九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

文字チャットによるパフォーマンスの捕捉基準についての考察

鈴木, 右文
九州大学大学院言語文化研究院 : 准教授

https://doi.org/10.15017/7151750

出版情報：言語科学. 47, pp.29-34, 2012-03-22. The Faculty of Languages and Cultures, Kyushu University
バージョン：
権利関係：

文字チャットによるパフォーマンスの捕捉基準についての考察

鈴木右文

1．背景

筆者は、1999 年に所属部局（当時は言語文化部）が受けた学内研究費である九州大学教育研究プログラム・研究拠点形成プロジェクト C タイプにより支援を受けたプロジェクトである「サイバースペースを活用した国際言語情報の多元的研究と教育」に研究分担者として参加して以来、そこで開発された 3 次元仮想空間チャットシステムにおける文字チャットを利用した英語演習授業を題材にして、4 つの科学研究費補助金（筆者が研究代表者）をつなぎ、下記のように、授業実施とそれに関係した研究を進めてきた。[1]

2001-2001：特定領域公募「3 次元仮想空間チャットシステムにおける英語の授業方法の開発」
上記システムを利用した授業方法の開発

2003-2004：基盤研究(C)「オンラインチャットによる英語授業で実施するタスクの研究開発」
上記システムを利用した授業で使用するタスクの開発

2005-2006：基盤研究(C)「即時的文字チャットで英語学習者が産出する英文の特徴と改善点に関する研究」文字チャットに特有の誤りの分析

2008-2010：基盤研究(C)「文字チャットと口頭対話の組合せによる英語対話演習の効率化」
文字チャットと口頭対話演習を組合わせた授業方法の研究

文字チャットとは、キーボード入力によってインターネットを介し、匿名のもとで交わされるコミュニケーションの形態である。これまでの授業では、90 分の授業時間内に、3 題から 4 題のタスク（ディスカッションやディベート、ロールプレイなど）を実施した。教員の操作によってランダムに対話相手が割与えられ、タスク毎に行った予習内容に従って対話を進める。コンピュータの画面上には、受講者の化身たるアバタと呼ばれるアニメーション・キャラクターが映し出され、アニメーションで描画された 3D 空間の中にいるという設定になっているが、本稿では画像にはあまり関係しない。

2．本稿の目的

前節に述べた流れを受け、筆者は平成 23-25 年に、「文字チャットで発揮される能力と一般的英語能力との比較研究」の研究課題名で学術研究助成基金助成金・基盤研究(C)（課題番号 23520677）による研究を実施中である。本稿は、この助成金の支援を受け、第 1 年目の研究で行った考察について報告を行う論考である。

3．今回の助成金による研究の概要

前節で述べた 3 年計画の研究では、これまで特殊な演習形態として実施してきた文字チャットで発揮される能力と、検定試験のスコアで代表されるような一般的英語能力との関係について比較調査を行うこととしている。それらが連動していないとわかれば、英語学習、英語教育に対する新たな評価軸を提起することにつながり、連動しているとわかった場合でも、この種の稀な研究の成果として意義があることであろう。1, 2 年目においては授業実施と対話ログの収集と文字チャットの評価軸の考察に重点を置き、3 年目に分析、考察と成果の取りまとめに重点を置くこととしている。

4．計画された 1 年目の研究

前節で見たとおり、1 年目である 2011 年度においては、授業実施と対話ログの収集、および文字チャットの評価軸に対する考察に重点を置くことになっていた。全体の計画としては、1 年目の後期と 2 年目の後期に文字チャットによる授業を実施する予定であった。これは、コンピュータ教室の利用が込み合って難しいため、少人数セミナーという枠で夕方の時間帯に、ノルマ外の授業を開講して対応することにしたため、前期にもノルマ外の総合科目を担当する関係で後期に開講することとしたからである。

ところが、2011 年度後期の少人数セミナーでは、前年度までにはなかったことだが、定員にはるか及ばない数の受講希望者しかなく（最終的には 3 名）、とてもまともなデータが収集できる状態ではなかった。受講が随意な授業の枠を利用していることに主原因があることは明らかなので、急遽、2012 年の時間割策定にあたり、関係各方面の協力を得て、前後期ともに、必修の授業（それぞれ受講者は 50-60 名を見込む）の枠で実施することに計画を変更した。

従って、実質的には授業実施やそれに基づく研究が 2 年目から始まる状態になったというのが正直なところである。しかし、文字チャットの評価軸に対する考察については、本稿にまとめるだけの最低限の作業を行った（今後も継続することになる）。

5．一般的英語能力

文字チャットで発揮される能力について見る前に、それと比較することになる一般的英語能力については、何をもってそれと定めたらよいであろうか。一般的と言って想起される点には以下のようなものがある。

・使用する場面が特殊なものに限られない
・扱われる内容に片寄りがない
・使われる技能が単一ではない
・発信者が限定されない
・受信者が限定されない
・使用する語彙や表現が特殊なものではない

このような一般的英語能力を示す指標と考えられるものとして、本稿においては TOEFL-ITP を提唱したい。[2] この国際英語検定試験は、毎年6月頃に九州大学の1年生全員を対象に実施されるため、データを得やすいという利点もある。また、上記の基準にも合致するものである。

まずはじめに、TOEFL-ITP で出題されるリーディングやリスニングの内容は、様々の学問分野にわたっており、内容そのものやそれが語られる場面が特殊なものに限られるとは言えない。元来が北米大陸の大学に英語の非母語話者として留学する際に受験が求められる試験であるので、学術的な内容を中心とし、日常生活やビジネスの場面を取り入れた TOEIC とは異なるが、[3] 内容は特殊な学問分野に限定されない。比較の対象とする文字チャットでもディベートやディスカッションといった堅めの内容になるので、学問が中心の内容であること自体はさほど問題はないものと思われる。使用される技能も、読解と聴解の複数あり、単一ではない。発信者も大学教員とか技術者に限られるわけでもなく、受信者も大学生とか消費者とかに限定されるわけでもない。使用される語彙や表現は学術的な書き物に特有なものも含まれるが、特殊な世界や学門分野でしか通用しないものとは言えない。

6．文字チャットで発揮される能力

では、文字チャットにおいて発揮される能力というものはいかなるものであろうか。文字チャットの検定試験というものが世に存在するわけではなく、そうしたものに関するノウハウも寡聞にして知らない。筆者が 1999 年以来取り組んできている文字チャットによる英語対話演習授業の経験に基づいた考察により、いくつかの指標が見えてくるので、本稿ではそれらを取り上げ、検討し、今後のデータ収集に備えることとしたい。

まず、単位時間あたりの産出文字数が挙げられる。この数値が大きいということは、限られた時間の中で多くの情報や意見を伝えることができるということを意味する。文字チャットはリアルタイムのコミュニケーションであるため、実用上あまり反応に時間がかかっては困るので、単位時間あたりの産出字数が多いということは、短時間でやりとりをすることができ、より充実した対話ができるということである。このように、単位時間あたりの産出文字数は、文字チャットで発揮される能力のひとつの指標になるものと思われる。なお、単位時間あたりの産出語数ではなくて文字数としているのは、単語によって構成文字数が異なるため、産出文字数の方が正確に産出分量を捕捉することができると考えられるからである。また、使用する語彙が程度の高いものになればなるほど1語あたりの文字数が増えるので、語彙数では文字チャットでの正確な産出量の捕捉にならない。なお、キーボード入力の慣れ不慣れが産出文字数に関係することは明白だが、それも能力のうちである。筆記による英作文が早いのも能力のうちであり、その場合に指や腕を鍛えている分を能力の評価に含めることができないということにはならないと思われる。

次に、1文あたりの文字数が挙げられる。この数値が大きいということは、英文構成力が高いということを意味する。そもそもネイティブ・スピーカーの作文と日本人英語学習者の作文とでは、1文あたりの文字数が異なる。それはネイティブ・スピーカーによる書き物と日本人学生の書く英作文を比較すれば明らかであり、日本人学生の場合はあまり長い文が書けない。もともとそうである上に、緊張したリアルタイムのやりとりになると、きちんとした1文を書き遂げるこ

とよりも、相手との対話のキャッチボールを成立させることが優先され、短く切り上げがちになるものである。従って、１文あたりの文字数が多いということは、文字チャットにおいて発揮される能力のひとつと言える。

また、１タスクあたりの発言の回数が挙げられる。発言の回数が多いほど、積極的に対話に参加しているわけであり、文字チャットのひとつの評価軸になりうる。発言の回数が多いということは、対話相手とのやりとりの回数が多いということを意味することが多く、定められた時間の中で行われるタスクで他の受講者よりも発言の回数が多くそれだけパフォーマンスが高いということになる。但し、発言の回数が他の受講者よりも多ければ、それだけ１文あたりの文字数は少なくなるものと予測できる。そうなると、発言の回数と１文あたりの文字数の両方を評価軸と定めた場合、これらの両方で高い値を達成するのは困難である。それだけに、どちらでも高い数値となる場合は、文字チャットのパフォーマンスが極めて良好であると言えるだろう。

さらに、単位文字数当たりの誤りの数が考えられる。その数値が低ければ低いほど、品質の高い文字チャットが行われていると言える。また、使用すべき単語を勘違いするケース（例えば compliment と complaint）などは話言葉でも文字チャットでもありうると思うが、文字チャットで特有な誤りというものもある。[4] それらは、文字チャットとそれ以外での誤りのタイプが異なることを示すものであり、文字チャットで現れるマイナスの意味での能力を表すとも言えよう。下記に掲げるのは、手書きの英作文やワープロ等で推敲を経た英作文にはあまり見られず文字チャットに特徴的と思われるものである。

・あるべきものがない

ハイフンの脱落（例：so-so を soso としてしまう）

アポストロフィ直後の s の脱落（例：that's を that' としてしまう）

be 動詞（例：What your name?）

前置詞（例：There is something what you say.）

本動詞（例：I don't much money.）

動作主の by（例：He talked to the turtle, but he was ignored it.）

・ないはずのものがある

語中にスペース（例：It を I t とする）

余計な定冠詞（例：I think the mercy killing is the identical with the murder. では形容詞に冠詞がついている）

接続表現の重複（例：Even though if we go there taking so long a time, we must be tired even before we get there.）

前置詞（例：How about to you?）

動詞（例：It is important how to live is.）

補文標識 that（例：So, do you know that the reason the father got angry?）

let's 後の ing 形（例：Let's talking!）

・取り違え
小文字のかわりに大文字（例：Me, too.をME, too.としてしまう）
アポストロフィのかわりにコンマ（例：didn't をdidn,t としてしまう）
アポストロフィをダブルに（例：what's をwhat"s としてしまう）
名詞のかわりに形容詞（例：It is good for educational.）
動詞のかわりに名詞（例：I want to marriage with Ms. Rom seriously.）
形容詞のかわりに動詞（例：Your golden hair is not suit for you.）
動名詞のかわりに原形（例：You should stop make it! ）
現在分詞のかわりに原形（例：I'm enjoy my campus life! ）
過去分詞のかわりに原形（例：The capital of Japan should be change.）
自動詞を他動詞として使用（例：So he returns his town.）
受動態のかわりに能動態（例：In my home town , a big building built.）
完了形のかわりに現在形（例：Baseball is popular in Japan for a long time.）
過去形のかわりに現在形（例：I haven't seen you since I am a student.）
do と be（例：Do they good?）
反対語との取り違え（例：Thank you for asking my question.）

・構文ミス
無理な等位構造（例：I only send and call e-mails to my friends and my families.）
繰り上げ構文の作り損ない（例：Japan seems that Japan is weak.）

・スペルミス
キーボード近接による（例：shoulder をshoulser としてしまう）
日本語読みによる（例：hall をholl としてしまう）
文字が増える（例：always をalwayas としてしまう）
文字が減る（例：amateur をamteur としてしまう）
逆行同化（例：university をuniversyty としてしまう）

加えて、ディベートのタスクで相手に対して議論をリードできているかどうかという点が挙げられる。ディベートは与えられた立場を支持する論陣を張って、逆の立場に立つ相手を論破しようとするものなので、そこで議論をリードできているということは、文字チャットを効果的に進めることができているということである。

7．まとめ：一般的英語能力と文字チャットで発揮される能力との比較

6節で検討した各種の基準は、文字チャットにおけるパフォーマンスが良いことを表すものであるが、こうした基準に照らし合わせて優秀な文字チャットを実践できている受講者は、国際検定試験に代表される一般的英語能力においてはどうなのか。これらに何らかの関係が見られるの

かどうか、これが本稿のもとになっている基盤研究のテーマである。文字チャットにおけるパフォーマンスについては2012年度の授業においてデータを取り、2013年度内に分析を完了し、稿を改める予定である。

注

1・・・2010 年度までの研究成果のまとめとして、鈴木右文（2011）『仮想空間文字チャットによる英語対話演習授業—実践10年の総括—』(九州大学大学院言語文化研究院 FLC 叢書 VI)（花書院）を参照いただきたい。筆者のその時点までの関連著作・論文についてもこの書籍に完全なリストがある。

2・・・TOEFL は Test of English as a Foreign Language の頭文字であり、一方 ITP は Institutional Testing Program の略で、団体受験用にリーディングとリスニングの問題から成る。

3・・・TOEIC は Test of English for International Communication の頭文字である。

4・・・文字チャット特有の誤りに関しては鈴木右文（2007)「文字チャットにおける英文の誤用について」『英語英文学論叢』第57集（1-13頁）を参照。