

優秀賞

ドリームキャッチング ～AIと紡ぐ自己発見と再生の旅～

大高 ゆうこ（深層心理学研究者・日本夢学会上席特任理事：東京都）

<ゲームタイトル>

ドリームキャッチング

～ AI と紡ぐ自己発見と再生の旅～

<背景>

私は、深層心理学の夢分析臨床家で、10万件的夢分析を行ってきた。その間、自分に確信が持てない・自分を取るに足らない・と、自らを規制・諦めている人の多さを実感してきた。20年位前、ある大学職員から、「心理的要因で不登校の学生を、登校できるようにする心理学ソフトができないか？」と相談された。当時、私は独自メソッドと、実用新案登録済のツールは所有していたが、実用化は出来なかった。数十年の時を経て、現代日本では、大学生以外でも、何らかの理由で社会に出られなくなった人の多さは、社会的課題の一つだ。20年前には性能が追いついていなかったAIも、AI技術が高度に発達した今なら、外（社会）に出る自信がない人たちも、このゲームで自己理解と自己肯定感を高め、無理なく外に出られるようになるのではと思う。

<目的>

：プレイヤーが自身の睡眠時の夢を読み解き、内なる敵と戦い、障害を克服して自ら引きこもり状態から脱却する。

<内容>

：プレイヤーがAIチャットと共に、夢の自己分析+内面の敵や障害を乗り越える冒険+現実社会への帰還を成すゲーム

<特徴>

- ：ゲーム脚本は、深層心理学の夢分析臨床家の理論による実践的独自ノウハウを応用する。
- ：ゲームの中だけでなく、現実世界でのコミュニケーションに対するプレイヤーの自信を養うことができる。
- ：AIチャットがプレイヤーをサポートし、現実のミッションを与えることで、リアルな対人関係に恐怖感を持つプレイヤーも、安心できる。
- ：AIチャットが24時間伴走可能であり、プレイヤーが現実世界でのコミュニケーションをする準備段階や練習に利用できる。

<展望>

：このゲームが実装されることで、「社会的な孤立」という社会課題に対して、ポジティブな影響をもたらし、多くの人々に真の再生と変容の機会が訪れる事を期待する。