

VRでスポーツは上達するのか!?

- ・メンバー
河本 大樹
小西 亮輔
小林 祐也
- ・アドバイザー
酒田 信親准教授



①概要

日本にはバスケットゴールがある公園が少なく、学生が放課後に自主練習することが難しいのが現状。
だからこそ、家でも練習出来る環境をVRで創り出し、上達するのかを今回研究テーマにし、研究を行った。

②制作

今回制作にあたって、ゲームエンジンの「Unity」を使い、VRゲームを作成した。VRゴーグルは最新機種「Pico 4」を使用した。当初は加速度センサーを使う予定だったが、Pico 4では使うことが困難だった為、バスケットゴールの位置や大きさ、ボールの模様などのオブジェクトをリアルに近づけた。

③実験内容

被験者にまず、10本のフリースローを打ってもらい、結果を記録する。次に作成したVRゲームでフリースローを10分程度練習して頂く。そこから、もう一度10本のフリースローを打ち、結果を記録する。練習前と練習後の結果を比べて考察する。

④実験結果

実験結果の一部を下の表1に記す。

被験者	A	B	C	D	E
練習無し	4/10	0/10	3/10	3/10	1/10
練習あり	2/10	1/10	4/10	7/10	3/10

表1.実験結果

⑤考察

実験結果から、大半の人が練習前よりも練習後の方がシュートが入っていることが分かる。また、被験者の意見では、VRのゲームをやり、ボールがまっすぐ飛ぶようになったとの意見ももらった。このことからVRで技術が上達することが分かる。今回断念した加速度センサーなどを用いたら、更なる技術力UPも望めるのかもしれない。