

アイモット 視線入力訓練アプリ EyeMoT の開発と普及

島根大学総合理工学研究科 伊藤史人^{ふみひと}（重度障害者支援チーム）・縄手雅彦^{なわて}

背景

2014年に Tobii 社からローコストの視線入力装置がゲーム用として発売されました（図1）。これまで150万円ほどだったものが2万円ほどになり、それを期に、福祉教育目的のアプリの需要が高まりました。一方で、視線入力を安定的に利用するには訓練が必要でしたが、一般にその認識が十分ではありませんでした。

図1 Tobii 社製ローコスト視線入力装置。

目的

- ①誰でも簡単に訓練が行えるアプリを開発する
- ②学校・個人でも使いやすいように無料で提供する
- ③安定して使えるように品質を高める
- ④重度の子どもでも使えるようにする
- ⑤子どもたちの潜在能力を可視化する

活動内容

EyeMoT はゲーミフィケーションを活用したアプリです。Facebook 等のソーシャルメディアや現場訪問を通じて、利用者の声を吸い上げながらアプリの開発と普及を行っています。現在、全国の支援学校の約5割で導入されており、授業やイベント等で活用されています（図2 および3）。

図2 EyeMoT の利用模様。

EyeMoT はアセスメントから文字入力やオンラインゲームまで12種類のゲームで構成されていますので、さまざまなシーンで活用できます。

図3 EyeMoT 「射的」を活用した色の分別学習。

EyeMoT の設定を工夫して学習に応用できます。スイッチが難しい重度障害児でも学習につなげることができます。

継続の工夫

プログラム開発は、学生の卒業研究および修士課程の研究の一環として行っています。一部、アルバイト（業務）として開発をしています。費用は、関連デバイス（EyeMoT ボックス）の販売等を通じてまかなっています。

継続の課題

学生のプログラム開発能力が安定しないことが挙げられます。個人のセンスも異なりますので、仕上がるアプリの雰囲気も一定しません。しかし、これらはメリットとも言えます。

参考情報。

ポランの広場（アプリ配布元）

<http://www.poran.net/>