

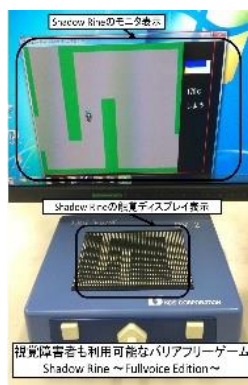
キーワード

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

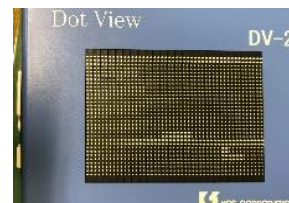
研究概要

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。

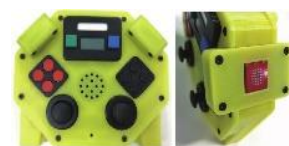
1. 見て・聞いて・触って遊ぶアクションRPG *ShadowRine*
2. 触って楽しむ落ち物パズル *Tactris*
3. 触覚提示付きコントローラ *Tactcon*



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。

