

優秀賞

やっぱりリアルが最高！

渡辺 行宣 (会社員：東京都)

【企画背景】

VRの技術進歩は、あらゆる仮想空間の創造を可能にし、さらにビジネスの要素も加わり、過度な刺激や興奮の演出も施されて、人々を熱狂させていくに違いありません。

冷たい、熱い、痛いなどの触感すらも、バーチャルの中で体験できてしまうでしょう。疑似体験、疑似体感による様々な分野での利用価値や、非日常の体験ができることの娯楽価値は多分にある一方で、危惧するのは、本物、実物、生身に触れる実体験の希薄化です。特に多感な子どもの時期に、バーチャルにどっぷりと浸かって、すべてが行ったつもり、触れたつもりになって満足して終わってしまうことは、人格や思考形成に大きな弊害をもたらしかねません。そこで、本物にこだわり、本物に触れることを志向する「やっぱりリアルが最高！」ゲームを提案します。

【ゲーム概要】

拠点となるサイトを立ち上げます。サイトには、主に、テーマ(お題)の告知や、テーマに対してのユーザーから投稿されたコンテンツを掲載。例えば、【今週のテーマ】、町で「か」の付くものを見つけよう！親子で「と」が付く場所へ出かけよう！といった出題がされます。SNSを活用して、ユーザー同士でリアルタイムに情報を共有したり、後日、体験談をサイトに投稿。あんな「か」があったのかと、他者の発見や行動が、互いに次への刺激に繋がります。また都市部と郊外では、見つけた「か」に大きな違いがあることも刺激になるでしょう。体験談は、1投稿につき1P(ポイント)、写真付きは+2P、動画付きは+3Pが付与され、貯まったPに応じて、協賛企業等からの景品やクーポンに変えられます。また、貯まったPによる、リアルランクの格付け。また、年間のリアル大賞アワードを実施して各賞の表彰を行います。これにより、たしかにバーチャルも楽しいけど、やっぱりリアルの醍醐味には敵わない！ そんな意識が子どもたち、また親たちに根付けば良いと考えます。