



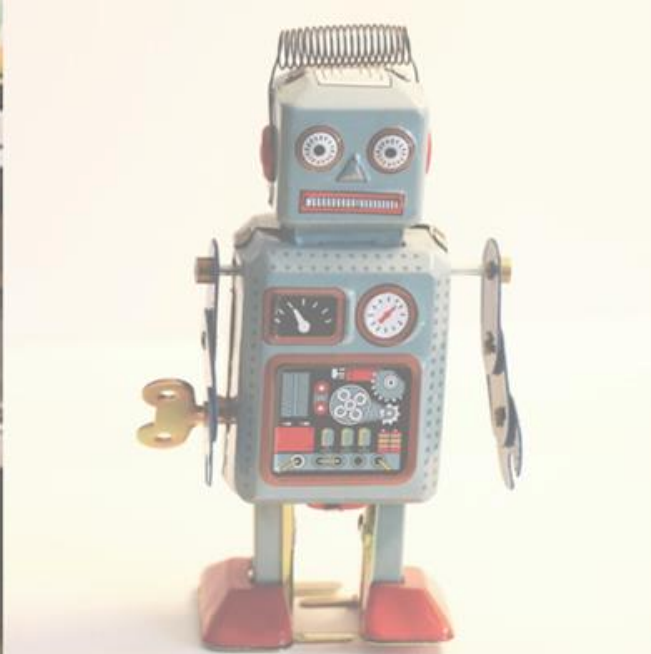
## EU-JAPAN VIRTUAL COACH FOR SMART AGEING



 Ministry of Internal Affairs  
and Communications, JAPAN

Le projet a reçu un financement du programme H2020 de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 101016453.

Le consortium japonais a reçu un financement du ministère japonais des affaires intérieures et de la communication (MIC).



- **Dénomination:** e-VITA, Coach virtuel pour un vieillissement intelligent
- **Durée:** 1 janvier 2021 – 31 décembre 2023
- **Objectif:** e-VITA vise à **améliorer le bien-être des personnes âgées** et à **promouvoir un vieillissement actif et sain**, à contribuer à une vie indépendante et à réduire les risques d'exclusion sociale des personnes âgées en Europe et au Japon. Le consortium **multidisciplinaire** développera un **système d'accompagnement virtuel innovant basé sur les TIC** pour détecter les changements subtils dans les domaines physique, cognitif, psychologique et social de la vie quotidienne des personnes âgées. Le coach virtuel e-VITA fournira ainsi des **recommandations et des interventions personnalisées**, pour un bien-être durable dans un environnement de vie intelligent à domicile.

# Coopération internationale

Le consortium e-VITA est composé de 22 partenaires interdisciplinaires de deux régions :

- 12 d'Europe (Allemagne, France, Italie, Belgique)
- 10 du Japon (Sendai, Tokyo, Nagoya)

Le consortium réunit plusieurs groupes de recherche qui occupent une position de leader dans leurs domaines respectifs. Le succès du projet sera basé sur l'expertise multidisciplinaire, la complémentarité des partenaires et leurs précédentes expériences de collaboration internationale.

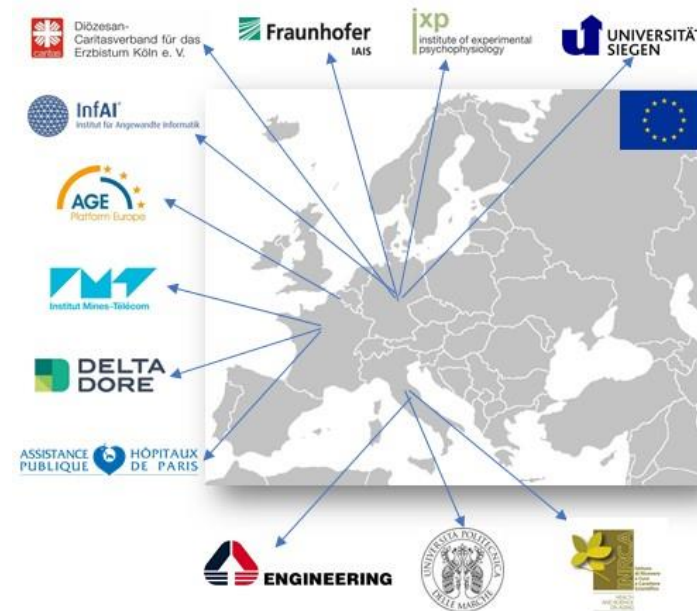


Figure 1: partenaires d'e-VITA européens et japonais.



## Contexte

---

En Europe, comme au Japon, l'évolution démographique s'accompagne de défis socio-économiques et d'une charge croissante pour les systèmes de soins et de santé. Un système et un cadre d'accompagnement pour une autogestion accrue de la santé, des liens sociaux et un meilleur bien-être devraient avoir un impact positif sur les sociétés vieillissantes en Europe et au Japon.

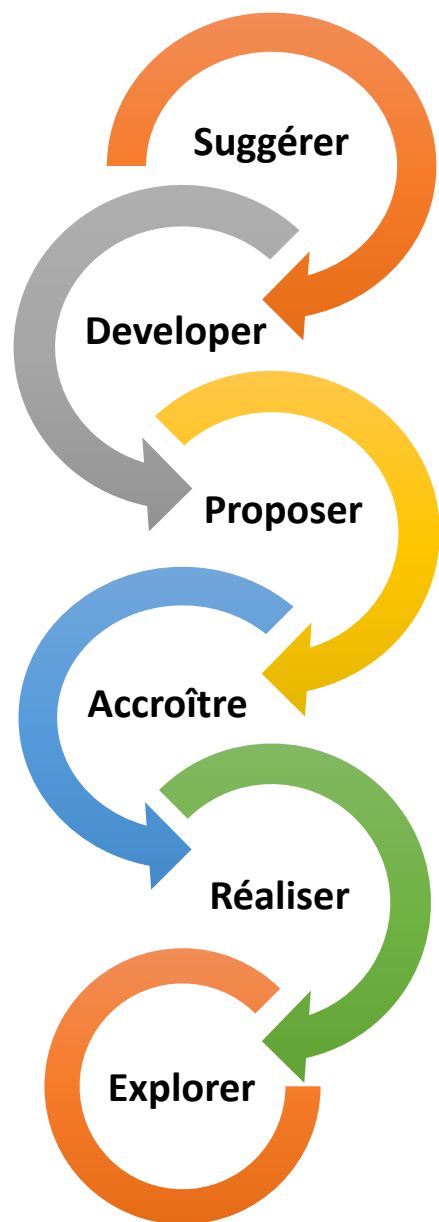
Le coach virtuel peut jouer un rôle important dans le soutien d'un vieillissement actif et sain grâce à la détection préventive des risques et à des interventions personnalisées et dans des habitats intelligents. Cependant, les technologies actuelles ne sont pas facilement adaptables aux besoins individuels, offrent une interaction limitée et sont souvent intrusives.

# Objectifs

---

La combinaison de l'excellence socio-technologique "Made in Europe" avec l'excellence technologique "Made in Japan" permettra de mettre en œuvre et d'explorer les objectifs spécifiques suivants, conçus de façon réaliste et réalisable dans le cadre d'un projet de trois ans en Europe et au Japon:





**SUGGÉRER** et co-concevoir des outils TIC avec les utilisateurs finaux et les parties prenantes afin de donner aux personnes âgées les moyens de décider comment la technologie doit les aider dans leurs activités quotidiennes.

**DÉVELOPPER** un coach virtuel interculturel avancé avec une intégration transparente des technologies d'habitat intelligent, une IA avancée et une interaction par dialogue sur mesure.

**PROPOSER** un nouveau concept de soutien au bien-être et de surveillance intelligente des conditions de santé et sociales des personnes âgées en Europe et au Japon.

**ACCROÎTRE** le bien-être subjectif, la santé individuelle et les liens sociaux, et améliorer ainsi la qualité de la vie quotidienne des personnes âgées en Europe et au Japon.

**RÉALISER** une étude de "Démonstration de validité" pour valider le coach et évaluer les besoins et l'acceptation des utilisateurs via des laboratoires reflétant l'habitat réel, dans des pays et des milieux culturels différents.

**EXPLORER** la faisabilité du nouvel écosystème - PME, acteurs clés et ONG - pour les innovations de rupture du coaching AHA et établir une analyse de marché.

# L'approche



## Autonomy

»I can do what I want the way I want it«



## Security

»I'm safe from threats and uncertainties«



## Competence

»I'm good in what I do«



## Stimulation

»I was experiencing new activities«



## Relatedness

»I feel close to the people I care about«



## Physicalness

»That my body was getting just what it needed«



## Popularity

»I have impact on what others do«



## Meaning

»I feel a sense of deeper purpose in life«

© frankjostenstudio

Figure 2: e-VITA soutiendra la satisfaction des besoins des personnes âgées grâce à une technologie socialement intégrée en Europe et au Japon

Les partenaires d'e-VITA savent que l'acceptation de la technologie par l'utilisateur final ne sera assurée que si la solution proposée répond aux **besoins réels** et aux pratiques des personnes âgées dans leur vie quotidienne.

La recherche et le développement de e-VITA découleront directement des besoins et des pratiques de la vie quotidienne du groupe cible (personnes âgées vivant en communauté en Europe et au Japon), et non directement du développement technologique. La solution pourra alors offrir une meilleure expérience utilisateur.

Approche multipartite pour l'utilisation des ICT par les personnes âgées

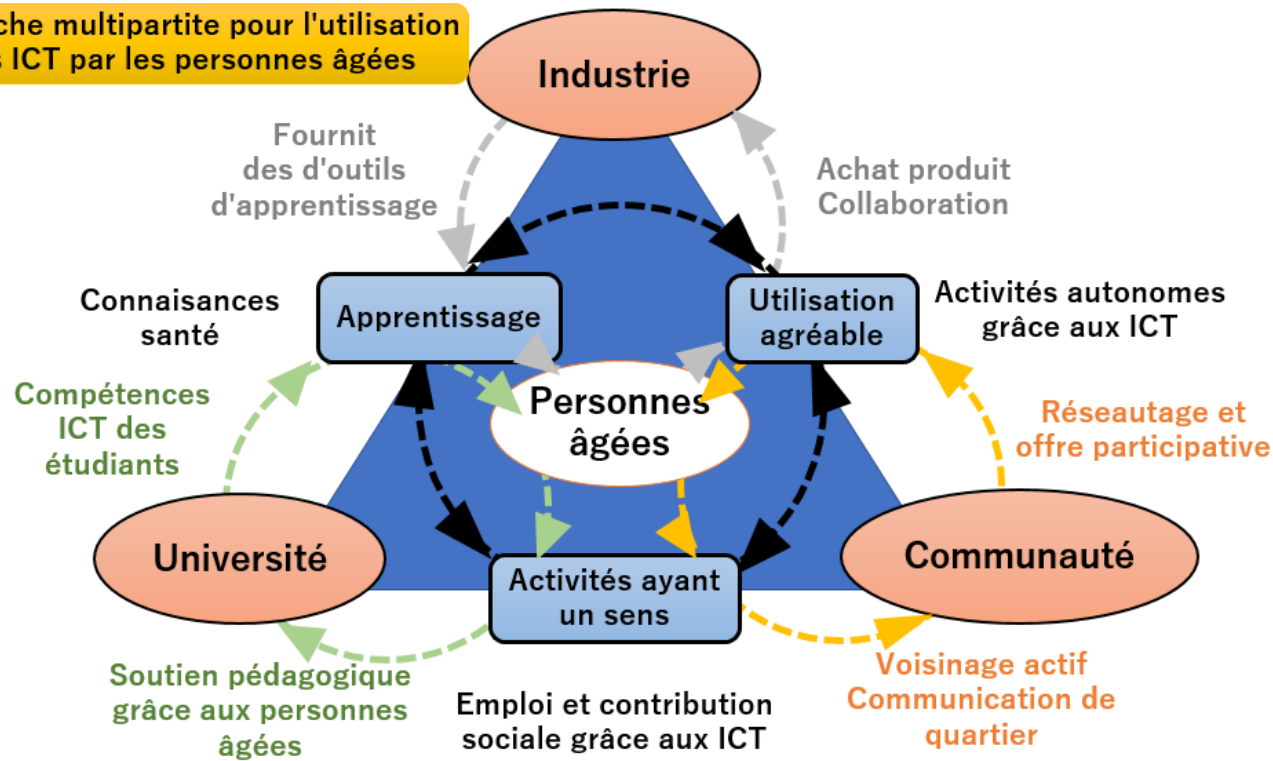


Figure 3: L'approche socio-technologique e-VITA de la conception participative et de l'engagement des parties prenantes qui sera déployée via des laboratoires de vie réelle construits autour des pratiques quotidiennes des personnes âgées (adapté du ministère japonais des affaires intérieures et de la communication et de la méthodologie e-VITA).

## La méthodologie

La méthodologie sera basée sur des approches de conception participative et basée sur les valeurs dans des contextes de vie réelle, impliquant divers utilisateurs finaux de différents pays et cultures, ainsi que les parties prenantes qui les entourent, comme leurs aidants ou les services sociaux de la communauté.

Un aspect important de e-VITA est ensuite d'établir de nouvelles approches socio-technologiques (et ses politiques afférentes) en Europe et au Japon, et de les mettre en œuvre dans des situations réelles: des personnes âgées vivant dans une communauté et des parties prenantes qui les entourent.



# Modalités du Coach virtuel

La forme et les modalités du coach virtuel e-VITA seront personnalisables en fonction des préférences et des besoins individuels des utilisateurs, grâce une approche pratique de sélection. Les dispositifs à prendre en considération et à explorer sont illustrés dans la figure 4.

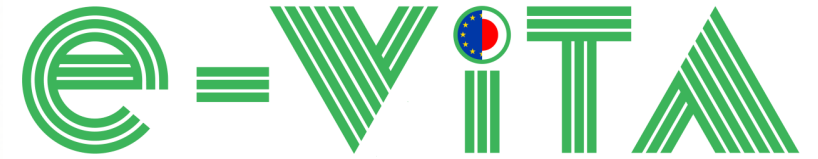


Figure 4: Dispositifs e-VITA prévus pour différents contextes d'usage des systèmes de coaching pour les personnes âgées vivant en Europe et au Japon (un seul sera sélectionnée par personne et par milieu en fonction des préférences et des besoins individuels).

# Impact attendu

- e-VITA contribuera à une utilisation croissante des technologies de l'information intelligentes pour maintenir et améliorer le bien-être physique, cognitif, mental et social des personnes âgées grâce à une meilleure gestion personnelle de la participation, de la santé, de l'autonomie et de la sécurité pour les personnes âgées en Europe et au Japon.
- e-VITA encouragera les personnes âgées à adopter de nouvelles pratiques qui augmenteront leur bien-être subjectif. e-VITA favorisera ainsi la satisfaction des besoins dans les différents contextes de prévention, améliorant ainsi leur vie sociale et leurs relations aux autres.
- e-VITA aura un fort impact socio-économique sur les industries et les PME européennes et japonaises du domaine, ainsi que sur les sociétés dans leur ensemble, du fait de son exploitation





EU-JAPAN VIRTUAL COACH FOR SMART AGEING

# Contact

- Dr. Rainer Wieching – Universität de Siegen  
[rainer.wieching@uni-siegen.de](mailto:rainer.wieching@uni-siegen.de)
- オガワ淑水 Toshimi Ogawa – Université de Tohoku  
[toshimi.ogawa.e6@tohoku.ac.jp](mailto:toshimi.ogawa.e6@tohoku.ac.jp)



<https://www.e-vita.coach/>