

優秀賞

アース・ウォーカー ～世界につながる自分の軌跡～

新田 智也（高校2年生：石川県）

このスマートフォンゲームは、現実の旅と連動して“白い地球”に地図を描き上げていく、新感覚の体験型アプリです。プレイヤーが実際に訪れた場所が記録され、何も描かれていなかった地球に少しずつ色や輪郭が加わり、世界地図が完成していきます。このゲームの大きな狙いは、旅に出るきっかけを生み出し、各地での異文化との出会いや交流を促すことにあります。ゲームを進めるほど、知らなかった地域や文化への興味が広がっていきます。

特徴として、地球は「個人」「フレンド」「世界」の三つの視点で表示されます。個人の地球では自分が訪れた場所のみが反映され、フレンドの地球では仲間たちと共有した一つの地図が完成します。さらに、世界の地球では全ユーザーのデータが集約され、みんなで協力することによって壮大な地図が完成します。また、自分がどのような旅路を辿って地図を埋めてきたのかを振り返る機能もあり、思い出を楽しむことができます。

加えて、世界遺産の訪問や大陸・国での地図完成または現地民のプレイヤーが設定したおすすめランドマークを他の地域のプレイヤーが訪れることによってポイント（通称：あしあと）を獲得でき、そのあしあとを使ってゲームを有利に進めるアイテムを入手できます。現実の体験がゲーム内の成長に直結することで、旅そのものがより魅力的な目的へと変わっていきます。

このゲームの魅力は「実際に動くほど得をする」点です。よって、アイテムも旅を後押しするものにしました。具体的なアイテムを紹介します。

「未踏地レーダー」は、近くにまだ地図が埋まっていないスポットや文化的に価値のある場所を示してくれるアイテムです。旅先での寄り道を自然に増やし、発見の機会を増やします。

「カルチャーリンク」は、同じ地域にいる他プレイヤーと一時的に繋がり、互いの訪問履歴の一部を共有できるアイテム。現地での交流のきっかけになりますし、フレンドの地球も広がりやすくなります。