

スポーツゲームと 実際のスポーツの比較

目的

近年、スポーツゲームの進化が注目されている。本研究では、家庭用ゲーム機器を使用したスポーツゲームを、実際のスポーツのイメージトレーニングに用いることが有効であるか検討した。

実験方法

ボウリング、スノーボードをテーマとし、被験者にゲームの操作方法を説明した後にゲームをプレイさせた。その後、インタビュー形式で調査を行った。なお、ゲーム機器は任天堂製のWiiを使用した。

スポーツゲームの分類

従来ゲーム(Wii以前)	Wii (WiiFit有)	Wii (WiiFit有)
・ウィニングイレブンシリーズ ・実況パワフルプロ野球シリーズ ・みんなのゴルフシリーズ など	・Wii Sports ・めざせ!!釣りマスター ・パンチアウト など	・ファミリースキーシリーズ ・Wii Fit ・ファミリートレーナー など

◆Wiiの出現により、従来ゲーム機では難しかった種目やプレイ方法が可能になった



実験結果

被験者データ

ボウリング	ハイスコア	アベレージ
被験者A	162	120
被験者B	190	130

被験者データ

スノーボード	スノーボード歴
被験者A	2年
被験者B	1年

①ボウリング



◎ボールをコントローラーに持ち替えて違和感を感じたか

A:コントローラーの場合、茶汁なスピんがかか

B:コントローラーをボールとすると、横向きに持っているように感じる

◎レーンやガーターは実際とどの程度違いがあるか

A:画面の影響か、狭く感じた

B:実際より狭く感じた

◎自分が想像したとおりの軌道をボールが通っているか

A:ストレートの軌道は想像通りだが、ピンに近づくと曲がる

B:途中からボールが曲がってしまう

◎自己平均スコアとスポーツゲームでのスコアに差はでたか

A:ほとんど差はでなかった

B:実際のスコアより減少した

◎ゲームをプレイしたことにより上達した実感はあるか

A:雰囲気は楽しめたが練習にはならない

B:楽しめた。しかし練習にはならない



②スノーボード



◎実際のスノーボードに比べ、重心移動に違和感を感じたか

A:実際より多少重心移動が少ない

B:感じない。実際に限りなく近い

◎操作性(ターンや停止など)

A:実際に近い、イメージ通り

B:ターンは実際に近い。停止はコントローラーで操作するため、実際とは違う

◎どこに力が加わっているか(身体のどの部分に力を入れているか)

A:ふくらはぎ、ふともも

B:つま先、かかと

◎視点、視界(景色や雪面など)は実際とどの程度違いがあるか

A:雪面が実際より見やすいため、斜面を把握しやすい

B:斜面は実際に近い。視界が狭いので状況判断が難しい

◎ゲームをプレイしたことにより上達した実感はあるか

A:イメージ通りの動きに近かった。

B:実際は斜面を滑るので、それを考慮しつつプレイするようにしたほうがよい



考察

◇ボウリング

実際のボウリングではボールを投げているのに対し、ゲームではコントローラーがボール代わりになっている。よって、腕の振りが実際とは異なるため、意図しないスピんがかかったものと思われる。レーンの感覚が両者とも狭く感じている点からも、イメージトレーニングとして有効ではないと考えられる。

◇スノーボード

操作性、重心移動については両者とも実際に近いと感じていた。身体どの部分に力を入れているかという項目は回答が全く一致しなかったが、おそらく各々の特徴によるものだと考えられる。しかし、視界が若干狭いものの雪面(斜面)は実際に近く、両者の操作性、重心移動についての回答からも、イメージトレーニングとしての有効性が期待できる。