

第5回ゲームサロン 『子供の教育における遊びやゲーム活用の可能性』

講師 編集工学研究所 太田裕之氏



TEXT
t.suna

1999年5月17日に編集工学研究所の太田裕之氏を講師にお迎えして、第5回ゲームサロンが京都市サーチパークセンターにて開催されました。

「2+1」(ツィ・プラス・ワン)

今回お話していただいた「2+1」という研究プロジェクトの目的は「情報ネットワークにおける「情報編集力・物語力」を養成する実験用インフラシステムの構築」というもので、2002年に小学校ではじまる総合学習をにらんだものです。

この「総合学習で何をするのか」というのは、教育関係で現在とてもさししまったテーマになっているようです。

プロジェクト全体は、松岡正剛氏の「編集工学」の理論、東京大学の佐伯教授の「学びの共同体」の研究、マルチメディアクリエイター/プロデューサーである高城剛氏の「ゲーム」といった知識を組み合わせて開発したシステムを、金子郁容氏が代表を務める慶応幼稚舎などで実証実験をするというものです。

遊びと遊び

遊びも遊びも情報編集であるという編集工学の理論に基づいて考えられた

「2+1」は、「情報の海」というメタファーをストレートに取り入れたものでした。

小中学生がインターネットという大海に出る前に「seahouse bay」という架空の港の中で遊び、情報の泳ぎ方(情報編集力と物語力)を養うことをコンセプトにしています。

「ゲーム」を情報編集の基本形のうち

(1) じつじつ...

視点を変えて理解を深める

(2) しりとりに:
インタラクティブ、展開、他の人との関係の中で自分を表現する

(3) 宝探し:
与えられた、または隠された規則を見つけて自分のものにする

の3つで構成されると割り切ってしまう「seahouse bay」内にこれに対応した3つの「place」をつくり、生徒は「アクアブウザ」をつかいながら、それぞれの種類のゲームを遊ぶというものです。

そして子供達がゲームで遊びながら

(1) 「情報」というものは、見る

者の視点や立場によって変化する存在(observe)であること

(2) 情報(Concept)には関係性があること

(3) Capabilitiesは他の情報とつながるルールがある

ということを学びとり、情報編集力や物語力を身につけることを期待しているそうです。

これらを実現し、生徒たちが遊ぶために重要になるのが、プレイヤーのロール(役割)とゲームのルール

ゲームを遊ぶためのツールの3つの要素で、それらの生成と変容を管理しているのが「seahouse bay sense」サーバーは港の環境を作りだしていると言えます。

世界各地のシンデレラ

もつじつこのテーマである「物語」については、研究分野として確立していたものだそうです。

冒険物語の要素や展開にみられるパターンを整理した図をみせていただくことができました。

また、物語を構成する要素は、ワールドモデル(世界構造)、

ストーリー(スクリプトやプロット)、

シーン(場面)、キャラクター(登場人物)、ナレーター(語り手)、と整理できるそうです。

このような分析はゲームの分析にも応用できるのではないかと感じました。

「2+1」プロジェクトにおいて「seahouse bay」の中で遊ぶ子供達が、みんなでその港の物語をつくっているという感覚をもたせるようにしたいと考えているそうです。

99年秋に実験

「2+1」システムは既存のいわゆるエデュテインメントソフトと本質的に違いがあるのか? 教育効果の評価の方法はどうするのか? といったあたりが講演後議論になりました。

既存の学習にゲームっぽい遊びの要素をいれて、生徒のやる気を引き出したり、国語算数...などの今までどおりの科目の「学ぶ効率」を上げたりするのが、いわゆるエデュテインメントソフトのパターンですが、「2+1」は情報の海を泳げる情報編集力を養成するにはどうしたらよいかを知るためであり、システムが違うといえるでしょう。

「2+1」実験の評価のポイントとして

・システムとして狙い通り動いたかどうか

・教育的に有効性がありそうかどうか

・発展性はどうか

といった面を考えているそうです。

99年秋の実験にむけて現在開発中なので、実際に「2+1」を見ることは出来ませんが、どんなものが出来上がるのかが非常に楽しみです。

今回のゲームサロンでは、ビデオの利用やスマートなメタファーといったプレゼンテーションのわかりやすさが印象的で、さすが編集工学研究所だともおっしゃいました。

また、理論がベースにあつてそこから発想し説明するというスタイルの気持ち良さというものを感しました。