

高齢者層におけるメタバースの利活用分析

—新たな老後のカタチの提案を目指して—

○田中一慶 Ikkei Tanaka 華金玲 Jinling HUA

Keywords : メタバース、高齢者、デジタルシニア、

1 目的

本研究の目的は、メタバースが高齢者の抱える問題にどのように貢献できるかを調査し、新たな老後のカタチを提案することである。身体的な制限の多い高齢者はメタバースとの親和性が高いと考えられる。社交の場、介護、医療、娯楽など様々な分野で活用されていく可能性が高いだろう。この視点から高齢者とメタバースの関連性を調査すると、電子機器を使いこなす事のできる高齢者「デジタルシニア」がキーワードとなることがわかった。デジタルシニアは今後、より増え続けることが予想され、メタバース普及において重要なターゲットとなるだろう。

2 方法

本研究は事例調査、分析を元にメタバースと高齢者の今後は推測する。まず、現代の高齢社会の現状と抱える問題を明らかにし、メタバースを用いて解決できる問題を特定する。次に既存の高齢者に向けたメタバースやオンラインサービスの事例を評価する。これらから今後、どのような形でメタバースが高齢者の問題解決に寄与することができるのかを考察する。

3 結果

調査・分析の結果、高齢化社会の抱える問題としては、「経済活動の鈍化」「社会保障制度の財政不足」、「高齢者等の孤立化」、「医療、福祉の人材不足」などが挙げられる。既存の活用事例に関しては、介護事業者がコミュニティを築きながら、有償ボランティアの依頼ができる「CAREVERSE」、メタバース上の終活コミュニティ「オトナフェスタ～明るく楽しく終活しちゃお!」、日本介護食品協議会が手掛ける「ユニバーサルデザインフード」は一人ひとりの食卓をメタバースで提供することを目指している。その他オンラインサービスでは、分身ロボットによる遠隔での接客「分身ロボットカフェ DAWN ver β」、60 歳以上限定 e スポーツ施設「ISR e-Sports」や、各 SNS を利用した高齢者のインフルエンサーも散見される。

4 結論

「デジタルシニア」の言葉通り、既に多くの分野で高齢者とメタバースは関わっている。これらの事例に共通していることは、どれもメタバースを用いて空間を共有し、コミュニティを形成していることにある。メタバースといえば VR ゴーグルなどを用いた新たな体験が注目を集めるが、本質は常にアクセスできるバーチャル空間を共有することにあると考える。これまでは老人ホームなど隔絶された交流が主であったが、メタバースが浸透することでコミュニケーションの形は変わり、高齢者が孤立せず、若者と同じ世界を共有できるようになるだろう。

【主要参考文献】

桂 瑠 以, 橋本 和 幸. 高齢者のインターネットの使用が社会的活動及び精神的健康に及ぼす影響の検討. *Jouhou media kenkyuu; JIMS*. 2019, vol. 18, no. 1, p. 1-12.