

優秀賞

## どうすれば「普通に」学べますか？

荻原 大地（大学院博士課程3年生：千葉県）

昨今、ADHD や LD といった発達障害の認知度が上がっている。だが、発達障害の認知度が上がったとしても、発達障害を「甘え」「言い訳」と見なす風潮は根強い。この理由の1つに、通常の人々は発達障害を実感しにくいことが挙げられる。

そこで、発達障害の状態を疑似体験できるゲームを開発し、プレイヤーが発達障害を疑似体験することで、発達障害によって学べない状態を体感してもらうというアイデアを思いついた。具体的には、タブレット画面に簡単な国語の文章や数学の問題を表示し、その画面に発達障害を模した加工を施した状態で解答してもらう。

具体的な加工例としては、例えば、①識字障害の場合は、文章の文字を反転させたり、文章を二重に重ねた状態に加工する、② ADHD の場合は、画面が不随意に揺れたり、いきなり大きくスクロールしてしまう状態に加工するといった加工が考えられる。

発達障害を模した加工を施した問題に挑戦すると、プレイヤーは大きなストレスを感じるだろう。その状態が発達障害者の置かれた状況だと気付くことで、抽象的な知識に留まりがちな発達障害を、よりリアルに実感できるのではないだろうか。そして、このゲームによって、全ての人々が「普通に」学べる社会を作るためにどうしたらいいかを考える、小さなきっかけを作れるのではないだろうか。

本アイデアに基づくゲームが制作されることで、発達障害の状態がどのような状態なのかを疑似体験することが可能となる。このゲームが発達障害を持つ人に対する偏見をなくすことはもちろん、「全ての人々が「普通に」学べる社会」を実現するきっかけになってほしい。