



**令和6年度 ウェルビーイング産業創出促進事業**

**シンガポール製 EEG（脳波）計測デバイスを利用した  
日本国内向け脳トレーニングシステムの開発**

**ライズ株式会社**

## 調査内容

---

### 計測デバイスと脳トレーニングソフトウェアの使用感調査

- トレーニングを感じさせないためにゲームの形式を取る
- 高齢者の IT リテラシーの把握
- 既に認知機能が低下してきている高齢者における製品理解度の把握
- 販売最適価格帯の把握
- 上記の想定される課題に応じてそれぞれの利用者レベルに合わせたデザイン・難易度の設定

# 調査結果

- 計測デバイスの反応の個人差が大きい
- ゲームによってはまったく反応しないものもある
- 計測結果がどのようなものなのかわかりにくい
- ゲームそのものがわかりにくい、遊びにくい

これらを踏まえ新規にソフトウェアを作成中

- 複数人で利用可能なデータ管理
- 計測デバイスに対するソフトウェア側の反応を柔軟に行う様にした
- わかりやすい計測結果や過去データ比較機能は今後実装予定
- ゲームそのものもおもしろく遊びやすいものに改善し、また新たなゲームも追加する

