

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：TGS2025出展に向けた
ビジュアルデザインプロジェクト

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.19 | No.10 |
| No.11 | No.12 | No.13 | No.14 | No.15 |
| No.16 | No.17 | | | |

No.10

活動報告

本プロジェクトは、世界最大級のゲーム展示会「東京ゲームショウ2025」への出展にあたり、「あらゆる来場者が等しく体験を享受できる環境の構築」を課題として掲げた。従来のゲーム展示においては、言語の壁、身体的特徴、あるいはデジタルリテラシーの差が「体験の格差」を生んでいた。本プロジェクトは、ビジュアルデザインの力でこれらの障壁を解消し、SDGs目標10「人や国の不平等をなくそう」を具現化する、アクセシビリティに特化した制作・運営を徹底した。

【具体的な取り組みと技術的アプローチ】

視覚的障壁の解消：色覚多様性と可読性への配慮

プロジェクトの初期段階から「UD勉強会」を重ね、科学的根拠に基づいた視覚設計を全21チームのゲームコンテンツに反映させた。

色覚バリアフリーの実践：色覚多様性に配慮し、赤と緑の混同を避ける配色や、形・文様の違いで情報を識別できるデザインを採用。これにより、特定の色の識別が困難なユーザーでも、健常者と変わらぬゲーム体験が可能となった。

情報設計の最適化：視認性の高いフォント選定とコントラスト比の確保を徹底し、暗い会場内や小さな画面上でも直感的に情報を理解できるUI（ユーザーインターフェース）を実現した。

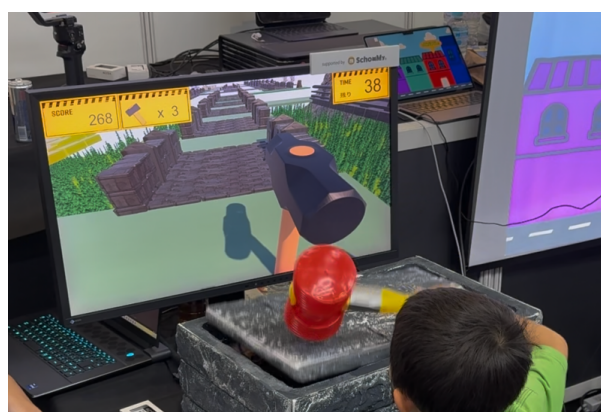
アフォーダンスを重視した筐体制作：ゲームの操作方法を形状そのものが語る「専用筐体」を設計。例えば、物理的なピコピコハンマーや、操舵輪を操作する筐体は、マニュアルを読まずとも「何をすべきか」を瞬時に伝え、幼児から海外来場者までをスムーズな体験へと導いた。

多言語対応の補完：視覚情報（ピクトグラム）による誘導を主軸としつつ、補助資料として英語マニュアルを完備。言語的な不平等を解消し、グローバルな場でのアクセシビリティを確保した。

写真



写真



団体紹介：世界最大のゲームショウである東京ゲームショウに愛知工業大学ブースを出展するにあたり、そのブースに関するビジュアルデザイン全般を行った。メンバーの多くは1,2年生で構成されており、プロジェクトを通して大学での授業・演習内容の実践的な活用方法を学んでいる。