

# 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



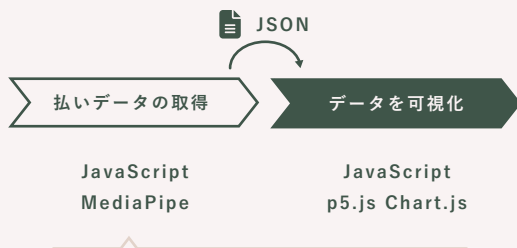
個人の体格に合った構えや払い方を模索するのが難しい

## 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

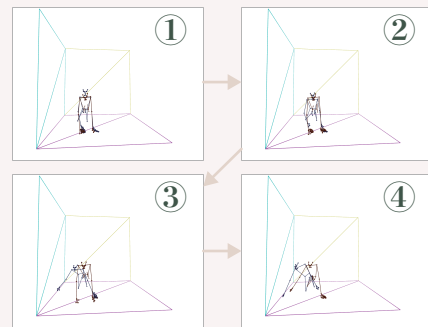
## 実行結果

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