

事業名

BtoC,BtoG向け健康王国（⑥音声対話ツールを活用した高齢者のICTアクセシビリティの向上）



実施主体

株式会社エクシング

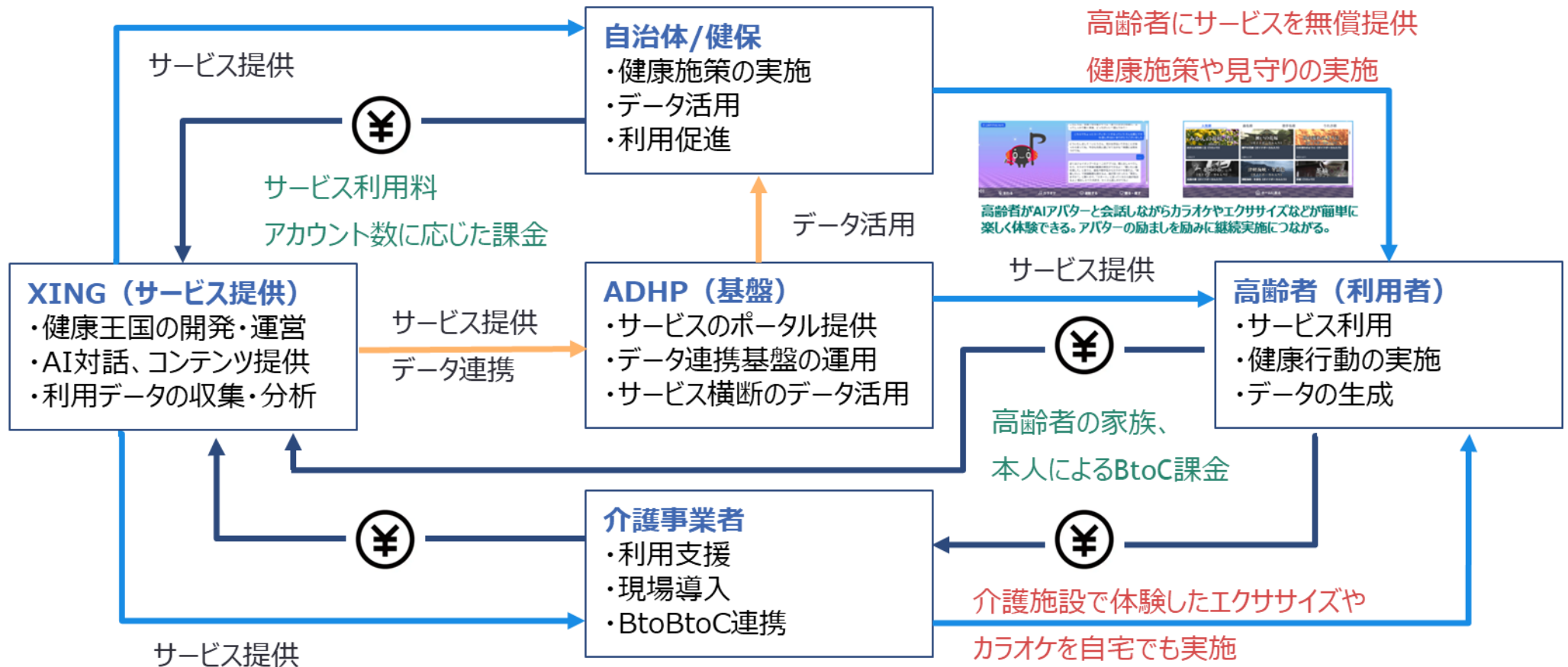
協力団体

国立長寿医療研究センター、知多市、東海市

### 事業の全体像

デジタルの力を活用し、健康づくりや人との交流へのアクセシビリティを高めることで、高齢者が無理なく、楽しみながら社会とつながり続けられる環境の実現を目指す。

カラオケや体操といった“楽しさ”を入り口に、日常的な利用を通じた心身の健康維持や社会参加を促進するとともに、家族や介護事業者、自治体が連携し、利用状況をもとに見守りや支援を検討できる仕組みづくりを実現。





<b>事業名</b>	BtoC, BtoG向け健康王国（⑥音声対話ツールを活用した高齢者のICTアクセシビリティの向上）
<b>実施主体</b>	株式会社エクシング
<b>協力団体</b>	国立長寿医療研究センター、知多市、東海市

## 2026年度の実証内容

### 「AIによる声かけが、ユーザーの行動変容につながるか否か」を検証

- ・25年度実証にて、UI/UXの有用性を確認および、以下のような結果が得られたため、新たな仮説を検証する予定
  - ↳（仮説）AIによる肯定的なフィードバック（チア機能）は、ユーザーの心理的動機づけを高め、コンテンツ利用の継続性を向上させる可能性がある

### 実証方法（予定）

25年度プロダクトと改良版プロダクト（Ver UP）の2条件を設定し、各条件を2週間ずつランダムに使用するクロスオーバー型の実証実験を実施（両条件におけるコンテンツの利用状況を比較することで、AIによる音声フィードバック機能の効果を検証）

### 実証スケジュールとN数

2026年10月以降、N = 20で実施予定

### 以下のコントロールを想定

- ↳各参加者は、25年プロダクトおよび改良版プロダクトをそれぞれ2週間ずつ使用し、合計約1か月の利用データを取得
- ・行動変容の有無をより明確化するため、本年度はカラオケの利用にフォーカス
- ・居宅にて、タブレットでの利用を想定
  - ↳初回説明時に、サービスの利用方法をレクチャー
  - ↳1か月程度利用後、ログ分析、長寿研によるインタビューを実施

### 25年度プロダクトに以下機能を追加開発予定（～26年9月中を目途に開発）

- ・カラオケ実施後、AIアバターがユーザーにチアする機能
  - ↳EX:「上手に歌えてましたよ」「今日は特に調子が良いですね」など、ユーザーのモチベーション向上につながる声かけを実施
- ・ユーザーのカラオケ実施ログを可視化する機能
  - ↳自身の実施結果を振り返ることができる
- ・歌った楽曲の録音・共有機能
  - ↳他ユーザーとの交流きっかけ