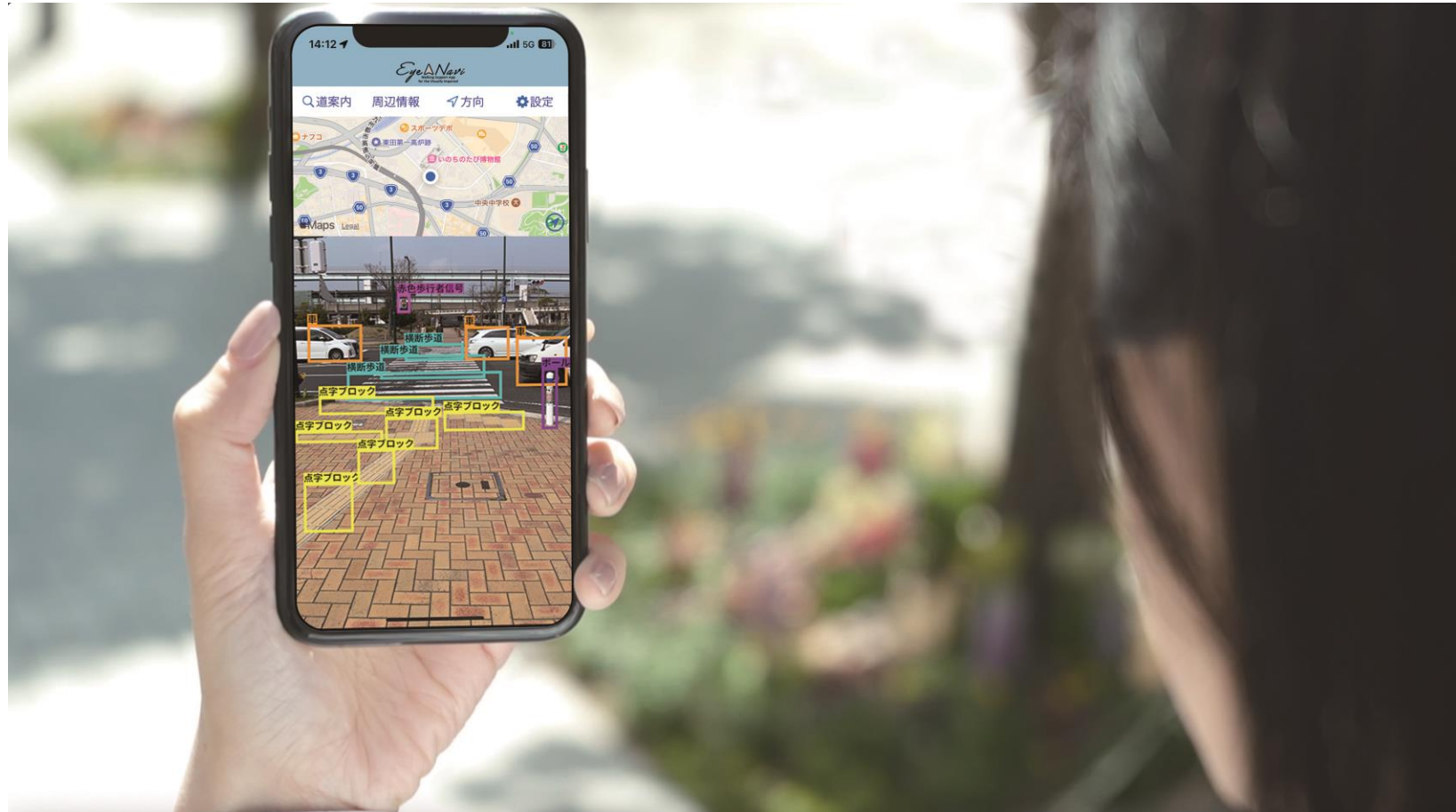


## 6. 株式会社コンピュータサイエンス研究所 障がい者歩行支援アプリEyeNavi

---

<p>機器・サービスの概要</p>	<p>スマートフォンひとつで目的地までの移動をサポートする歩行支援アプリです。進行方向や経路案内に加え、周辺施設、進路上の障害物、歩行者信号の色、点字ブロックなどをAIで認識し、音声でわかりやすくお知らせします。</p>
<p>機器・サービスの機能</p>	<p>外出や移動の場面において、視覚に障がいのある人にとっては周囲の状況や進行方向の把握が大きな課題であった。スマートフォンの各種センサーによる進行方向案内やAIによる障害物検知機能によって、安心して自立した歩行ができるようになる。</p>
<p>情報アクセシビリティの配慮内容</p>	<p>AIにより周囲環境を認識し音声で案内することで、視覚に障がいのある人が画面を見ずに安全に移動できるよう配慮している。VoiceOver対応、簡潔な音声設計、専用機器不要といった点で情報アクセシビリティを確保している。また聴覚に障がいのある人であっても点字ディスプレイ等と接続することで情報を出力することが可能である。</p>
<p>問合せ先</p>	<p><a href="https://www.eyenavi.jp/">https://www.eyenavi.jp/</a>          高田将平 takata/atmark/computer-science.co.jp          (注)スパムメール防止のため「@」を「/atmark/」と表記しています。</p>



屋外の歩道でスマートフォンを手に持った利用者がアプリを使用している様子。スマートフォンの画面には、前方の交差点の映像が表示され、AIにより歩行者信号、横断歩道、車両、点字ブロックなどが枠線と文字で識別されている。

## 当事者ニーズを踏まえた開発

EyeNaviの開発にあたっては、視覚障がい当事者へのヒアリングを通じて、外出時や単独歩行における不安や困難を把握することから着手した。特に、進行方向の把握、信号の状態確認、障害物への気づきにくさといった実生活に即した課題が多く挙げられた。

これらを踏まえ、画面を見ることを前提としない音声中心の設計を採用した。開発過程ではプロトタイプを用いた検証を行い、音声案内のタイミングや表現の分かりやすさについて当事者から具体的なフィードバックを得て改善を重ねてきた。特に開発当初はプロトタイプが提示する情報量が多く、歩行中に必要な情報のみに絞り込むことに注力した。

また、白杖や盲導犬利用者が多い実態を踏まえ、併用しやすい操作性にも配慮した結果、両手をふさがずに利用できるネックポーチによる利用方法を推奨するに至っている。

## 企業としての組織的な取組

株式会社コンピュータサイエンス研究所では、アクセシビリティを特定の製品機能にとどめず、企業活動全体における重要な価値の一つとして位置づけている。視覚障がい者向けサービスの開発を行う企業として、開発段階から当事者視点を重視する体制を整えている。

具体的には、視覚障がい者3名をアドバイザーとして任命し、製品・サービスの評価や検証の段階において継続的に助言・協力を得ている。

社内では、アクセシビリティや障害特性に関する知見を共有し、当事者の利用実態や社会的課題への理解を深める取組を行っている。また、障害の有無にかかわらず、多様な人が関わることを前提としたプロジェクト運営や働き方を意識している。

今後も、アクセシビリティに関する知識や意識の向上を図りながら、誰もが利用しやすい製品・サービスの開発と社会実装に取り組んでいく。

## 審査結果の概要



### 当事者との徹底した共創開発プロセス

- 長年にわたり開発初期から当事者や専門家と深く連携。
- 展示会等で得た現場の声を即座に製品へ反映するサイクルを確立し、高い実用性と信頼性を実現している点が評価された。



### 全社的な推進体制とオープンな外部連携

- 情報アクセシビリティ確保を全社方針と定め、組織横断で取り組む体制を構築。
- さらに外部アドバイザーや信号機メーカー等の他企業とも積極的に連携し、客観性と機能性を高めている点が優れている。



### AI技術による高度な歩行支援と拡張性

- AIによるリアルタイムの障害物・信号認識という高度な技術で、視覚障害者の単独歩行を現実的に支援。
- 点字ディスプレイとの連携による盲ろう者への対応など、幅広いユーザーを想定した拡張性も高く評価された。