

1. はじめに

日本に古くから根付く伝統文化の一つ、「神道」。

その信仰の土台として日本国内に 10 万社以上あるといわれる「神社」は、地方・都市部問わず、豊かな自然やご利益、御朱印、お守りなどの高いコレクション性により多くの参拝者に愛されてきました。

しかし、そのような神社がいま、多くの課題を抱えていることはご存知でしょうか。その課題の最たる例として、「関心の低下」や「参拝者数の減少」が挙げられます。

そこで私たちは、神社の抱える課題をユーザーの視点から、ソーシャルゲームを用いて解決するアプリケーションである「つくも遊歩」を開発しました。

2. 作品概要

「つくも遊歩」は、神社について知り、神社参拝を楽しくする機能を搭載した、神社巡りをサポートする多機能ソーシャルゲームアプリです。

「つくも遊歩」には、主にマップ機能、チェックイン機能、キャラ・ストーリー機能の 3 つのシステムを導入しています。

2.1 マップ機能

標準では、現在地と周囲の神社を表示します。

また、名称や特徴などの情報から検索機能を用いることで、神社を調べることができます。

マップに表示された神社のアイコンをタップすると、神社名や住所、祭神、御朱印の有無などの情報を閲覧できます。

開発段階では全国の官幣、国幣の神社を中心に約 3 万社のデータベースを独自に作成し、マップ機能に導入しています。



図 1 マップ機能(開発中)

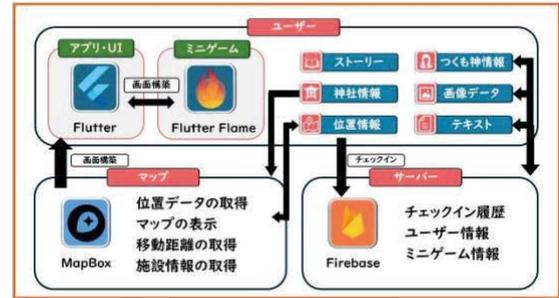


図 2 システム構成図

2.2 チェックイン機能

参拝した神社を記録し、過去に訪れた神社やそれぞれの参拝回数を確認することができる機能です。神社に近づくとアプリからチェックインを行うことができ、チェックインした神社の詳細な情報を確認することができます。

チェックイン画面に「絵馬掛け所」を実装しました。神社に訪れた際に願い事を書くことができ、同じ神社で他の参拝者が書いた絵馬を閲覧することもできます。

2.3 キャラ・ストーリー

多くの神社で祭神として祀られている神様を「つくも」というキャラクターとして実装しています。ユーザーは好きな「つくも」をパートナーにして神社を巡ることで、「つくも」との親密度を高め、キャラクター毎のストーリーを読むことができます。

また、神社や神道の歴史を学ぶことができるストーリーも実装しています。

3. まとめ

私たちは、日本に昔から受け継がれてきた神社や神道といった文化には、今の時代でも人々の心の拠り所として高い価値があると考えています。

「つくも遊歩」は、身近にある神社への参拝を、より多くの人が、より快適に楽しめるようになるツールを目指して開発を行いました。

子どもから大人まで様々な人が日常の中で神社に触れることで、神社について関心を持ち、知識や文化を継承していく。このアプリを通じて、そうした未来の形を作ることができると信じています。