

自分自身と気を交わすためのMRによる剣道稽古システムの開発 ～稽古相手は自分。自分と気を交わそう。～

古田花恋（筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類 B4）

自分自身を相棒にした剣道の稽古

剣道では老若男女と剣を交わすことができるが、この世でひとりだけ絶対に戦うことができない相手がいる。それは自分自身である。自分自身との稽古を通して、心から強くなることを目指す。

剣道における“気”

剣道において“気”は規則にも取り入れられている重要な概念である。視覚・聴覚・触覚に着目した実装により、MR(Mixed Reality)を活用した世界においても、剣道における“気”を表現する。

MRを用いてドッペルゲンガーと
剣道の稽古をした10日間の記録



First-person View

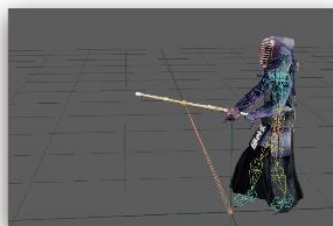


Haptics
Gloves vibrate during collisions



Haptic Reality

CG Animation Production



Modelling modifications

Rigging

Skinning

Animation

Generation of 3D avatar



LUMA 3D Capture



Auditory Reality

Autoethnography



MRを用いてドッペルゲンガーと剣道の稽古をした10日間の記録【未踏IT】

10/10

MRを用いてドッペルゲンガーと剣道の稽古をした10日間の記録【未踏IT】



・本記事は、未踏IT 24「自分とAIと向き合う未来の社会」に収録されています。
・掲載した剣道部員は本人の同意を得て、匿名化して掲載されています。
・掲載されたコンテンツの著作権はすべて本人にあります。

**User
Real**

気 -Qi-
相手と自分の間で流れるエネルギー



耳で聴く



目で見える

Psychological Reality

“間” -Ma-

Auditory Reality

Doppelgänger
Visual Reality

**Motion capture
& Voice recording**

