

学生チャレンジプロジェクトSDGs活動報告書



プロジェクトのターゲット目標 (17項目)

プロジェクト名

№ 4 № 9 № 11 № 17

TGS2025に向けたコンテンツ開発とクロスメディア戦略プロジェクト

本プロジェクトでは、SDGs(持続可能な開発目標)の理念を踏まえ、文化遺産および自然遺産に対する理解を深めることを目的としたゲーム制作に取り組みました。とりわけ、「ターゲット11.4:世界の文化遺産及び自然遺産の保護・保全の努力を強化する」に着目し、地域に根ざした歴史や伝統文化を題材としたコンテンツの開発を行いました。さらに、ゲーム開発の一連のプロセスを通じて、「ターゲット4.4:技術的・職業的スキルの向上」にも貢献する取り組みとなりました。

住み続けられるまちづくりを(SDG11.4)

文化遺産を将来にわたって守り継いでいくためには、市民一人ひとりの理解と関心が不可欠です。本プロジェクトでは、歴史的建造物や地域の伝統文化をテーマとしたゲームを制作することで、楽しみながら文化遺産について学べる機会を提供しました。特に、イオンモール長久手で開催された「AITわくわくワールド」では、子どもたちを対象とした体験型イベントを実施し、遊びを通して文化遺産の魅力や価値を伝えることができたと考えられます。

質の高い教育をみんなに(SDG4.4)

ゲーム制作の過程において、プログラミング技術やデザインスキル、さらにはプロジェクト全体を管理・運営する能力を実践的に習得しました。また、東京ゲームショウへの出展を通じて、企業のエンジニアや関係者と直接交流する機会を得ることができ、実社会に近い環境での学びを経験しました。これらの活動により、技術的な専門スキルに加え、チームワークや円滑なコミュニケーション能力の向上にもつながりました。

産業と技術革新の基盤をつくろう(SDG9)

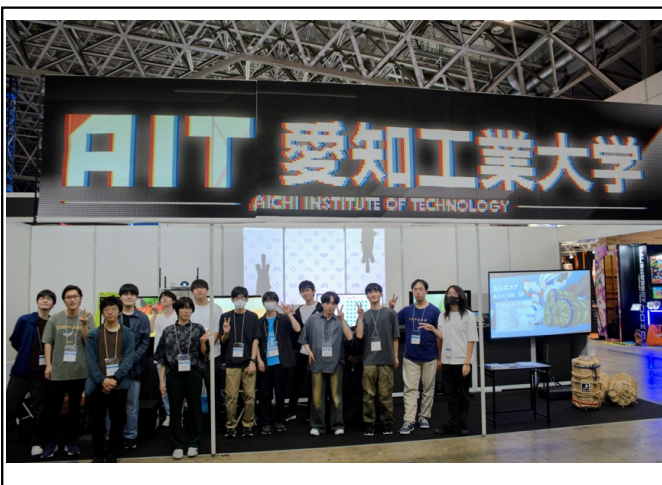
本プロジェクトでは、ゲーム開発と情報発信を一体的に行い、SNSやWebサイトを積極的に活用しました。特にInstagramやTikTokでは、ショート動画を用いてゲームの制作過程や文化遺産の魅力を発信し、多くの人に関心を持ってもらう工夫を行いました。加えて、文化資源のデジタルアーカイブ化の可能性についても検討し、新しい技術活用の在り方を模索する取り組みを進めました。

パートナーシップで目標を達成しよう(SDG17)

プロジェクトの推進にあたっては、学内の複数の研究グループと連携し、指導教員の助言や支援を受けながら活動を行いました。また、東京ゲームショウや地域イベントへの参加を通じて、企業や自治体との協力関係を築き、学外との連携を含めた持続可能な活動基盤の形成にも取り組みました。

まとめ

本プロジェクトは、文化遺産の保護・理解促進と、技術教育の質的向上の双方に寄与する取り組みであったといえます。ゲームという身近なメディアを活用することで、学びの機会を広く提供するとともに、学生自身の実践的なスキル向上にもつながりました。今後も、技術と社会を結びつける新たな試みを継続し、SDGsの達成に貢献していくことを目指します。



団体紹介

東京ゲームショウ2025に向けたゲームコンテンツ開発を行うとともに、その制作過程の記録や動画撮影・制作とSNS情報発信などを行うことでクロスメディア戦略による活動を行うプロジェクト。