

優秀賞

Brielle shooter

大森 蓉 (大学2年生：神奈川県)

【着手した課題と解決法】

みなさんは現在日本で点字を識字できる人は何割いると思いますか？

日本では点字の識字率が約一割であり、認知しているが何が書いてあるのか読めていないため、目の不自由な方との意思疎通が難しいのが現状です。その解決法として、点字に対するハードルを下げ、簡単且つ面白く学べるゲームが必要であると考えました。そこで提案するアイデアは、点字をゲーム化し、短文や単語が出てくるステージを、点字に見立てた六つのボタンが配置されたコントローラーを用いて読み解くビデオゲームです。

【ゲーム内容】

- 1: やさしい、ふつう、むずかしいから難易度を選択し、その難易度の中の1～10まであるステージをクリアしていきます。
- 2: 問題として表示された単語や短文を制限時間内にコントローラーを操作して点字を打ちます。
- 3: コントローラーには6つのシリコン製の半球体形のボタンが配置されており、プチプチとボタンを潰すことで点字を打てます。その後別の点字を打つ際に、背面に設置している空気パックを押すことで、再びボタンを膨らませることができます。
- 4: 打った点字が正解していたらステージクリアになります。制限時間を過ぎた場合残機が減り、もう一度その問題に挑戦します。

ゲーム上での機能として、問題文や打った点字の読み上げをする機能や、初心者向けの機能としてどこのボタンを打てば良いか覚えるために押すべきボタンが光りゲームを行えると思い搭載しました。

【社会貢献にどう繋がるか】

このゲームを通して日本の点字の識字率の向上や、私達が点字を日常的に意識して目の不自由な方に配慮できるようになるのではないかと考えました。反対に目の不自由な方でもボタンを潰す感触や読み上げ機能などの要素があるため、十分に楽しめます。