

プレスリリース
報道関係者各位

2025年1月27日(月)
株式会社ウェルモ
GLOE株式会社

デイサービスでゲームを活用した実証実験を開始 — 介護業界のDX化を目指す —

GLOE株式会社(本社：東京都新宿区、代表取締役社長：谷田優也、古澤明仁、東証グロース：9565、以下「GLOE」と)と株式会社ウェルモ(本社：福岡県福岡市中央区、代表取締役：鹿野佑介、以下「ウェルモ」)は、高齢者通所介護施設(以下「デイサービス」)でゲームを使った実証実験を2025年春より実施することをお知らせいたします。

2025年春、高齢者向けデイサービスでゲームを活用した実証実験を開始

介護×ゲーム DXプロジェクト



超高齢社会の現状と課題

1. 超高齢社会の加速、毎日130人が認知症を発症

日本は2005年に高齢化率(※1)が世界で最も高くなり、2007年には高齢化率が21%を超える超高齢社会に突入しました。総務省統計局の発表によると、2024年9月時点での高齢者人口は3,625万人、高齢者人口化率は29.3%で過去最高となりました。加齢が最大因子とされる認知症に関して、平成29年度高齢者白書によると2012年の高齢者における認知症患者数が約460万人、高齢者の7人に1人だったのに対して、2050年には約800万人、つまり日本国内の高齢者の5人に1人が認知症になると推計されています。2025年以降、1日あたり約130名が新たに認知症を発症すると試算されており、この増加速度は世界でも類を見ず、国を挙げて対策を急いでいます。

(※1) 65歳以上の人口が総人口に占める割合

2. 認知症予防のキーワードは「孤立」を防ぐこと

超高齢社会に伴い、認知症高齢者とそれを支える家族・地域のサポートが喫緊の課題となっています。認知症の発症や進行を防ぐために、フレイル(※2)に対するアプローチが有効とされています。

■フレイル状態の高齢者に対するアプローチ

- ①認知機能低下を抑制すると言われている運動や認知機能トレーニング(いわゆる脳トレ)などを実施する直接的なアプローチ
- ②認知症を発症する前段階で本人の生活環境を整えたり社会交流の機会を増やすなど、高齢者を取り巻く環境に対する間接的なアプローチ

厚生労働省のワーキンググループでは、これらのアプローチをデイサービスをはじめとした介護予防サービスの場を使い展開していくことを推奨しています(※3)。しかしデイサービス事業者の約半数が赤字運営であり、高齢者のフレイルに対してアプローチできる環境の存続さえ危ぶまれています。

(※2) フレイルとは、加齢に伴い生理的な予備能力が低下しストレスに対する回復力が減少した状態

(※3) 厚生労働省 高齢者の保健事業のあり方検討ワーキンググループ

3. 課題はフレイル予防と高齢者の関心喚起

日本は医療保険や介護保険制度が充実していることから、病気に対する「予防」の重要性を意識せず、病気になってはじめて自身の健康に対して意識し始める人が多いと言われています。ましてや自身の加齢に伴う機能低下を自覚していない段階の高齢者が、フレイル「予防」の重要性を理解し率先してデイサービスを利用することはごく稀です。さらに、たとえデイサービスを利用しても、高齢者の7割は施設に滞在する数時間除いて他者との交流がほとんどないという結果が厚生労働省の調査で示されています。デイサービスを運営する事業者側は、いかにして予防に対して無関心な高齢者が楽しめるフレイル予防プログラムを提供するか頭を悩ませています。

ゲームが持つ可能性で介護業界を変える

ウェルモとGLOEは、今後さらに加速する「認知症高齢者問題」を解決するために、双方の強みである「介護」と「ゲーム」のノウハウを融合させた実証実験に取り組むことを決定いたしました。ゲームは、従来の運動、脳トレ、レクリエーション活動で得られる効果に加えて、エンターテイメントとしての楽しみや達成感、時には協力や競争といった多面的な社会的交流の場を創出できることが、高齢者のフレイル予防に非常に有効な新しいアプローチ方法として着目されています。インターネット環境含めDX化を進めることで、自宅にいる独居高齢者もオンラインで参加できるため、デイサービスに参加しない日であってもコミュニティへの参加を促して社会的孤立を防いだり、一人で外出が難しい方々にも社会交流の場を提供することが可能です。

また、これまで介護業界で働いていなかった新しい若年層に対して、ゲームをきっかけに介護業界への就職を促す効果が期待できます。ゲームを活用したレクリエーションを提供することで、スタッフの経験や専門性といった属人的なサービスが平均化できたり、少ない人数で多くの高齢者をサポートできる効率的な方法でもあるため、政府が掲げる介護業界のDX化と生産性向上を強力に後押しするフレイル予防のプログラムに成り得ると考えています。

介護業界のDX化

介護 × ゲーム

運動 / 脳トレ / レクリエーション / 競技性 / 達成感
交流 / エンターテインメント …



対シニア

- フレイルに対するアプローチ
▶ 認知機能低下の予防
▶ 身体機能の向上

対デイサービス

- 経営課題に対するアプローチ
▶ 生産性の向上
▶ 若年層採用の促進など

介護施設にいなときでも
いつでもオンラインでコミュニティに参加可能

社会交流の場を提供し、**社会的孤立を防止**

© 2025 Welmo Inc. ©GLOE Inc.

実証実験に関して

高齢者がゲームをすることで認知機能や身体機能が改善することは、従来の医学系研究で明らかにされてきました。本実証実験では、これらの効果に加えてゲームの持つ拡張性に注目し、専門家指導の下、運動や体操など身体機能訓練を主に取り入れている「リハビリテーション特化型デイサービス」のプログラムにゲームを取り入れて、以下の効果を検証します。

- ・定量的に利用者の認知機能や運動機能の変化がみられるか
- ・利用者の行動変化やデイサービスへの参加意欲に変化がみられるか
- ・ゲームプログラム導入とデイサービス従業員の業務量の変化について
- ・ゲームの結果が、高齢者の身体的・精神的变化をモニタリングできる手段として活用できるかどうか

さらに、介護業界の生産性向上に貢献することを目的として、従業員の業務負担軽減の効果も併せて検証し、デイサービスに導入しやすい持続可能なプログラムを開発できるよう取り組んでまいります。

今後の展望

従来のゲームコンテンツを取り入れるだけでなく、高齢者が自発的に取り組み、かつ介護現場が導入しやすい新たなゲームやレクリエーションの企画・開発を予定しています。ウェルモの研究開発室に所属する理学療法士が主導し、ウェルモ、GLOE、フレイル予防に関する先駆的な取り組みをしてきた外部研究機関の3者が共同して実証実験を進めてまいります。外部研究機関とともに「ゲームと介護」をテーマとして競争的研究費を獲得し、科学的に根拠のあるプログラムとして裏付けされたゲームを全国の介護施設に教育システムと併せて展開していく構想をしています。同時に、ウェルモとGLOEが協力して、高齢者があたりまえにゲームでも繋がるコミュニティの社会実装のひとつとして「ゲーミング特化型デイサービス」を運営することで、継続的に実証実験する環境を作り、常に最新のプログラムを生み出したいと考えています。

全国に高齢者のゲームコミュニティを構築することで、高齢者間だけでなく多世代の交流のきっかけにもつながり、孤立化のない超高齢社会を目指してまいります。

各社代表のコメント

■株式会社ウェルモ 代表取締役 鹿野佑介

私たちとはこれまで、持続可能な少子高齢社会を実現させるために、高齢者が在宅生活を継続できる方法を模索してきました。今回は次なるステップとして、ゲームの秘める無限の可能性を活かしたプロジェクトを始動いたします。このたびはGLOE様に、このような機会をいただいたこと深く感謝申し上げます。高齢者が目にしたことのあるゲームをきっかけにして、今まで誰かに促されて参加していた方が、自ら外出しデイサービスに出向き、そこで新しい友人を作る。そうした、デイサービスを入り口とした新たな世界を高齢者に届けるために、私たちが作り上げてきた介護プラットフォームとノウハウを最大限に生かして、科学的介護の根拠となる実例をGLOE様とともに作り上げることを目指します。

■GLOE株式会社 代表取締役 谷田優也

ファミリーコンピュータが発売されてから40年が経過し、ゲームで遊んだことのある高齢者が増えていく中、ゲームがもたらす数多くの選択肢に高齢者が楽しみながら元気でいられるということが考えられると思っています。何歳になっても、夢中の景色は多くの難しいことを突破できる力があります。孤立を防ぐためにコミュニティに属したり、ゲームによっては昔を思い出すこともあると思います。改めて、本プロジェクトにウェルモ様と取り組ませていただけます。これをきっかけに様々な取り組みをご一緒できる様に、我々のノウハウを最大限有効活用していただけるよう努めてまいります。

【株式会社ウェルモ 会社概要】

株式会社ウェルモは、『「人ありき」のテクノロジーで、一人ひとりが輝く社会を実現する』ことをパーザスに掲げ、介護業界向けの革新的な業務DXソリューションを提供しています。25,900事業所のユーザーを抱える在宅介護の地域資源情報を集約するプラットフォーム「ミルモネット」「ミルモブック」や、AIを活用したパソコン作業自動化サービス「ミルモオートメーション」、介護事業所コーポレートサイト制作・管理システム「ミルモネットプラス」、当該分野では国内で初めて国立研究開発法人日本医療研究開発機構（AMED）ロボット介護機器開発等推進事業の支援を受けIoT技術を活用して一人暮らしの高齢者の生活リズムをモニタリングする居宅内モニタリングシステム、ケアプラン作成支援AI「ミルモプラン」などを展開し、専門知識と先端技術により、介護現場の課題解決に貢献しています。

- ・商号：株式会社ウェルモ
- ・代表取締役会長兼社長：鹿野佑介
- ・設立：2013年4月30日
- ・本店：福岡県福岡市中央区大名2丁目6-11

【GLOE株式会社 会社概要】

GLOEは、eスポーツ黎明期の2015年創業時以来、eスポーツに関するあらゆるジャンルのイベントや大会の企画・運営、映像制作・配信、プロモーション、キャスティング、施設運営、コンサルティングに加え、eスポーツを活用した地方創生や新規事業創出を行ってまいりました。2021年2月にウェルプレイドとライゼストが合併。2023年5月に、ビジョンを「We are the GAMING LIFESTYLE Company.」に、ミッションを「ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする。」に変更。2024年2月にウェルプレイド・ライゼストからGLOEに商号を変更いたしました。ゲームが当たり前にある人々の生活様式に寄り添ったソリューション、サービス、プロダクトを提供し続けることで、ゲーム・eスポーツ業界のさらなる発展に寄与することを目指しています。

- ・社名：GLOE株式会社
- ・URL：<https://gloe.jp>
- ・所在地：東京都新宿区大京町22-1 グランファースト新宿御苑6F
- ・設立：2015年11月19日
- ・代表取締役：谷田優也 古澤明仁
- ・事業内容：ゲーム・eスポーツに関する企画・制作、大会運営、プロデュース、コンサルティング、プロモーション、施設運営など