

## オンラインを活用した高齢者入所者に対する非対面動物介在活動の試み

遠藤恭子

香川大学大学院地域マネジメント研究科協力研究員

**【背景】** 動物介在活動（以下 AAA）は、いわゆる動物と「ふれあい」つまり直接的な接触を行うことが一般的であり、実際に触れなければ意味が無いのではと考える場合が多い。施設訪問休止期間に、入所高齢者は、外部からの訪問者という刺激が減少し、介護スタッフは危機感を抱きながらジレンマを抱えている。本研究は AAA 訪問していた NPO と共に支援方法を模索した。オンライン会議システムを利用して「犬と一緒に交流会」を提案した。双方が手探りで、「入所者の刺激のため」という目標に向かってスタートをした試みである。2020 年 12 月～2022 年 9 月現在 17 回の交流を重ねている。

**【目的】** 非対面 AAA 交流における、高齢者及び施設職員に対する効果を検証する。

**【方法・分析】**（本研究の調査は所属研究科倫理委員会による第 2021\_04 号承認済み）

(1) 2021 年 10 月のオンライン交流会（施設内会議室に集まり大型スクリーンに PC 画面を投影）を開催し質問票に記入いただいた。

① 参加した入所高齢者 28 名に対し、動物介在活動効果測定尺度（木全ら, 2022）15 項目の pre 質問票を、スクリーンのある会場に入場着席時に記入

② 終了後その場で post 質問票に本人が各々記入

(2) 2021 年 6 月、AAA を経験した施設職員 10 名に対し、高齢者の言動の観察や業務上の影響など質問票に記入いただいた。

(3) 実施側 NPO 参加者への聞き取り、画面越しの参与観察を実施した。

(4) 高齢者・施設・実施側の 3 者の立場から分析を行った。

### 【結果】

(1) **参加者：高齢者** スクリーンに映る犬に笑顔となり、画面越しの会話を理解し楽し

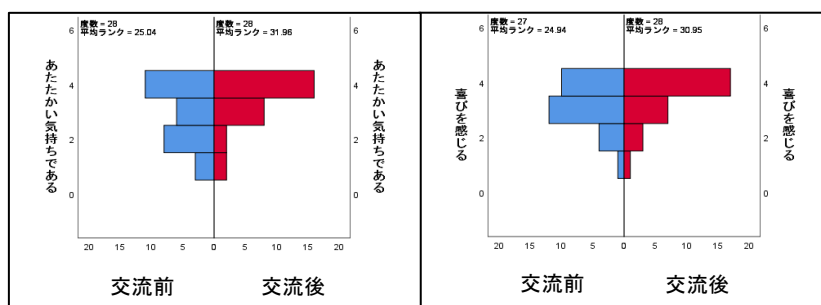


図 1：動物介在効果測定尺度より 2 項目抜粋（交流前・後比較）

んだ。会場に移動し着席することで開始前から、期待感が伺え、図 1 の例のように「あてはまる」「ややあてはまる」のスコアは一定度数が見られ、交流後は更に増加した。

### (2) **補助者：施設職員**

職員は、居住フロアから交流会場へ約 30 名の入所者の車イス等移動補助を行うが、活性化する高齢者の姿（図 2）に意義を見いだしており、負担感は少ない。本交流で機器類操作を体験した職員が、家族とのオンライン面会を実施するなどにつながった。

職員からみた入所者の様子について、笑顔・うなずきや発声が「とても増加」「やや増加」のプラス指標の合計数は、対面とオンラインでほぼ変わらず、一定の寄与効果が

認められた。スクリーンに向かって、NPOからの声かけに手を振ったり、犬を励まして拍手をしたりといった自発行動は、対面時「とても増加 50%」「やや増加 50%」に比べ、オンラインでも 20%・50%増加となり、双方向交流を認知したアクションが増えた。参加者が集まり同時参加するというイベント性を持った一体感が観察され、職員の言葉かけに反応する、「可愛いなあ」と隣席の入所者に同意を求めるといった言語コミュニケーションが活発であった。交流後も、犬を話題にする等、楽しい気持ちを保持していた。

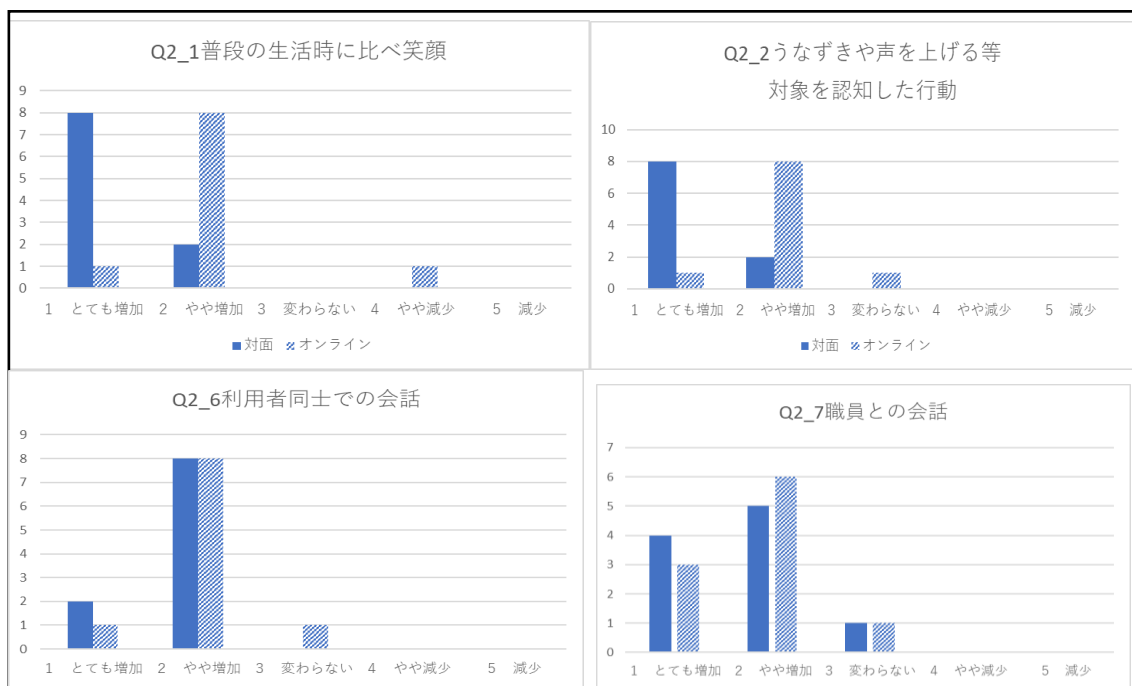


図 2：施設職員に対する高齢者の普段との差異についての質問 8 項目より抜粋

### (3)実施者：犬連れ NPO

オンライン交流では、機器準備から、ファシリテーター（進行役）兼ディレクター（場の演出）の新しい役割が発生する。当初、機器を苦手とする NPO メンバーが参加を躊躇する傾向があった。回を重ねて、双方向コミュニケーションの工夫（クイズや一緒に数を数える等）や、高齢者の視認（クイズや写真を大きく印刷し持参等）向上など、集団内に学び合う姿勢が生まれた。

**【考察】** 犬の姿を映し話題の中心にする演出により笑顔を引き出すレクリエーション効果、イベント性による一体感創出に非対面 AAA の新しい効果を認められた。拍手や会話をする、クイズに答えるといった言語・思考・行動反応を活性化することで、コロナ禍で施設内に孤立する高齢者の QOL 向上も期待できる（図 3）。

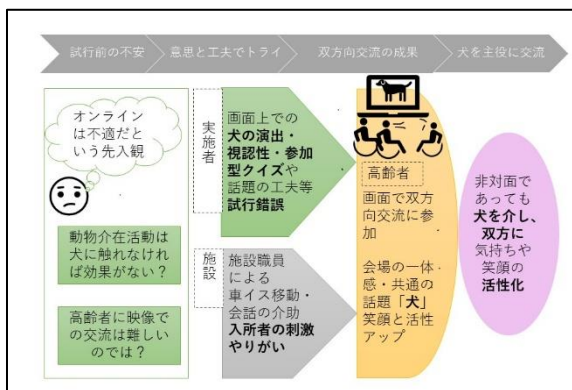


図 3：全体図