

### 第3節 「子ども文化」からの出発

#### —「ドラゴンクエストⅣ」を用いた表現指導の試み—

##### 1 テレビゲーム教材化を考える背景

本節では、わたくしの1990年度の高等学校1年生を対象とした授業<sup>1</sup>に即して、テレビゲームの教材化に取り組んだ試みを紹介し、その可能性を探ることに主眼を置く。その後、ゲームの世界は様々な機器が開発され、飛躍的な進歩を遂げた。新たに登場したゲーム機器に即した授業を開発する必要もある。しかしながら本節で取り上げる実践は、ゲームを「境界線上の教材」として位置付け、学習者の興味・関心喚起のための方略を検討する際に、一つの基盤となる試みと判断して論述を進めたい。

まず問題にしたいのは、1990年当時の中学1年生の国語（作文）の時間の話題である。入学試験に合格して中学生になったばかりの学習者に、小学校のときの恩師に宛てて手紙を書くという課題が出された。実際に投函するわけではない。誰に公表するというわけでもない。だから自由に書きたいことを書くようにという課題を、当時の同僚は提出した。同僚からその「手紙」の内容を聞いたとき、わたくしはあまりのインパクトにしばし愕然とさせられた。

「手紙」はたとえば、次のようなものである。内容・表記とも、すべて原文のまま。ただし長さの関係から、前後を省略したものもある。

先生、おげんきですか。ぼくは今、先生のヒステリーをおこした声も聞かず、先生の口のくさいにおいもかがなくて、とても元気です。ぼくは一年から六年までの担任の中で、あなたが一番いやでした。ちょっとしたことでとつぜんおこりだし、声が高くなり、ヒステリーをおこし、すぐ手を出す。あなたのような先生はこの世でほかにはいないでしょう。ぼくは、先生の往復ビンタの痛みを一生わすれません。先生はいまごろ、新しく受けもったクラスでヒステリーをおこしていることと思います。もう二度と会わないことを願います。さようなら。

この学習者にとって、小学時代の恩師とは何だったのか。彼は恩師を、「あなた」というよそよそしく突き放した二人称でとらえている。その「あなた」は、嫌悪の対象以外の何者でもない。しかもその嫌悪感は、「口のくさいにおい」に象徴されるような、生理的なものとなっている。恩師は「ヒステリー」として軽蔑され、「もう二度と会わないことを願います」ということで、人間的なつながりを放棄してしまっている。

こんな「手紙」もあった。

先生の印象といえば、言っちゃ悪いですけど、もう年寄りなのに化粧くさくて、とかく何かあると女子の肩ばかり持って。少しおしゃべりしただけでひどくおこりやがって、「あんたそれでも教師か」と思いました。また忘れ物グラフにもうらみがあります。忘れ物をいちいち調べてグラフにしゃがって、男子が忘れ物が多くなるのを知って、「男子は忘れ物が多い！」とばかり、名前も言ったりしていました。宿題少し忘れただけで、倍の量の宿題をだして、学校での悪評はすごかったです。しかし、その先生もていねん退職で辞めて、学校は大喜びだったことでしょう。

この「手紙」の場合、恩師は「あんた」というぞんざいな二人称に格下げされてしまった。また学習者の恩師に対する嫌悪感は、「おこりやがって」や「しやがって」という表現に端的に示されている。この嫌われ者の恩師が定年退職するのを、学習者は冷めた視線で見送るばかりか、「学校は大喜び」と歓迎している。

もう一通の「手紙」には、次のようなメッセージが寄せられていた。

拝啓、M先生、元気に余生を送っていますか。(もうすぐくたばる、という意味です。)ぼくは、あなたのおかげで(イヤミ)楽しい楽しい中学校生活を送っています。小学校時代あなたは、ぼくをひいきして、おこってください、大変うれしく思って(うれしく思うか、バカ!)います。調査書を書いて下さらないと言っていたのに書いて下さって大変感動しました。しかも中身を、とてもよく書いて(イヤミ)下さって、おかげでぼくは中学校に入学できたのです。(あやうくおちるところだったぞ。)これからも元気(といってもそう長くはないでしょうが)がんばって下さい。

この学習者の場合は、自分の感情をアイロニーを用いて仮構するというテクニックを持ち合わせている。またご丁寧にカッコを付して、その仮構の種明かしまでするという手の込んだ内容になっている。

まだまだ紹介すればきりが無い。驚くべきは、この種の嫌悪感に溢れた攻撃性の強い「手紙」が、全体の8割以上を占めていたことである。この恐るべき事実はいったい何を物語るのか。

小学校低学年のころから、進学塾通いを強いられた学習者たち。彼らは保護者ともども、すべての面で学校よりも塾を優先させてきた。夏のプール指導などには、塾の夏期講習があるという理由で全く参加しない。塾の勉強のために、学校の宿題は平気で忘れてゆく。時には塾のために学校を欠席もする。学校の先生よりも塾の先生を尊敬し、学校の先生はただ単に「内申書」の作成者にすぎない。そんな学習者が私立中学校に入学してくる。

「手紙」には、「早稲田大学系属早稲田実業学校中学部には、小学校よりもやさしくよい先生がいます」ということばも見られた。しかしながら、高校3年生になった彼らが、再度全く同じ道を歩むことになるとは何と皮肉なことだろう。今度は早稲田大学への推薦入学ということが、彼らの目標となる。そして、「やさしくよい先生」であったはずのわたくしたちも、いずれは「手紙」攻撃の対象と化すのかもしれない。

使い古されたことばで言うなら、「知・徳・体」のバランスを著しく欠く学習者たち。彼らに対してわたくしたちは、いったいどのような「教育」を実践したらよいのだろうか。

「生徒作品」に戻って考えれば、ここには小学校時代の恩師に対する感謝や畏敬の気持ちは微塵もない。生理的・感情的な反感もしくは嫌悪感が漲っている。わたくしは中学部1年担当の同僚の教員と同様に、「たいへんな時代になった」という実感を持たざるをえなかった。なぜなら、自分自身のものの見方・考え方との間に、あまりにも大きな隔りがあることを痛感したからである。学習者の「現実」は確実に見えにくくなっている。それは単に「世代的なギャップ」ばかりではない。教師と学習者との本質的な「ズレ」に起因している。「今日、親も教師も子ども(若者を含めて)を、つかみきれないでいる。子ども観も若者観も崩壊してしまっているかのようだ。」という灰谷健次郎の言<sup>2</sup>によるまでもなく、学習者の実像はますます遠くなってゆく。

教育というものは、一つに「文化の伝達」という側面を持つ。わたくしたちの持ってい

る文化の「解釈」、すなわち既成の価値観を学習者に伝える場があってもよい。わたくしたちはよくこのように言う。いまだきの子どもたちには様々な問題がある。その問題に対応するために、価値ある教育を施す必要がある、と。すなわち、恩師に対しては、やはり感謝と畏敬の気持ちを持ってほしい。そのような考え方を何とか育成したいと思う。しかし、それだけでよいのだろうか、という一抹の不安が脳裏をよぎるのもまた事実である。

1990年度、わたくしの担当は高校1年生の「国語Ⅰ」であった。1990年5月に担当する学習者全員（350名）を対象に、「読書生活の記録」ということで、読書生活に関する簡単な調査を実施してみた。学習者の読書傾向を把握して、彼らの実態に即した指導法を模索することが、主な目的であった。と同時に、遠ざかりつつある彼らの現実、たとえ僅かでも迫ろうとするためのささやかな試みである。

まず、①「一日の読書時間は平均してどの程度か」という点に関して、5つの選択肢を設けてその中から一つを選択させた。その結果は次の通りである。

- |          |       |
|----------|-------|
| a ほとんどない | 49.1% |
| b 30分    | 28.5% |
| c 1時間    | 17.4% |
| d 1時間30分 | 1.5%  |
| e 2時間以上  | 3.5%  |

読書時間は「ほとんどない」と答えた学習者が半数に及んだ。そこで次に、②「読書時間が少ないとしたら、その主な原因は何か」ということを問うべく、選択肢を掲げて一つを選択させた。すると、次のような結果が出た。

- |          |       |
|----------|-------|
| a 学習     | 12.3% |
| b クラブ活動  | 22.3% |
| c テレビ    | 37.3% |
| d アニメ    | 8.2%  |
| e テレビゲーム | 4.5%  |
| f 音楽     | 2.7%  |
| g その他    | 12.7% |

aの学習、bのクラブ活動は、高校生活の中核となる部分であるが、両者を合計してもcのテレビには及ばない。また、cからfのいわゆる「趣味」を合計すると半数以上に達している。なお、gの「その他」を選択した学習者は、主に、「読書が嫌い、読書の習慣がない、読みたい本がない、学校生活が多忙、読書より睡眠を、友人と遊ぶ、趣味に使う」などの理由を挙げている。

「読書生活の記録」では、1・2の質問項目に続けて次のような項目を設けておいた。

- ③ よく読む本のジャンル（記述式、以下同じ）
- ④ 最近読んだ本
- ⑤ これまでに読んだ本の中で最も面白いと思った本を1冊
- ⑥ 最も好きな作家名
- ⑦ 最も好きなテレビ番組名
- ⑧ 最も好きなアニメの題名
- ⑨ 最も好きなゲームソフト名

## ⑩ よく聞く音楽のジャンル

質問項目の③～⑩はすべて記述式で回答させた。寄せられた「記録」を見ると、特に③～⑤に関しては、学習者の回答はきわめて多様で、一つの傾向として整理することが困難であった。彼らの読書生活の多様性が浮き彫りになったと思う。⑥の好きな作家名としては、最も多かったのが赤川次郎、次いで星新一、西村京太郎、吉川英治の名前が挙げられた。⑦のテレビ番組名も、スポーツからアニメーションまで、実にバラエティに富む。⑧のアニメは、宮崎駿作のアニメとさくらももこの「ちびまる子ちゃん」に人気が集中した。⑨のゲームソフトは、「ドラゴンクエスト」、および「ファイナルファンタジー」シリーズを挙げた者が多い。単なるバトルゲームよりも、シミュレーションやロールプレイングゲームの方が、高校生には人気がある。⑩の音楽は、やはりポピュラーミュージック、ロックミュージック、そしてニューミュージックをよく聞くという学習者が多かった。

この「読書生活の記録」からも、時代とともに学習者が変容していることが明らかになる。わたくしたちは子どもを安易に批判するだけでなく、「子ども文化」の実態とその本質にしっかり目を向ける必要があるのではないか。本田和子は次のように述べている。

「子どもとは、こんなものではないはずだ」「彼らは子どもらしくない」などという歎きは、おおよそ生身の子どもたちと、見る大人の想いと「ずれ」から生まれてくる。しかし、「こんなはずではない子ども」とか、「子どもらしくない子ども」と見える小さい人たちのありようは、彼らなりに彼らとして子どもらしいに相違ない。「大人」と「子ども」という分類が、いまもなお有効であろうとするなら、その分類で把握される小さい人たち以外に「子どもらしい人」はありえないだろうから。彼らの言動が、どれほど私どもに違和と見えようとも、それは、「彼ららしい」のだから「子どもらしい」と言うべきだろう。<sup>3</sup>

確かにわたくしたちは、いまの学習者には「子どもらしさ」が見られないと言う。もっと「子どもらしい」行動を取るように要求することすらある。極端な場合は「教育」によって「子どもらしさ」を強要することにもなりかねない。本田の指摘に注目したいところである。

ところでわたくしは、次の5種を「子ども文化」の典型として把握している。

- ① 漫画・アニメーション
- ② 音楽
- ③ 映像
- ④ テレビゲーム
- ⑤ 携帯電話

もちろん、これ以外にも、たとえばファッション、コンピューター、インターネットなど、様々なものを考えることができる。ただし特にこの5種には、多くの子どもたちが共通して興味・関心を寄せている。もはやそれは単なる「興味・関心」に止どまらず、もっと広く子どもたちの「文化」を形成している。朝の通学時の高校生を見ると、男子も女子も共通してヘッドホンステレオのイヤホンに耳を付けている。もはや彼らのファッションと化したかのように。ヘッドホンステレオを聞きながら、無心に携帯電話の画面を眺める高校生。家庭での自分の時間は、多くが漫画とテレビとテレビゲームに費やされる。いまの子どもたちには「文化」と呼べるものはない、とよく言われるが、わたくしたちの知ら

ない場所で、彼らは着実に自らの「文化」を育てているのである。

いまの子どもたちの行動を、「子どもらしくない」として排斥し、いわゆる「大人」の価値観を強要するだけでは本質は見えないうらう。もっと「子ども文化」そのものに着目し、「子ども文化」の内側から発想をするという手続きも必要なのではあるまいか。わたくしの担当する国語教育に引き付けて述べるなら、それは「子ども文化」から出発する単元を模索するということである。

わたくしはいま、前述した5種のサブカルチャーに即した「子ども文化」それぞれに着目し、国語教育との接点を探っているところである。本節では最もアプローチが困難と思われるテレビゲームを取り上げ、表現指導の領域での実践の可能性について検討を加える。

## 2 「ドラゴンクエストⅣ」への着目

テレビゲームのゲームソフト「ドラゴンクエスト」シリーズが異常なほどの人気を集めるようになったのは、「ドラゴンクエストⅣ」が発売されたときからであった。発売日前日から、ゲームソフトを求める青年や父母の長い列が店の前にできる。発売日には学校を欠席した児童・学習者も出た。この「ドラクエブーム」は、一つの社会問題にもなつて、マスコミでも何かと取り沙汰された。

また、テレビゲームの問題は少年の犯罪とも結び付けて論じられる。1988年7月8日、東京目黒区の中学2年生（14歳）が両親と祖母を殺害したという事件が起こつた。その事件と「ドラゴンクエストⅣ」との類似性を指摘したのは藤原新也であった。藤原は次のように述べている。

冒険。試行錯誤。戦闘。迷路。目的に至るまでのさまざまなプロセス。○×式でない無数の答え。旅。ロマン。ヒロイズム。等々、そこには定型的に短縮効率化された現代のシステム教育、システム社会が切り捨ててきた時間と空間が、まるで原初の地球のように広がっている。少年は定型化され、現実のにおいの失せた現実を背を向けて、TV画面の中の、より現実らしい虚構の中に脱出し、身体を遊ばし息を吹きかえす。  
(中略) シミュレーション世代においては虚構の側からの現実の侵食がはじまっているのだ。<sup>4</sup>

このときは同じような趣旨の発言が目立つたが、その一つの例として『朝日新聞』の社説を引用する。

爆発的な関心を集めているテレビゲーム。そのなかでは、多彩な武器によって無数の命が消されていく。そして、命はいくつでも交換がきく。／虚構と現実の区別がつかないとは、というのはおとなの発想だらう。同じ内容を繰り返されれば、ついにはだれもが信じてしまうものだ。<sup>5</sup>

このようにして、「大人」からは様々な批判を浴びせられたテレビゲームだが、子どもたちからはいっこうに遠ざかることはなく、いまもなお「爆発的な関心」を集め続けている。そして、「ドラゴンクエストⅣ」が発売されたとき、その異常な反響には前作を上回るものがあった。

何がかくも彼らを引き付けるのだらう。単に批判し排除するだけではなく、もっとその本質を見極めようという姿勢も必要ではないか。そして、テレビゲームとは無縁なはずの

国語教育という営みの中に、ゲームが子どもたちの心をとらえるという要素を取り込む余地は全くないのだろうか。わたくしはこのゲームソフトに関して検討を加えたうえで、その教材化を試みようと思った。

決して奇を衒うわけではない。わたくしは特に表現指導の分野で、「ドラゴンクエストⅣ」を導入できるという感触を持った。何よりも、学習者の表現意欲の喚起という点において、教材としての挑発性および起爆力が十分に内在しているのである。

わたくしは表現指導の基盤として、まず次の三点を考えることにしている。

- ① 学習者の表現意欲の喚起
- ② 表現のための具体的な場の設定
- ③ 「教室の文化」の活用

第一に、学習者に表現を強要するのではなく、表現したいという意識を持たせるところから出発する。彼らの表現意欲を喚起して、進んで表現させるような魅力あるテーマが設定できればよい。そして、表現指導は理論よりも実践を重視しなければならないと考える。すなわち表現のための具体的な場所を、授業の中で保証することが重要である。さらに、学習者が表現したものは、必ず教室で何らかの形で発表させ、相互に啓発させるという必要がある。

以上の三点を踏まえつつ、「ドラゴンクエスト（以下「ドラクエ」と称する）Ⅳ」を教材とした表現の単元をいくつか考案してみた。今回わたくしが考案した単元の概略は、次のようなものである。以下に、授業の概要を紹介する。

#### ① 「ドラクエⅣ」の世界

まず、学習者を「レベルA」と「レベルB」の二つのグループに分ける。「レベルA」は「ドラクエⅣ」についてよく知っている者、これに対して「レベルB」はあまりよく知らない者となる。表現の課題は、「ドラクエⅣ」とはどのようなゲームのことか、分かりやすく説明するというものである。限られた時間で、限られたスペースで、何をどのように伝えるべきかを検討する。AはBに対してどのように説明するかを検討し、BはAから何を聞き出すかを検討する。それぞれ発表の後で、BによるAへのインタビュー、およびAとBとの対談も実施する。教材として、ゲームの「取扱説明書」および「攻略本」の目次を用意する。

#### ② 「ドラクエⅣ」の詩

「ドラクエⅣ」はBGMにも人気が集まる。そこでそのゲーム・ミュージックを聞いて、感じたことを自由に詩の形式で表現する。特に形式にはこだわらない。短いことばで自由に表現する。完成した作品をクラスの中で発表し、全員で鑑賞する。そのゲーム・ミュージックをBGMとして、作品を朗読するように工夫する。音楽の表現を言語の表現に置き換えるという作業は、学習者の関心を喚起する。参考に、ゲーム・ミュージックをBGMとした詩の朗読をテープによって紹介<sup>6</sup>する。

#### ③ 「ドラクエⅣ」の劇

「ドラクエⅣ」のワンカット・ワンシーンをシナリオにしてみる。たとえば第5章「導かれし者たち」の冒頭のストーリーがふさわしい。登場人物の行動にせりふを付ける。ストーリーは自由に創作させる。シナリオができたなら、配役を決めて読む。効果音やBGMを入れて、カセットテープに録音する。クラスで作品の発表会を実施し、相互評価をする。

#### ④ 「ドラクエⅣ」の手紙

次の(1)～(4)に分けて、それぞれ手紙文を書くことにする。

##### (1) キャラクターの独白

好きな登場人物を一人選ぶ。その人物になったつもりで、「モノローグ」を創作する。場面は自由に選ぶ。文章で書くが、口頭で発表してもよい。

##### (2) キャラクターからキャラクターへ

好きな登場人物を二人選ぶ。そのうちの一人から他の一人に向けて、手紙を書く。学習者二人で手紙のやり取りをするとよい。

##### (3) キャラクターからプレイヤーへ

好きな登場人物を一人選ぶ。その人物になったつもりで、ゲームをする人にあてて手紙を書く。「ドラクエⅣ」について知らない学習者は、受け取った感想を手紙にする。

##### (4) プレイヤーからキャラクターへ

今度はゲームを楽しむ側から、ゲーム内の人物に向けて手紙を書く。さらに、別の学習者が返事を書く。

#### ⑤ 「ドラクエⅣ」で画く

次の(1)～(3)に分けて、それぞれ表現の課題を提出する。

##### (1) 映像の文字化

「ドラクエⅣ」の一場面をビデオテープに収録して、鑑賞する。その内容をできる限り正確にことばで表現してみる。クラスを半分に分けて、一方が書いた文章を他方が読んで、その後で映像を見る。そのイメージの差異を話題にする。

##### (2) 「攻略本」を書く

市販されているものを参考にして、よりふさわしいもの、より効果的なものを目指す。実際に作成する必要はない。どのような内容を載せるべきかを検討させるのみでよい。目次とその概要を整理させる。グループ学習の形態を導入する。

##### (3) 地図から生まれる物語

「ドラクエ」シリーズの「地図」の一部を教材にする。地図を見て、その地図から様々な冒険の物語を創作する。参考に「小説ドラゴンクエスト」や「ゲームブック・ドラゴンクエスト」などを紹介する。

#### ⑥ 「ドラクエⅣ」の魅力を語る－シンポジウムの試み

「ドラクエⅣ」は、どこがどのように面白いのか。なぜ異常なほどの人気を集めることができたのか。その点をめぐって話し合いをする。提案者4人、司会者1人で、シンポジウムの方法によって展開する。提案の時間は一人5分とし、質疑応答も含めて実施する。

#### ⑦ 徹底討論・テレビゲームは是か非か－ディベートの試み

「A肯定側」と「B否定側」とに分かれる。それぞれから代表者を3名～5名選ぶ。代表者は次の順序でディベートを実施する。(1) A立論 (2) B反対尋問 (3) B立論 (4) A反対尋問 (5) 作戦タイム (6) B反駁 (7) A反駁 (8) 判定。ディベートの過程で随時指導を実施し、効果的な議論が展開できるように配慮する。また終了後には、評価を実施する。

#### ⑧ 「ドラクエⅣ」論を書く

①～⑦の学習をまとめる单元である。学習者各自の立場から、自由に「ドラクエⅣ」を

論ずる。話題が学習者にとって身近なものであるため、作文が不得意と訴える学習者でも、抵抗なく書くことができる。ゲームに関心のない者は、その理由を書く。

このように、多様な表現単元を考案することができる。いまの高校生はまさしくテレビゲームの世代である。簡単な調査をすると、わたくしの勤務校の場合ほぼ全員が何らかの形でテレビゲームを体験していることが分かる。文学作品を教材にする場合、学習者がその作品を読んでいると、授業がスムーズに展開することが多い。「ドラクエⅣ」が教材となると、改めて「予習」の必要もない。決して安易な教材化をするつもりはないが、国語の授業の中で十分に生かせる可能性はあると思われる。

### 3 「ドラゴンクエストⅣ」を用いた表現指導の実際

いま紹介した「ドラクエⅣ」にかかわる表現単元案を、わたくしは高等学校1年の「国語Ⅰ」の授業において、「投げ込み教材」の扱いで実践した。続いて実践した単元に関して、学習者の反応を交えて簡潔に紹介する。なお、わたくしが実践したのは先に紹介した①『「ドラクエⅣ」の世界』、②『「ドラクエⅣ」の詩』、⑦「徹底討論・テレビゲームは是か非かーディベートの試み」の3単元である。

すでに触れたように、わたくしは原則として毎時間「研究の手引き」・「授業レポート」と称するプリントを配布して、学習者に取り組みさせている。「研究の手引き」には、その授業で学習者に徹底したい学習目標、学習の展開、その他必要な事項を担当者の方であらかじめプリントしておく。「授業レポート」の方は、授業中に学習者がノートとして適宜記入して、授業終了後に回収することになっている。「授業レポート」の末尾には、「自己評価」の欄も付している。回収した「授業レポート」は当方でよく点検して返却する。返却された「研究の手引き」と「授業レポート」は必ず専用のファイルに綴じておくように指導している。

以下に、具体的な授業の概要を紹介する。

#### ① 「ドラクエⅣ」の世界

##### (1) 目標

- i 身近なテレビゲームの話題で主体的・積極的に表現する。
- ii 限られたスペース・時間の中での的確な説明をする。
- iii 進んで表現することによって表現を楽しむ。
- iv 人の表現したことばを聞いて適切に評価する。

##### (2) 教材

テレビゲーム「ドラクエⅣ」、およびその取扱説明書。

##### (3) 学習の展開

- i まず初めに、学習者を二つのグループに分ける。すなわち、「ドラクエⅣ」についてよく知っている、所有している、プレイしたこともあるという学習者を「レベルA」とする。さらに、あまりよく知らない、所有していない、プレイしたことないという学習者が「レベルB」となる。
- ii レベルAの者は、「ドラクエⅣ」とはどのようなゲームかと問われたら、どのように答えるかを検討する。またレベルBの者は「ドラクエⅣ」について、どのようなこと



がより詳しく知りたいかを検討し、それぞれ「授業レポート」に記入する。

- iii レベルBの者から発表する。発表を聞いてどのような情報が要求されているかを整理する。続いてレベルAの者が発表する。どの学習者の発表が最も分かりやすいか。その理由もあわせて考える。
- iv BによるAへのインタビューを実施する。
- v AとBによる対談を実施する。
- vi 参考に「ドラクエIV」の「取扱説明書」の目次を紹介する。このゲームをユーザー側に説明するのに、メーカー側ではどのような工夫がなされているか、確認してみる。

## ② 「ドラクエIV」の詩

### (1) 目標

- i 音の表現からことばの表現を試みる。
- ii 人の表現したことばを聞いて評価する。身近なテレビゲームの話題で表現を楽しむ。

### (2) 教材

テレビゲーム「ドラクエIV」のゲーム・ミュージック、ビデオ「ドラゴンクエスト・ファンタジービデオ」

### (3) 学習の展開

- i まず「ドラゴンクエスト・ファンタジービデオ」の映像の一部を紹介する。映像を見て感じたこと・考えたことを自由にメモさせる。
- ii 続いて映像を消して、BGMのみ流す。音楽を聞きながら、イメージしたことをメモさせる。
- iii 音楽のみの場合と映像が入った場合とを比較して、その相違点を考えさせる。
- iv 次に「ドラクエIV」の第一章のゲームミュージック「戦士はひとり征く」のテープを流す。音楽を聞きながら、感じたこと・考えたことを自由にメモさせる。できれば詩の形式でメモするように促す。
- v できた作品を発表する。作品はBGMに合わせて朗読する。朗読された作品については、クラスの中で相互に鑑賞して、感じたことをメモしておく。
- vi 全く異なる感じの音楽として、「ドラクエIV」の「戦闘一生か死か」を紹介する。同じように、連想したことを詩の形式で自由に書く。
- vii この作品も同様に発表し、クラス内で鑑賞、相互評価を実施する。
- viii 最後に参考に有名な詩人・歌人の自作朗読テープを紹介する。「戦士はひとり征く」と「戦闘一生か死か」のゲームミュージックをBGMに鑑賞する。ちなみに、前者をBGMにした朗読には俵万智「八月の朝」を、後者には谷川俊太郎「リンゴへの固執」を、それぞれ選択した。発展課題として、好きな詩をBGMを入れて朗読するように促す。

## ③ 徹底討論・テレビゲームは是か非かーディベートの試み

### (1) 目標

- i テレビゲームという身近な題材を見直し、自分自身の意見を確立する。
- ii 自分の意見を的確に表現する。それに対する自分の意見を持つ。
- iii 討論を通して考えを深め、改めてテレビゲームおよび「子ども文化」全体に関する視野を広げ、自己認識を深める。

## (2) 教材

特に設けない。

## (3) 学習の展開

- i 「テレビゲームは是か非か」というテーマに関する自分自身の意見を持つ。肯定派と否定派とに分かれる。
- ii それぞれの代表者を3名ずつ選出し、別に司会者一名も決める。
- iii 代表者と司会者7名は、教室の前へ出る。他の学習者は少し机を下げてから、ディベートを開始する。
- iv まず肯定派から、その理由・根拠について発表する。
- v 次いで否定派が、それを批判する質問と、否定の理由・根拠を発表する。
- vi 交替して肯定派の方が質問をする。
- vii 3分間の「作戦タイム」を経て、否定派・肯定派の順で相互に反論を述べる。
- viii クラス全体で挙手によって「判定」し、勝敗を決定する。

## 4 授業を終えて

いま紹介した3種類の授業を投げ込み的に実践したわけだが、次に学習者の反応について言及したい。

### ① 「ドラクエIV」の世界

まず最初の単元『ドラクエIV』の世界』では、限られた時間・限られたスペースの範囲で、いかに的確に表現できるかという点が問われることになる。きわめて複雑な「ドラクエIV」というゲームを、要点を押さえていかに簡潔に説明するか、様々な工夫が要求される。また、このゲームに関する知識が乏しい学習者には、逆にどのようなことを知りたいかを問うてみた。どちらも、まず「授業レポート」に記入させてから発表させる。

最初に質問事項から発表させたが、彼らはたとえば次のような疑問を投げかけた。

- a 「ドラクエIV」はどのような点が面白いのか。
- b どうして異常なほどの人気があると思うか。
- c シリーズの「I」～「III」とはどこがどのように違うのか。
- d どのようにしてレベルを上げるのか。
- e どのようにして楽しむのか。
- f クリアするまでに、どのようなプロセスがあるのか。
- g ゲームの基本となるストーリーはどのようなものか。
- h 人気の年齢層がどうして広いのか。

このような疑問に対して、「ドラクエIV」に通じた学習者はどのように答えるのだろうか。続けて主な説明を引用する。

- a 戦闘を通して主人公が経験を積み、様々な敵を倒しながら成長していくゲーム。途中にある多くの謎を解きながら、最後のボスを倒すことが目標となる。
- b 他のゲームとは異なって、自分自身が「勇者」となって、自分の意志で行動できる。また、様々な個性ある仲間と出会うこともできる。
- c 知性、記憶力、忍耐力を必要とするロールプレイングゲーム。

- d 反射神経を使うようなものではなく、いろいろと考えてコマンドを選択して進んでいくゲーム。
- e 全5章から成るゲームで、各章ごとに様々なキャラクターを持った主人公がいる。敵と戦って倒す楽しみ、謎を解く楽しみ、仲間と出会う楽しみ、それに加えてキャラクターデザインのかわいらしさ、ゲーム・ミュージックのよさなどが人気の理由だと思う。
- f モンスターを倒すとゴールドが得られる。それを使っていろいろな装備や道具を購入する。金儲けの楽しみもある。
- g とにかく現実にはありえないことなので、夢があって楽しい。

このように次々と発表させた後で、二人の学習者による対談も取り入れてみた。さらに参考として、「ドラクエIV」の「取扱説明書」を取り上げて、作成した側の説明を検討し、学習者の発表と比較した。そして最後に、分かりやすく説明するための留意事項を話し合った。彼らから挙げられた事項は、たとえば次のようなものである。

- a ゲーム専用の用語（レベル、経験値など）は用いずに、誰にでも分かりやすい用語で説明する。
- b あれもこれも説明せずに、説明したいことをしぼって明確にする。
- c 抽象的なことは言わずに、できる限り具体的に説明する。
- d あまり細かい点には触れずに、全体の概要を説明した方がよい。
- e 質問された場合、常に質問した側の立場に立って説明する。
- f 具体的な場面の例を挙げて説明する。
- g 特に面白い点は詳しく説明するとよい。

## ② 「ドラクエIV」の詩

次の単元「ドラクエIVの詩」に関しては、学習者が創作した「詩」を紹介する。

### (1) ゲーム・ミュージック「戦士はひとり征く」より

- a 僕は今 雲の上／傷ついた体が安らぐようだ
- b ぬけるような青空／すきとおる 限りない海／しずかな波しぶき
- c 青い空の下で／さわやかな泉がわいている／何という気持ちよい静けさだろうか
- d 平和でのどかな自然の一日／のどかな人が平和に暮らす
- e 果てしなく続く草原／額にうっすらかいた汗／そよ風でほんのりと冷たい
- f 歩いて行こう／そこには希望が満ちている
- g 広大な海／広く高い空／静かなさざ波／行く末をいざない／船を進める僕ら
- h 広い世界／急がずのんびりと行こう／新しい未知なる世界へ

### (2) ゲーム・ミュージック「戦闘一生か死かー」より

- a 生と死の瀬戸際／戦いの最中／危機感／恐怖感
- b 敵が近付いている危ないぞ／敵が近付いている危ないぞ／もうだめか逃げるしかない
- c 息詰まるデッドヒート／ゴールまであと二〇〇M／一〇〇M／五〇M……
- d 危険な戦い／激しい戦い／そして生死をかけた苦しい戦い
- e すばやい守備／力強い攻撃／風雨の中で／魔物との戦い
- f なぐらないでほしい／けらないうでほしい／すなおに逃がすか／死ぬかしてほしい
- g 危機からまた危機／たいへんだ たいへんだ／さあまた危ないぞ
- h 苦しみに立ち向かえ／耐えて 耐えて／耐えるんだ

### ③ 徹底討論・テレビゲームは是か非かーディベートの試みー

高校1年生の学習者に「テレビゲームは是か非か」を問うてみると、圧倒的に「肯定派」が多い。1クラス50名の中で「否定派」は僅か9名で、残る39名が「肯定派」、そして2名の「中間派」もあった。時間の制限があつて十分な討論はできなかつたが、以下に肯定・否定両派の論拠を紹介したい。まず、討論に入る前の主な意見を列挙する。

#### 1 肯定派の意見

- a たとえば、勉強した後の気分転換になってよい。
- b 想像力を広げることができる。
- c ストレスを解消することができる。
- d ゲームを通して友人とのコミュニケーションができる。
- e 時間を決めて楽しめば問題はない。
- f 集中力が養える。
- g 教養が身につくゲームもある。
- h 夢を現実にする事ができる。
- i 現実の欲求不満がゲームの世界で解消できる。
- j とにかくやっていて楽しいので肯定。

#### 2 否定派の意見

- a 目が悪くなってしまう。
- b 小人数でしか楽しめない。
- c 買うのに高い経費がかかる。
- d 外で遊んだ方がよい。
- e 健康によくない。
- f ゲームの中で命が粗末に扱われる。子供のころからそういうものだと思っていると、将来が不安である。

以上のような意見を戦わせて、ディベートを試みた結果、相手方への反論という形で提起された主な意見を続けて紹介する。

#### 3 「肯定派」の反論

- a 外で遊ばなくなると言うが、東京にはそのような場所はない。むしろ室内の方が危険が少なくて好ましい。
- b ゲームばかりするのではなく、スポーツもするから問題はない。
- c 目が悪くなるというが、画面との適度な距離を保つようにすればよい。
- d 命が粗末に扱われるというが、それはあくまでもゲームの中だけのことで、現実にはつながらない。

#### 4 「否定派」の反論

- a 現実に「幼女誘拐殺人」などの犯罪も起きている。現実と非現実の区別がつかなくなってしまうこともありえる。
- b 外で遊ぶ場所は工夫すればいくらでも発見できる。やはり外で元気に遊ぶべきだ。C どうしても時間をオーバーしてしまうので、絶対に健康にはよくない。

以上のような意見が学習者から出されたものである。

## 5 テレビゲーム教材化の可能性を求めて

今回の実践は、「投げ込み」教材としての扱いということで、本格的な単元学習というわけではない。先に紹介した単元の中から試みに三つの小単元を扱ってみたわけだが、学習者の受け止め方はどうだったのであろうか。まず、授業に対する学習者の主な感想を引用する。

- a 詩を書くとき、イメージがあまりよく浮かばなかった。
- b 普段の授業とは違った新鮮味があった。何気なくやっていたテレビゲームが我々に与える影響の大きさを知って、驚いた。
- c 音楽を詩で表現するというのは初めはとまどったけれど、けっこうおもしろいものだった。
- d とても楽しい授業だった。今後もこういったテーマで学習したいと思う。
- e テレビゲームを教材にすると聞いて、どんな授業になるのかと思っていたが、チャンとした授業だったので驚いた。
- f 「ドラクエIV」は面白いゲームだと思う。僕達の身近なところにあるゲームが教材だったので、とても楽しく表現することができてよかった。
- g 一時間がとても短かった。もっと授業があってもいいと思った。

これらの感想を見る限り、学習者は今回の試みを積極的かつ肯定的に受け止めてくれたように思う。少なくとも、当初目標とした3点、すなわち表現意欲の喚起、表現の場の設定、学習者の相互評価という点に関しては、相応の効果を確認することができたと思う。わたくしは、決してテレビゲームを奨励するわけではない。ただ、いまやすっかり「子ども文化」として定着したものから目を背けることはできないと考えている。「子ども文化」の本質を見詰めて、そこから出発するという国語教育も模索すべきではないか。教師の方に学習者を引き込むばかりでなく、教師の方から学習者の世界に入ってゆく努力を惜しみたくはない。

今回は無数のゲームソフトの中から、特に学習者の人気が集中した「ドラゴンクエスト」シリーズの最新作「ドラゴンクエストIV」を選んで、その「教材化」を試みたわけだが、もちろん「ドラクエ」以外のゲームソフトでも様々な学習活動が可能である。たとえば「源平討魔伝」を「平家物語」に関連させて扱う古典の授業<sup>7</sup>なども、工夫する価値があると思われる。

ところで、そもそもわたくしが本節で紹介したような単元を考案したのは、冒頭に引用した中学1年生の作文「小学校の恩師への手紙」の衝撃からであった。小学校低学年のころから学習塾に通い、様々な選抜試験を経て一流の学歴を得ることによって大手企業への就職へと至る制度の中に、しっかりと組み込まれてしまった学習者たち。自分自身の現実と周囲の状況を把握する間もなく、与えられたシステムを生きるしかすべのない彼らを前にして、わたくしたちはいったい何をすべきなのだろうか。いや、わたくしたち教師にいったい何ができるのだろうか。ともすると制度からの解放どころか、安易な管理システムによって、さらに強力な制度の中へと彼らを追い込むことになりかねないという現実がある。

わたくしたちの知らない世界で、わたくしたちが気付かないうちに、学習者は着実に成

長している。ヘッドホンステレオのイヤホンを付けたまま、漫画週刊誌を読み耽る姿、そしてテレビやゲームのとりとめのない話題に興じる姿に違和を覚えながらも、わたくしたちは彼らにとって少しでも価値ある学習活動を模索しなければならない。今回のささやかな試みは、学習者の「子ども文化」に目を向けるところから出発した。

テレビゲームというメディアに着目して、その世界に僅かながらもかかわってみると、実に多くの未知なる現実が少しずつ見えてきた。非現実の空間の中に、現実が切り捨ててしまった子どもたちの夢が棲息している。子どもたちはテレビゲームの虚構の中で、自らの夢を育み、そのことによって空虚な現実を救おうとする。考えてみれば、「文学」との接点も考えられる営みである。そしてゲームは、何よりも学校や授業が断念してしまった「面白さ」と「楽しさ」を与えてくれる。教育とは無縁なものとして排除する前に、その本質的な部分に目を向けてもよいのではあるまいか。

わたくしの試みは、断片的・部分的なもので、まだまだ本質からは距離がある。もっとテレビゲームの「面白さ」と「楽しさ」を分析して、その本質的な要素を授業に取り入れる努力を続けなければなるまい。それに、今回わたくしが考案した單元では、テレビゲームは単なる「素材」にすぎなかったとも言える。実践のレベルでも、「投げ込み」としての扱いにとどまってしまった。ただし「子ども文化」に着目して、その内側から国語教育との関連を模索しようという方向は、決して意味のないことではないと信じている。そこで敢えて拙い実践をまとめて、一つの問題提起とした次第である。これからより本格的な実践を通して、「子ども文化」から出発するという今回の試みを深めてゆきたいと思う。

---

#### 注

- 1 1990年当時の勤務は早稲田大学系属早稲田実業学校であり、本節で紹介するのはすべて早稲田実業学校における実践である。
- 2 『朝日新聞』（1990年8月13日付）による。
- 3 本田和子『フィクションとしての子ども』（新曜社、1989．12）による。
- 4 『朝日新聞』（1988年7月19日付）による。
- 5 『朝日新聞』（1988年9月3日付）による。
- 6 学習者の朗読の参考にするために、2台の機器を用意して、市販の詩人による朗読テープを、ゲーム・ミュージックとともに流すことにした。
- 7 外館克裕「国語科へのテレビゲームの導入」（町田守弘編『月刊国語教育2000．5別冊・新しい表現指導のストラテジー』東京法令出版、2000．5）に、紹介がある。