

## Y06a Starformation Boardgame Project(3):天文学普及ボードゲーム開発の経過報告と参加者の反応分析

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/東京大学)

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使用される。それらは目的や狙う対象に合わせて開発され、制作の段階で対象に試用してもらい試行錯誤していく。当プロジェクトでは天文学の普及を目的とした星形成を題材にしたボードゲーム (以下: SFBG) を開発している。普及に効果的な戦略として異分野との融合が挙げられる。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。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低い場合がある。また、対象を広くし誰にでも受け入れられるものを目指す傾向がある。そこで我々は、対象をボードゲームのコア~ミドル層に絞り、天文学への導線を引つつボードゲーム側からより確実に天文学に引き込むため、コア~ミドル層に評価される質の高いものを目指す。それに加え、天文学の知識や事象を忠実にルールに落とし込むため、最終的に天文学の専門家からも評価されるものを目指す。この両方向へのアプローチのため、ボードゲームコア~ミドル層と天文学の専門家に試遊を重ねてきた。そして、一般の非専門家に対しての試遊も実施した。本発表ではこのSFBGの制作に関する経過と、試遊会参加者それぞれの反応の特徴や傾向を報告する。