



第1回 EYEMOT プログラムの 長井くんに聞く！

EyeMoT 3D Game_00 風船割りの の基本的な使い方

▶ 風船割りの3つのミッション

① アセスメント

② 成功体験の獲得

③ 眼球運動のトレーニング

▶ 刺激のコントロール



風船割りの3つのミッション

① アセスメント

② 成功体験の獲得

③ 眼球運動のトレーニング



① アセスメント

- A) 浮遊＋ランダム生成＋回転プヨ
- B) 固定＋ランダム生成＋回転プヨ
- C) 浮遊＋シングル生成＋回転プヨ



② 成功体験の獲得

- A) 難易度の調整
- B) バイブマンや抱っこスピーカーの活用
- C) 盛り上げ！



③眼球運動のトレーニング

- A) 風船が割れた数
- B) 視線履歴や総距離の活用
- C) 難易度／宇宙空間／Game 0.5

(付) 刺激のコントロール

視覚

- ① イメージサークル（任意画像）
- ② 背景の有無／水平スクロール
- ③ 砲台の有無／テキスト表示の有無

聴覚

- ① 爆発と破裂
- ② BGMの有無



質問を受けます



人とともに 地域とともに
国立大学法人
島根大学

Fumihito ITO Mail: ito@poran.net <http://www.poran.net/>