

競技かるたにおける払いの動作の 三次元ボーン表示による可視化

お茶の水女子大学 北川リサ 伊藤貴之

競技かるたとは



個人の体格に合った構えや払い方を模索するのが難しい

本研究の目的



初心者と上級者の競技中の姿勢を比較し、競技能力を向上

提案手法



CPUで顔・手・ポーズのリアルタイム検出ができる
オープンソースのライブラリ

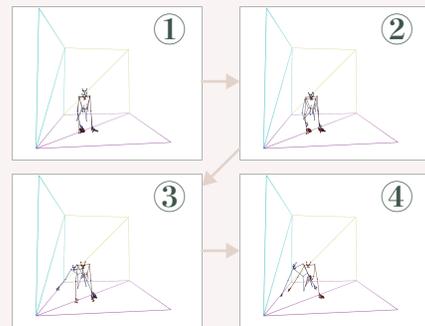
実行結果

上級者2名（青：男性、赤：女性）を比較



経験差のある2名

（青：上級者、赤：初心者）を比較



それぞれの選手を比較し、
体の各部位の差異を可視化できた

今後の展望

- 複数人の選手の特徴を可視化
構えや払いの特徴から選手を分類
身長やプレースタイルでも分類したい
- ユーザテストの実施
UIを改善し、実際に競技かるた選手に
使用してもらい改善点を探る