

人にやさしい情報システムを
考えよう

社会と情報
2017.12.6

授業のテーマ

障がいの有無や年齢に関係なく、
誰もが同じように楽しめる
ゲームを考えてみよう！



アクセシビリティ

障がいの有無や年齢に関係なく、
誰もが同じように利用できること。

- 色の明暗が**見やすい**ものにする
- より**直感的な操作**ができるようにする

→どこに着目してアレンジをしていくか

アクセシビリティを考えたゲームのアレンジ

●色の明暗が**見やすい**ものにする

① 空から降ってくるものを変える

⇒ 背景の色や模様とのバランスを考えて、見やすくする

② 背景を変える

⇒ 空から降ってくるものの色とのバランスを考えて、見やすくする

●より**直感的な操作**ができるようにする

③ 操作する身体の一部を変える

⇒ 遊ぶ人が操作しやすいようにする

④ スタート・ゴールを設定する

⇒ 目的をわかりやすくする

⑤ 降ってくるものによって点数を変える

⇒ 楽しくなる要素を加える

色の明暗が見やすいもの

①空から降ってくるものを変える

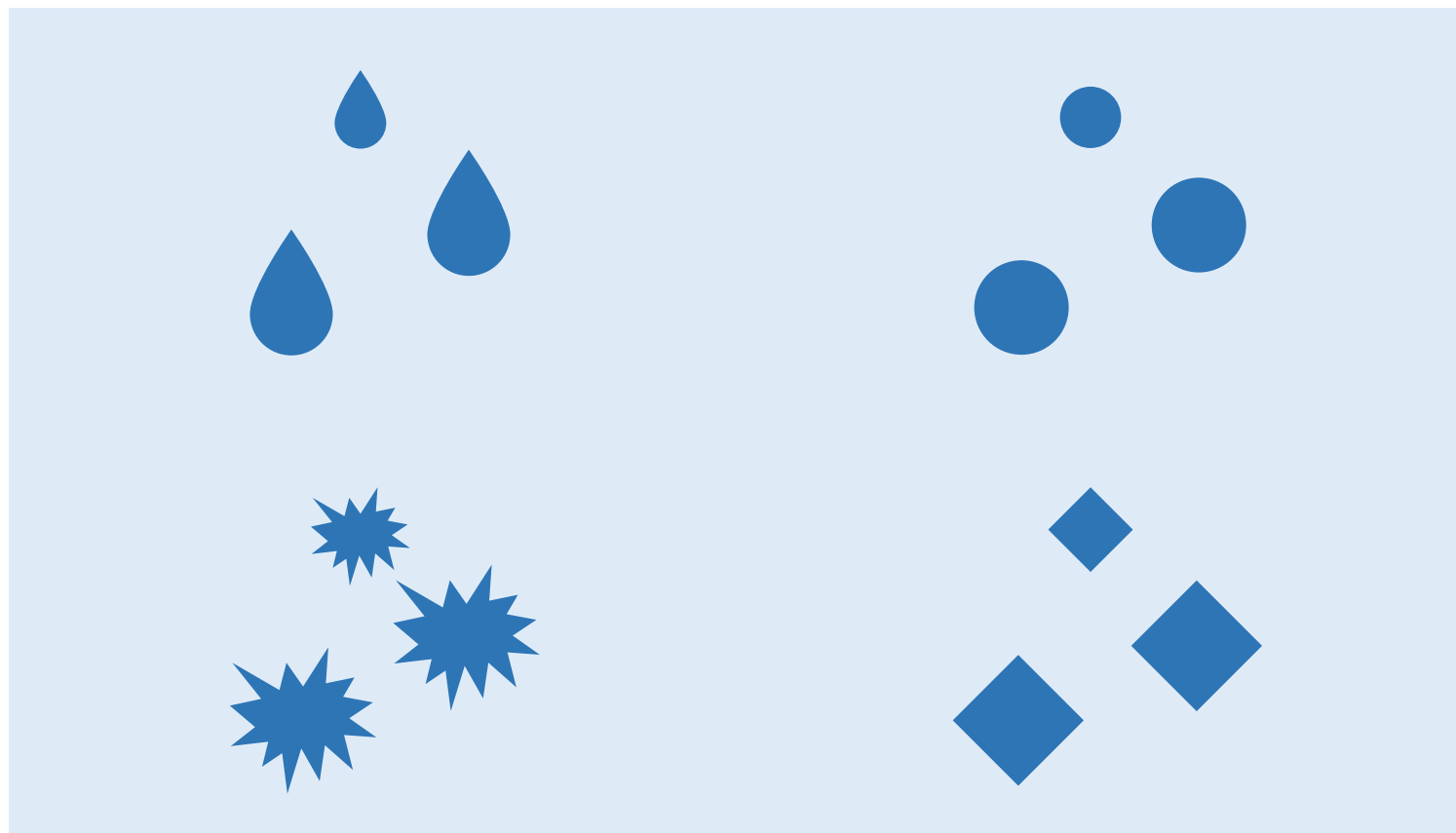
背景の色や模様との
バランスを考えて、
見やすくする



色の明暗が見やすいもの

①空から降ってくるものを変える

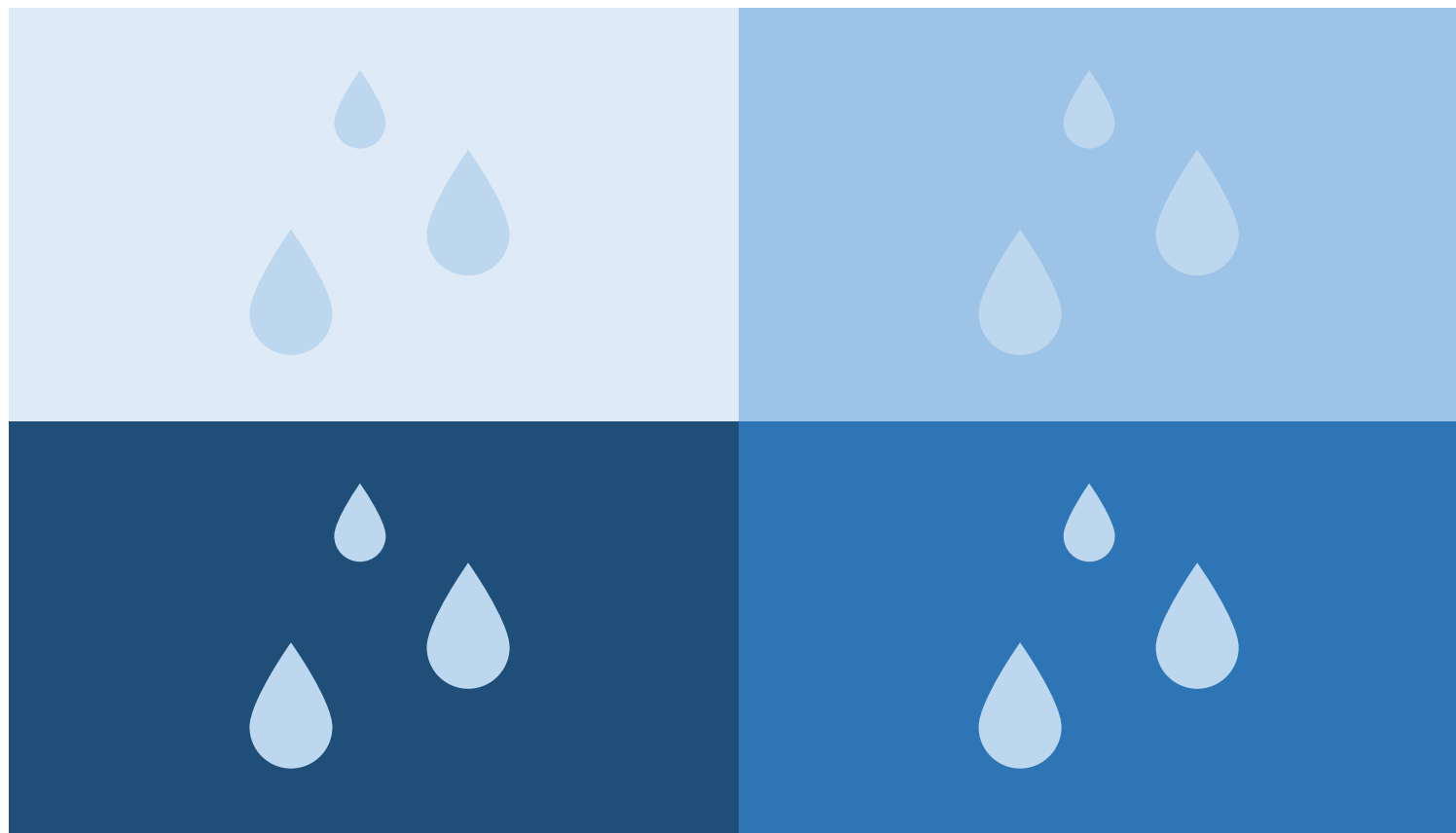
背景の色や模様との
バランスを考えて、
見やすくする



色の明暗が見やすいもの

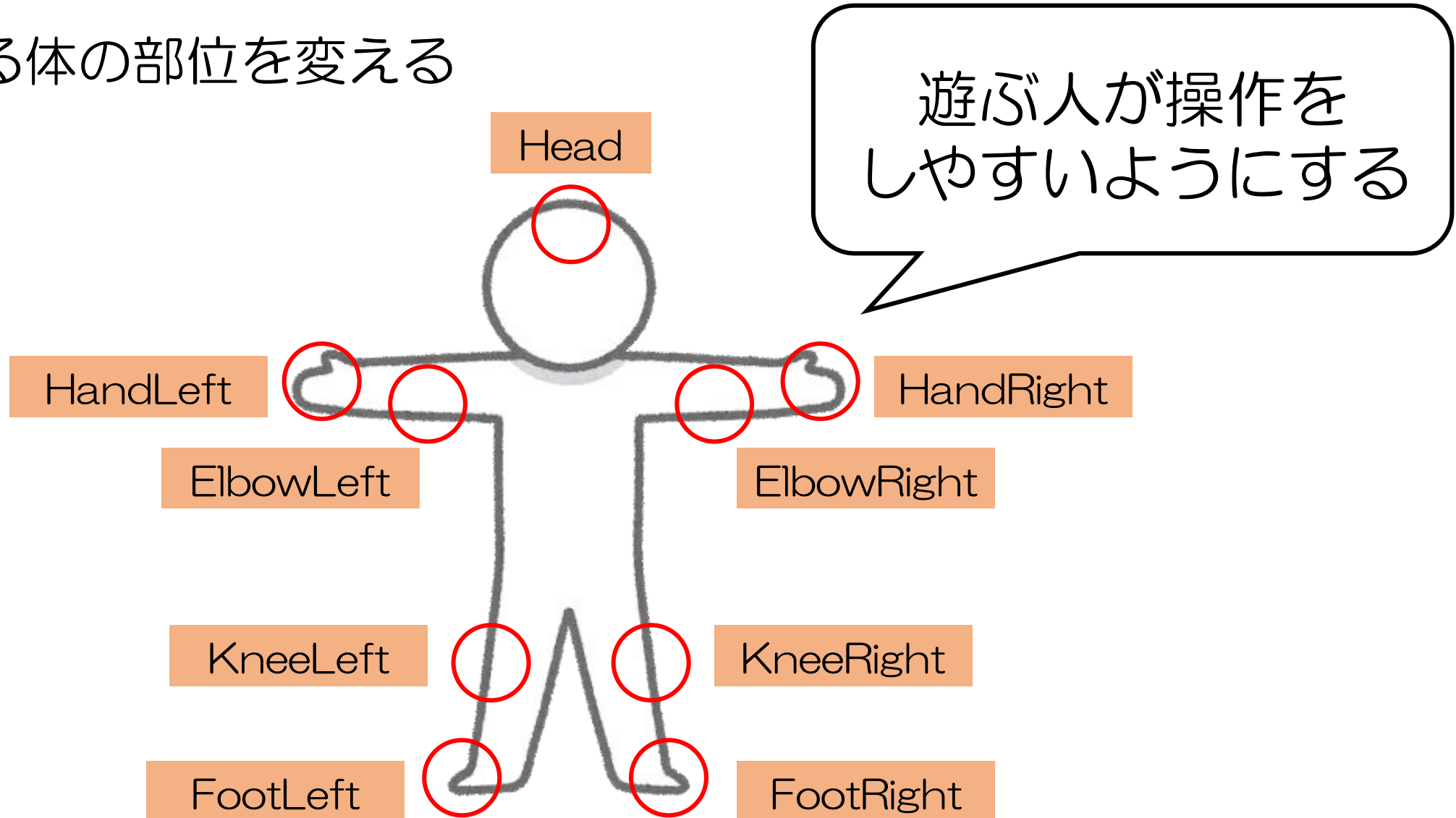
②背景を変える

空から降ってくるもの
の色とのバランスを
考えて、見やすくする



より直感的な操作ができるようにする

③操作する体の部位を変える



より直感的な操作ができるようにする

④スタート・ゴールを設定する



何をすればいいのかわからない…

より直感的な操作ができるようにする

④スタート・ゴールを設定する

目的を
わかりやすくする

スタート

落ちてくる
雨をゲット
して…



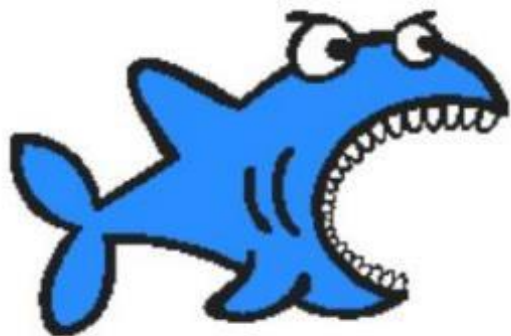
ゴール

10個ゲット
したら
クリア！

あ、なるほど、こうやって遊ぶのか！

より直感的な操作ができるようにする

⑤降ってくるものによって点数を変える



サメ：1点



バナナ：1点



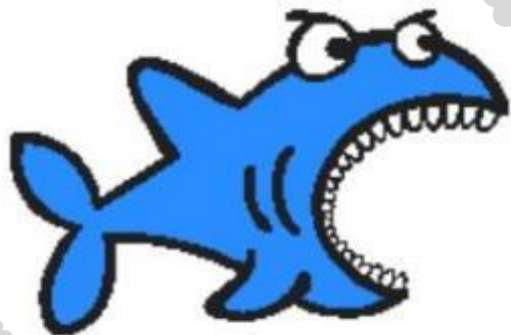
フルーツ山盛り：1点



より直感的な操作ができるようにする

⑤降ってくるものによって点数を変える

楽しくなる
要素を加えよう



サメ：-1点



バナナ：3点



フルーツ山盛り：5点

