

①要約：

このシステムと方法は、仮想オブジェクトとゲーミフィケーションを使用した治療的な刺激を提供することを目的としています。このシステムでは、仮要素やユーザーの積極的な参加により注意力が高まり、ゲーミフィケーションのエンターテインメントな性質により長期間の利用が促進されます。ディスプレイ、光を生成する装置、スピーカーやヘッドフォンなどの音を生成する装置、振動するモーターなどの触覚フィードバック装置、そしてユーザーの注意を監視する手段、そしてディスプレイ、光を生成する装置、音を生成する装置、触覚フィードバック装置のいずれかの組み合わせを使用して治療的な刺激を適用するソフトウェアアプリケーションから構成される場合があります。

②目的：

このシステムと方法の目的は、治療的な刺激を提供することです。仮想オブジェクトとゲーミフィケーションを使用することで、ユーザーの注意を引きつけ、より効果的な治療効果を実現します。また、エンターテインメントな要素を取り入れることで、ユーザーが長期間利用し続ける動機付けを行います。

③新規性：

このシステムと方法の新規性は、多様な刺激手段を組み合わせることで治療効果を最大化する点にあります。仮想オブジェクト、光、音、触覚フィードバックを組み合わせることで、より豊かな刺激を提供することができます。また、ユーザーの積極的な参加を促すゲーミフィケーションの要素も新規性の一環です。

④独自性：

このシステムと方法の独自性は、治療効果を追求しつつもエンターテインメントな要素を取り入れる点にあります。従来の治療手法と比較して、ユーザーの関与度が高まり、より楽しみながら治療を受けることができます。また、使用する刺激手段や注意力の監視手段なども独自の特徴と言えます。

⑤経済価値：

このシステムと方法は、治療的な刺激を提供するための新たな手法を提供することで、経済価値を持っています。治療の効果が向上することで、医療費や治療期間の削減が期待できます。また、エンターテインメントな要素によりユーザーの長期間の利用が促進されるため、治療効果の継続性が向上し、さらなる経済的メリットが生まれる可能性があります。