

李雪 「『どうぶつの森』で日本文化を学ぶ」

周知の通り、ゲームは日本を代表するコンテンツであり、世界に誇るエンターテインメントの一つである。日本のゲーム会社は世界中に日本のゲームを広めるために、多種多様なゲームソフトを開発している。そのため、日本国内のみならず、世界各地に熱狂的なファンが数多く存在する。テレビゲームといえば、想像的で、現実とは違うユニークなイメージが一般的であるが、欧米のゲームは暗い雰囲気や戦争のシーンが普通である。これに対して、日本のゲームは日常生活を基づいて作られたものが多く、年齢や国籍を問わず様々な人たちと交流できる体験を提供しているといえる。

例えば、任天堂の「どうぶつの森」というシリーズの最新作「とびだせ どうぶつの森」は携帯ゲーム機 3DS 用ソフトである。発売されたわずか4ヶ月、400万本を突破したこのゲームは第18回AMDアワードで優秀賞を受賞した。その勢いが止まらないようで、どうぶつの森シリーズは年齢に関係なく人気である。「とびだせ どうぶつの森」では、プレイヤー自身が村長となり、公共事業、条例の制定といった村づくりを行うことになる。毎日、魚を釣ったり、虫を採ったり、貝や果物を拾ったり、化石を集めたり、木や花を植えたり、服やアクセサリをデザインしたり…忙しく悩み多き現実の日常からの気分転換になる。

「どうぶつの森」というタイトルからわかるように、プレイヤーは動物たちと一緒に住んで暮らすというように設定している。そこで、村に住む動物たちとの人間関係が出てくる。動物たちのそれぞれの個性があり、プレイヤーはがんばって仲よくするために工夫しなくてはならないから、普通の人間関係と非常に似ている。住民の動物たちとの親交を深めるには、会話したり、手紙やプレゼントも送ったりすることによって、実社会を疑似体験でき、人間関係における正しい振舞いを学習することができる。

住民からの提案と募金で、公共事業ないし村全体の建設を進めていくことができるのが大きな特徴である。具体的には、村の好きな場所を選び、役場、駅、橋、郵便局、交番、噴水、カフェ…様々なもの施設を増やすことになる。

村長であるプレイヤーと住人が所有する家具や日用品、服飾品を委託販売するリサイクルショップも設置されており、回収買取のサービスを提供する。ゴミの削減や資源の有効活用をさせることによって循環型社会の構築を促進する役割を担っている。

村は、時計機能と連動しており、日付、時刻、曜日、季節などが現実世界と同じように移り変わっていく。その時間や季節によって村の景色や住民の生活も移り変わり、特定の季節や時間にはイベントが開催される。たとえば、「節分」「ひな祭り」「お盆」などの特別な日が設定され、お花見や花火大会、ゆきだるま作りなどの行事が開催される。そこに四季や旬を楽しむ日本人の慣習が見えてくる。4月になると、“さくらクロック”が配信され、期間中に村の郵便局に行き、スタッフの動物に話しかけると、小包として配信プレゼントを受け取ることができる。これでお部屋の春らしい模様替えも可能になる。

かんぽ生命保険が2012年に実施した調査の結果を見ると、「次世代に残したい日本の自然や自然の風景」について、回答のトップは「四季」で86.1%、「桜」が71.4%、「澄んだ空」が67.7%、「清流・小川」が67.4%、「青い海」が66.9%、「紅葉」が66.8%、「山々」が64.9%であった。これらの豊かな自然がすべてこのゲームに再現できたと実感した。この意味で、このゲームにおける濃厚な文化表現が凝縮した日本だといっても過言ではない。

総じて言えば、このようなゲームは、日本にいて異なる文化の中で悩んだり、喜んだりしながら、自分の夢に向かって進んでいる私にとっては日本の社会文化を知るための特別な知識の源に違いない。

2012年の夏に、私は蓼科に開催された第44回SGRAフォーラムに参加した。「21世紀型学力を育むフューチャースクールの戦略と課題」という刺激的なテーマであった。インターネットや携帯電話などの情報通信手段が世界を席卷している今頃、未来型学校フューチャースクールのあり方について、参加者の皆さんは熱い議論を行った。学校で行われる具体的な事例を挙げながら、ICT（Info-Communication Technology、情報通信技術）を活用して教科の学習を促進する重要性と方向性が指摘されたことは興味深い。

留学生であった私は中国に戻ったら、大学や高等教育機関で日本語と日本文学・文化の科目を担当する教員になると思う。それで、日本の独自の伝統と美しい自然、そして現代の日本社会のイメージをより効果的に伝えていくには、WiiやニンテンドーDSなどのゲーム機を日本語や日本文化の授業で活用することを考えている。そうすることによって、アニメーションを駆使した授業は学生に好評で、学ぶ意欲の向上に貢献できるのではないかと考えられる。日本のゲームの文化機能およびその教育価値は海外の教育界でもますます注目されていくであろう。