

特集：次世代情報教育の構築に向けて ——メディア活用——

携帯型ゲーム機を用いての漢字学習

——ニンテンドー DS の可能性を探る

中野 健秀*

Learning Kanji Using Handheld Game Machines: Research on the Potential of the Nintendo DS

Takehide NAKANO*

1. はじめに

パソコンをはじめとする情報機器が教育の現場で使われ出してから早 30 年、今日ではネットワークによって世界が自由につながり、多くの教育現場において活用されている。

一方、そのモバイル性に注目すると、ノートパソコンで 1 kg を切る商品も数多く開発され、ビジネスシーンにおいてはおおむね必需品と化しているが、公教育の場においては携帯を義務付ける大学も存在するも、いまだに試行錯誤が続いているのが現状である。そのような背景のもと、ノートパソコンに代わり PDA・携帯電話・iPod といった小型のモバイルデバイスが注目を集めている。また、2~3 年ほどの間で携帯型ゲーム機において学習用ソフトウェアは増加の一途をたどっている。携帯型ゲーム機はさまざまな教育機関で実験的に使用されつつあり、その教育効果についてはおおむね肯定的である⁽¹⁾⁽²⁾。

ここ数年、筆者の所属する大学においても継続性が高く容易に扱える学習ツールの模索が行われている。今回実施したプロジェクトでは、携帯型ゲーム機が語学学習をはじめとするリメディアル教育への利用が可能かどうかを探ることを目的としている。全学導入への実験的な意味合いから学習対象者は小規模に筆者が担当しているゼミナール生とした。

本論文では 2007 年度に行った語学学習のプロジェクト

のうち漢字分野について、その学習効率を客観的なテストを併用することによって検証を行った⁽³⁾。

2. 携帯型ゲーム機の現状

これまでの携帯型ゲーム機の歴史を振り返ると、1980 年発売のゲームウォッチ（任天堂）に始まり、ゲームボーイ（任天堂・1989 年）、ゲームギア（セガ・1990 年）とおおむね 5 年毎に新機種が投入されており、モノクロからカラーへ、1 ハード 1 ゲームから ROM 対応へと進化し続けている。現在、携帯ゲーム機市場はニンテンドー DS Lite（任天堂・2004 年）とプレイステーション・ポータブル（SCE・2004 年）がシェアを 2 分していると言えよう。

ニンテンドー DS は 2008 年 1 月現在 2,000 万台以上の販売台数を誇り、ダブルスクリーン、タッチペンによる入力、マイク、ワイヤレス通信、Wi-Fi 通信等が搭載され、重さは約 250 g と携帯性に優れている⁽⁴⁾。また、無線 LAN 機能を標準装備し、ネットワークを介したデータのダウンロードやオンライン対戦ゲームも楽しめるようになっている。ニンテンドー DS の大きな特徴として、今までの遊ぶだけのゲームではなく、脳を活性化させる脳トレ、英語のディクテーション、漢字の書き取り、といった学べる学習ソフトなど、これまでになかったジャンルのソフトウェア開発があげられる。ソフトウェアの総販売本数は発

* 大阪国際大学現代社会学部 (Department of Contemporary Society, Osaka International University)

受付日：2008 年 5 月 12 日；再受付日：2008 年 8 月 31 日；採録日：2008 年 9 月 22 日