

リハビリ版 UFOキャッチャー

チーム 運び屋

岩井、北口、栄山、藤川、橘、山本、小山

目的

ゲーム感覚で楽しみながら、
上肢・手指のリハビリを行う

リハビリをするのではなく、
景品をとるために自然と
リハビリ動作をするという
仕組み



ChatGPTによる生成AI画像を使用

特徴

動画やランプで取るものを指定

クレーンを左右・前後に操作して目標物をつかむ

物の大きさ・重さ・配置を変えて難易度を調整

ゲームを進めながら、肩・肘・手首・手指を自然に動かす

目標を
確認

クレーン
操作

物を
つかむ

成功・
記録

対象者と鍛えられる機能

対象者

- ・ 脳卒中の片麻痺がある人
- ・ 高齢者
- ・ 上肢の運動機能が低下している人

対象となる機能

- ・ 手指の巧緻性
- ・ 握力、把持力
- ・ 上肢の協調性
- ・ 目と手の協調
- ・ 反応速度
- ・ 肩、肘、手首の運動

センサーでリハビリの成果を見える化

モーションセンサー⇒手や腕をどのくらい動かしたかを

力センサー⇒どのくらいの力で握ったか

操作速度⇒どのくらい速く操作できたか

記録したデータを難易度調整や経過観察に活用

楽しかったで終わらず、
運動量や操作能力の変化を確認できる

メリット・課題・今後の可能性

メリット

- ・ゲーム感覚で継続しやすい
- ・本人の興味、意欲を引き出しやすい
- ・難易度を個人に合わせて調整できる
- ・センサーで運動データを記録できる

課題

- ・機械の製作費が高くなる可能性
- ・設置スペースが必要
- ・患者ごとの難易度調整が必要
- ・クレーン操作だけでは鍛えられる機能に限りがある
- ・センサーの測定精度を高める必要

価格：50～100万円