

韓国語教育におけるマルチメディアの活用

李, 相穆
九州大学大学院言語文化研究院 : 准教授

<https://doi.org/10.15017/7153273>

出版情報 : 言語科学. 48, pp.43-48, 2013-02-13. The Faculty of Languages and Cultures, Kyushu University
バージョン :
権利関係 :



韓国語教育におけるマルチメディアの活用

李 相穆

1. はじめに

近年、目覚ましい情報通信機器の発達と世界のグローバル化によって外国語学習の必要性はますます高まっている。その中でインターネットや ICT を使った外国語教育を支援する試みも盛んに行われている。例えば、情報処理分野では音声認識や自動翻訳、人工知能などを活用した外国語教育を開発しており、言語学や言語教育学分野では辞書開発、作文支援システム、コーパス構築などでより効率的で効果的な学習支援を探っている。外国語教育の現場でもこのような技術進歩の恩恵を受けながらネットワークを利用したディクテーション、コロケーションの学習、会話授業での動画利用の導入など、多岐にわたり応用されていると言える。

では、ネットワークや情報通信機器を使った外国語教育は従来のそれと比べて効果的なのだろうか。効果的であれば外国語習得のどのような点でどれほどの効果をもっているのだろうか。宮本(2001)は「ある新しい技術が開発されると現状で実践が行われ、その利点や問題点などがある程度明らかになり、さらに、その結果を受けて次の改善や開発が始まる。しかし現状では、技術に対する安易な期待感から開発が進み、新技術が需要を作り出すという構図となっている」と述べ、外国語教材での教育内容や教育方法、評価などの研究の重要性を指摘している。しかし現在の大学での研究活動を概観しても技術の斬新さや教材の運用コスト、管理の容易さに主眼がおかれているものの、今までの対面授業との比較をもとにその効果を検証しようとした研究はなかなか存在しない。

そこで本研究では、平成 20 年から平成 22 年年度まで大学の韓国語授業で使われていたマルチメディア韓国語教材の構成を紹介し、学生からのフィードバックによる改善点、これからの教材設計について考えていきたい。

2. マルチメディアの外国語学習効果についての先行研究

マルチメディアを利用した言語学習においては複合メディアと同様なメディア相互作用が発生する。すなわち、テキスト、音声、画像などの単一メディアによる効果だけでなく、映像やマルチメディアが言語の理解と学習にどのような方法で貢献しているのかについての理解も不可欠である。本章ではマルチメディアが外国語学習にもたらしている効果についての先行研究を概観する。

2.1 映像と外国語学習

Paivio(1986)の二重符号化仮説は言語教育における映像利用の理論的根拠となっている。言語情報と映像情報はそれぞれ独立的な機能を持ち、人間の記憶システムに二重に符号化されるため、記憶にある情報を言語化する際に役立つ。この理論は様々な言語教育での映像の利用が学習効果

を向上させるという点を示唆している。しかしこの理論は静止画の認識と記憶をモデルにしているため時々刻々情報量が増える動画について適用するには限界が感じられる。

2.2 メディア間情報一致度の問題

宮本(2001)では映像と言語との相互作用に関して、これまでの研究に一貫した結果が得られていない原因の一つはそこに様々な要因が絡んでいることにありと述べている。映像で伝えたい言語情報と映像との関連性の程度により映像情報効果が左右されるためである。一般的には伝えたい言語情報と映像が一致した方が効果的であると予想されるが、映像がないことでかえって学習者の注意が言語情報により集中されるなど色々な変数が存在するのである。

2.3 どのメディアが効果的なのか

外国語教育での映像に関する研究の一つは映像と他メディアとの学習効果の比較である。しかし、映像の効果が認められた条件でさえ数多くの変数が存在するため、その学習効果が映像の単一の効果だと断定することができない。実際映像の効果はタスクやテストの種類、学習者の外国語レベルにも大きく左右されるためである。

2.4 フィードバックとインタラクション

外国語教育では、学習者の学習状況に応じて誤りを指摘して学習者みずからがその誤りを修正していける能力を持たせることも教師の重要な役割である。コンピュータを利用した外国語教育教材ではパソコンのフィードバック機能と教材とのインタラクションで教師の役割を果たそうとしている。しかし、現在開発されている CALL 教材はどうだろうか。選択式や穴埋め問題等パソコン上処理が簡単な問題形式はあっても教師の役割を果たせるほどのシステムはまだ見当たらない。学習者の回答にどのようなフィードバックが必要で、どのようなインタラクションが学習を促進するのかについてのさらなる研究が必要だと思われる。

3. 九州大学韓国語授業での実践で見たもの

平成 20 年から 22 年にかけて韓国語学習者の教室の対面授業や学生の自律学習のために様々な韓国語教材を開発し学生に利用してもらった。そして授業に参加した学生 41 名からアンケートで利用後の感想、改善点を調査した。まず、教材の構成について述べる。

本教材は大学 1 年生を対象に韓国語文字の体系や発音などについて学習する導入部分と、教科書の各課で習った文法項目をチェックする練習問題、そして本文の会話を収録した構成になっている。韓国語の学習を始めた学生が最初にぶつかる壁となるのは文字と発音の学習である。日本語と比較的類似した音韻を持っているだろうと考えていた学生にとっては、文字と発音が意外と難しく、意欲を喪失してしまうことがよくあるようである。2 番目に学習者が困難を感じるのは動詞や形容詞の活用であろう。韓国語の語尾の変化は日本語より量も様相もかなり複雑である。このような語尾変化の仕組みを理解し完璧に活用できるレベルに到達するためには相当な努力と時間を要する。最後に韓国語の作文や会話で使われる文の自然さを獲得することである。文法的

には問題ないが語彙のコロケーションが母語話者のそれと異なって不自然に聞こえてしまうこともあるし、またイントネーションも発話の自然さに影響を与える。

3.1 文字の学習

日本語では仮名ひとつひとつの文字が音節を表す文字体系であるが、韓国語では文字の構成要素（子音、母音）は音素を表し、それらが組み合わせられて一つの音節が作られ一つの文字となる仕組みである。本教材ではまず学習者に韓国語の音節を聞かせ、それには子音+母音もしくは子音+母音+子音の構造が存在し一文字で表せるということを視覚的に示している。ハングル文字完成タスクではマウスポインターの Drag&Drop を利用して文字を完成させ、韓国語を始めたばかりの学習者が韓国語文字の仕組みについて練習できるようになっている。

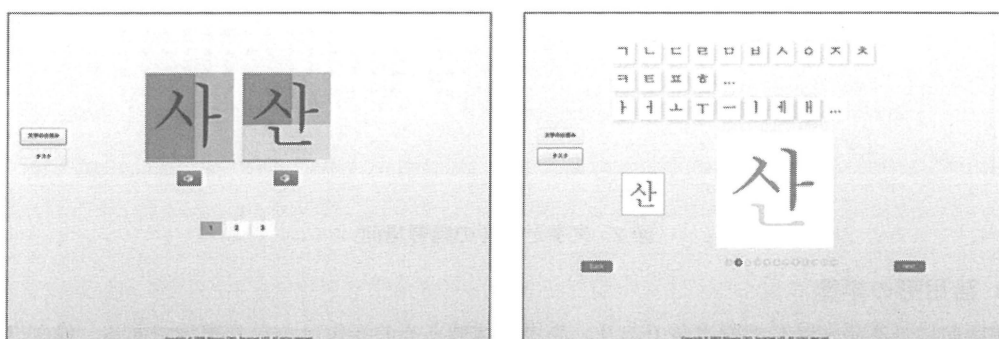


図 1. 韓国語文字の構成

本教材に対する学生からのアンケートには以下のような回答があった。

- ・ 一つのハングル文字を3つに色分けして分かりやすかった。
- ・ 子音や母音を使って文字を作るタスクは面白い。
- ・ 文字が書けなくても練習ができる。

初めて韓国語の文字を学習する学習者が負担を感じずに教材を利用するだけで文字の仕組みが分かるような設計となっており学習者から好評を得ることができた。

3.2 文字と発音

日本人韓国語学習者にとって韓国語の発音はかなりの負担となっているように見受けられる。多くの学生が個々の子音、母音の発音学習に困難を経験する。子音+母音+子音などで構成される閉音節の学習も習得しにくい項目の一つである。本教材では韓国語の書き順を覚えながら文字の仕組み、音声を学習できる教材となっている。調音方法に関しての詳細な説明は省略してあり、それは授業中に韓国語の教師から学ぶようにしている。なぜなら学習者は自分の発音の誤りにはなかなか気づきにくいいため、正しくない発音が定着してしまわないようにするためである。

学生からのアンケートからは、筆順と発音ビデオや平音、激音、濃音の区別に対する評価が高かったものの、やはり音声を聞いて発音ビデオを見るだけでは自分の発音が正しいのかどうか

分からないと答えた学習者が多かった。

- ・ 見ているだけで韓国語文字の筆順が分かった。
- ・ 発音ビデオがあり真似することができた。
- ・ 区別しにくい音についての練習問題は難しかったが面白かった。
- ・ 自分の発音が正しいかどうか分からない。

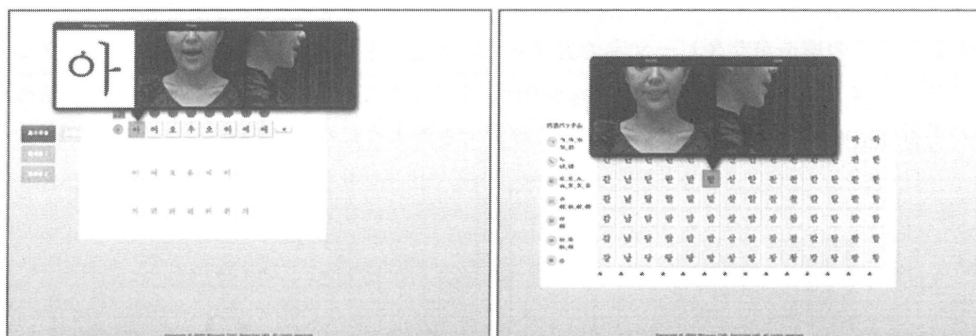


図 2. 文字と発音の練習場面

3.3 活用形の学習

韓国語は日本語と同じく膠着語であり、語尾の種類とその変化はかなり複雑である。韓国語の語尾はその数だけでも 900 種類以上あると言われている。活用形の学習をしていく上で学習者に学習を継続させるためにあらゆる活用形を試させ、そして文完成するタスクで並べ替えの作業をさせ自然に活用形に慣れていけるようになっている。

学生からのアンケートからは操作の簡単さ、単語を並べ替えながら文を完成するタスクの面白さが評価された。そして問題数が少ないとの指摘もあった。

- ・ 操作が簡単で復習としては最適である。
- ・ 作文問題が面白い。
- ・ 問題が少ない。

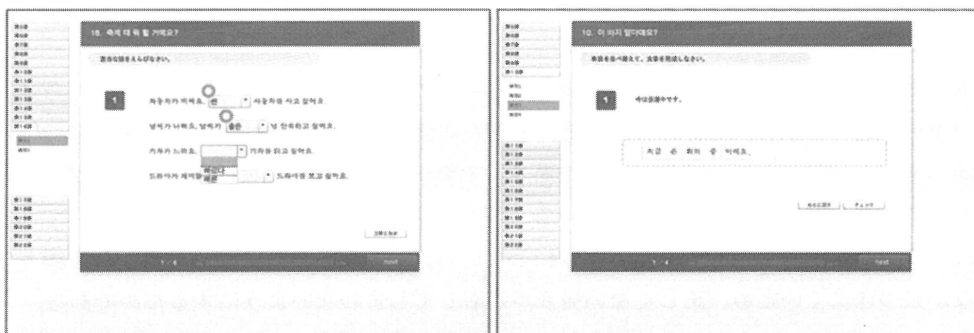


図 3. 活用形の練習場面

3.4 会話

韓国語教材の会話には教科書の17の場面を用いている。それぞれの会話は大学の新生が学校生活や旅行など身近なテーマを取り上げ、教科書で習った文法事項を確認するとともに学習した韓国語の表現をすぐに使ってみることができるようなテーマになっている。会話教材に対する学生からの評価は以下のようなものがあった。

- ・より豊富な表現を勉強したい。
- ・会話の数が少ない。
- ・不自然な内容の会話がある。
- ・場面サイズが小さすぎる。

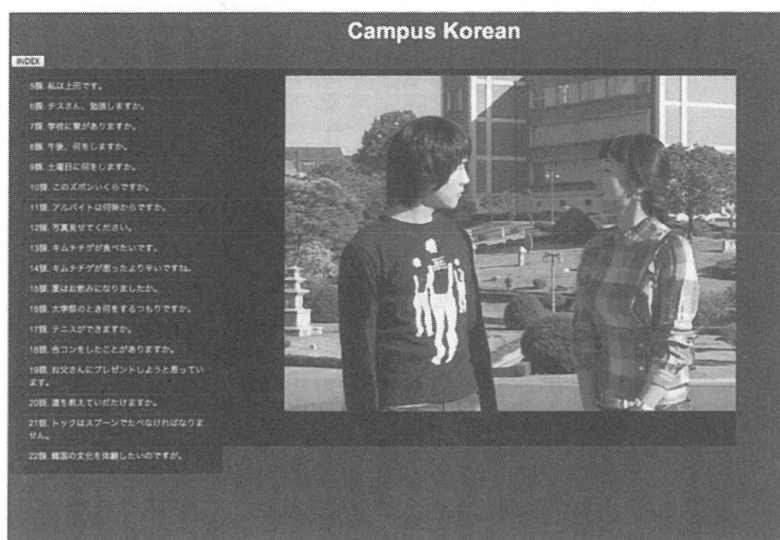


図 4. 会話教材

3.4 教材全体に対して

韓国語教材に対する学生の評価はおおむね高かった。しかし、実際教材を使用した授業では教材に対する学生の関心はだんだん低くなっている印象を受けた。それは、教材全体が単純な構成（文法問題、会話練習）になっていることに起因するのではないかと考えられる。学生の関心を維持させるための工夫が必要に思われる。

4. これからの教材設計で求められるもの

技術の進歩に伴い、学習者に提供するコンテンツやコンテンツの性質は日々変化を遂げてきたが、その利用形態を見ると、マルチメディア教材の提示や設問に学習者が単なる選択や埋め込みといったインタラクションで答えるという構造はまだ変わっていない。しかし、実際の人間同士の言語生活には、このような一方的な情報提示と意味のないインタラクションの場面はほとんど現れない。現実世界をもっとも類似した形で再現しているマルチメディア教材とこのインプット

方式には大きな隔たりが存在することがわかる。このような学習者に提示された情報と学習者からインプットされた情報の格差を補うためには学習者がインプットする際に単なる回答行為（クリックなど）よりは意味のある言語行動（デバイスを媒体とした）を付与しなければならないと考えられる。そこで、異なるインタラクションによる学習効果の違いを調べるため、学習者を①テキストなどマルチメディアを使用しない学習者群、②マルチメディアを利用するが既存のインタラクション方法を利用する学習者群、③インタラクションに意味付けが可能なデバイス（タッチスクリーン、マルチタッチデバイスなど）を利用した群に分け学習の観察および学習後の記憶テスト、言語運用テストを行い、マルチメディアの特性とそれに対する学習者のインタラクションの関係を明らかにしていきたい。

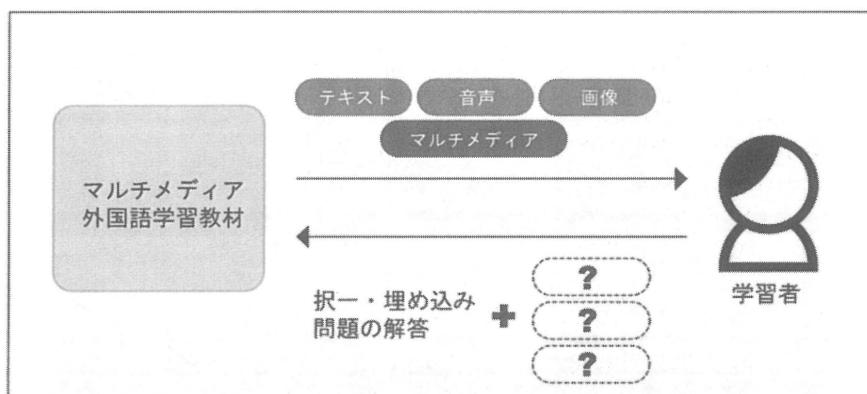


図 5. マルチメディア外国語教材とインタラクション

5. おわりに

世界がグローバル化し、情報機器の発達は外国語教育分野でも変化の時期が到来したとも言える。コンピュータやインターネットを利用した外国語教材の開発が活発に行われているが、理論の検証、実証、学習者の認知過程にまで踏み込んでない教材の開発はあまり意味がない。マルチメディアが学習者に学習動機を付与できるという点において立派な材料であることは否めないが、言語学習に寄与する複合的な影響を把握した上でのさらなる教材開発が求められる。

参考文献

- Paivio, A. (1986) *Mental representations : A dual coding approach*, Oxford University Press.
 宮本節子 (2001) 『マルチメディア語学教材の開発と評価-理論と実証と-』 溪水社.