

The RAD: Making Racing Games Equivalently Accessible to People Who Are Blind

Brian A. Smith, Shree K.Nayar

Columbia University, New York, NY, USA

- 視覚障害者が主体感を保ったまま・効率よく体験できる音によるレーシングゲーム向けの支援機能を開発
- 路肩までの距離に応じ、左右独立した音を再生することで誘導
- 被験者実験(障害者3名・目隠しした健常者12名)により既存のゲームに対しインタフェースの優位性を主張

