

Y14b Star Formation Board game Project(1):天文学普及ボードゲーム開発の報告

三浦飛未来（インター宙ぼレーション）, 深瀬雅央（雅ゲームス）, 玉澤春史（京都市立芸術大学）

教育普及・科学コミュニケーションの現場ではデジタルなものからアナログなものまで様々なコンテンツが開発・使用される。コンテンツを目的によって適切に選択し使い分けることは、教育普及の質を向上させることに繋がる。これらの中にはコミュニケーターや研究者が介在せず、利用者が独立して利用出来るものもある。しかし、これまでは教育目的で開発されること、教育現場での使用が前提とされたものが多かった。発表者らは天文学の普及を目的とし、利用者が独立して天文学に親しめるコンテンツを開発するプロジェクトを進めている。科学普及を効果的に行う方法の一つに異分野との融合がある。これは、アプローチする対象の裾野を広げ、無関心層者の入口となる。異分野の題材として、利用者が主体的にルールを理解し行動するという特性からボードゲームという題材に着目した。ボードゲームは老若男女問わず遊べる敷居の低さ、利用者の能動性が高いことが特徴に挙げられる。楽しみながら科学に触れることで無関心層から関心層への引き上げが期待できる。天文学をモチーフにしたものは過去に様々なものが開発されているが、教育内容を重視するために利用者が独立して利用する場合を考慮せず結果として利便性(娯楽性)が必ずしも高くない場合や、反対に娯楽性を重視するために天文学的内容の精確性が高くない場合がある。今回は普及を重視するため、学習を目的としたシリアスゲームではなくエンターテインメントに特化したものにしつつ、研究者が介入することで双方向からのアプローチが出来るものにした。今回はパターンが多くゲーム展開に反映しやすい星形成をテーマにした。ゲームのルールを把握した人は星形成の知識を理解しやすくなり、星形成の知識を有する人はルールが理解しやすいという構造である。本発表ではこの星形成を題材にしたボードゲームの制作に関する経過報告をする。