

学生チャレンジプロジェクトSDGs活動報告書



プロジェクト名：新しいゲーム関連情報技術を取り入れた
ゲーム制作と東京ゲームショウ2025への出展

No. 11

プロジェクトのターゲット目標（17項目）を
○で囲んでください。

No.01	No.02	No.03	○No.04	○No.05
No.06	No.07	No.08	○No.9	○No.10
No.11	No.12	No.13	No.14	No.15
No.16	No.17			

活動報告

本プロジェクトでは、様々な最新技術を取り入れたゲームを制作して、東京ゲームショウ2025（2025.9.25～28@幕張メッセ）で展示を行った。また、展示ゲームの一部はわくわくワールド2025（2025.12.20@イオンモール長久手）およびEフェスNEXT2025（2026.1.12@ららぽーと安城）でも展示を行った。

制作したゲームは日常生活の道具や身体をインタフェース化したものであり、実現のためにセンサやインタラクションに関する新しい技術を開発した。具体的には、腹筋運動器具を用いたゲームのために距離センサを用いて屈伸運動を検出する技術を開発したり、ミニチュア箱庭を探索するゲームのために超小型ロボットと超小型カメラを組み合わせ、ミニチュア内を移動しながら撮影できるシステムを開発したりした。これらの内容は、「目標9：産業と技術革新の基盤を作ろう・・・9-5：産業セクターにおける科学研究を促進し、技術能力を向上させる」に関連する活動であった。

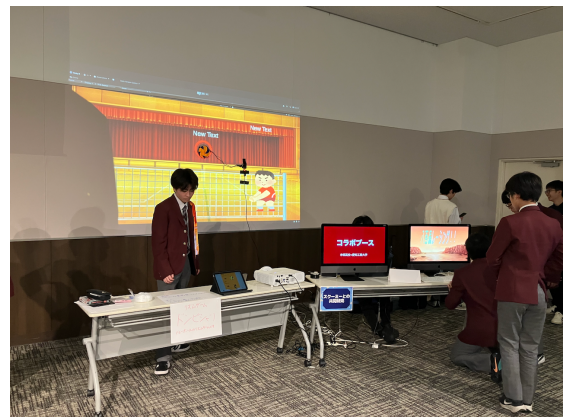
また、制作したゲームの一部を展示したわくわくワールド2025およびEフェスNEXT2026は子供向け科学イベントであった。そのため、子供がコンテンツ体験を楽しみながら情報科学分野に興味を持つことが期待される。また、両イベントでは本プロジェクトの参加学生が名古屋経済大学市邨高校の生徒を指導しながら制作したゲームも展示した。さらに、EフェスNEXTでは子供を対象としたゲーム制作体験ワークショップを実施した。これらの内容は、「目標4：質の高い教育をみんなに・・・4-7教育を通して持続可能な開発に必要な知識・技能を得られるようにする」に関連する活動であった。

本プロジェクトで制作した日常生活の道具や身体をインタフェース化したゲームは言語による説明が重要ではなく、あらゆる年代、あらゆる国の人々が直感的に楽しむことができた。実際、東京ゲームショウ2025では様々な年代、様々な国の人々が愛知工業大学ブースを訪れてゲームを楽しんだ。このことから、開発したゲームを東京ゲームショウ2025などに展示したことは、「目標10：人や国の不平等をなくそう・・・10-2 すべての人の能力を強化し、社会・経済・政治への関わりを促進する」に関連する活動であった。

写真



写真



団体紹介

東京ゲームショウ2025への出展を目指してゲーム制作のために集まった有志学生。所属サークルや研究室は様々。