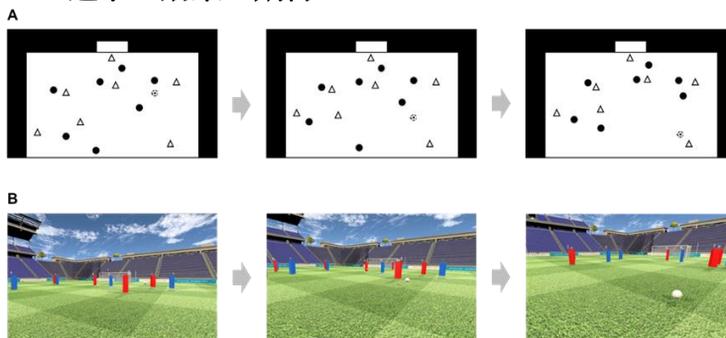


## Journal of Digital Lifeに鹿屋体育大学らのグループが論文発表 バーチャルリアリティ環境下のサッカー選手は「攻撃的」な解決策を生み出す

バーチャルリアリティ（以下、VR）技術は、スポーツにおけるより正確な意思決定評価方法や効果的なトレーニングツールとして利用できる可能性があるとする論文を、鹿屋体育大学の中本浩揮氏らによるグループが発表しました。

本論文（「Decision making under virtual environment triggers more aggressive tactical solutions」  
<https://journal-digitallife.com/publications/article/decision-making-under-virtual-environment-triggers-more-aggressive-tactical-solutions/>）は、日本発の国際学術論文ジャーナル「Journal of Digital Life」（<https://journal-digitallife.com/>）（運営：株式会社産経デジタル、代表取締役社長：土井達士）に掲載されています。

### あらゆる技能レベルの選手に効果が期待



3人称視点の2D映像(A)と1人称視点の3D VRシーン(B)で提示された7対7のサッカーの状況

VR技術はスポーツトレーニングにおいて有望な技術と認識されていますが、従来の方法と比較してどのような利点をもたらすかは必ずしも明らかではありませんでした。そこで本研究では、同一のサッカー戦術場面を2D映像と3D VRで観察した場合における戦術的意思決定の違いを調査しました。27名のサッカー選手をテストに基づき意思決定能力「高群」「中群」「低群」に分類、その後、2D映像条件と3D VR条件でサッカーの戦術場面を視聴し、できるだけ多くの選択肢を報告してもらいました。その結果、2D映像条件と3D VR条件で生成された選択肢の数は同じだった一方、3D VR条件ではまったく同じシーンを視聴したにも関わらず、2D映像条件と比較して、より積極的にゴールにつながる選択肢が生成されました。

この結果は、3D VRが2D映像よりも現実的な情報探索行動を再現できるためと考えられます。この差異は意思決定能力の高低に関わらず認められたことから、VR技術は、様々な学習者に対して従来の方法と比較してより正確な意思決定評価方法や効果的なトレーニングツールとして利用できる可能性が示唆されました。また、一般的に利用される2Dの作戦ボードやビデオによる選手への戦術指導は、実際よりもやや保守的な選択肢の生成を促進する可能性が懸念されます。

※日本語による解説記事はこちら「サッカー選手は仮想空間で攻撃的になる VRによりプレーを再現、コーチが採点」  
（<https://www.iza.ne.jp/article/20230922-EZG67VIBWVFETCR7PI3HTEI3AI/>）

※本論文に関するお問い合わせは「Journal of Digital Life事務局（info-digitallife@sankei.co.jp）」までお願いいたします。

### ■Journal of Digital Life

デジタル分野に関する論文を世界に向けて発信する日本発のオンラインジャーナル。研究者と学際的な研究によって証明されたエビデンスを根拠としたサービスや産業の発展促進を目指し、2021年9月1日に創刊。<https://journal-digitallife.com/>

#### 運営会社



株式会社産経デジタル(<https://www.sankei-digital.co.jp/>)

2005年11月設立。ニュースサイト/ライフスタイルメディアや産経ネットショップを運営。お客様の広告出稿やスポーツ事業推進、イベント運営などもサポートしています。

PRESS CONTACT

株式会社産経デジタル Journal of Digital Life事務局 info-digitallife@sankei.co.jp / 東京都千代田区大手町1-7-2