

令和5年度神奈川 ME-BYO リビングラボ 実証事業の評価（審査委員会評価）

1 実施事業者

ウェルヴィル株式会社

2 実証事業のテーマ

高齢者を対象にしたAIアバターとの対話環境の実証と検証

（高齢者の認知機能低下予防を目的としたAIアバターロボットを用いた対話環境の実装に関する探索的研究）

3 実証事業の評価

本実証事業は、在宅高齢者宅を対象に（JCOM 湘南契約世帯の内数千名にチラシ案内、高齢者団体約 200 名に声掛け募集）、AI アバターとの会話環境を設定し、25 名の高齢者に対し AI アバターと継続的なコミュニケーションの可否、会話成立の可否やメンタル状態の変化について検証したもので、当初計画 50 名にはいたらなかったものの、AI アバターとの対話環境の検証については、手順通り実施されたと評価できる。

実証の結果として、AI アバターサービスの継続的な利用および会話操作について、全く利用できない参加者はいなかった結果から、在宅高齢者に十分、可能であることが確認された。一方で、会話の件数としては、対話がかみ合わない事例が全体の 4%（11, 109 件中 455 件）マイク不備事例が 12%（11, 109 件中 1, 423 件）の発生が確認でき課題も見えた。

本実証では、会話時間・回数が徐々に減少傾向が見られ、会話コンテンツについては、脳トレなどの健康維持に関連するコンテンツの関心が高いとの結果が示された。

専門委員からは、脳疲労が対話回数に影響する可能性や、同じことの繰り返しで飽きの影響も出てくる可能性が考えられることから、集中度を高めるためのシナリオの内容の再検討について指摘があった。

また、参加者募集の点については、ケーブルテレビ企業（JCOM 株式会社）と連携して、同社に契約している高齢者宅にケーブルテレビのコンテンツとして配信するケースと高齢者団体経由で団体会員に参加募集を行う 2 つの取り組みを行ったが、想定通りの参加者募集に至らず、AI アバターへの興味を示さない方への認知度向上や、サービスのメリットが不明確など、社会展開の難しさも確認された。

今後は、AI アバターの対話機能の改善および高齢者の認知機能や興味に応じたコンテンツの充実を図り、独居高齢者に対する実証研究を進めることで、会話環境の少ない高齢者への認知機能（コミュニケーション機能）維持や健康課題の見守りの仕組みなどを視野に入れた効果検証を行い、知見に基づくサービス開発を発展させるとともに、JCOM 社との協調など事業展開のパートナー連携についても、将来の社会実装を推進する座組として、モデル構築を進めていくことに期待する。

令和6年8月1日
神奈川 ME·BYO リビングラボ審査委員会