

楽しみながら身体機能の活性化をはかるゲーム機「ドキドキへび退治 RT」をよりコンパクト・軽量に

## 『ドキドキへび退治Ⅱ』 発売決定

～ 「第39回 国際福祉機器展」にて試作品・測定データを展示 ～

バンダイナムコグループの(株)かいかや(※1)、(株)サイ(※2)、九州大学病院のリハビリテーション部(※3)の3者は共同プロジェクトにより、全国の病院や介護施設などに向けて、楽しみながら運動機能や脳機能など身体機能の活性化をはかることを目的としたリハビリテインメントマシン(※4)『ドキドキへび退治Ⅱ』を2012年冬に発売することを決定しました。

『ドキドキへび退治Ⅱ』は、2006年に発売された「ドキドキへび退治RT」(発売元(株)バンダイナムコゲームス)を、よりコンパクト・軽量化するなど仕様の見直しを行った機種です。

本製品は、(株)かいかやと九州大学病院リハビリテーション部が企画・プロデュースを行い、(株)サイが開発・製造販売を行います。発売後には、(株)かいかやが運営するデイサービスセンター「かいかや」(※5)にて長期にわたる効果測定を行い、その測定結果を九州大学病院リハビリテーション部にて検証します。また、製品販売を行うだけでなく、『ドキドキへび退治Ⅱ』をより効果的に使用いただくための「活用プログラム」の提案も展開していく予定です。

本製品の発売に先駆け、『ドキドキへび退治Ⅱ』の試作品を、「第39回 国際福祉機器展」(日時:9月26～28日 会場:東京ビッグサイト 東展示ホール)の(株)サイブース内にて出展いたします。

会場では、九州大学病院リハビリテーション部によって『ドキドキへび退治Ⅱ』を実際に使用した筋電図や脳血流の測定データを公開する予定です。



『ドキドキへび退治Ⅱ』筐体(イメージ)

※本製品には椅子は付属されません。  
※画像は開発中のもので完成品とは異なります。

## ■ リハビリテインメントマシン(※4)『ドキドキへび退治Ⅱ』とは

『ドキドキへび退治Ⅱ』は、運動機能や脳機能の活性化を目的に企画され“医療・介護の視点から製作”された初のリハビリテインメントマシン「ドキドキへび退治RT」の仕様見直しを行った機種です。

「ドキドキへび退治RT」は、転倒予防やバランス維持に重要な前脛骨筋や、大腿四頭筋、中臀筋などの筋力運動を、設計段階から計画的に組み込んでいます。有効性については、九州大学病院リハビリテーション部の筋電図データによって確認されているほか、脳の活性化に着目して脳血流を測定したところ、前頭葉の著しい活性化が認められています。

『ドキドキへび退治Ⅱ』は、「ドキドキへび退治RT」をさらにコンパクト・軽量サイズ(約85キロ→約55キロ)にしたことで可搬性が向上しています。また、表示機能の見直しや得点に加え、ヒット率(何回へびを蹴ることができたか率)を表示することで、プレイヤーのゲームへのモチベーションを高める工夫を行っています。



## 『ドキドキへび退治Ⅱ』筐体(イメージ)

※本製品には椅子は付属されません。  
※画像は開発中のもので完成品とは異なります。

## ■ 製品使用方法

「いたずらへびを退治する」ことをモチーフとした、軽快な音と共に出現する4つのへび型ターゲットを踏み、得点を競うゲーム機です。ゲームのプレイ時間は45秒間の第一ステージの後、インターバル(7秒間)を経て15秒間の第二ステージの合計67秒間です。序盤では1匹ずつ、ゆっくりとへびが出現しますが、一定の点数を超えるか、一定時間を経過するとへびの出現スピードが段階的に上がり、運動強度が徐々に高まる仕組みとなっています。ゲーム終了後は、得点とヒット率が表示され、利用者の向上心と継続意欲を刺激します。

### 【製品概要】(予定)

製品名	: 『ドキドキへび退治Ⅱ』
発売日	: 2012年冬
価格	: オープン
種別	: リハビリテインメントマシン
サイズ(寸法)	: W832mm×D770mm×H465mm
重量	: 55kg
電源	: AC100V 50/60Hz
消費電力	: 120W
規格対応	: RoHS 準拠

※本資料に記載されている製品情報は予定につき、変更となる場合があることをご了承下さい。

※1 (株)かいかや (所在地：神奈川県横浜市 代表取締役社長：河村吉章)

エンターテインメント企業グループであるバンダイナムコグループで、デイサービスセンター「かいかや」の運営などを行う会社。エンターテインメントで培った遊びのノウハウと福祉を融合することで、幅広い層に向け、バンダイナムコならではの福祉事業を展開。

<http://www.kaikaya.co.jp/index.php>

※2 (株)サイ (所在地：埼玉県さいたま市 代表取締役社長：高橋正勝)

エンターテインメント事業を中心に展開し、商品企画・開発・製造・販売・アフターサービスを一貫してグループで行っております。今年からエンターテインメントの遊びの要素を活用して介護福祉事業を展開。

<http://www.s-ai.co.jp/>

※3 九州大学病院リハビリテーション部 (所在地：福岡市東区 専門医：高杉紳一郎)

手術や外傷直後から退院前まで年間4万名を超える患者を診療しつつ、「歯を食いしばって堪え忍ぶリハビリ」の既成概念を脱却し、“心スイッチ”を入れるエンターテインメントの底力を医療の世界に持ち込もうとゲームメーカーと意気投合。ゲームマシンをはじめ、医療ロボットから太極拳まで、古今東西の技術を活用。

※4 リハビリテインメントマシン

エンターテインメントの要素を取り入れ、高齢者や障害のある方が楽しみながら機能回復やトレーニング効果が得られることを目的としたゲーム機器。

※5 デイサービスセンター「かいかや」

(株)かいかやが運営する通所介護施設 (神奈川県横浜市 神奈川県綾瀬市) 「安心と安全」をベースに心身の活性化を目的とし大人として十分にご満足いただける「楽しみながら元気になる様々なプログラム」を提供しています。「賑わいのある立地」「演出された大人の空間」「目でも楽しめるお食事」「お楽しみプログラム」など、ご利用者にもご家族にもご満足いただける施設を目指しています。