

Y15b Star Formation Boardgame Project(2):科学コミュニケーションの場としての コンセプトデザイン決定過程

玉澤春史（京都市立芸術大学）、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）

製品における科学監修では、しばしば製品の魅力・アイデアを具現化することへのこだわりと科学を正確に伝えることへのこだわりがぶつかり合う。アイデア決定の段階から、実際の製品作成、使用状況にいたるまで様々なタイミングでぶつかり合いが発生する状況は科学コミュニケーションの現場そのものである。この過程は科学コミュニケーション研究として示唆に富む題材であるが、製品製作という性質上、プロジェクト開始段階から科学コミュニケーションの観点で観察・記録されることは多くない。本プロジェクトでは教育普及・科学コミュニケーション研究の題材として扱うことを念頭に、ゲーム制作の専門家と天文分野の専門家がそれぞれの立場から議論し、コンセプトの決定、製品の作成、普及への利用までの一連の流れを、打ち合わせやテストプレイの記録を可能な限り保存、また倫理面での配慮を行いながら実施している。本発表ではぶつかり合いの第一段階である科学とゲーム作成の専門家の議論によるコンセプト決定に際し、どのようなコミュニケーションが行われてきたかを分析する。天体形成についての内容をどのようにゲームに取り込むにおいて、製品の目的を教育ではなくゲーム本来の娯楽性に絞ることにより、シリアスゲームの構成ではなくエンターテインメントとしてゲームの構成で天文学要素を取り入れることとなった。このコンセプト決定には、議論だけでなくアイデアをより単純化した形式で試遊することにより目的が明確になること、またゲーム制作者、天文の専門家それぞれが試遊により目的の言語化を促進、教育学分野における「省察」が行われるすることになったと考えられる。