

事業実施結果概要

事業名：2024年度「あいちデジタルヘルスプロジェクト」社会実装先行事業委託業務

分野：生きがいづくり

テーマ：④オンラインを活用した高齢者の社会的交流支援

1. 事業の全体像及び背景

(1) 事業全体の概念図（図1）

- ・ オンラインサービスを通じて、高齢者の社会的交流を支援し、高齢者の生きがいづくりに貢献する。
- ・ 自治体内の既存のオフライン（リアル）の取り組みをオンラインサービス内でも実施する。これは、オフライン（リアル）での交流に繋げるための仕組みである。オンラインコミュニティ上で近隣の取り組みに気兼ねなく参加できる機会を設けることで、オフライン（リアル）での豊かな社会的交流実現の契機とする。
- ・ AI分析を用いた表情、音声、言語情報を基にした感情推定機能（例：「わくわく（Happy）」の定量化）を活用し、コンテンツの最適化を図る。

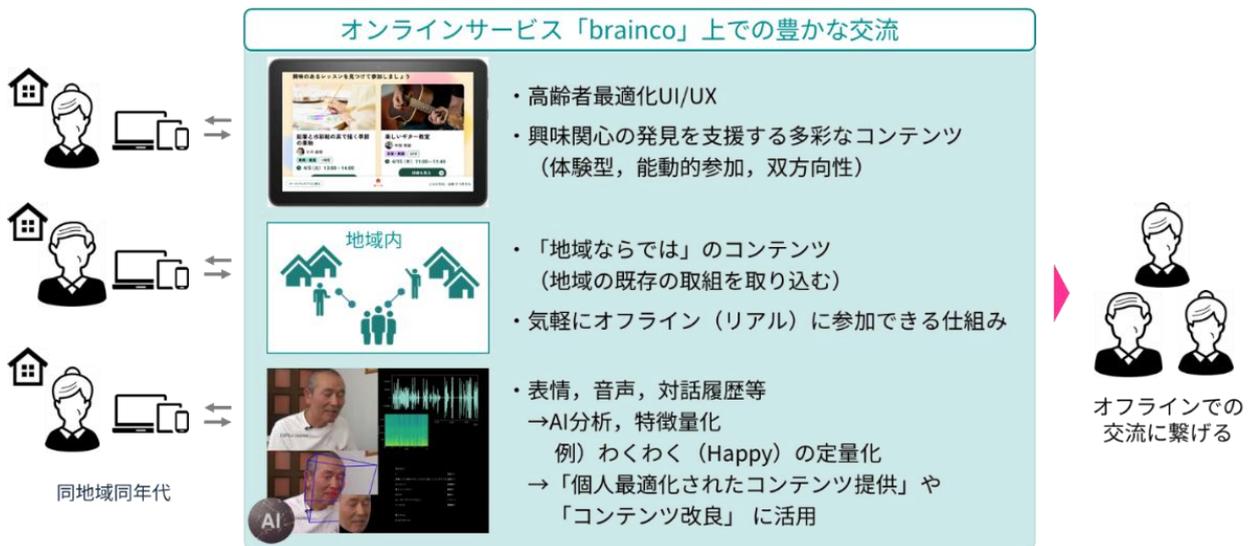


図1 事業全体の概念図

(2) 解決すべき課題とその状況

課題：高齢者の社会的孤立および生きがいの喪失、それに伴う健康上の問題

状況：社会的交流がフレイルおよび認知症予防に寄与することが報告されている。

(3) 課題を解決することにより期待される効果及び実現する地域像（社会的意義）

期待される効果：高齢者のフレイルや認知症の進行予防

実現する地域像：オンラインサービスを通じて高齢者の豊かな社会的交流が育まれている社会を目指す。また、オンラインを契機に、オフライン（リアル）での交流に参加できる仕組みも併存する社会を目指す。

2. 本事業の推進体制

代表：藤田医科大学

協力団体：ジョージ・アンド・ショーン株式会社、豊田市

3. 本事業で提供するサービスの全体像

(1) サービスの主な機能

本提案では、オンラインサービス「brainco」（開発：ジョージ・アンド・ショーン株式会社）の社会実装を目指す。同サービスの主な機能は以下の通りである。

1. パソコンやタブレットを介して利用できるオンラインサービスである。
2. 高齢者に最適化された User Interface (UI) / User Experience (UX) が組み込まれたコミュニティプラットフォームである。
3. 体験教室や講習会などの多彩なコンテンツが搭載されており、個々人の趣味嗜好に合うコンテンツを楽しむことができる。
4. コンテンツを体験している際の表情、音声、言語等の情報から感情を推定する AI を搭載する。

(2) オフライン（リアル）での交流に繋げる仕組み

本提案では、brainco 上（オンライン上）での交流に留まらず、オフライン（リアル）での交流に繋げることを目指す。その仕組みについて、以下の2段階を想定している。

➤ 段階1：自治体と連携した、段階的なコミュニティ構築

まずは、自治体内での既存のオフライン（リアル）の取り組みをオンラインコミュニティ内でも実施し、地域住民が気軽に参加できるオンラインコミュニティの入り口を構築する。

➤ 段階2：非アクティブシニア層への展開（社会との接点構築）

次に、民生委員や地域会報誌などを通して、非アクティブシニア層（相方介護世帯や自宅への引きこもり傾向にある層を想定）にオンラインコミュニティへの参加を働きかける。オンラインコミュニティを通じて社会との接点を構築し、オフライン（リアル）コミュニティへの参加に繋げることを目指す。

4. 2024年度の実証内容及び結果

2024年度は、実証1「豊田市での実証に向けた準備」と実証2「地域在住高齢者を対象とした初期実証（サービスの有用性評価）」を実施した。

(1) 実証1「豊田市での実証に向けた準備」

	内容
時期	第一四半期～第三四半期
目的	長期的な実証に向けた関係性構築、実証計画の詳細化
対象	・豊田市市役所関連部署（企画政策部未来都市推進課、生涯活躍部市民活躍支援課など） ・高齢者クラブ
方法	対面形式あるいはオンライン形式での意見交換
結果	・12回の議論（個別を除く）を重ね、実証対象者の募集方法や開催形式を決定した。 ・参加者の募集方法は、豊田市からのダイレクトメッセージ送付とした（サービス体験会への参加案内を送付） ・サービス体験会は豊田市役所内で3回実施し、合計20名が参加した。 ・その後のプログラム（全6回）には14名が参加した。

(2) 実証2「地域在住高齢者を対象とした初期実証（サービスの有用性評価）」

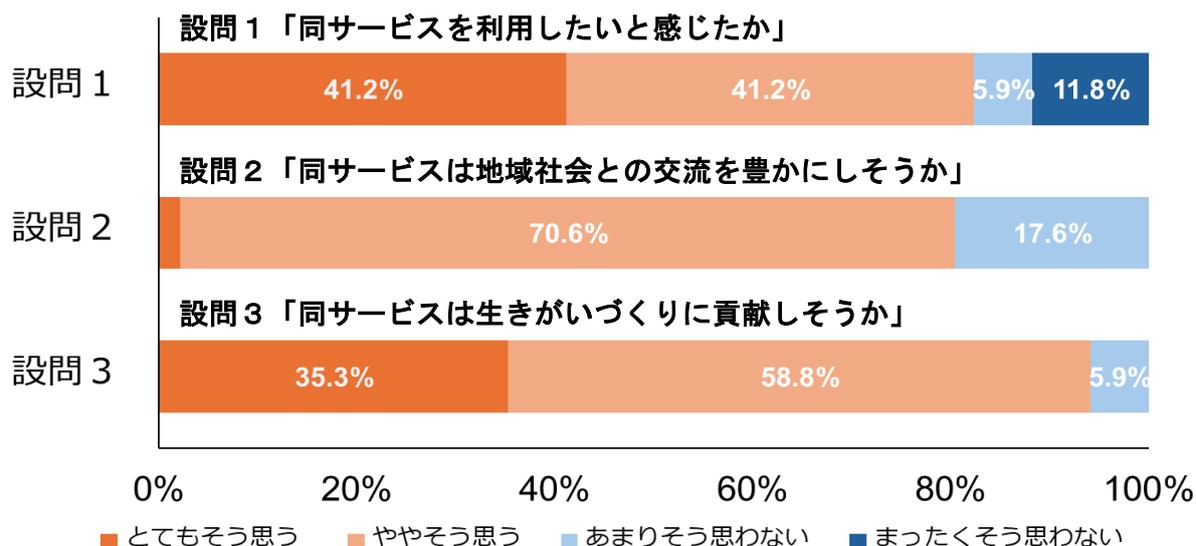
内容

時期	第四四半期
目的	提供予定サービスの受け入れに対する意見交換、提供予定サービスの UI やコンテンツ等の評価
対象	豊田市内在住の高齢者 20 名
方法	対面形式（一部ハイブリッド形式）でのサービス体験及びアンケート調査（ <u>図2</u> ）※サービス体験の内容は、利用可能なサービスの紹介、一部サービス（脳トレ、体操、チャット機能）の実体験とした。
評価結果	リッカート尺度を用いて提供予定サービスの有用性を評価 ・設問「同サービスは地域社会との交流に貢献しそうか」に対し肯定的な回答の割合（4点中3点以上）が90.0%であった。（ <u>図3</u> ） ・設問「同サービスは生きがいに貢献しそうか」に対し肯定的な回答の割合（4点中3点以上）が94.1%であった。（ <u>図3</u> ） ・得られた具体的な意見として「自宅で参加できる仕組みがよい」、「皆で一緒に取り組むことが楽しい」、「集団は個々人の意識別や目的別で分けたほうがよい」、「タブレットの映像が見えにくい」、「説明が早い」などがあつた。



図2（左）
サービス体験会の様子（場所：豊田市役所）

図3（下）
アンケート結果



5. 2025年度に向けた課題

- (1) サービス体験会の開催方法等の修正、サービスの UI の改良
- (2) 長期的なサービス利用と、利用者数の増大に向けた実証計画の確立
- (3) ポータルサイト・データ連携基盤への接続に向けた要件整理と接続テスト実施