

優秀賞

理系離れを解決するためのゲーム

福井 昌則 (エンジニア:兵庫県)

今の日本では、理系離れが深刻な問題となっている。この問題について考え、解決の方向を模索していたところ、以下の着想を得た。

“ゲームを用いて、世界に向けて発信する研究活動を行う” ことである。

具体的に言えば、理系科目の本当の楽しさを、我が国の高いゲーム技術を通して伝え、得られた結果を世界に向けて発信する活動である。以下、数学を例として述べる。

数学に限ったことではないが、一番楽しいのは、与えられた問題を作業のように解くことではなく、自分で問題設定をして、新しい発見をすることである。

数学は、テーマの設定次第で、新しい発見を行うことが可能な分野であり、コンピュータ 1 台あればだいたいの計算は出来る。

我が国はゲームに関して世界トップレベルであり、この技術をコンピュータを多用した数学研究と結びつける。

まず、スマートフォンやタブレット向けのゲームにし、問題に対して様々な改良や変形を行えるようにする。その改良や変形によって得られた結果をサイトに投稿出来るようにし、研究に関する多くの議論が出来るようにする。足りない機能に関しては、参加者が協力してどんどん追加していく。

新しい発見を行い、それを証明することが出来れば、自分が世界で一番最初に発見し証明したと後世に残すことが出来る。発見した定理に自分の名前をつけても構わない。

このような活動は、与えられた問題を作業のように解くだけでは得られない特別な価値がある。

このような活動を展開し、研究の楽しさを多くの人と共有出来ることが出来れば、理系離れが叫ばれている現在の状況は解決していくだろう。