

最優秀賞

ジーニアス・ラボ (偉大な科学者の実験室で学ぼう)

加藤 優典 (会社員：兵庫県)

<背景と着目した課題>

現代社会では、プログラミング教育が必要とされるなど、科学的思考力がますます重要視されています。しかし、プログラミング以外で科学的思考力を鍛える機会が少なく、プログラミングに苦手意識を持ってしまうと不利になるという課題があります。また、科学実験を行うことは効果的ですが、装置の用意や処理などにハードルがあります。そこで提案するのは、実在の有名科学者の発見や問題解決をモデルとして、プレイヤーがバーチャル空間で実験を行いながらクエストクリアを目指すゲームです。実際の器具を用意する必要がなく、実験後の片付けも不要です。ゲームを通じて思考力を育み、自然と科学への興味や意欲が高まることを期待します。人が変わることで、社会を変えるイノベーションや課題解決策が生まれることになると考えています。

<ゲームの内容>

1. プレイヤーは有名科学者（例えばガリレオ）のラボへタイムトラベルします。ラボメンバーとして有名科学者と共に、仮説立案、実験、結果検証を行い学会へ発表を目指します。
2. 有名科学者の当時の状況をモデルとして、決められたターン数以内に学会発表で良い評価を受けることを目指します。
3. ゲームはまず仮説立案パートで選択肢の中から方針を選びます。その後実験パートで、バーチャル空間で実験を行います。ここでは、当時の世界にあった実験機器や物質が利用可能で、プレイヤーはヘッドマウントディスプレイやセンシングデバイスを付けることで、実際に手を動かしながら実験体験が可能となります。結果検証パートでは、実験結果を元に仮説を証明できているかを考え、再実験か論文作成に進みます。結果を適切に並べた論文を学会へ提出し、良い評価を受けることができればクリアです。
4. ゲームはバーチャル実験を行うため、コンピュータゲームを前提とします。難易度は調整可能として、例えば、専門知識を必要とせず、科学的思考力のみでクリア可能なモードの設定もあります。