

## ビジネスアイデアの概要

・脳卒中患者の在宅期のリハビリでは、単調な動作の繰り返しを継続するモチベーションが保てず、改善した身体機能の維持ができないという課題がある。この課題を解決するために、在宅期間でも楽しみながらリハビリを続けられるMRリハビリを実現可能にする。

技術シーズである

- ・複合現実感 (MR) 技術による作業療法に特化した独自ハンドインタラクション機能
- ・AIエージェントによるリハビリゲーミフィケーションの難易度調整機能
- ・ヘッドマウントディスプレイのみで実現できる運用ハードルの低さを組み合わせたリハビリ支援システムの事業化を目指す。

## ビジネスアイデアを事業化するための課題

○在学期間 (2年) で行うこと

- ・慢性期患者へ長期介入した際のリハビリ効果の検証
- ・ゲーミフィケーションが患者のモチベーションに及ぼす効果の検証
- ・一般医療機器 (クラスⅠ) の申請

## 事業化の見通し

- ・開発したMRリハビリプロトを住居型有料老人ホームでPoCを行った結果、ユーザーから「リハビリの楽しさ」、「動機づけ」、「ユーザビリティ」などで肯定的な結果を得ることができた。
- ・今後は、ニーズ調査結果からリハビリコンテンツの拡充や、各種効果の実証実験を行っていき、サービス提供に向けて以下のフェーズで事業化に取り組む。

フェーズ1：介護施設や住居型有料老人ホームなどへのレクリエーションツールとしての試験導入

フェーズ2：医療機器制度の取得及び病院施設での導入

フェーズ3：慢性期に移行した患者が在宅で一人で行えるリハビリツールとしての導入

## 事業者情報

平塚 心太郎

北見工業大学大学院  
工学科共創工学専攻  
博士後期課程 1年次

## ビジネスアイデア概要図等

