

最優秀賞

間違いの美術館

稲垣 寧紘（社会人：北海道）

「間違いの美術館」は人類の歴史的な失敗から学ぶ体験型ゲームで、歴史の教科書には勝者や成功者の物語が並びますが、この美術館では逆に「間違い」にスポットライトを当てます。

ゲームの流れ

レイヤーは「時空の学芸員」として、様々な時代と地域を旅しながら重要な「間違い」を収集します。フラットアースを信じた中世の学者に話を聞いたり、チェルノブイリ原発事故の意思決定の現場に立ち会ったり、コカ・コーラが「ニューコーク」を発売した会議室にも潜入できます。

集めた「間違い」は自分の美術館に展示し、来館者に公開します。

魅力的で教育効果の高い展示を作れば、来館者が増え、美術館の評判も上がっていきます。

ゲーム要素の一つとして「もしも装置」を用意します。これを使えば「もしあのとき、別の選択をしていたら？」という歴史の分岐点をシミュレーションできます。

例えば、タイタニック号がもっと救命ボートを積んでいたら？ マヤ文明が車輪を発明していたら？ などの仮想シナリオを体験できます。

※分岐ルートである程度制限

ゲームの特徴

歴史の間違いは5つのギャラリーに分類されます。

「科学的誤謬の間」では天動説や瘴気説などの誤った学説を、「政治判断ミスの間」ではベトナム戦争やブレグジットなどの政策判断を、「技術的失敗の間」ではタイタニックやチャレンジャー号事故を、「社会的偏見の間」では奴隷制や性差別を、「環境破壊の間」ではアラル海の縮小や種の絶滅事例を展示します。

このゲームの面白さは、単に「こんな失敗があった」と知識を得るだけでなく、「なぜそれが間違いだと気づけなかったのか」という人間の思考の盲点に気づかされる点です。

※間違いの歴史に挙げている問題は、あくまで例です、歴史のタブーなどのセンシティブなものは避けるべきというのは理解しています・・・