

子どもの読書とゲーム

日向 良和

1. 本講義でみなさんに考えてほしいこと

「ゲーム」は子どもの遊び文化として過去も現代でも重要な役割を果たしています。しかし、近年ではデジタルコンテンツと合わせてゲームと読書が相反し、ゲームを制限して読書を推進する主張も見られます。ではゲームと読書は相反するのでしょうか。本講義ではこちらについて考えたいと思います。

- (1) 「ゲーム」をプレイしている子どもたち（大人たち）は、「何をしているのか？」
- (2) 今日のゴール「読書」はさまざまな表現で成り立つ
- (3) 子どもたちに読書を勧める理由はなにか？

2. ゲームとは

ゲームは伝統/新規、アナログ/デジタル、一人/複数、ファンタジーから現実世界のシミュレートまで非常に幅ひろいゲームがあります。まず私たちは子どもたちがプレイしているゲームの特性を知る必要があります。

- (1) ゲームの定義
- (2) ゲームの一般的な流れ
- (3) 読書とゲームに共通するところは何か？ また違うところはなにか？

3. 図書館とゲーム

日本国内では主に 2018 年以降に公共図書館や学校図書館でゲームを取り入れる事例が増えてきています。これらの事例について紹介いたします。

- (1) 公共図書館/学校図書館/購入
- (2) 図書館とゲーム（海外）
- (3) おすすめする子ども向けゲーム

4. 楽しみ+の効果

ゲームは単にプレイして楽しむだけでなく、さまざまなテーマを体験することで知識を得たり、規範意識を育てたり、コミュニケーションのトレーニングになるなどさまざまな効果が期待できます。

- (1) 本とゲームを結びつける
- (2) ソーシャルスキルトレーニング、協力でゴール

5. 子どものコンテンツとしてのゲーム

ゲームは子どもの本と同じくらい、さまざまなテーマを含み、さまざまな遊びの中で子どもたちが育っていきます。読書と相反するものではなく、子どもの文化としてゲームも物語もどちらもこれからの子どもたちの発達に必要と私は考えます。