

ゲームアクセシビリティの現状と課題：日本における探索的研究

目的

本研究は、これらの背景を踏まえて、GAの多層的特性を整理し、日本における現状と課題を明らかにすることを目的とする。



Figure3：『Game Accessibility Guidelines』の紹介ページ (gameaccessibilityguidelines.com)



Figure4：2004年設立し、GA問題に積極的に取り込んでいるAble Gamers Foundation(ablegamers.org)。

国際的動向

開発側の工夫

＊国際ゲーム開発者協会（IGDA）による『ゲーム・アクセシビリティ白書』発行（2004年）などガイドラインやサポート体制の整備

法律・制度的アプローチの拡大

- ・ 制定の影製品・サービスのアクセシビリティ向上を促す各国の法律や「欧州アクセシビリティ法」（EAA）

シリアスゲーム分野からの展開

＊国際協力財団や関連機関などの連携

考察・課題

①ガイドラインの欠如

欧米に比べ、日本は標準的な基準が未整備。日本国内の状況に応じた指針が必要。

②情報提供体制の脆弱性

コミュニティ内に閉じた情報共有。開発者・利用者への周知不足。教育機関・企業・行政との連携不足。

③多様なプレイヤーへの対応

高齢者や公共文化施設での活用に配慮が不十分。公共文化施設での展示・イベントにおけるアクセシビリティ確保が新たな課題

高齢者プレイヤー「Gray Gamers」の増加も背景にある。



Figure 1：平均年齢、71歳のeスポーツチーム「Silver Snipers」(https://lenovo-silversnipers.com)

近年、GAへの関心が急速に高まっている（e. g. KOCCA 2023）。

しかし、日本における制度的枠組みやガイドラインは未だ不十分であり、この領域に関する研究も欠如している状況にある。

ゲーム・アクセシビリティ (Game Accessibility：GA)

年齢・障害の有無に関わらず誰もがゲームを楽しめる環境を構築することを目指す概念である。

物理的、心理的、社会的側面を含む多面的側面を持つ（e. g. Brown et al. 2021; Yuan et al. 2011）。

デジタルゲームは娯楽を超えて、教育・福祉・社会課題の解決に活用されている。

#GamesForAll の潮流の中で、MicrosoftやUbisoft などAAA企業の取り組み。



Figure2：ゲーム・アクセシビリティを用いた多様なコントローラー

ADA（米国障害者法）やユニバーサルデザインの理念の影響を受けて拡大。

研究方法

文献調査及び現地調査。特に国内外の調査を通じて、「太陽の家」の「eBARLEY」、博物館や美術館におけるゲーム展示などの実践例を収集した。ゲーム制作者や担当者などへの聞き取り調査も行った。



Figure5：「The Strong National Museum of Play」（上）と「National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea」（下）の様子

日本の事例

社会福祉法人「太陽の家」eスポーツ施設「eBARLEY」

2024年、設立した「日本ゲームアクセシビリティ協会」

高齢者向けゲームを用いたワークショップやイベント アクセシブルゲームの増加

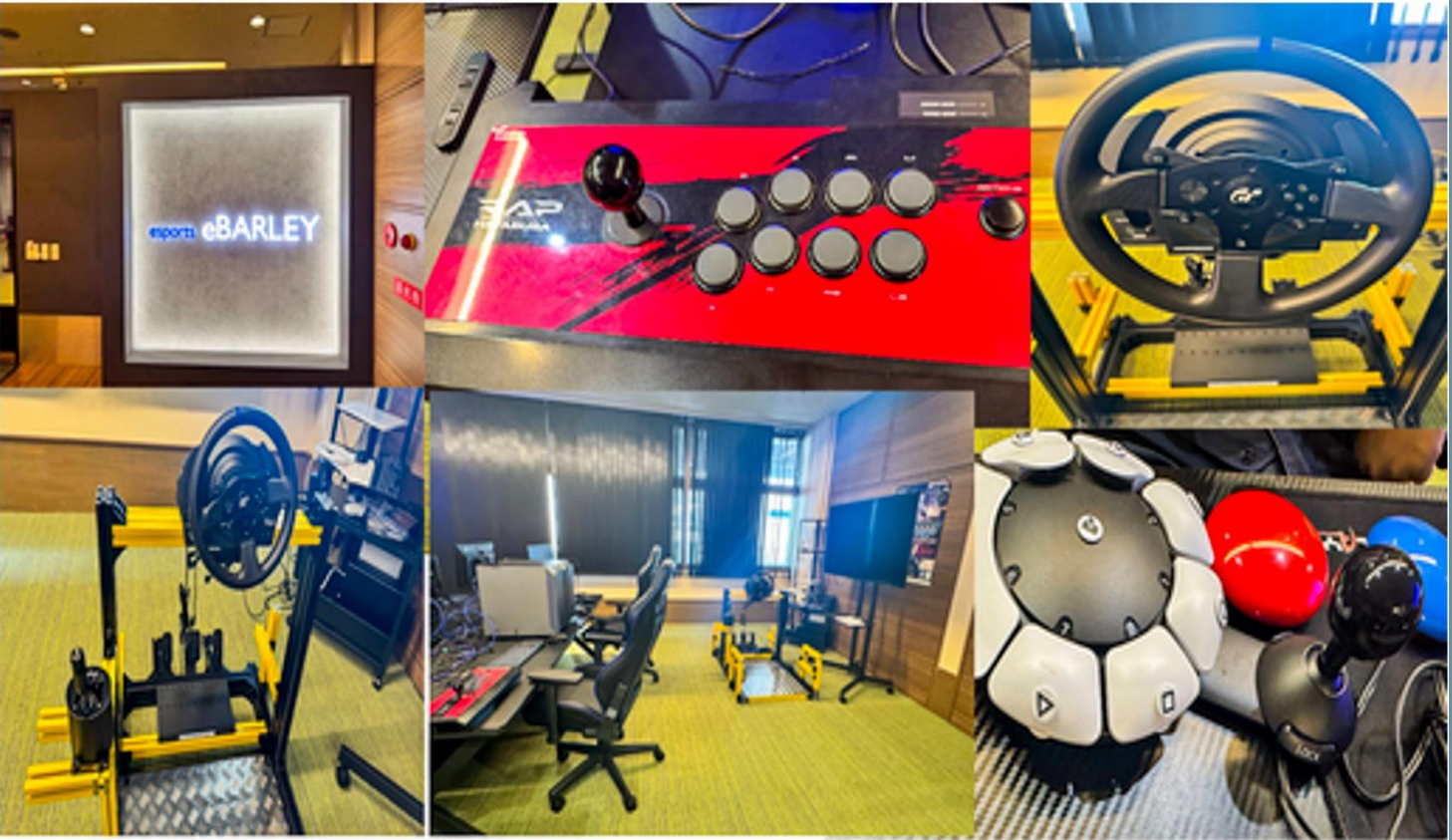


Figure 6：「太陽の家」にある「eBARLEY」の様子（2025年8月21日、別府、発表者撮影）

今後の課題

可能性を深掘りするためには日本国内ガイドラインの策定と検証のみならず、研究者・開発者・団体の連携体制構築、教育・福祉・文化領域への応用展開をめぐる研究が必要である。

- ・ 参考文献 ＊ Brown, M., & Anderson, S. L. (2021). Games and Culture, 16(6). ＊ KOCCA. (2023). Improvement of Game Accessibility. ＊田中みゆき. (2024). 『誰のためのアクセシビリティ？』リトル・モア ＊ Yuan, B. et al. (2011). Universal Access in the Information Society, 10(1).