

企画番号：25

企画タイトル：視力回復を目的とした VR コンテンツの作成と

その効果の実験

概要

目的

VR コンテンツには視力回復の効果があるのかを調べる。

計画

VR コンテンツの作成→VR ゴーグルの選定→被験者の募集→実験→考察・まとめ

調査方法

従来のトレーニングを参考に VR コンテンツを作成し、実験で VR コンテンツの効果と従来のトレーニングとの違いを調査する。

活動経過

日付	内容
6/10~7/18	VRコンテンツの作成
6/29~7/8	VRゴーグルの選定
7/19~26	被験者の募集
7/26~8/10	実験
8/10~8/23	まとめ・考察

成果・結果

制作した VR コンテンツ(YouTube)

<https://www.youtube.com/watch?v=lwO9Tdm4YZ0>

実験結果

表 1：VR ゴーグルの実験結果

	実験前		VR		差分	
	左	右	左	右	左	右
被験者A	0.70	0.70	0.90	0.70	0.20	0.00
被験者B	1.20	0.80	1.50	1.00	0.30	0.20
被験者C	1.50	1.00	1.20	1.00	-0.30	0.00
被験者D	1.00	0.70	1.00	1.00	0.00	0.30
被験者E	0.80	0.80	0.90	1.00	0.10	0.20
			平均		0.06	0.14
			最大		0.30	0.30

表 2：指の実験結果

	実験前		指		差分	
	左	右	左	右	左	右
被験者A	0.90	0.70	1.00	1.20	0.10	0.50
被験者B	1.50	1.00	1.00	1.20	-0.50	0.20
被験者C	1.20	1.00	メガネ破損により測定不可			
被験者D	1.00	1.00	1.00	1.20	0.00	0.20
被験者E	0.90	1.00	0.90	1.00	0.00	0.00
			平均		-0.10	0.23
			最大		0.10	0.50

今回の実験から VR を使用することで視力が回復することが分かった。また、従来のトレーニングより VR の方が視力回復した。