

「古典文学シミュレーター」制作についての報告

富士原 伸弘*1

The development of learning simulator of classic Japanese literature

Nobuhiro FUJIHARA

Abstract

I now have a production of "classical literature simulator". In this paper, report on the overview and current status, and problems.

Keywords : classical literature simulator, Kojiki

序

現在、科学研究費挑戦的萌芽研究において「古典文学シミュレーター」の制作を行っている。ここでは、制作決定までの概要と制作における現状及び問題点について報告する。

一 発想

「高等専門学校における古典教育はいかにあるべきなのか。」これは香川高等専門学校（旧詫間電波工業高等専門学校）に赴任してからずっと抱えている命題である。国語を大学受験に必要な一教科と捉える進学希望の高校生達と、一般教養としての履修義務の教科と位置づける高専学生との間には、自ずと国語の授業に対する姿勢の違いが生まれて来る。高等専門学校の学生達は（おそらくは、理系志望者や大学進学を希望しない他校の高校生達もかなりの確率において）国語、特に古典を学習することには何の興味も必要性も感じないのである。興味のない学生達に、興味の持てない教材を与えて成果を引き出そうとするのはそもそも無理なのではないか。特に古典教育においては、これは深刻な問題である。古

典教育に意味がない、などということは絶対にない。古典に描かれた人間・愛・正義・思想・感動などは貴重な文化的遺産であり、追体験することができれば現代人にとってもリアルな問題意識や共感を与えてくれるものである。その最も大きな障害が、古典文学の「かたち」ではないだろうか。学生達に拒絶反応を起こさせているのは古典文法や昔の言葉、漢文の訓読などの「かたち」なのである。

これら古典文学の「かたち」を別の「かたち」に置き換えてより受け入れやすくしたものが現代語訳である。そこからさらに訳文独特の臭いを消し、より現代を感じさせる橋本治『桃尻語訳』や古老の語りを髣髴とさせる三浦佑之『口訳古事記』などもある（注1）。これらを教材の一部として利用すれば、学生達の興味をいくらかは引くことが可能となるかもしれない。また更に若者達にとってより身近な「かたち」を求めるならば、大和和紀『あさきゆめみし』や横山光輝『項羽と劉邦』などの漫画という選択もあるだろう（注2）。これらの漫画を古典学習の補助教材として扱うことは最近ではそれほど珍しいことでもない。

現代語訳も漫画も有効な「かたち」ではあるが、古典文学を学習させる教材としては読ませる（乃至

*1 香川高等専門学校 詫間キャンパス 一般教育科

見せる) という教員側からの一方向的な手段としてしか利用できない点に不満が残る。学生達の方に教材を活用する能動的な意識がなければ原文を用いた場合と結果は同じであり、またその際に学生の意識を教員側で確かめるのは難しいことである。学生達にとってもっと興味をそそり、能動的に取り組むことのできる「かたち」はないものかと考え、思い当たったのがゲームという「かたち」である。

ゲームの場合与えられたものをただ読む(乃至見る)だけでは済まされない。ゲームを終わらせるためには、自分で考え、自分で問題を解くことが必要とされるのだ。この「自分でゲームをやる」というスタンスが最も重要であると考え。またゲームを終わらせているかどうかで、学生の取り組み姿勢を簡単に確認することもできるのである。

二 目的

ゲームという「かたち」をどのように具体化するのかが次の課題である。単語の意味などをクイズの形式で出題するフリーソフトなどは既に制作されている。国語の授業で使用する以上、ただクイズを学生に解かせるのではゲームの「かたち」を採る意味がない。ゲームという「かたち」を授業の教材として利用するために気を付けなければならない点は、「教員はゲームを与えるだけ、学生は黙々とゲームを解くだけ」という形態をいかに防ぐかである。

そこで思いついたのがTRPG(テーブルトーク・ロールプレイングゲーム)である。RPGのロールプレイングとは役割を演じることであり、TRPGはGM(ゲームマスター)と呼ばれる物語を進行する役割の人物を中心として、ゲームに参加する人が各々物語の役割を演じていく多人数参加型の会話式ゲームである。TRPGは単なる子供の遊戯ではなく、他人と会話をするのが中心というゲームの性格上、理性的判断を求められることも多く、大人の娯楽や医療現場におけるコミュニケーション訓練の方法としても利用されている。RPGとは本来TRPGを指す言葉であり、日本で開発された「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」などのRPGというジャンルのコンピューターゲーム

は、TRPGのGMをプログラムに置き換え、一人で課題をクリアしていく形式に改めたものなのである(注3)。(ちなみにいま流行しているオンラインゲームの多くは、インターネットを利用して複数に参加できるようになったコンピューターゲームのRPGである。)このGMの役割を教員が果たすことができれば、勇者が武器を手に入れて怪物を退治するように、学生が解読に必要な知識(情報)を手に入れて文章を理解し、作品全体を鑑賞することができるだろう。

○コンピューターゲームのRPG
プログラム→怪物退治のクエスト
勇者(ユーザー)
+
武器
↓
退治成功

○古典学習シミュレーター
教員→作品鑑賞・行動のクエスト
学生
+
情報(教員との会話等)
↓
鑑賞・行動成功

TRPGそのものには本来コンピューターは必要ないが、高専の学生はコンピューターの技術者を目指す者も多く、コンピューターを利用するだけでも取り組み意欲の増進が予想される。また若者のゲームに対する関心の異常な高さは明らかなものである。コンピューターゲームとして開発するメリットは大きい。

単なる学生への媚びのためのゲームではなく、会話式ゲームの形態を維持することにより授業における教員と学生とのコミュニケーションにおける本来の関係・役割を取り戻すための手段になり得ると考えている。またコンピューターで制作することにより、DVDメディアの形式で容易に頒布することも可能となる。

このRPG型古典文学補助教材が完成すれば、停

滞気味であった高専における理科系の国語（特に古典教育）に対して、画期的且つ斬新な方法の提示となるであろうと考えている。

以上のことから、古典に全く興味のない理科系の学生（高等専門学校）の学生など）に向けて、より魅力的な教材の形態としてゲーム（コンピューターゲーム＋テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）を採用した。受験のための知識偏重の教材から、学生達が自主的に学び、意欲を持って取り組むための教材を開発することにしたのである。

古典文学をゲーム化するに際して題材の選定をしなければならないが、古典作品そのものに対する制作者側の深い知識も要求される。そこで、まずは筆者の専門であり、近年古典教材として取り扱われることも増えてきた古事記・万葉集を題材とした。対象とする学生は高等学校・高専の国語及び大学の一般教養に相当するレベルを設定した。

三 計画

この研究の問題点は、学生にただゲームをやらせるのではなく、教員がゲームにGM（ゲームマスター）として参加する双方向のゲーム進行を可能とする、双方向実現のための具体的方法である。TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）の要領をコンピューターゲームとして如何に再現できるかが肝となる。また教員側に、RPGに対する特別に高い適応性がない場合にも対応できる汎用性も求められるだろう。

初年度となる平成24年度は、これらの諸問題を解決するための企画をまとめることと、RPG制作ソフト及びグラフィックソフトの習熟のための期間とした。

具体的な問題を例として挙げるならば、題材として選択した『古事記』や『万葉集』のどの部分をゲーム化するのかということがある。『古事記』は上中下三巻構成となっており、上巻が神話、中巻が初代天皇の神武天皇から応神天皇まで、下巻が仁徳天皇から推古天皇までの系譜や説話が記録されている。高等学校の検定教科書に教材としてよく採択されているのは、中巻「倭建命の物語」と下巻「仁徳天皇

と女鳥王の物語」である。将来的には『古事記』全体のゲーム化（映像化）を完成させたいが、今回の作業では「倭建命の物語」か「仁徳天皇と女鳥王の物語」のどちらか一つに絞らなければならないかもしれない。また今後の古典教育を視野に入れるならば、日本人（及び国）の根幹を為す「神話」部分を教材化する必要も出てくるであろう。

またゲーム化とは文字として記録された世界を映像化することでもあり、視覚化されることにより新たな弊害も発生する。よくわからないことを間違いとならない程度にどう表現するのかである。『古事記』は全編漢字で綴られた和臭漢文（変体漢文）であるので、如何に訓読するのか（乃至訓読可能か）で意見が分かれる箇所が多数存在する。上巻本文冒頭の4文字「天地初発」もその一つである。

「アメツチハジメテヒラケシトキ」と「アメツチハジメテオコリシトキ」。（これ以外の読み方も存在するが、ここでは代表的なもの二例で説明する。）

「発」の漢字を「ヒラク」とするか「オコル」とするのかによって日本神話における天地創造のイメージは異なるのである。「ヒラク」と読めば、中国の開闢神話のごとき鳥卵のような塊が二つに分かれて軽いものが天、重いものが地となったという意味になる。「オコル」と読めば天地は自然発生的に空間に生じたイメージとなるであろう。両者は視覚化しようとする大変異なるイメージになり、どちらを選ぶかによって日本神話全体のイメージにも影響を及ぼしかねないものなのである。

1年目は以上のような問題点を一つずつ解決しながら、題材の選定、及びゲームシステムの構築と部分的なグラフィックモデルの制作を達成目標とした。

2年目の平成25年度はソフトの試作を完成させる。学会動向などにも注意して、最新の情報を取り込みながら翌年度完成を実現するための叩き台として試作品を開発する。より完成度の高い教材を作成するために必要に応じて古事記研究者などから意見やアドバイスを受けに行き、同時に古事記・万葉集や古代社会に関する資料の収集も進めていく。試作品を実際に使用してもらって意見を聴取することも必要となる。

3年目、最終年度は前年の試作品に改良を施して教材を完成させる。香川高等専門学校の国語教材と

して実際に使用し、学生や教員に対するアンケート結果を論文などで公表する。

古事記・万葉集の完成以後は、源氏物語や平家物語など上代文学以外の古典教材のゲーム化を随時開始する。

四 制作における問題

ゲームの題材をより知名度の高い「倭建命の物語」と定め、古典学習シミュレーター（ゲーム式古典文学補助教材）を制作するに当たって、RPG制作ソフト「RPGツクールVX」によってRPG形式のゲーム作成を始めた（注4）。当初ニンテンドーDSのRPGツクールソフトで作ることも試したが、あまりの作りにくさに断念してしまった（注5）。グラフィックやシナリオに制限が多すぎたためである。時間をかければクリアできるかもしれないが、より自由度の高いパソコン（Windows）での制作を選択した。

しかし、制作を始めてから、大きな問題の存在が明確になってきた。このゲーム教材の最も重要な部分、TRPG的双方向性の実現が困難であるということだ。コンピューターRPGの特徴である、一人でゲームを進めるスタイルをどのように双方向に変化させるのかで、完全に行き詰まってしまった。インターネットを介してプレイするMMOのようなゲームが最もそれに近いと思われるが、それ程大掛かりなゲームをプログラムの知識のない個人が作り上げるのはとうてい不可能である。ここに至って、RPG制作ソフト「RPGツクールVX」での制作を転換しなければならぬのではないかと、という決断を迫られたのである。

制作期間も2年目になるうとする頃、学生たちの普段の様子を見ていて、状況打開のための一つのヒントを見つけた。ネットワークを使用したMMOのゲームは無理でも、SNSのゲームなら何とか一人でも作れるのではないだろうか。今回のゲーム制作を企画した当初、ゲームといえば、パソコンやゲーム機（据え置き・携帯型）で遊ぶものだった。この数年のスマートホンの広まりは凄まじいものがあり、それに伴い、スマートホンやタブレット端末で遊ぶ

ゲームも飛躍的な進歩を遂げていたのである。学生たちは今やSNSゲームの虜と化している。彼らはわずかな隙を見つけてはひたすらSNSゲームを夢中になってやっている。この状況を逆に利用できるのではないかと思いついたのである。授業中にスマートホンを使用するのは問題があるので、タブレット端末を使ったゲームができないだろうか。SNSゲームならば、タブレット端末を使ってユーザー（学生）と配信側（教員）の双方向実現にも可能性がある。現にSNSのゲームでは、ユーザーの反応を見てゲーム内容をバージョンアップさせるなどの双方向の対応が行われている。また、作成したゲームをダウンロードさせるだけで良いので、ゲームを配布するのも容易である。

以上のことから、当初の予定を変更し、タブレット端末を使用したSNSのゲームを制作することとした。インターネットでゲーム制作のサイトを検索していた時に「ビジュアルノベルスタジオ」というサイトがあるのを発見した（注6）。Web上でスマートホンゲームアプリを作ることのできるサイトである。問題はノベルゲームの形式しか作れないことだが、このサイトを利用して制作を始めることにした。

五 現状と展望

「ビジュアルノベルスタジオ」では、背景の絵の前にキャラクターを登場させ、画面下に会話や説明が表示されるタイプのゲームが作成できる。そこで、まずは倭建命などの登場人物の絵を描かなければならないのだが、一から描いていたのでは到底間に合わない。フリーのイラスト素材をインターネットで探してみたが、古代日本人の適当な人物イラストが見つからなかった。その時、以前、誰でも簡単にパソコンで漫画が描けるソフトが紹介されていたのを思い出した。それは「コミPo!」というソフトである（注7）。早速試してみたが、これはパーツを組み合わせて絵を完成させるもので、なるほど簡単に人物のイラストを作ることができる。ただ、やはり問題はあった。用意されていたイラストのパーツが、学生、会社員のものだけであって、古代日本人のも

のがなかったこと。そして、「ビジュアルノベル」のキャラクターの絵には大きさなどの制限があり、簡単には使用することができなかったことである。これでは完全に制作が止まってしまう。そこでアイデアを出してみた。「コミPo!」で登場人物も描かれた背景を作ってしまうのではないかと(図1)。本来物語を展開させるはずのキャラクター機能は、双方向性のための、解説などをする人物が登場することに転用すればどうだろうか。古事記の本文を画面下に表示させ、背景に紙芝居のように登場人物たちの物語を描き、必要に応じてキャラクターが登場して解説を加える。この形式ならばある程度こちらの目的に沿ったものになるのではないかと考えた。



図1

早速制作を始めると、まず古事記本文のテキストを打ち込むのが、大変に時間のかかる作業だった。そして、そこに背景の人物入りイラストを描いていくのだが、テキストと背景の作業が終わった時点で予定日数のほとんどが消費されてしまっていた。今回のゲームの最も重要な部分であるはずの、キャラクターによる解説の部分がほとんど間に合わなかった。さらに、出来上がったものについて、試しに学生に意見を求めたところ、古事記本文だけでは意味がわからないという答えが返ってきた。そこで、古文を表示した後に、現代語訳を表示させることに変更し、時間の許す限り現代語訳の入力作業を行った。結果的には解説や現代語訳は最初の方にはしか入れることができなかった。まだまだ完成には程遠い試作品となってしまったが、とりあえず学生たちに見せ、反応を集めてみた。

- ・ 訳文は本文の下に一緒に表示したほうが良い
- ・ 重要なワードは、白色以外の文字にする
- ・ 文字をもう少し大きくする
- ・ 授業時の口頭による説明も載せたほうが良い
- ・ 地図の表示は現在の県名もいれる
- ・ 用語解説の一覧があると良い
- ・ 音楽 (BGM) をつける
- ・ 倭建命の行動について、学生に考えさせて答えを出すが良い
- ・ クイズとか、ちまちました解説が欲しい
- ・ 初登場の人物について簡単な解説が欲しい
- ・ 地名とそれに基づくエピソードは、拡大地図と経路を小さく表示して場所がわかると良い (図2)



図2

今回、20人の学生にアンケートを行ったが、半数の10人から「訳文は本文の下に一緒に表示したほうが良い」という回答があった。「ビジュアルノベル」の仕様として、文章表示欄に改行機能があるかどうか不明であるのだが、もっともな意見であるので改善できるかどうかをこれから検討したい。また、「倭建命の行動について、学生に考えさせて答えを出すが良い」といった双方向性の可能性を示唆する答えも得られた。今後これらの意見を元に更に改良を加え、完成を目指したいと考えている(注8)。

注

1) 『桃尻語訳 枕草子』上・中・下、橋本治、河出書房新社、S62年9月～H7年6月、後に文庫化。

『口語訳 古事記 完全版』、三浦佑之、文藝春秋、
H14年6月、後に文庫化。

2) 『あさきゆめみし 源氏物語』1～13巻、大和
和紀、講談社、S55年11月～H5年7月、後に
文庫化など。『項羽と劉邦 若き獅子たち』1～21
巻、横山光輝、潮出版社、H3年2月～H6年6月、
後に文庫化など。

3) ファミリーコンピュータ用カセット「ドラゴン
クエスト」、エニックス、S61年5月。「ファイナ
ルファンタジー」、スクウェア、S62年12月、と
もに現スクエア・エニックス。

4) ウィンドウズ用パソコンソフト「RPGツクール
VX」、エンターブレイン、H19年12月。

5) ニンテンドーDS用ソフト「RPGツクールD
S+」、角川ゲームス、H23年12月。

6) <http://visualnovel.jp/> なお、本サイトは201
5年4月10日でサービスを終了するため、以後は
上位互換サービスである「ティラノビルダー」を利用
する予定である。

7) ウィンドウズ用パソコンソフト「コミPo!」、企
画「コミPo! 製作委員会LLP」、販売「株式会社ウ
ェブテクノロジー・コム」。

8) 試作品の公開を、香川高専一般教育科国語科富
士原のHP上で近日実施する予定である。