

Y07b Starformation Boardgame Project(4): 複線径路等至性アプローチ (TEA) を参考にしたボードゲーム制作過程の試験的分析

玉澤春史 (東京大学)、三浦飛未来 (インター宇宙ぼレーション)、深瀬雅央 (雅ゲームス)

科学コミュニケーションや科学教育に使われるコンテンツ・教材は、構想から試作品作成、試験による改訂など、様々な課程を繰り返し経て最終的に仕様が決定する。制作過程において専門家による目的や目標の精緻化、あるいは変更が行われるが、この一連の流れは制作にかかわる専門家間でのコミュニケーションの経過をたどっている時系列データともいえる。時系列データ分析に適した解析手法を選ぶことで、どのような情報をとり入れたか、その本段には何があったかという科学コミュニケーションの過程が示しやすくなることが予想される。そこで、試験的に複線径路等至性アプローチ (Trajectory Equifinality Approach: TEA) の手法を参考に、現在観察している星形成ボードゲームの制作過程記録を確認した。一例として、研究者への学術内容のヒアリングをへて要素をボードゲームのルールに取り入れる過程は、TEA における発生の三層モデル (Three Layers of Genesis: TLMG) での情報の取り込みといえ、その結果が社会的助成 (Social Guidance: SG) としてルール変更に至るというプロセスを数回繰り返したと考えられる。同様のプロセスは、プロダクトデザインを行うような授業やワークショップの分析にも同様に扱えると考えられる。