

すべての人にゲームを！ ユニバーサルゲームの開発へ



～隻腕の人でもできるような
バリアフリーなゲームをプログラミングする～

Webリンク

525 4-19 高橋優友 4-21中里幸太 (須田)

テーマの理由

身体障がい者の方々にゲームを楽しんでもらうため

経緯

障がい者の方々ができるゲームの開発とゲーセンのゲームを手軽に遊べるようにするが合体し、このテーマができた

先行研究

Sニーが円形のコントローラー
MicrosoftのXboxコントローラー



サブ課題

手軽にゲーセンのRPGや音ゲー
音声をどう伝えるか

様々な障碍の方々それぞれへの対応方法

UIを扱いやすくするための最適化片手でもゲームができる、何なら手を使わずゲームを

1年間でした活動

- ・プロトタイプの作成

ターゲットをどう決めたか

- ・手を使う音ゲーが多いため片腕では難しいのではないかとターゲ

理工系の知識をどう使うか

- ・ゲームをプログラミングする

プロトタイプのアイデア

- ・片手でもできる音ゲーを作る

探究活動の結果

左右どちらの腕がない場合はどうするかという意見があったため、中心付近に操作ボタンを設定した。

考察

左右どちらの腕もない、前腕欠損の場合など腕の身体障がいにも種類があるためそれぞれの対策をしていくべきだと考えた。

展望

進捗は音ゲーのベースが完成、来年度はアイトラッキングやUIを作りこみたい。可能ならRPGも作りたい。最終的には音ゲーを完成、RPGは可能ならベースまで作りたい。

参考文献

<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20230105-232844/>
<https://www.4gamer.net/games/999/G999902/20180517026/>