

# まずはやってみよう

慶應義塾大学メディアデザイン研究科教授 中村伊知哉



きる。ここではゲームに関する書籍『ゲームニクスとは何か』を取り上げたい。子どもを動機づけ、動機を維持していく授業づくりのために、『ゲームニクス理論』が参考になる。

「ゲームニクス理論」とは、マニ

ユアル不要で楽しめるゲームソフト

能を重視し、創造力・表現力を高める。ネットのコミュニケーション機能を重視し、情報の共有を進める。コンピュータの計算機能を重視し、学習や授業の効率性を上げる。

子どもたちは、ゲームで遊ぶのにマニユアルを読んだりほしくない。最初の画面が出てくれば、何をすべきかがわかり、徐々に複雑な操作が必要となっても、遊んでいるうちに理解してしまう。ストレスと弛緩が繰り返され、小さなストレスを乗り越え、小さな報酬が、大きなストレスを乗り越え、大きな報酬が得られる。

ミュージシャン、特にポップス系の音楽家の多くがパソコンやインターネットなどのデジタル技術で演奏、作曲、編曲に取り入れています。シンセサイザーはキーボードのついたパソコンですし、楽器はできないけどパソコンならOKというミュージシャンも現れています。音楽とデジタルは今後も融合していきます。

が、韓国やシンガポールはあと1、2年で到達しそうな勢い。日本も加速する可能性があります。学校教育のデジタル化に関しては、『デジタル教科書革命』（現在絶版）が動向を概説しています。20年ほど前から論じられてきた教育情報化がここに来て急速に進展しつつある事情と、それを取り巻く課題は押さえておくべきポイントでしょう。

目標やルールをわかりやすく設定し、細かくフィードバックを与え、リズムやテンポを変えてストレスと弛緩とを繰り返すことは、授業でも十分にできることだ。ゲームのものづくりを授業に生かすという目で本書を読んでいただくことをおすすめしたい。

この本は、デジタルの効用として、創造・共有・効率の三つを挙げています。コンピュータの映像・音楽機

そうはいつても、そもそもデジタルが苦手、という方には、デジタルの導入本をおすすめします。『もう怖くない！デジタル機器』はNHK番組の教本。スマートフォンやタブレット端末で電子書籍やアプリを入手したり、ツイッターやフェイスブ

## デジタルがわかる本



デジタル教科書革命  
中村伊知哉、石戸奈々子 著  
ソフトバンククリエイティブ/1680円



NHKテレビテキスト  
中高年のためのらくらくデジタル塾  
もう怖くない! デジタル機器  
中村伊知哉 著  
NHK出版/1050円

ックを使ったりといった今さら聞けないデジタル入門法が説かれます。

お絵かき、ゲーム、動画編集などの映像系と並んで音楽モノの初歩アプリも紹介されています。ギターを弾く、ドラムをたたく、ピアノを弾

くといったタブレットで演奏できる楽器アプリの紹介。Classical Guitar、ドラムなどの無料アプリ案内もあります。

これまでアナログでやってきた人にはデジタルは敷居が高い面があり

ますが、タブレットは2歳児でも使います。ここがポイントです。デジタル教育はコレだ！というスタンダードはありませ

んから、まずはやってみる姿勢が大事なのではないでしょうか。

「教育音楽  
中学・高校版」  
2012.10月号