

【認知障害治療用ゲーム】 Akili Interactive

①要約：

このアイデアは、認知症の治療や予防を目的としたゲームアプリであり、ユーザーの認知機能のレベルに応じて難易度を調整し、報酬を与えることでユーザーのやる気を引き出し、認知機能を向上させることを目指しています。

②目的：

このアイデアの目的は、認知症患者や予備群の認知機能を維持・向上させることにあります。ゲームを通じてユーザーが楽しみながら認知機能をトレーニングし、脳の活性化や認知症の進行予防を図ることを目指しています。

③新規性：

このアイデアの新規性は、ゲームを利用して認知症の治療や予防を行う点にあります。特に、FDA 承認を受けた初のゲーム製品であることや、医薬品メーカーと IT 企業の協業を通じて製品を開発し、デジタルヘルス分野に進出している点は革新的と言えます。

④独自性：

このアイデアの独自性は、ユーザーの評価とレベル設定に基づいた難易度調整や報酬制度、さらに徐々に機能を向上させて新しいレベルを提供するプログレス系のシステムにあります。また、タブレットやスマートフォンを使用してマルチタスクや反応タスクを行いながら認知機能を鍛えるというアプローチも独自性を持っています。

⑤経済価値：

このアイデアの経済価値は、認知症の予防や治療に関心のあるユーザー層に向けた市場が存在することから高いと言えます。認知症の予防や治療に貢献するゲームアプリとしての需要があり、医薬品メーカーや IT 企業との協業により、ビジネスチャンスが広がる可能性があります。また、効果的な認知機能トレーニングを提供することで、医療費の削減や高齢者の生活の質の向上など、社会的な経済効果も期待できます。