



「FAMILY QUEST」

～家族の応援が次にリハビリに繋がる～

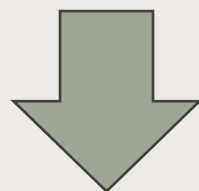
小児向けインタラクティブ・リハビリゲーム
「リハビリ動作でのゲーム」＋「家族も参加」

一松 吉原 森下 井上 岳 橋本

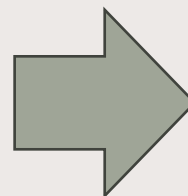
目的・対象

～小児リハビリの課題～

- ・ 同じ動作を繰り返す訓練は、子どもが飽きやすい
- ・ 「訓練」ではなく「遊び」として楽しめる工夫が必要
- ・ 家族がリハビリ中の頑張りを知る機会が少ない

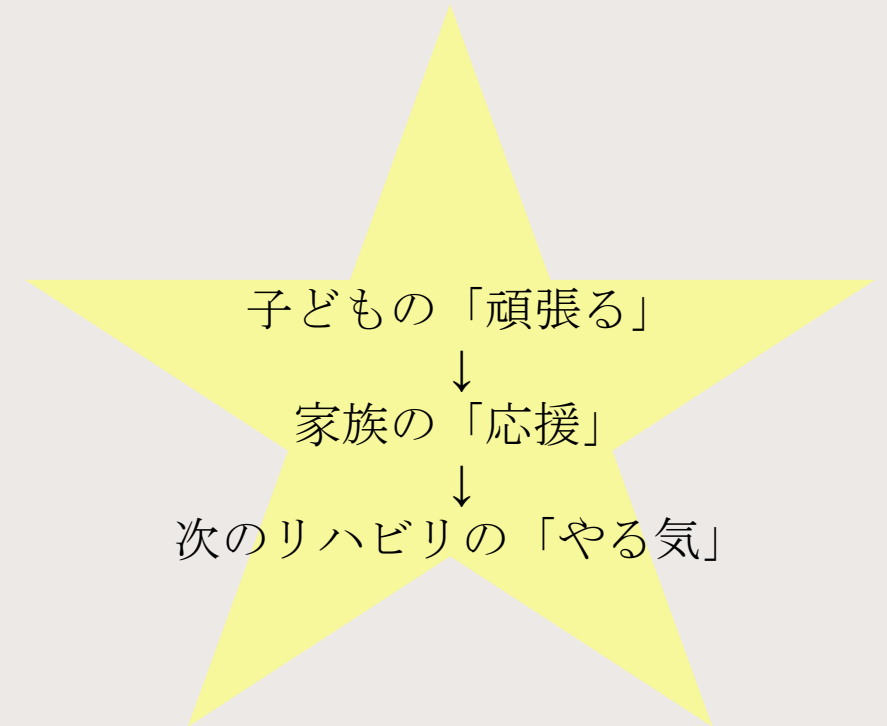
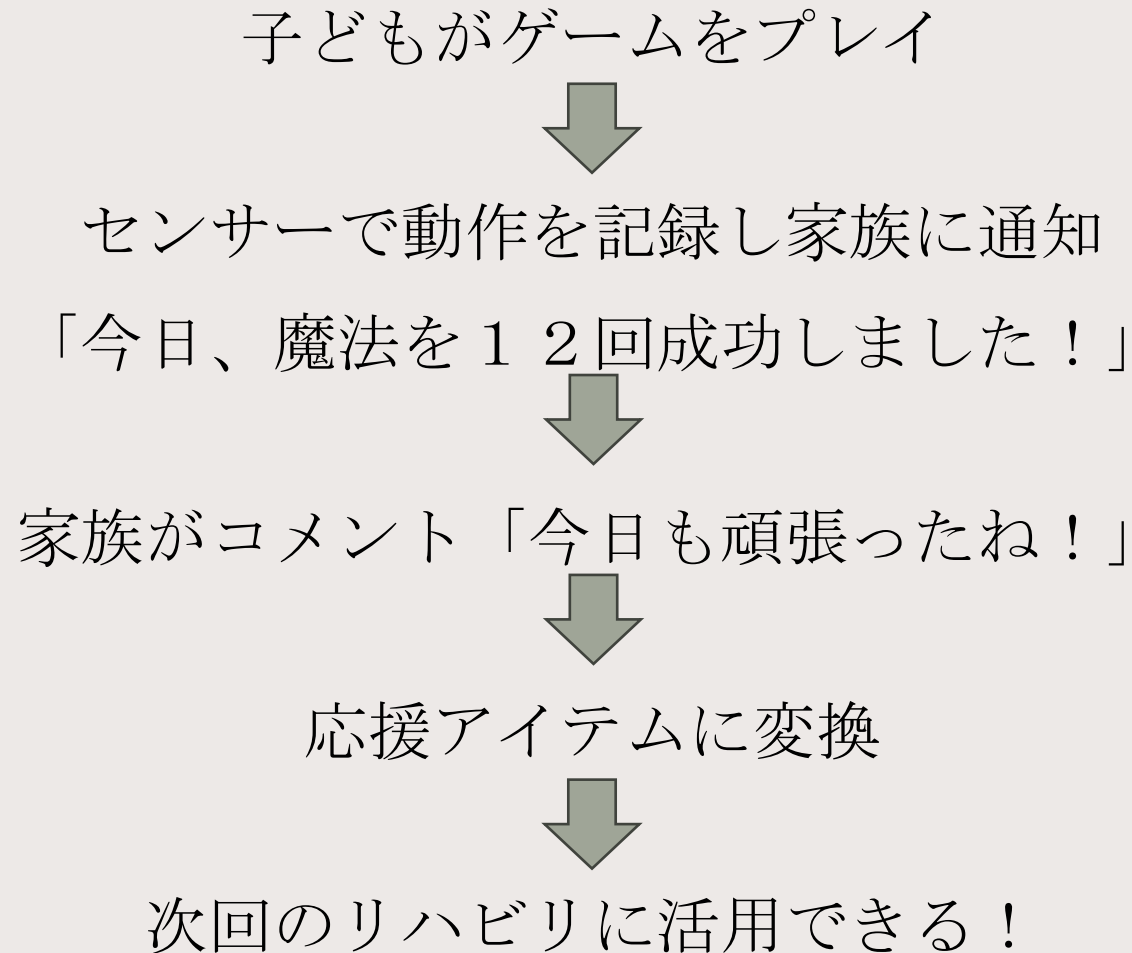


リハビリで必要な動作をゲームの操作にする



家族の応援を次のリハビリにつなげる

家族が参加する仕組み



ゲームの内容

- PTが子供ごとに目標を設定
- センサーで動作を検出し、画面に反映する
- 目標の動作を行うとゲームが進行する
- ボスを倒すとゲームクリア

(例)

リハビリ動作	ゲーム内動作
肩関節の外転運動	魔法を使う
肩関節の伸展・屈曲運動	攻撃を行う
左右への体重移動	回避

まとめ

このシステムの特徴

- ①個別化 PTが子どもごとに目標を設定
- ②リハビリとの特徴 実際に訓練したい動作＝ゲームの操作
- ③家族参加 家族のコメントがゲーム内のアイテムになる

目指すもの

「ゲームをするためにリハビリにする」のではなく「リハビリするとゲームが進む」

→楽しさ＋リハビリ＋家族参加

商品紹介

- ・ 商品名：FAMILY QUEST
- ・ 価格：アプリ 5000円 センサー 2～3万
- ・ 詳細：スマホでもアプリをダウンロードする
ことができる
センサーは足や腕などに着ける

