## 1. あらすじ

うさぎは、かめの足が遅いのをいつもバカにしていました。

「あなたは足が速くても、私には勝てませんよ！」するとうさぎは、

「あはは、そんなことあるもんか。

競争してみたらわかるさ。」

これは、そんなうさぎとかめの物語である。

## 2. コンセプト

日本は現在、高齢化社会になっています。加えて、高齢者の 10 人に 1 人の割合で認知症を発症しています。老後を有意義に過ごすには、認知症にならないよう注意しなければいけません。今日、福祉施設では認知症予防の１つとしてグーパー運動が行われています。しかし、既存のグーパー運動は娯楽要素がなく、レパートリーも少ないため、単調になりがちです。そこで、コミュニケーションをとりながら楽しくリハビリテーションができるテレビゲーム型のシステム《USAKAME》を開発しました。

本システムは、単調になりやすいトレーニングを、みんなで楽しく行えるシステムです。童話「うさぎとかめ」を元に、ウサギとカメを走らせて競争を行うゲームです。難しい操作や知識を必要とせず、小さなお子さんやお孫さんとコミュニケーションをとりながらリハビリテーションを続けることができます。

## 3. USAKAME について

本システムは、図１に示す機器を使用します。コントローラにかわいいあみぐるみを用いているため、コンピュータを意識させないことが大きな特徴です。カメやウサギのあみぐるみを実際に握ることで、自然とグーパー運動ができるようになります。

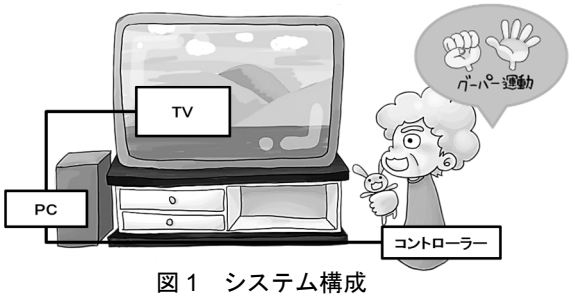


図１　システム構成

図 2 に示すコントローラは、ひずみセンサーを内蔵しています。Bluetooth 対応なので、コードレスで安全です。画面に表示される指示と同じタイミングでこのコントローラを握ると、状態が Bluetooth を通して PC へ送信され、画面上のキャラクターが走ります。

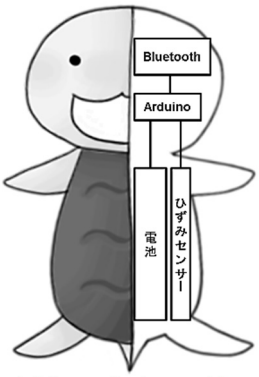


図２　コントローラ

## 4. USAKAME のちょっといいところ

［リアルタイムの難易度調節］

プレイヤーの動きを処理し、難易度をリアルタイムに反映することで、「簡単すぎる」「難しすぎる」といった事態を未然に防ぐことができ、プレイヤーのモチベーションを維持することができます。

図 3 のように、プレイヤーが上手なら、敵キャラクターはスピードを上げ、プレイヤーの失敗が重なると敵キャラクターは眠るので、最後まであきらめずに頑張ることができます。

図３　難易度イメージ

［やる気を促すための機能］

スコアやタイムの目標設定ができるので、モチベーションが高まります。また、成績の履歴が保存され、グラフで表示されます。ネット対戦で、お子さんやお孫さんとバトルすることもできます。

## 5. USAKAME の野望

この《USAKAMME》を使って手軽に認知症を予防し、楽しく老後を過ごしましょう！