

ジュニア賞

# エナジーラン！

根建 さくら（高校2年生：埼玉県）

このゲームは、世界中の人々がランニング用または自転車型のトレッドミルを使い、そのスピードや発電量を競いながら地球に貢献する運動会です。従来のように競技場に集まるのではなく、自宅やジム、専用の競技会場から遠隔参加できる仕組みを採用し、より多くの人々が気軽に参加できるイベントにします。さらに、トレッドミルで発電した電力を大会の運営に活用し、余剰電力は電力が不足している地域へ寄付。エコで持続可能な社会を目指す、新しいスポーツ運動会を創造します。

ゲームの舞台となるのは、世界中の参加者がリアルタイムで競い合う「仮想アリーナ」。選手たちは各自の環境から接続し、トレッドミルを動かして発電しながら競技に挑みます。種目の一つである「エナジーラン」では、発電量と走行距離の両方を競い、最も多くの電力を生み出した選手と最も長い距離を走った選手がそれぞれ優勝します。「リンクリレー」では、4人1チームで交代しながら発電し、チームワークと持久力を試みます。1チームの競技時間は1時間で、1人あたりの走行時間を調整できるため、初心者でも参加しやすい仕組みになっています。どちらの種目もランニング用と自転車型に分かれています。

この大会の最大の魅力は、発電した電力を社会に還元できることです。競技で生まれたエネルギーは、電力不足の地域へ寄付されるほか、大会の運営電力としても活用。また、企業や学校、ジムと連携し、発電エネルギーを施設の電力に変換することで、より持続可能な未来を実現します。

このゲームが実現すれば、運動とエネルギーが融合し、世界中の人々が楽しみながら環境に貢献できる新しいスポーツ文化が誕生します。さらに、将来的には他のスポーツ分野にも応用できる可能性があり、多様な競技でより多くの人々が参加できる場が生まれるでしょう。