

トレッドミルを用いた運動不足解消システム

キーワード: VR, 運動不足解消, コンテンツ

研究概要

近年、コロナ禍によるテレワークの普及や、ゲームやスマートフォンなどの利用時間の増加による運動不足が問題視されている。運動不足が原因で引き起こされる症状として、代謝の低下による肥満や生活習慣病、ストレスの蓄積などがあげられる。ところで、室内でトレーニングをするための健康器具としてトレッドミルがあり、VRの技術と併用することで、実際に仮想空間内を歩行しているかのような体験が可能となる。そこで本研究では、トレッドミルを用いて仮想空間内でレースを体験することで、仮想空間上で運動不足を解消するシステムを提案する。本システムでは、レースのコース上に多様なギミックを配置することで飽きを抑制し、システムによる運動を継続させることを目的とする。

