



ゲーム

画面の向こうに、もう1つの世界



この教材の使い方

1

見て・ふれて・感じる

写真や実物、動画でも確かめてみましょう。身近な行事や食べ物の中にも、日本文化はたくさんあります。

2

「なぜ？」を考える

行事やしきたりには、それぞれ意味や願いがこめられています。由来を知ると、ぐっと面白くなります。

3

「やってみよう」で体験する

答えは30ページにあります。家族や地域の人に話を聞くのもおすすめです。地域によるちがいも楽しみましょう。



Ken (ケン)

日本の中学生。地元のお祭りが大好き。



Emma (エマ)

カナダから来た留学生。日本文化を勉強中。

もくじ

ゲームの世界	3～15
見て・ふれて	16～17
深めよう	18～22
まとめよう	23～24
ふり返り	25～30

ゲームの文化

ゲームは、日本が世界に発信してきた文化の1つです。

ゲームは、ルールにそって遊び、目標をめざす娯楽です。日本では、家庭用のゲーム機やアーケードゲーム、スマートフォンのゲームなどが育ち、世界中で親しまれるようになりました。

物語やキャラクター、音楽が組み合わさって、1つの作品として楽しめるのもゲームの魅力です。



いろいろなゲームの形

家庭用ゲーム機

携帯・スマホゲーム

アーケードゲーム

パソコンゲーム

カードゲーム

ボードゲーム

画面のあるものだけでなく、カードや盤を使うゲームも、日本で古くから親しまれてきました。

ポイント

- 日本のゲームは、キャラクターや音楽の魅力でも高く評価されています。
- 遊ぶ人の年れいや好みに合わせて、多くの種類のゲームがつくられています。

やってみよう

1. あなたが好きなゲームを1つ書こう。 _____
2. そのゲームのどんなところが好きですか。

書いて覚えよう

ゲームの歴史

日本のゲームは、時代とともに大きく育ってきました。



アーケードゲーム

1970～80年代

ゲームセンターで遊ぶ大きな機械が広まる

多くの人が楽しんだ



家庭用ゲーム機

1980年代～

家でゲームを楽しむ機械が広く普及する

家族や友だちと遊ぶ文化に



オンライン・配信の時代

現在

インターネットを通じて世界中とつながる

遊び方がさらに広がる

ポイント

- 家庭用ゲーム機の広まりによって、ゲームは家族で楽しむ娯楽の1つになりました。
- 技術の進歩とともに、絵や音、物語の表現も豊かになってきました。

やってみよう

1. 家族に、昔遊んでいたゲームを聞いてみよう。

ワンポイント 古いゲームでも、今の配信サービスやリメイク版で遊べることがあります。

書いて覚えよう

ゲームを遊ぶ機械にも、いろいろな種類があります。

ゲームを遊ぶ機械にも、いろいろな種類があります。

テレビや画面につなぐ

家族や友だちと集まって遊ぶ

決まった場所で遊ぶ

持ち運んで遊ぶ

外出先やすきま時間に遊べる

多くの人が気軽に始められる

- 遊ぶ場所や時間に合わせて、機械を選べるようになりました。
- 同じ作品が、いろいろな機械で遊べるようになることもあります。

1. あなたがよく使うゲーム機やアプリを書こう。

ゲームのジャンル

ゲームには、たくさんのジャンルがあります。

アクション

体を動かすように操作を楽しむ

ロールプレイング

キャラクターになりきって冒険する

パズル

頭を使って謎を解く

シミュレーション

まちや暮らしをつくり育てる

スポーツ

現実のスポーツを再現する

対戦格闘

相手と技をぶつけ合う

ポイント

- ジャンルによって、必要な考え方や楽しみ方がちがいます。
- 1つの作品に複数のジャンルの要素が入っていることもあります。

やってみよう

1. あなたが好きなジャンルを1つえらび、理由を書こう。

書いて覚えよう

ゲームの物語・ゲームの音楽

ゲームは、物語と音楽でも人を引きこみます。

シナリオ

scenario／脚本

ゲームの物語の筋書き

サウンドトラック

soundtrack

ゲームで流れる音楽をまとめたもの



Ken

このゲーム、音楽だけでも泣きそうになるんだよね。

Emma

音楽が場面の感動を何倍にもしてくれるよね。



ポイント

- 長編のゲームでは、小説のように深い物語が展開されることもあります。
- ゲーム音楽だけを集めたコンサートが開かれることもあります。

やってみよう

1. 好きなゲームの物語や音楽で、印象に残っている場面を書こう。

書いて覚えよう

- わかりやすく親しみやすいキャラクターは、作品の顔として世界中で愛されています。
- 画面の中のボタンや地図など、遊びやすくするための工夫を「UI（画面の設計）」とよびます。
- 日本のゲームは、色づかいや形のかわいらしさでも評価されています。

動きやすいポーズ

小さな画面でも見分けやすいように、形や色がくふうされています。

1. 好きなキャラクターの見た目の特徴を3つ書こう。

- 日本のゲームは、キャラクターの魅力や遊びやすさで、多くの国のファンに親しまれています。
- 同じゲームでも、国によって発売時期や言語の対応がちがうことがあります。
- 世界の人と同じゲームで遊ぶことで、言葉がちがっても楽しさを共有できます。



同じキャラクターの話で、外国の友だちと盛り上がるのはうれしいね。

1. 海外でも人気があると聞いたことのある日本のゲームを書こう。

ゲームの対戦を、スポーツのように楽しむ文化も広がっています。

eスポーツ

エレクトロニック・スポーツ

対戦型ゲームを競技として楽しむこと

ポイント

- チームで作戦を立てたり、練習して技術を高めたりする点が、スポーツと似ています。
- 大会が開かれ、会場や配信で多くの人が観戦することもあります。

やってみよう

1. 観戦したことがある、または見てみたいeスポーツの種目はありますか。

書いて覚えよう

ゲームをつくる仕事・ゲームと学び

ゲームは、多くの職業と学びを支えています。

仕事	内容
プランナー	ゲームの企画やルールを考える
プログラマー	ゲームを動かす仕組みをつくる
デザイナー	キャラクターや画面の絵をつくる
サウンドクリエイター	音楽や効果音をつくる

ポイント

- 1つのゲームは、多くの専門家の分業で完成します。
- ゲームを通じて、考える力や英語、プログラミングを学ぶ人もいます。

やってみよう

1. ゲームをつくる仕事の中で、やってみたいものはありますか。

書いて覚えよう

ゲームと地域・昔の遊びとゲーム

ゲームは、地域や昔の遊びともつながっています。

ゲームの舞台

実際の町や風景をもとにした作品がある

ゲームイベント

地域で大会や展示会が開かれることも
ある

昔の遊び

けん玉やお手玉など、体を使う遊びも
今に伝わる

伝統の遊び

すごろくやかるたなど、昔ながらのゲームもある

ポイント

- すごろくやかるたなど、昔ながらの遊びも、広い意味でのゲームといえます。
- 画面のゲームと、体を使う昔ながらの遊び、どちらにも工夫や楽しさがあります。

やってみよう

1. 家族が子どものころにしていた遊びを1つ聞いてみよう。

書いて覚えよう

ゲームのルールとマナー・遊ぶ時間の決め方

楽しく遊ぶために、ルールと時間を決めましょう。

ポイント

- ゲームには「対象年れい」の目安が示されていることが多く、参考にすると安心です。
- オンラインで遊ぶときは、知らない人との会話に注意し、個人情報を教えないようにしましょう。
- 遊ぶ時間を家族と話し合っておくと、生活のリズムを保ちやすくなります。

やってみよう

1. あなたの家のゲームのルールを書こう。

2. ルールがない場合、どんなルールがあるとよいか考えてみよう。

ワンポイント 長く遊ぶときは、目や体を休める時間もはさみましょう。

書いて覚えよう

ゲームをつくってみよう

簡単なルールから、自分のゲームを考えてみよう。

紙で遊べる簡単なゲームを考えよう

- ①テーマを決める（例：動物あつめ）。②勝つための条件を決める。③使う道具を決める（サイコロ・カードなど）。④友だちや家族と遊んでみる。

ポイント

- ルールがシンプルほど、いろいろな人と遊びやすくなります。
- 実際に遊んでみて、ルールを直していくのも楽しい作業です。

書いて覚えよう

好きなゲームを紹介しよう

あなたの好きなゲームを、誰かに伝えてみよう。

ゲーム名

ジャンル

好きなキャラクター
—

好きな理由

おすすめしたい人

Ken の例

ゲーム名 ○○のぼうけん／ジャンル ロールプレイング／好きなキャラクター 主人公の仲間／好きな理由 音楽が壮大なところ／おすすめしたい人 冒険物語が好きな友だち

ポイント

- 好きな理由を言葉にすると、自分の好みがよりはっきり見えてきます。

書いて覚えよう

簡単なゲームのルールを考える

好きなゲームの魅力を人に話す

けん玉やお手玉、かるたで遊んでみる

ゲームのサウンドトラックを聴いてみる

- ゲームは画面の中だけでなく、体を動かす昔ながらの遊びともつながっています。

1. 上の4つから1つえらんで、実際にやってみよう。

由来と意味をおさらい

ここまで学んだ由来をふり返ろう。

言葉	由来・意味
アーケードゲーム	1970～80年代に広まったゲームセンターの機械
家庭用ゲーム機	1980年代から家庭に広まったゲーム機
eスポーツ	対戦型ゲームを競技として楽しむこと
シナリオ	ゲームの物語の筋書き

やってみよう

1. この中で、いちばん意外だった由来はどれですか。 _____

書いて覚えよう

地域によるちがい

地域によって、ゲームとの関わり方に少しちがいがあります。

ポイント

- ゲームショップやゲームセンターの数は、地域によって差があります。
- 地域のお祭りで、すごろくやかるたなど昔ながらのゲームが親しまれていることもあります。
- インターネット環境によって、オンラインゲームの遊びやすさに差が出ることもあります。

やってみよう

1. あなたの地域に、ゲームに関係する場所やイベントはありますか。

ワンポイント 「地域だから必ずこう」と決めつけず、実際に調べたり聞いたりして確かめてみましょう。

書いて覚えよう

決まった場所と時間

友だちと集まって遊ぶ

セーブの容量に限りがあった

いつでもどこでも

すぐに新作を始められる

遠くの人とも一緒に遊べる

- 形は変わっても、友だちや家族と楽しむ気持ちは昔も今も同じです。

1. 家族に、昔のゲームの遊び方を聞いてみよう。

よくある疑問

疑問に思うことを、整理してみよう。

疑問

こたえ

ゲームは何時間までやっていい？

家庭や年れいによってちがいます。家族と話し合って決めましょう

オンライン対戦は誰とでもできる？

作品や設定によって、知らない人と対戦することもあります。注意が必要です

ゲームの対象年れいは絶対？

目安として参考にし、家庭で相談して決めるとよいでしょう

やってみよう

1. あなたがゲームについて疑問に思うことを1つ書こう。

書いて覚えよう

マナーと注意点

楽しむときのマナーを確かめよう。

ポイント

- オンラインで遊ぶときは、乱暴な言葉を使わず、相手を思いやりましょう。
- 個人情報（本名・住所・学校名など）を、知らない人に教えないようにしましょう。
- 課金（お金を使うしくみ）があるゲームは、必ず家族と相談してから使いましょう。

やってみよう

1. オンラインで気をつけたいと思うことを書こう。

ワンポイント こまったことがあったら、1人で抱えこまず、家族や大人に相談しましょう。

書いて覚えよう

用語をおさらい

この教材でてきた言葉を確認しよう。

機械の言葉

☐ 家庭用ゲーム機

テレビや画面につなぐ機械

☐ 携帯ゲーム

持ち運んで遊べる機械

☐ アーケードゲーム

ゲームセンターの機械

つくる言葉

☐ シナリオ

ゲームの物語の筋書き

☐ プランナー

企画やルールを考える人

☐ プログラマー

動く仕組みをつくる人

遊びの言葉

☐ eスポーツ

対戦型ゲームの競技

☐ ジャンル

ゲームの種類の分け方

安全の言葉

☐ 課金

お金を使うしくみ

☐ 個人情報

本名や住所などの情報

ワンポイント 覚えた言葉に✓をつけよう。言葉を知ると、ゲームの話もより楽しくなります。

書いて覚えよう

復習クイズ

ここまでの内容をチェックしよう。

1. 言葉と意味を線でむすぼう

- | | | |
|----------|---|------------------------|
| シナリオ | ● | ● ア. 企画やルールを考える人 |
| プランナー | ● | ● イ. ゲームの物語の筋書き |
| eスポーツ | ● | ● ウ. ゲームで流れる音楽をまとめたもの |
| 課金 | ● | ● エ. 対戦型ゲームを競技として楽しむこと |
| サウンドトラック | ● | ● オ. ゲームの中でお金を使うしくみ |

2. 次の空らんに答えよう

1. 1970～80年代に広まったゲームセンターの機械は？ _____
2. 1980年代から家庭に広まったゲーム機は？ _____
3. 対戦型ゲームを競技として楽しむことを何という？ _____

3. 正しいほうを選ぼう

1. ゲームの物語の筋書き → (シナリオ / プランナー)
2. ゲームの中でお金を使うしくみ → (課金 / eスポーツ)

書いて覚えよう

ふり返しチェック

できるようになったことを確かめよう。

- | | | |
|--------------------------|-------------------|----------|
| ☐ | ゲームの歴史を大まかに言える | 文化の基本 |
| ☐ | ゲームをつくる仕事を2つ以上言える | つくり手への理解 |
| ☐ | 好きなゲームの魅力を人に伝えられる | 紹介する力 |
| ☐ | オンラインで気をつけることを言える | 安全のマナー |
| ☐ | 簡単なゲームのルールを考えられる | つくる力 |

ポイント

- ✓がつかなかった項目は、もう一度そのページにもどってみましょう。

書いて覚えよう

家族や友だちに話してみよう

学んだことを、身近な人に話してみよう。

話す相手

紹介するゲーム

伝えたいこと

相手の反応

Emma の例

話す相手 ホストファミリー／紹介するゲーム 好きなロールプレイング／伝えたいこと 音楽がとても美しいこと／相手の反応 今度いっしょにやってみたいと言われた

ポイント

- 言葉で説明すると、自分がそのゲームのどこを好きなのか、より深くわかります。

書いて覚えよう

これは日本のビデオゲームです

わたしのお気に入りのキャラクターは～です

音楽がとても美しいです

1. 好きなゲームやキャラクターの名前を、上の文の空らんに入れて声に出してみよう。

もっと知りたい人へ

ゲームの世界は、まだまだ広がっています。

もっと知りたい人へ

図書館で

ゲームの歴史の本を借りる

博物館で

古いゲーム機の展示を見る

動画で

ゲームができるまでの様子を見る

次のステップ

J-POP

ゲーム音楽ともつながる音楽の文化

アニメ・マンガ

キャラクターとつながる物語の文化

デザイン

画面や道具のデザインの文化

ポイント

- この教材の次は「J-POP」。日本のもう1つの発信文化を見ていきます。

書いて覚えよう

ゲームチャレンジ

教室の外でも、ゲームの文化はすぐに楽しめます。

さがそう

家にある**昔のゲーム機やソフト**をさがす

考えよう

紙とペンで遊べる**簡単なゲーム**を考える

伝えよう

好きなゲームの魅力を**誰かに紹介**する

こたえ

L28 シナリオ→イ プランナー→ア eスポーツ→エ 課金→オ サウンドトラック→ウ 2. アーケードゲーム / 家庭用ゲーム機 / eスポーツ 3. シナリオ / 課金

L33 (例) ゲームは、物語・音楽・キャラクターが組み合わさった、日本が育ててきた娯楽の文化。

書いて覚えよう

ゲーム (Season 10 | No.92)

発行：一般社団法人文化芸術支援協会

この教材の著作権は一般社団法人文化芸術支援協会に帰属します。個人の学習および家庭内での利用に限り、閲覧・保存・印刷ができます。

有料の講座・塾・研修での使用、販売・再配布、改変しての公開、生成AIへの入力などの商用利用は禁止しています。

くわしくは当協会ウェブサイトの「ウェブサイト利用規約」をご覧ください。