

優秀賞

## 聖地巡礼ゲーム

小松 智哉 (大学3年生：東京都)

スマホ社会になった今、休日は家でスマホを見続けるなど若者の運動不足は深刻な問題となってきているのではないのでしょうか。そこで私は昔とは違う意味で認識される聖地巡礼という言葉、そこから着想を得て、「聖地巡礼ゲーム」を考えました。日本ではアニメをはじめとしたサブカルチャーが人気で、そのアニメの舞台をファンが訪れることをよく聖地巡礼と表現します。このゲームを通じ、クールジャパンの文化を知り、広めると同時に運動不足の解消、外に出ることの良さ、そして観光業界の盛り上げに影響を与えられたらと思います。

### ゲーム内容

このゲームはスマホの位置情報を用いたゲームアプリとなっており、ユーザーはアニメの聖地や地方の有名な観光スポット、地元の人々から人気な場所などが登録されたマップを用い、実際に聖地巡礼することで訪れたスポット、そこに行くまでの歩数や距離などを記録、コレクションしていくゲームです。

ただアニメなどで人気のスポットを登録するだけでなく、その地方の人々から愛される隠れた名所やその地域での悩みなどの情報も登録することで地元の知らなかった良さや、その地方に存在する社会問題などについても知ってもらいきっかけになります。訪れたスポットをコレクションした画面をアニメ好き同士で見せ合ったり SNS で共有したりすることで趣味の合う友達もきっと見つかることでしょう。また、歩数や距離などが登録されることでヘルスケアの面でも役に立つようになり、インドア派の人たちに多い運動不足の解消にも影響があります。聖地巡礼としてだけでなく単に旅行としての楽しみも増えるため、コロナによって落ち込んでいた観光業の盛り上げにも期待できるアプリとなっています。