

サブカルチャーと 国語の授業

まちだ もりひろ

大学の「国語科教育法」を担当して、授業で実際に活用できる教科書の必要性を実感したことから、編著『実践国語科教育法』（仮称）を刊行するための具体的な準備を進めています。

第2回

早稲田大学
町田 守弘

テレビゲームを活用した創作の導入

サブカルチャーを国語の授業に取り入れる主な目的は、学習者の興味・関心の喚起という点にある。今回は、多くの学習者が好むテレビゲームを活用して、小説教材の読みの学びに創作を導入した授業の可能性について考えてみたい。前回確認したように、それはテレビゲーム自体を教室に持ち込むことを意味するものではない。発想の出発点は、何故テレビゲームが子どもたちを惹きつけるのかという素朴な問いである。

「ドラゴンクエスト」で知られるゲームデザイナーの堀井雄二は、かつて「テレビゲームの面白さとは」というエッセイ（『青春と読書』1993.6）の中で、インタラクティブ性（双方向性）こそがテレビゲームの原点であると指摘した。これに加えて、問題を解決して課題をクリアしたときの達成感もまた、テレビゲームの面白さを支えている。これらの要素を国語科の言語活動に取り入れることを工夫してみたい。

小説教材を読むという活動は一方向的なものだが、これをあえて双方向的な活動にするとしたらどのような展開になるのだろうか。そこで、「サウンドノベル」というジャンルのテレビゲームの仕掛けを参考にする。サウンドノベルとは、本のページをめくるようにして、ディスプレイ上の映像情報とともに現れる文字情報を読み進めるものだが、物語が進行すると「分岐」と称される箇所が出現する。分岐には複数

の選択肢が登場し、プレイヤーはその中の好きな選択肢を選ぶ。すると、それぞれの選択肢に続く異なる物語が進行することになる。どれを選ぶかという点に、ゲームとしての要素がある。

授業で小説を読んだ後で四人のグループを編成し、分岐となる箇所を定めてメンバー各自が二つの選択肢とそれに続く短い物語を創作する。相互に交換して友人が作成した選択肢から好きなものを選んで、その選択肢に続く物語を読む。それに続けて新たな選択肢を二つ設定し、さらに物語を創作する。創作に際しては、原作の設定を変えずに、無理のないプロットにするというルールを設ける。これを繰り返して四人のグループ内で一巡すると、四つの新たな物語が完成する。それらをグループで評価し、最も面白かった作品を朗読劇にして発表する。

わたくしは中学1年生を対象として、この方法で別役実の「空中ブランコ乗りのキキ」を扱ったことがある。小説を読むという活動を、テレビゲームを活用した創作を取り入れることによって、より深めることができた。授業では最終的に、グループで創作したストーリーをもとにまとめた個々の学習者のオリジナル版「空中ブランコ乗りのキキ」を作成することにした。

このように、テレビゲームの特色を活用することによって学習者の興味・関心を喚起し、理解力・表現力の育成を目指すことができる。