

オンラインを活用した高齢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

Research on Remote Program of Animal Assisted Activity for nursing home

ENDO Yasuko*

Graduate School of Management, Kagawa University

背景

動物介在活動（以下 AAA）は、直接的な接触体験を主とするため、コロナ禍により訪問が休止され 2 年余り経つ。この間、高齢者施設では外部からの訪問が中断、入所者の孤立という危機感と感染防止のジレンマを抱えていた。本研究は、AAA 訪問をしていた NPO と施設双方が、入所者の刺激作りの目標のもと、オンライン会議システムを利用してリモートによる「犬との交流会」という新しい形の AAA に取り組んだ試みである。2020 年 12 月～2022 年 9 月現在 17 回の交流を重ねている。「ふれあい体験」を伴わないオンライン AAA において、心理面に意味や価値があるかに着目した。

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。

オンライン交流会では、特養老人ホーム施設内会議室に職員が入所者を集め、大型スクリーンに PC 画面を投影、集音マイク兼スピーカーを使用した。参加者約 15 名 30 分×2 回制とし、実施側 NPO 事務所よりオンラインでつないでリモート進行する。

(1) 参加高齢者…2022 年 6 月開催時の開始前と後に質問票に本人が記入。

- ① 参加した入所高齢者 28 名に対し、木全らが成人及び高齢患者を対象に開発した動物介在活動効果測定尺度（木全ら、2022）を汎用的に利

用し、15 項目の pre 質問票を、スクリーンのある会場へ入場着席時に記入

- ② 終了後その場で post 質問票に記入。回答数 28。
- (2) 施設職員…2021 年 10 月時点で AAA をこれまで経験した施設職員 10 名に対し、入所者の言動の観察、業務上の影響など質問票に記入、回答数 10。インタビュー 1 名。
- (3) 実施側 NPO…交流会参加経験者 10 名の聞き取り、画面越しの参与観察を実施。
- (4) 参加者（入所者）・補助者（施設職員）・実施側（NPO）3 者の立場から分析を行った。

結果

(1) 参加者：高齢者 図 1 「温かい気持ちである」「喜びを感じる」項目において、「あてはまる」「ややあてはまる」のプラススコアが開始前に一定度数が見られ、これは会場に移動し着席することで、すでに期待感を持っていることが伺える。交流後の平均度数は更に増加した。回を重ねるごとに、画面越しの会話は活発となり、対面と同等の感覚が高齢者に生まれたのではないかと推測される。会場に集まって声を合わせて犬を応援する等の一体感や、集団で時間を共に笑顔で楽しむ姿があった。

(2) 補助者：施設職員 職員からみた入所者の普段との変化について、図 2 のように笑顔・うなずき・発語が「とても増加」「やや増加」のプラス指標の合計は、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、手を振る、犬を励まして拍手をするといった自発行動は、オンラインの双方向交流を認知して起きていると職員は受け止めている。「可愛いなあ」と隣の職員に同意を

* 連絡先：info@uk-dog-academy.com

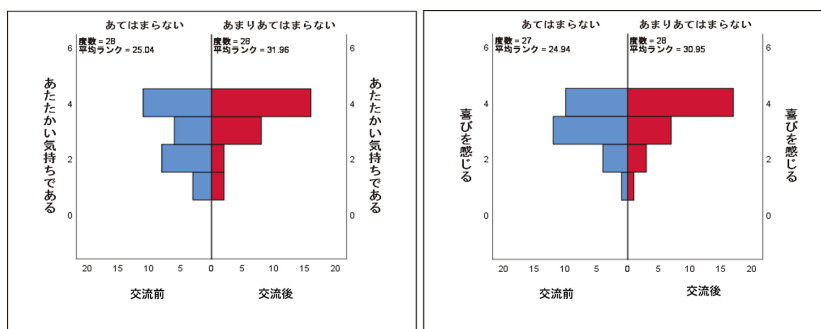


図1 動物介在効果測定尺度より2項目抜粋（交流前・後比較）

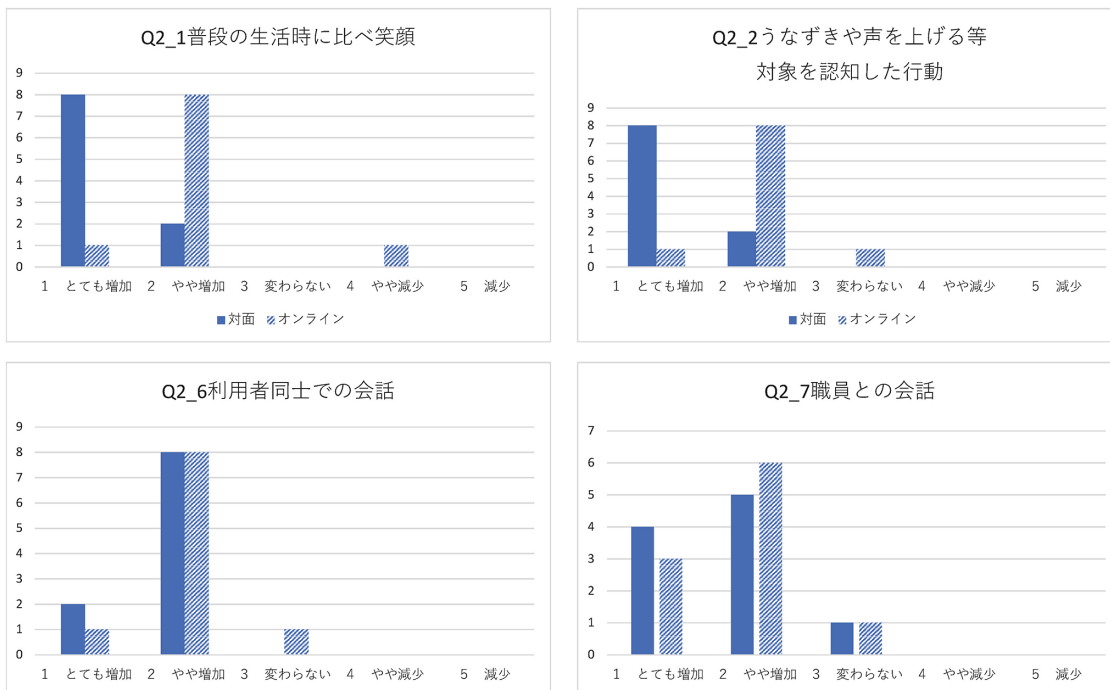


図2 施設職員に対する高齢者の普段との差異についての質問8項目より抜粋

求めるなどの言語コミュニケーションも活発となった。交流後にも犬を話題にする等、楽しい気持ちを保持していたとの記入がある。職員は、居住フロアから会場へ約30名の入所者の車イスの移動補助を行う。活性化する高齢者の姿や、発語の増加でQOLへの期待があるなど、この交流にやりがいを見だし、作業の負担感は無いと回答であった。

(3) 実施者：犬連れNPO 機器準備やファシリテーター兼ディレクターの新たな役割に対し、当初はそれらを苦手とするメンバーが参加を躊躇する傾向があった。回を重ね、双方向コミュニケーションの工夫（クイズと一緒に数を数える等）や高齢者の視認（文字を拡大印刷等）向上の工夫がされ、集団内に学び合う姿勢が生まれた。

考察

犬を映し話題の中心にする演出により笑顔を引き出

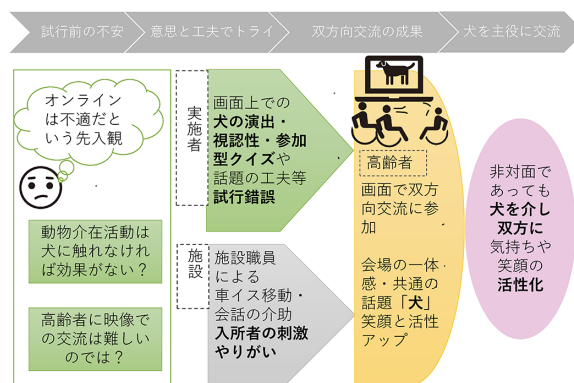


図3 全体図

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の新しい効果を期待する。拍手や会話、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、施設内の高齢者のQOL向上も期待できる（図3）。