

# リハビリにeスポーツ

の回復に加え、患者の意欲や集中力向上が期待される。センターによると、eスポーツを活用したリハビリは全国的に広がりを見せている。  
(赤沢昌典)

吉備高原医療リハビリテーションセンター（吉備中央町吉川）は、ゲームの腕前を競う「eスポーツ」を活用したりハビリに取り組んでいる。身体機能

## 吉備中央

## 吉備高原医療センター

作業療法室の一角に大型モニターなど障害者用画面を据え、「ぶよぶよ」の操作機器を使って取り組む。「ストリートファイター2」の指の関節が硬くならないよう可動域の維持や筋力強化、長時間座り続ける姿勢の維持といった訓練に使う。市販のスティック型コントローラーなど障害者用画面を据え、「ぶよぶよ」の操作機器を使って取り組む。「ストリートファイター2」の指の関節が硬くならないよう可動域の維持や筋力強化、長時間座り続ける姿勢の維持といった訓練に使う。市販のスティック型コントローラーなど障害者用画面を据え、「ぶよぶよ」の操作機器を使って取り組む。



eスポーツを活用したりハビリに取り組む患者

## 身体機能回復 意欲や集中力向上も

う患者の要望を受けて昨年8月から導入を検討。作業療法士や理学療法士ら6人でチームをつくり、個々の状態に合わせた姿勢の調整や機器の選定のほか、全国的な動向も参考に効果的な支援を探ってきた。市販品での操作が難しい患者には、センター内の医用工学研究室と連携し、軽い力で扱えるなどの専用の機器を開発した。

昨年12月には患者同士や外部とのオンラインで格闘ゲームの対戦を始めた。「最初はボタンを押すことも大変だった」と話す頸髄損傷の政岡友羽慎さん(23)は「ゲームなら息抜きの感覚でリハビリでき、全国の人たちと対戦できるのも楽しい」。eスポーツの大会出場を目指す患者も出てきた。

チームの六名裕美・主任作業療法士は「ゲームは患者の『できる』というモチベーションにつながる」と効果を挙げ、「リハビリを乗り越え前向きな一歩を踏み出せるよう支援していきたい」と話す。