

優秀賞

ライヴ・キャビネット 街に眠る精鋭を スカウトし、理想の日本を創る旅

大塚 瞳子（高校3年生：香川県）

【コンセプト】

テレビやボードゲームの画面を飛び出し、私たちが生きる「現実の日本社会」そのものをゲーム盤にしてしまう。そんな、AR技術と超並列計算が融合した「国家経営成り上がりシミュレーター」です。街を歩き、名もなきヒーローを自分の内閣へスカウトして、市長から県知事、そして総理大臣へと昇り詰めていく。これは、政治を「他人事」から「最高に刺激的な自分自身の挑戦」へと変える物語です。

【ゲーム内容と今の技術では描けない夢の仕組み】

プレイヤーは専用の「ソーシャル・グラス」をかけ、まずは自分の住む街から一步を踏み出します。特筆すべきは、道行く人々の頭上に「地域貢献度」や「課題解決スキル」がステータスとして可視化される仕組みです。例えば香川の過疎地で、空き家を再生しつつ若者の婚活を成功させている女性がいたら、彼女は「少子化対策スキル：S」を持つ伝説級の精鋭として現れます。プレイヤーは市長を目指すなら市内で、知事なら県内で、そして総理大臣を目指すなら日本全国を旅して、こうした「地方の英雄」たちに直接会い、口説き落として自分の政党に引き抜いていきます。

さらに、スカウトした精鋭を「大臣」に任命した瞬間、目の前の景色が「20年後の成功した未来」に塗り替えられます。空き家がカフェに変わり、子供たちの笑い声が溢れる未来の光景が、実寸大のAR映像として街に重なるのです。この予測には、今の技術では不可能な超高速計算を使い、政策の副作用までリアルタイムで算出します。

【夢のポイント：社会課題の解決】

このゲームの最大の目的は、政治を「他人事のニュース」から「最高の知能ゲーム」へと変貌させることです。地方で地道に活動する人々が、ゲーム攻略の「最強のカード」として光を浴びることで、地域社会にはこれまでにない活力が生まれます。プレイヤーは「誰を信じ、どの未来を創るか」を遊びながら実体験し、現実の選挙でも「知名度ではなく実績」で選ぶ目を養うはずで