

## キーワード

インクルーシブゲーム、音触情報、視覚障害、ゲームアクセシビリティ、当事者研究

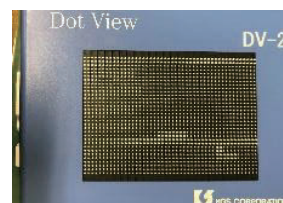
## 研究概要

視覚・聴覚・触覚情報を用いたマルチモーダルな情報提示インタフェースを提案し、視覚的な条件に関わらず誰もがプレイ可能なインクルーシブゲームを開発している。ゲーム画面情報を音触により代行提示する手法や、触覚による状況提示とゲーム内の操作を両立可能なコントローラを開発した。

1. 見て・聞いて・触って遊ぶアクションRPG *ShadowRine*
2. 触って楽しむ落ち物パズル *Tactris*
3. 触覚提示付きコントローラ *Tactcon*



1. ShadowRine



2. Tactris



3. Tactcon

### 文献

視覚障害者のアクセシビリティに配慮したアクションRPG：全盲者向け開発環境とゲーム本体の開発。松尾 政輝，坂尻 正次，三浦 貴大，大西 淳児，小野 東。日本バーチャルリアリティ学会論文誌。21(2) 303-312?. 016.  
Inclusive Action Game Presenting Real-time Multimodal Presentations for Sighted and Blind Persons. Masaki Matsuo, Takahiro Miura, Ken-ichiro Yabu, Atsushi Katagiri, Masatsugu Sakajiri, Junji Onishi, Takeshi Kurata, Tohru Ifukube. ICMI '21: International Conference on Multimodal Interaction(ICMI). 62-70. 2021.

## 応用例・用途

視覚に障害を持つゲーマーもプレイできるよう配慮されたコンピュータゲームが未だ少ない状況が続いている。

我々は、障害当事者が研究に関与する「インクルーシブリサーチ」を通じて、当事者が本当に利用しやすいコンピュータゲームインタフェースを開発・評価してきた。視覚障害者と晴眼者が対等にプレイ可能なインクルーシブゲームの実現に必要な要素技術の創出を目指している。



国立大学法人 筑波技術大学 学術・研究委員会

【問い合わせ先】

〒305-8520 茨城県つくば市天久保4-3-15 大学戦略課 企画戦略係  
TEL : 029-858-9339 FAX : 029-858-9312 E-MAIL : kenkyo@ad.tsukuba-tech.ac.jp