

日本語初級会話『あうんでいこう！』WEB版の公開と試用結果⁽¹⁾

西郡仁朗・尾崎和香子⁽²⁾

【要旨】

日本語初級ビデオ教材『あうんでいこう！』のWEB版を作成し公開した。この教材は、将来的には文型・場面・機能等をもとにした多次元シラバスへの柔軟な対応ができるよう企図されたマルチメディア素材集であり、インタラクティブ・クイズとデータのダウンロード・ページからなっている。インタラクティブ・クイズの試用の結果、自学自習素材として利用するためには、聴取環境の確認や学習者のコンピュータの操作技能の見きわめとある程度のリテラシーが必要であり、対訳や解説（学習者の母語が望ましい）の充実が求められることが示唆された。教師がデータをダウンロードし、カスタマイズして使用するにしても、内容のポイントが解説されていた方が使いやすさが格段に高まると予想される。

1. ビデオ素材『あうんでいこう！』の制作意図

『あうんでいこう！』は主に初級の学習者を対象にしたビデオ教材として既に市販されているものである⁽³⁾。ビデオ制作当初から将来のマルチメディア化を意識した構成になっており、その内容の一部はスタンドアロン型ではあるが、マルチメディア自学自習教材となっている（西郡, 1999）。今回著作権者⁽⁴⁾の許可を得てWEB版を制作し公開可能となった。

もともとのビデオ素材の教材としての特徴は、各セグメントが短い問題形式のビデオクリップになっていて解答の選択肢もビデオクリップで制作され、配列は文型毎にまとめられている点、また、各問題-解答が「場面」「文型（構造）」「機能」の3つの次元から検討され、将来の多次元的なシラバス構成、総合的なシラバス構成（中道, 1997）が可能となるよう意識されている点である。

日本語教育では教授項目をどのように配置するかという点に関し、構造シラバスを採用している機関や教科書が多い。これは、目標言語を構造的な視点から分析して構成されるもので、語彙・文法項目・文字などの言語要素を積み上げていくように学習が進められる

シラバスである。オーディオ・リンガル法や文型積み上げによる口頭問答直接法のシラバスとして知られ、特に後者は日本国内の日本語教育においては主流となっているものである。一般に、構造シラバスは、長期にわたる集中教育では有効であるとされているが、言語要素を知識として積み上げていくものだけに、現実のコミュニケーション場面での言語技能の習得には難があるなどの指摘がある。

また、場面シラバスは目標言語が使用される場面や状況といった視点から分析して得られるもので、短期間の、目的が限定された外国語教育に適するとされている。しかし、特定の場面・状況においてのみ通用する言語技能の習得が主眼であるだけに、他の場面への応用や効率的で構造的な言語要素と技能の定着が難しいとの指摘もある。

機能・概念シラバスは、構造シラバスの欠点を補う意味で提案されてきたもので、コミュニケーション・アプローチのシラバスとして知られている。構造シラバスが主として言語要素、言わば「言語の型」に注目して分析・構成されるのに対し、機能・概念シラバスでは、言語の意味の面を重視し、目標言語を語の概念と文型のコミュニケーションにおける機能の観点から分析する。最近では日本語教育の機関でも、構造的シラバスと併用しようとする所が増えている（岡崎,1989、宮地等,1993 など）。

日本語教育では、学習者の多様化が急激に進展している。学習者の背景・学習目的・学習期間等はまちまちであり、個別学習の必要度も増している。このビデオ教材は、この問題に対応し、どのシラバスによる配列も可能になるよう企図されたものだが、ビデオという時系列の固定したメディアであるだけに、本来の目的を十分に生かせないでいた。しかし、情報をデジタル化しマルチメディア教材として組み直すと例えば次のようなことが可能になる（図 - 1 及び稿末付表参照）。

各セグメントは文型・場面・機能上の属性を持っているが、それぞれは独立しており、そのままでは無構造である。しかし、マルチメディアの編集可能性によって特定の文型や場面のものを集めるとか、文型のみによって教科書的に配列を決める等のカスタマイズは自由にできる。すなわち、学習者のニーズに合わせシラバスを組む多次元的な対応が可能なものである。

今回マルチメディア化、インタラクティブ化したビデオ素材は、全体でも47セグメントに過ぎない。また、数セグメントからなるユニットは文型を中心にまとめたものであ

るし、特定の場面別・機能別にセグメントを集めて一つのコースウェアを作る分量には達していない。個別コースウェアを作成するための動画制作には、これから相当の労力が必要であろう。今回の試作は未だ理念の域を出ていないがプロトタイプとしての価値はあると考えている。

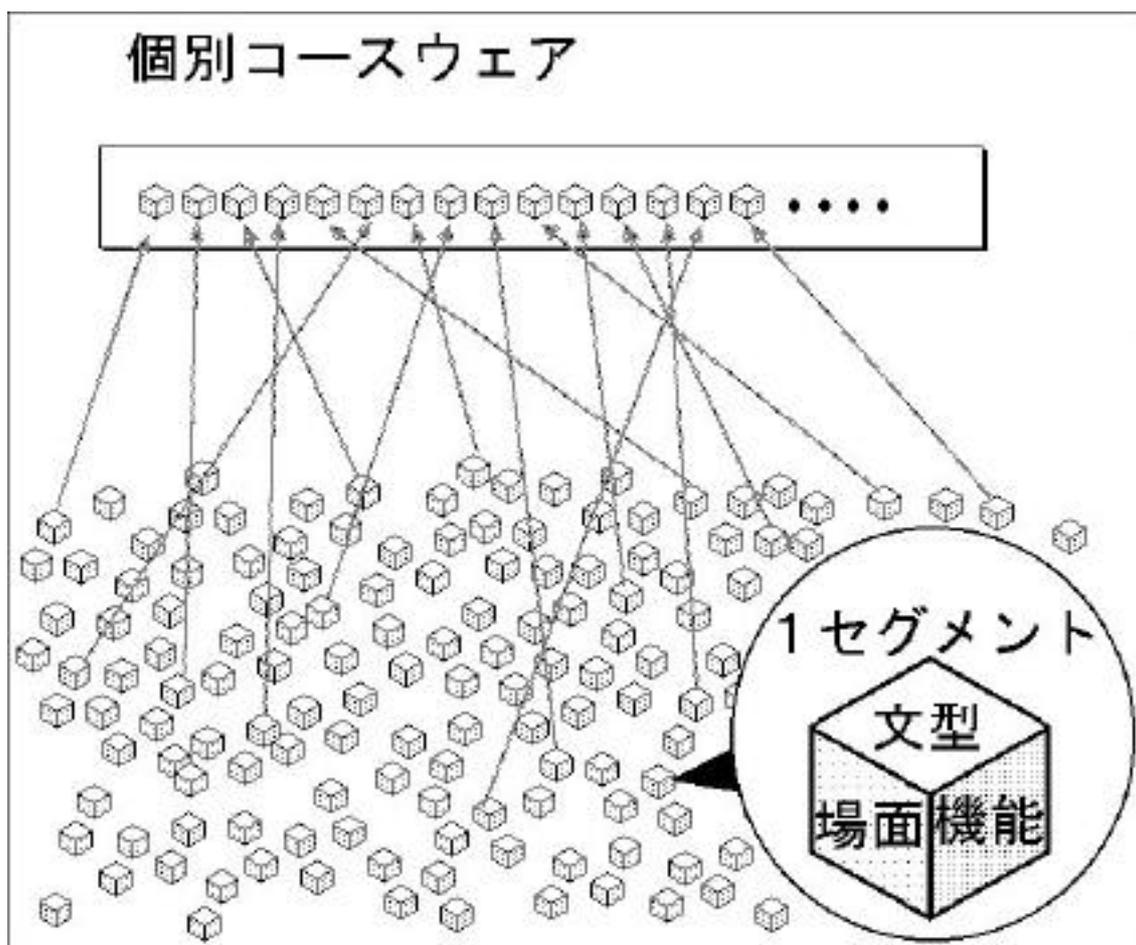


図 - 1 . マルチメディアによる個別コースウェア作成の概念図

2. WEB版の概要

今回WEB上で公開した資料は、インタラクティブ・クイズとダウンロードページの2種類である。インタラクティブ・クイズでは動画用のソフトウェアとして QuickTime⁽⁵⁾ が用いられているが、これが動作しない環境に配慮し、編集を可能にするため、ダウンロ

ードページも作成し AVI ファイル等も公開することとした。

2-1. インターラクティブ・クイズ

一般学習者がインターネットに接続した環境で、動画によるクイズを閲覧し、四肢択一問題に回答して正誤をフィードバックしてもらえるプログラムとなっている。動画の再生には QuickTime を、クイズのプログラムには HTML 及び JavaScript を使用した。

一問一問の具体的な構成は図 - 2 のようになっている。今のところ英語版と中国語版があるが、ほぼ同一の内容となっている（図 - 2 は英語版）。

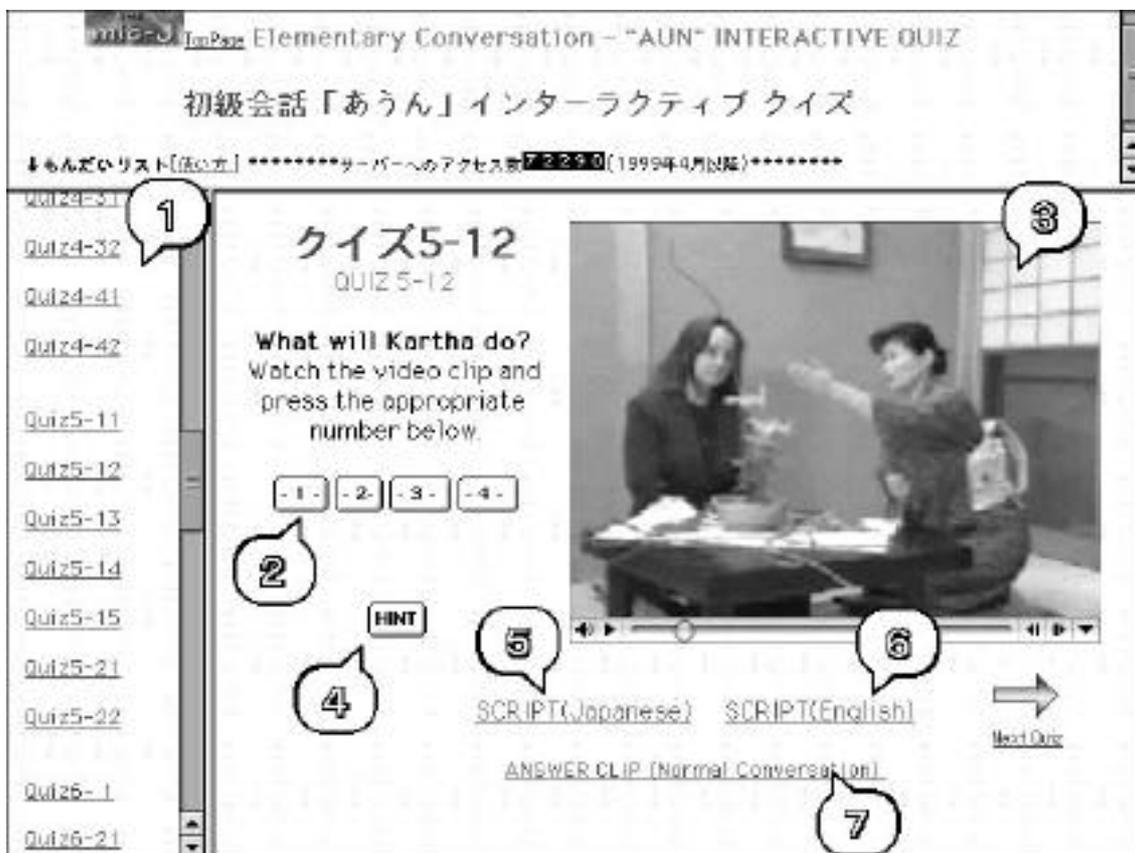


図-2. インターラクティブ・クイズ 一問の構成

吹き出し1：このフレームにはクイズのリストがあり、どれかを選択すると右側のフレームにクイズが自動表示され自動再生が開始する（図-2 参照）。

吹き出し2：選択肢のボタン。回答者はこの中のどれかを選択する。回答の正誤によっ

て適宜フィードバックが得られる（新しいウィンドウでの正誤表示とシグナル音による）。

吹き出し3：ヒントのボタンで、正答へのヒントが英語または中国語で新しいウィンドウに表示される。

吹き出し4：クイズの動画が表示される部分。動画の後半はクイズの選択肢となっている。自動再生（ストリーミング）されるが下部のコントローラで再視聴も可能である。

吹き出し5：日本語版スクリプト表示ボタン。話者の科白やト書きなどが日本語で記されたページが新しいウィンドウに表示される。

吹き出し6：英語版（または中国語版）スクリプト表示ボタン。話者の科白やト書きなどをローマ字と英語（または中国語）で記したページが新しいウィンドウに表示される（表 - 1 参照）。

吹き出し7：正答のビデオクリップ（通常会話のもの）が新しいウィンドウに提示される。クイズでは動画後半が選択肢になっていたが、このクリップの後半は正しい流れのものだけとなっている。表 - 1 を例にすると、ビデオクリップの後半部は正答である選択肢の1だけになっている/で構成されている）。

表 - 1 . 英語スクリプトの例

UNIT5-12 In a Japanese-style room
Kartha is learning "Ikebana"(flower arrangement) from Japanese A. Kartha asks Japanese A to check her arrangement.
Kartha: Sense:, onegai-shimasu. Japanese A: Totemo ii-desu-ne. Demo, kono eda-ga chotto nagai-desu-ne. Koko-dake-desu-ne. Kartha: A, hai.
Question: What will Kartha do?
1. Take the suggested branch out, cut it short, and get it back in the vase. 2. Take the suggested branch out and put it in the bin. 3. Take the suggested branch out and put a long branch in the vase. 4. Take the suggested branch out, cut it very short, and put it back in the vase.

2-2. ダウンロード・ページ

動画ファイル、スクリプトのテキストデータなどを閲覧、ダウンロードするためのページである。上記インタラクティブ・クイズでは、ビデオクリップはウィンドウの中に埋め込まれており (embed)、直接ダウンロードすることができない。使用者が新たな編集をするためには素材として自分のコンピュータにダウンロードしておくことが不可欠なので、このページを設けた。また、様々な環境を考慮し、動画のファイル形式として QuickTimeMOV と AVI の両方を準備した。MPEG4 が標準化され一般化した際には、この形式も加える予定である。

一つのセグメントに含まれてるダウンロード可能なデータは以下の7種である。

1. クイズ動画の QuickTimeMOV ファイル、2. クイズ動画の AVI ファイル、3. 通常会話の動画の QuickTimeMOV ファイル、4. 通常会話の動画の AVI ファイル、5. 日本語版スクリプトとヒント、6. 英語版スクリプトとヒント、7. 中国語版スクリプトとヒント

3. 「あうんでいこう！」WEB版インタラクティブ・クイズ試用レポート

「あうんでいこう！」WEB版インタラクティブ・クイズを、2002年10月15日から10日間行われた日本語講習会⁽⁶⁾の中の2日間、授業の中で20~30分間時間を取り、教材の紹介、使い方の説明を簡単にしてから試用させた。1回目は8名の学習者がクイズ1-01~1-10を、2回目は3名の学習者が4-11までを自習形式で試用した。試用では英語版が用いられ、感想等も英語で答えさせた。

学習者は、全員が全くの初心者で、国籍は、中国4名、インドネシア2名、タイ、フランス、ロシア、ドイツ各1名であった。また、彼等の多くは理系の大学院生でそれぞれの研究室に配属されている。

3-1. 授業での扱い

「あうんでいこう！」ビデオ版は、授業の中で扱う際には、教師が表現の意味や違いについて説明をしながら学習を進める必要があるが、WEB版インタラクティブ・クイズは、

自学自習の可能性を探るため、また、WEB版の学習者それぞれのペースに対応できるという利点を活かすため、自習用として紹介し、個別に試用させた。

3-2. 使用状況

1~2人に1台コンピュータを割り当て、6台同時にサーバーにアクセスしてWEB版インタラクティブ・クイズの学習を進めた。大学LAN内という環境であったので、動画再生(ストリーミング)に時間がかかるということにはなかったが、教室に用意していたコンピュータのうち1台は、WEB版の動画を見るために必要なQuickTime5.0がインストールされていなかったため、映像が見られず音声を聞くことしかできなかった。集団学習で使用する場合は、事前のコンピュータ点検が重要である。

音声は、1回目はPCのスピーカから、2回目はイヤフォンをつけて聞かせた。同じ部屋の中で6台同時にスピーカから音声を聞くと、音声は教室のあちこちからずれて聞こえてくるため聞きにくい。集団での個人別使用では音響的な配慮が必要で、イヤフォンの使用が望ましい。

3-3. 学習者の感想と改良すべき点

WEB版インタラクティブ・クイズを試用したほとんどの学習者(10名のうち9名)が、自宅や研究室で、インターネットにアクセスできる環境があり、この教材のようにインターネットで日本語を自学自習できる教材があればぜひ使ってみたいと答え、概ね好評であった。ただ1人、コンピュータを使ったことがなく、インターネットを利用することもない学習者がおり、本教材はいい教材であるとは思いますが使うことはないだろうと答えていた。

以下にWEB版を試用した学習者から出た質問、コメントをまとめる。

・評価できる点

- 1)リスニングのいい練習になる。
- 2)日本語の自然な会話の習得に役立つ。
- 3)日本文化を学ぶのにいい練習である。

・疑問点・問題点・要望

- 1)外国人が出演しているが、いいのか。外国人の発音やアクセントを聞いても練習

にならないのではないかと。

2) 選択肢が簡単すぎるのもっと難しくした方がいいのではないかと。

3) スクリプトがあるのはいいが、表現の解説がないので、なぜその答えになるのかわからない。

4) もっと問題の数を増やして、さらにたくさんの語彙や文法を学べるようにしてほしい。

5) 使い方がわかりにくい。

6) コンピュータ自体をあまり使わないので、このような教材があっても使わないと思う。

7) コンピュータに慣れていないので、ゆっくり進めさせてほしい。

5)の「使い方がわかりにくい」との感想は、答えの選び方や繰り返しビデオを見る方法などコンピュータの操作の仕方がわからないという人、インタラクティブクイズの質問(例:「何と言いますか」と、画面上に現れている英語の質問(“What will Marco say?”)とを結び付けられず、何が聞かれているかわからないという学習者から出た。

また、英語が理解できない学習者(中国語話者)は、音声の質問も、英語の質問も、ヒントも理解できず、どう進めていいかわからない様子で、スクリプトを見ながら音声を聞いて理解しようとしていたので、特に入門期の学習者には、母語での使い方説明、質問文や解説が必要であると感じた。

6)の「コンピュータ自体をあまり使わない」と言った学習者は、そばについて一緒に操作しながら使い方を指導したのだが、本人は全くコンピュータに触ろうとせず、コンピュータそのものが苦手なので、このような教材があっても使わないだろうと言っていた。このような学習者には、本教材や他のCALL、WB T⁽⁷⁾での学習を勧めることは困難かもしれない。しかし、コンピュータの操作技能がどの分野でも必須となりつつある現代社会では時間をかけて繰り返し指導することで克服していかなければならない課題であろう。

7)の「ゆっくり進めさせてほしい」と言った学習者は、コンピュータに慣れていないために使い方に戸惑い、操作に慣れるまでに時間がかなりかかってしまった。本教材の1回目の試用では、イヤフォンが用意できなかったため、本人が1問目の問題を解いている間に、

他の学習者で早い人は 10 問目にかかっているのが聞こえてきたので、周囲がどんどん進んでいるのに 1 人取り残されていると焦りを感じたようであった。2 回目の試用の際は、イヤフォンを用意していたが、「自宅で自分のペースでゆっくり進めたい」と言って、教室ではコンピュータに触ろうとしなかった。1 回目の試用の際感じたストレス・劣等感がかなり強かったのではないかと思う。デジタル・デバイドの心理的問題の一側面が図らずも現れた。イヤフォンは、ほかの音声に惑わされることなく集中して音声を聞く以外にも、他の学習者の進行度合いを気にせず、学習者個人個人のペースで進めるためにも、複数の学習者がいる教室での使用の際には不可欠であると思われる。

実は 6)と 7)はどちらも 40 代後半以上の年齢の学習者から出たコメントで、ほかの学習者と比べてコンピュータに触る機会が少ないようであった。しかし、7)の「ゆっくり進めさせてほしい」と言った学習者は、短期滞在で帰国間近であったので、帰国後も日本語に触れ、自学習を進めることができると喜び、帰国後は自分のペースのできるので、是非本サイトを使って日本語の学習を続けたいとのことであった。ただ、本サイトの動画ストーリーミングを本国でストレスなく行うにはネットワーク回線の充実が前提となるだろう。

今回の試用では、時間の制約があったことや初めにイヤフォンが用意できなかったなどの事情で、コンピュータに慣れていない学習者に、圧迫感を与えてしまったと思われる。授業の中で本教材を扱う際には、教師は時間を十分に取り、それぞれの学習者のスキルを考慮しながら学習者 1 人 1 人のペースを尊重する必要がある。

3)の「表現の解説がない」という意見に対しては、授業での本教材の扱い方の検討、もしくは内容の改良の検討が必要であろう。

まず、扱い方であるが、本教材のビデオ版は教室での使用の際、教師の解説を必要とする設計になっているが、WEB 版は自学自習用教材として設計されているため、今回は自習用として紹介、授業中も自習形式を取り、質問のある人は受け付けるという形を取った。しかし、元々素材が自学自習用とはなっていないものなので、当然内容に関して教師の解説が必要となる。つまり、スクリプトは、あくまでもスクリプトでしかなく、表現の意味の違い、使い方の違いまでは説明されていないので、それを理解している学習者でない場合、なぜその答えになるのか理解できないのである。

今回も、当日の学習表現にはなかった表現を問う問題で(例:「お疲れ様でした」と「あり

がとうございます」の違いについて)、個別に聞かれ、対応に追われた。コンピュータの使い方に慣れていない人への指導に加えて、内容に関する質問を個別に受けると、教師の負担がかなり大きくなると感じた。そこで、教師の負担を軽くするために、一斉授業で「一緒に 1-1 をやってみましょう」という形で、表現について教師が説明しながら全員同時に進める形で扱うことも考えられる。しかし、そうした場合、もう一度ビデオを見たいという人とそうでない人、スクリプトを見て確認したい人、答えのビデオを見て確認したい人、どんどん先に進みたい人、ゆっくり何度も同じ問題をしたい人など、それぞれのペースややり方に対応できるこの教材の利点が活かせない。やはり、WEB版は自学自習用を目指しているということも考えると、扱い方ではなく、内容の検討が求められる。現在あるスクリプトに加えて、学習者がなぜ「答え」にはある表現がふさわしく他の表現はふさわしくないのかが理解できるように、表現の意味の違いや使い方の違いまで踏み込んだ、さらに詳しい解説をつけることが必要であろう。

4. 今後の課題

ダウンロードページで公開されているデータは、使用する教師がこれをもとに現場に合ったカスタマイズを行うことが企図されている。ただ、日本語教員がこのカスタマイズを行うためには、HTMLやJavaScriptなどの言語に慣れておく必要がある。インタラクティブ・クイズはその一つのサンプル・プロトタイプという位置づけであり、一応自学自習の構造となっているが、今回の試用で自学自習を実現するためにはいくつか大きく改良していかなければならない点が明確になった。

第一に、学習者の母語版の制作である。今回試用したのは英語版であり、指示等の英語はごく簡単なものではあったが、日本語初級を学ぼうとする学習者に対し自分の母語と学習対象言語以外で何らかの指示があるというのは、学習効率の上でも、心理的な圧迫という意味でも大きな問題であった。この点を踏まえ中国語版も制作し公開している。ただ、データ公開者の側ですべての言語版を準備するというのは実際には無理である。公開者に可能なのは実際に現場で利用できるプロトタイプを試作し、利用者からのフィードバック

を得ながら改良・公開していくことであろう。その上で、利用者である教師が学習者に合わせたものにカスタマイズしていくという姿が最も有効ではないかと思われる。

第二に、解説の制作である。本教材ビデオ版は、教師が文型の導入をした後に、解説などを加えながら一斉授業で使用するものであった。いわば現場に合わせて（カスタマイズして）使用してきたゆえに有効利用ができていたものである。今回の試用WEB版では回答の正誤フィードバック、ヒント、スクリプト等は自在に引き出せるようにしたが、教師による指導に比べると学習者に対する情報提供がまだまだ不足している。**第一に（まず）**ビデオ版では前提となっていた文型導入が現行素材には含まれていない**（点）**、**また（そして）**正答以外の選択肢に関する説明がないなどの点である。素材をカスタマイズして利用する現場指導者にかなりの部分を委ねることは既に可能であり、公開者としては現場に委ねたいのであるが、学習者単独で自学自習する場合もあると考えるとこうした部分の充実は必須であろう。今後、今回の試用結果をもとにした改良を図っていく。

-
- (1)本研究は以下の助成を受けている。2002-2003 年度文部科学省科学研究費・基盤研究 A
「日本語中上級学習用マルチメディア素材のデータベース化及び中国での利用展開」
(研究代表者：西郡 仁朗)
- (2)尾崎は東京都立大学学生部主催「日本語講習会」講師。本稿では 3 章を主に担当した。
- (3) 1994 年制作。監修は日向茂雄（東京学芸大学）上迫和海（有隣館）金城尚美（琉球大学）と西郡である。
- (4) (株)ジャパンライム <http://www.japanlaim.co.jp/html/index.html>
- (5) Apple 社のソフトウェア。プレーヤは無償で提供されている。本サイト、インタラクティブ・クイズには Version5. 以上が必要。
- (6)日本語を学んだことのない留学生を主対象とする 2 週間の短期集中講習。
- (7) C A L L はコンピュータ支援による言語学習 (Computer Assisted Language Learning , W B T はウェブによる研修 (Web-based Training) のこと。

引用文献

- 岡崎敏雄（1989）『日本語教育の教材-分析・試用・作成-』アルク
- 中道真男（1996）「授業計画と視聴覚的教育手段」『視聴覚フォーラム3』国立国語研究所日本語教育教材開発室，5-8
- 西郡仁朗（1999）「マルチメディアによる留学生の日本語学習支援」『人文学報告』第 301 号，東京都立大学人文学部，1-19
- 宮地裕・田中望・斎藤里美（1993）『日本語の教育とその理論』放送大学教育振興会