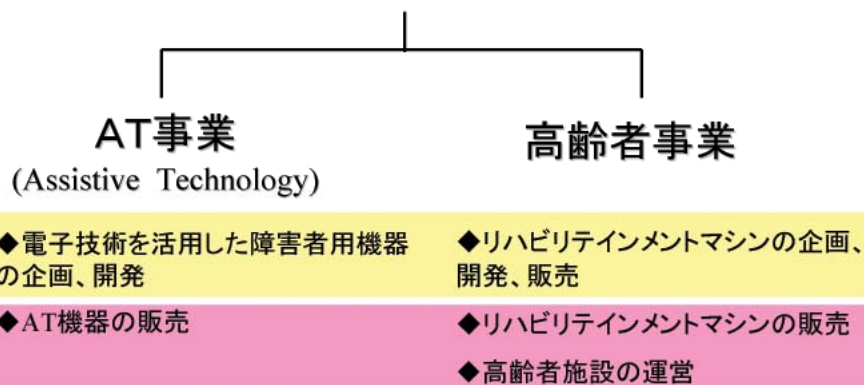


福祉コンテンツの世界

■ゲームの福祉応用

バリアフリー・エンターテインメント

「遊び」の世界を通じて、障害を持たれている方や高齢者の方が、それぞれの障害あるいは加齢による身体の衰えを感じることなく、また障害、障害のない人も障害のある人も、互いにハンディキャップに対し、違和感を感じることなく共有できるような空間を創造していこうという考え方



■AT (Assistive Technology) 機器



大型キーボード



トーキングエイドIT



トーキングエイドライト



オートスキャン



TalkingAid Wireless



パソパルマルチ

■ゲーム機のリハビリ応用

従来のリハビリ機

- ・達成感が少ない
- ・孤独で忍耐が必要

アミューズメント要素

+ 融合

リハビリ要素

- ・自主的に体を動かすことによるリハビリ効果の促進
- ・精神的豊かさの創出
- ・コミュニケーションの拡大

リハビリテインメント

■リハビリテーションマシン

精神面の活性化を主目的とし、リハビリ効果も兼ね備えた機器

リハビリ効果の期待できる入力インターフェイスを有する機器の抽出

高齢者、障害者の利用を考慮
仕様及び設定の変更

筋力
敏捷性
記憶力
色彩の判別力
理解力
思考力
瞬発力
高音難聴

考慮すべき要素

リハビリテーション + エンターテインメント

リハビリテーションマシン

■リハビリテーションマシンの例

□ワニワニパニックRT



☆変更内容☆

- ハンマーの軽量化と形状
 - ・全長390mm、直径φ130mm
 - ・重量:520g以下
 - ・フリーバンド式ベルクロ付
- 車椅子対応

☆期待される効果☆

- ◆腕の筋力向上
- ◆認知判断能力の向上
- ◆視野の拡大



■リハビリテーションマシンの例

□太鼓の達人



☆変更内容☆

- 太鼓の台を低くし、車椅子対応
- パチにフリーバンド式ベルクロの付加



☆期待される効果☆

- ◆上肢運動能力の回復
- ◆認知判断能力の向上
- ◆音楽による精神的な高揚

■リハビリテーションマシンの例

□ファミリーボウル



☆変更内容☆

- ガーターの頻度を削減
- スタートSWボックスをセットバックさせ、左右の車椅子でのアプローチを可能とする。

☆期待される効果☆

- ◆起立促進
- ◆上肢運動能力の回復



■リハビリテーションマシンの例

□30テスト



☆変更内容☆

- 難易度の低減
- ゲームプログラムの追加
- 手すりの付加

☆期待される効果☆

- ◆起立促進
- ◆認知判断能力の向上
- ◆視野の拡大



■リハビリテーションマシンの例

□プロップサイクル



☆変更内容☆

- ペダル負荷の可変
- サドルの高さを低くする

☆期待される効果☆

- ◆脚力の回復
- ◆認知判断能力の向上



■リハビリテーションマシンの例

□ゲートボール倶楽部



高齢者のリハビリ目的に開発された専用機

☆期待される効果☆

- ◆起立促進
- ◆上肢運動能力の回復



■リハビリテーションスケープの例

□病院



■リハビリテーションスケープの例

□デイサービスセンター



■リハビリテーションスケープの例

□デイサービスセンター



■今後の展開

新しい健康概念の提案(リハビリからウェルネスへ)



遊びながら健康になれる新しい健康観

— 遊びと健康の融合 —

Wellness × Entertainment & Amusement

Wellnesstainment

ウェルネステインメント構想

遊びながら楽しく健康の維持増進が図れる『ウェルネステインメント』の推進により、「夢」「遊び」「感動」に満ち溢れた幸せな人生の実現を目指します。

■今後の展開

DS、PSPの福祉応用



発達障害児(者)
用教材



心の健康



コミュニケーション
支援