

最優秀賞

祭響の庭（さいきょうのにわ） ～失われた文化を灯すリズム～

小田川 翔夢（社会人：千葉県）

【アイデアの概要】

本作は、少子高齢化や過疎化によって消えゆく危機にある「地域の祭り」や「伝統芸能」を、世界中のプレイヤーが協力して仮想空間（メタバース）に再建・継承していく、教育と文化振興を融合させたリズム&シミュレーションゲームです。

【ゲームの内容】

プレイヤーは「文化の守護者」となり、日本中、あるいは世界中に点在する「忘れ去られそうな祭り」の記憶を収集します。

最大の特徴は、現実世界の高齢者や保存会の方々が語る「語り」や「実際に使われていた太鼓の音・掛け声」をAIが解析し、ゲーム内の「譜面」や「物語」として生成する点です。

プレイヤーはVRデバイスを通じ、その土地の伝統衣装を纏い、正しいリズムと所作で踊りや楽器演奏を再現する「リズムゲームパート」に挑みます。完璧に舞うことで、ゲーム内の荒廃した村に明かりが灯り、活気が戻っていきます。また、単に遊ぶだけでなく、その祭りの歴史的背景や、使われている道具の文化的意味をクイズ形式で学ぶ「教育クエスト」をクリアすることで、キャラクターの技（キレ）が向上する仕組みです。

【社会への貢献】

このゲームは、若者には「古臭い」と感じられがちな伝統文化を、最新技術によるエキサイティングな体験へと変換します。今の技術では難しい「五感（風の匂いや衣装の重み、熱気）」までも再現するシステムを想定し、物理的な距離や世代の壁を超え、誰もが文化の継承者になれる世界を目指します。

ゲームを通じて失われかけた文化に光を当て、実際にその土地を訪れたいくなる「聖地巡礼」の動機付けを行うことで、地域の活性化と、多様な文化を尊ぶゆとりある社会を創造します。文化教育を「義務」ではなく「最高の娯楽」に変えること、それがこの『祭響の庭』が描く夢です。