

最優秀賞

マチタグ！ - みんなで街を良くするゲーム

立岡 佑亮 (大学4年生：神奈川県)

私たちは普段、街での生活の中で「このままでは不便だ」「こういう機能があればいいのにな」などと思うことが多々あります。しかしそれは個人の中だけで完結してしまいがちで、行政やデザイナーはその改善に対して常に後手に回ってしまうこととなります。私の考えるゲームのアイデアはその問題の解決に寄与するアイデアです。

プレイヤーは、「リサーチャー」として、街で不便だと感じた場所でアプリを起動し、端末の位置情報を ON にしてボタンを押します。(必要ならばコメントを付けて。) たったこれだけです。その集積を行政やデザイナーは地図アプリで確認することができるようになっているので、問題箇所の迅速な解決や新しいアイデアの発想の元になります。

自分がボタンを押した箇所で実際に問題が解決された場合、プレイヤーにはバッジが与えられ、ランクが上がっていきます。(「リサーチャー」→「ベテランリサーチャー」など) また、優秀なリサーチャーは特異なスキルを持っていることの証明にもなるので優秀な街の人材を知っておくことができます。

従来の問題解決デザインでは、解決すべき問題が発生した際にその都度ユーザーに意見を求める、というやり方が一般的です。しかし課題先進国と言われる日本においてそのやり方では時間がかかりすぎてしまいます。今回提案するアイデアのように、常に意見を集約し続けるようなゲームがあると、日本は”課題解決国”として世界に知られるようになり、私たちの街や国はもっと良くなるのではないのでしょうか。