VR BASEBALL TRAINING SYSTEM

怪物ベースボール

脳を鍛えれば
ミート力は大幅に上がる

ヴァーチャル空間で「素振り」が究極の打撃トレーニングに変わる。
スポーツ科学 × テクノロジーが生んだ
世界で唯一の「脳を鍛える」打撃トレーニングシステム。

予測脳力

初期軌道からボールの到達位置を予測。優れていると、早い段階でスイングの判断ができる。

選択脳力

予測した軌道に対して最適なスイング軌道を選択。優れていると、芯に当てるスイングができる。

制御脳力

選択したスイング軌道になるよう身体を制御。優れていると、狙った位置・タイミングでスイングできる。

株式会社怪物

なぜ野球の努力は報われにくいのか？

ボールをバットで正確にとらえるには、**空間2cm・時間0.01秒以内**の精度が求められると言われています。
従来の素振りやティーといったトレーニングでは、スイングフォームは改善できますが、この精度を向上させる手段が決定的に不足していました。
怪物ベースボールでは、バットをボールに当てて飛ばせるようになる**脳のトレーニング**を提供します。

VRで鍛える 3つの打撃脳力

01 予測する脳力

遮蔽トレーニング

VR上で途中消失するボールの軌道を予測してスイング。スイング後、実際の軌道がリプレイで表示され、予測の精度を確認・学習します。

02 選択する脳力

アダプティブトレーニング

様々な投球パターンに対して、理想的なスイング軌道をVRの可視化機能で学習。最適なバット軌道を選ぶ能力を養います。

03 制御する脳力

リプレイトレーニング

スイング後にボール軌道がスローリプレイされ、「どれぐらいずれたか」を確認。通常の打撃では認識できない0.001秒の誤差を脳が学習します。

- リリース後**0.2秒以内**の脳の処理精度が打撃の鍵。通常練習では伸びにくいこの能力をVRで集中的に鍛えます。
- コンタクト精度の向上で、ボール1個分芯に近づけるだけで**打球速度は13km/h向上**。OPSの飛躍的な改善を実現。

VRトレーニングで報われた例

身体のトレーニングを十分に行ったのに、スコアが伸びない選手は、脳のトレーニングで大幅に伸びる可能性があります。

CASE 1 大学野球選手A

チームーの打球速度を持つが、バットに全く当たらない選手。**2ヶ月間のVRトレーニング**を実施。

OPS	打率	三振
+.575	+.193	14→1
.456 → 1.031	.171 → .364	

トレーニング後
所属リーグの最優秀打者・打点王・ベストナインを獲得。

CASE 2 大学野球選手B

神宮でも活躍の好打者だが、外野の頭を超えない。**3ヶ月間のVRトレーニング**（短軸誤差の減少を目標）。

OPS	長軸誤差	短軸誤差
+.702	-1.05cm	-3.05cm
.778 → 1.480	4.37 → 3.32cm	4.22 → 1.17cm

トレーニング後
芯に当たる確率が8%→43%に向上。改善ポイントに特化したトレーニングの有効性を実証。

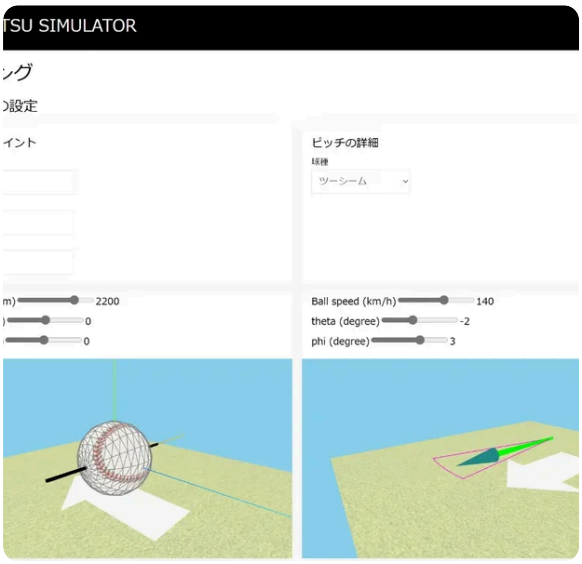
参考文献: Higuchi et al. (2016) PLOSONE / Kidokoro et al. (2019) Hum Mov Sci / Kishita et al. (2020) Front. Sports Act. Living

トレーニングの流れ

Webアプリでの軌道作成からVRトレーニング、結果確認まで。指導者と選手が一体となって取り組める仕組みです。

1 トレーニングしたい軌道を作成

Webアプリ上で球速・回転速度・軸角度・リリース角度を設定し、トレーニングに使用するボール軌道を自由に作成できます。

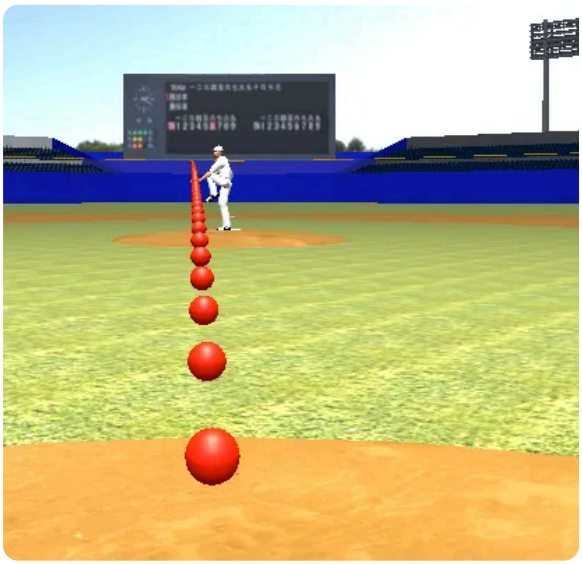


2 トレーニングオプションを設定

遮蔽やリプレイの有無、フィードバックの種類など、トレーニングの種類やオプションを設定します。

3 VRでトレーニングを実施

VR空間で実際にスイング。トレーニング中の動きは詳細にシステムに記録・分析されます。



4 結果を確認

バレルゾーンやスイングの誤差など、トレーニングに関する様々な指標をWebアプリで確認できます。

料金

モーションキャプチャーなし

既にモーションキャプチャー環境をお持ちの施設向け

定価

¥3,000,000〜 （税別）

- ✓ 怪物ベースボール
- ✓ VRヘッドマウントディスプレイ
- ✓ VR用PC
- ✓ VR用バット

モーションキャプチャー付き

モーションキャプチャーを含むフルセット導入

定価

¥14,000,000〜 （税別）

- ✓ 怪物ベースボール
- ✓ VRヘッドマウントディスプレイ
- ✓ VR用PC
- ✓ VR用バット
- ✓ VICON モーションキャプチャーシステム一式

※ 保守・更新費用など、詳細なお見積りについては、ご相談ください

※ VICON は Oxford Metrics plc.の登録商標です

なぜモーションキャプチャーなのか

空間精度

2cm

時間精度

0.01s

バットでボールを正確にとらえるために求められる精度。
この精度で測定できないと、練習にならない。

この精度を実現できるのは、モーションキャプチャーと怪物ベースボールだけ。

導入までの流れ

01
お問い合わせ
メール・フォームから
お気軽にご連絡ください

→

02
デモ体験
実際のVR環境で
トレーニングを体験

→

03
お見積り・導入
ご要望に合わせた
最適なプランをご提案

お問い合わせ

チーム規模やご要望に応じた最適なプランをご提案します。
まずはお気軽にお問い合わせください。

sales@kaibutsu.co.jp

お問い合わせはこちら →