

【ビデオゲームを使用したニューロフィードバックトレーニングのシステムと方法】 Brainco

①要約：

このアイデアは、脳波データを使用して、ユーザーの脳波フィードバックトレーニングを行うための方法とシステムです。ユーザーに取り付けられた少なくとも1つのセンサーによって測定された脳波信号を、通信ネットワークを介してプロセッサが受け取ります。プロセッサによって、脳波信号の周波数分布を決定し、また、第一頻度帯域内の脳波信号の量を示す少なくとも1つの第一の値が第一の基準を満たした場合に、ビデオゲーム内での報酬を決定します。さらに、ユーザーには、報酬を示す第一のフィードバック信号が提供されます。

②目的：

この方法とシステムの目的は、ユーザーの脳波をフィードバックすることによって、脳の活動を改善し、特定のスキルを育成することです。ビデオゲームを通じて報酬が与えられることで、ユーザーは自分の脳波をコントロールし、目標の脳波パターンを達成するためのトレーニングを行うことができます。

③新規性：

このアイデアは、脳波データを使用してビデオゲーム内でのトレーニングを提供する、比較的新しいアプローチです。従来のネットワークやセンサー技術、ゲームプレイと脳波の結びつきを利用して、ユーザーが自身の脳波を可視化し、改善するための方法を提供します。

④独自性：

この方法とシステムの独自性は、脳波データに基づいて報酬を設定し、そのフィードバックによって脳の活動を改善することにあります。このアイデアは、一般的には高度な専門知識や機器が必要とされる脳波フィードバックトレーニングを、ビデオゲームを通じて楽しく取り組める手段として提供します。

⑤経済価値：

この方法とシステムは、脳波フィードバックトレーニングを広く一般のユーザーに提供することができるため、経済的な価値があります。脳波センサーの技術は現在、ますます手頃になっており、ビデオゲームと組み合わせることで、ユーザーが自宅で手軽にトレーニングを行えるようになります。さらに、この方法とシステムは、脳波フィードバック技術の商業化や、健康やパフォーマンスの向上を目指す人々の需要を満たすことができます。