることです。

そして最終的には、介護の質そのものを高めていくことに繋がると信じ、日々活動を続けています。

■会社概要

- ・会社名：レメディ・アンド・カンパニー株式会社
- ・所在地：東京都千代田区大手町二丁目6番4号 TOKYO TORCH 常盤橋タワー 23階
- ・代表者：代表取締役 グループ CEO 浮田 哲州
- ・事業内容：
医療・医薬品開発に関するDXソリューションやコンサルティング事業
国内外の先進医療プラットフォーム構築事業デジタルヘルスケア事業
- ・製品ページ：<https://itsudemo-wanchan.com/>

■取材協力について

下記の内容を中心に、取材にお役立ていただける機会や情報をご提供いたします。少しでもご興味をお持ちいただけましたら、ぜひお気軽にお声がけください。

- ・施設での活用の様子（利用者の体験風景など）
- ・介護スタッフへのインタビュー（導入の背景や現場での工夫など）
- ・弊社担当者へのインタビュー（開発の経緯や今後の展望など）
- ・デモ機による体験取材（実際の製品をご体験いただけます）

ご希望の方は、下記フォームもしくはお電話にてご連絡ください。

<https://zfrmz.com/QEIFslN0OxFdVc2ocwYt>

■問い合わせ先

レメディ・アンド・カンパニー株式会社

木村彩

携帯：080-4915-7467 メールアドレス：a-kimura@remedy-company.com