

優秀賞

地域復興支援のスマートフォン向けゲーム

木村 晟尚 (大学4年生:千葉県)

都市への人口集積、地方での過疎や労働力不足は日本の経済成長を妨げているとして大きな問題となってきた。そこで私は今や日本の文化の一つともいえるオタク文化を取り入れた地域復興支援ゲームを考えた。昨今のゲーム業界はスマホゲームの独壇場なので、今回はスマートフォンのアプリとして考えていきたい。また、ここ数年オタク文化の中で所謂「擬人化」ブームが来ているのでこれを取り入れ地方の特産品、観光地、伝統文化といった魅力を様々な形で擬人化し、キャラクターとして提示することで地域のイメージがつかみやすくなり、地方に興味を沸かす。擬人化されたキャラクターをきっかけとしてそのモチーフとなったものに興味を示すケースは数多くある。地方に魅力を感じない若者の多くは「地方には何も無い」などといったマイナスイメージが少なからずあるため、まずは地方の知識をつけてもらうのがこのゲームの狙いだ。

登場するキャラクターは多くのスマホゲーム同様、ガチャなどで手に入れる。ゲーム内では手に入れたキャラクターを育てることでそのキャラクターに関する歴史、背景などの知識を読むことが出来る。また、出題されるクイズに正解することで育成ボーナスを与えることでさらにその地域に詳しくなることができ、楽しみながら知識や興味を深めることが出来る。

これに加え、スマートフォンの位置情報機能を利用し、実際にキャラクターのモチーフとなった地域に行くことで特別なボーナスをつけられる仕様し、実際に観光客として訪れる動きを推進する。さらに地域の協力を得ることで実際にその地域での伝統行事への参加や工芸品や農業の体験などにもボーナスをつけることで魅力を伝える事が出来、定住にも結びつくはずだ。

イラストレーターをキャラクターと同じ県内から選ぶなど地域に密着した工夫をこらすこともでき、海外にむけて発信することで外国人観光客も期待でき、地方の発展の多きく貢献できるだろう。