

英語以外の外国語教育と iPhone 用アプリケーション

- 『外交フランス語』教材開発 -

高垣由美

Email: takagaki@lc.osakafu-u.ac.jp

大阪府立大学学術研究院第一学群人文科学系

©Key Words 特定目的のためのフランス語, モバイル学習, ゲーム

1. はじめに

『Le français diplomatique 外交フランス語』は、2013年5月に公開した iPhone 向けのアプリケーション(以下略して「アプリ」)で、外交の場で使われるフランス語を学ぶ独習用教材である。Apple 社の App Store を通して無償で一般公開されている。この教材は、英語以外の言語、その中でも外交フランス語という特定目的のためのフランス語を学ぶ点で特徴がある。「特定目的のための」というのは、ビジネス、科学、医療、貿易、法律、接客、観光、料理といった、ある専門分野で日常的によく使われる言語を学ぶための、という意味である。そのような特定目的のためのフランス語は、一般フランス語とは、語彙や文体などが異なるために、教材内容も異なってくる。

本稿では、まず iPhone 向けアプリのあるべき姿を、iPad と対比させて述べる。次にそれが本教材においてどのように実現されているかを、教材の内容を紹介しつつ説明する。また語学教材のプログラミングに関する注意点も述べる。最後に、特定目的のためのフランス語と iPhone というプラットフォームとの関係を論じる。

2. 優れた iPhone 向け教材とは?

優れた iPhone 向けの教材の条件とは何であろうか。アプリがどのような使われ方をするかという点からは、まずシンプルであること、次に隙間時間を利用して使えるという、2つの条件が出てくる。第1のシンプルさは、iPhone の画面が、コンピュータに比べて小さいため、表示できる情報量も種類も限られ、複数のウィンドウやアプリを並行して操作するのに向かないからである。端末を手で支え続けて、画面を指でタップする方式では、複雑な操作は難しく、長時間の利用には適さない。第2の隙間時間の利用は、iPhone ユーザの利用シーン、使用パターンと関係する。じっくりと腰を据えて利用されることが多いコンピュータに対して、iPhone は、電車を待つ2~3分のような、細切れの時間での利用が想定される。実際、開発元である Apple 社のホームページに記載されている画像でも、iPhone が出てくるのは、電車の中や電車を待つ場面、レストランで料理が出てくるまでの待ち時間というような短時間の使用シーンばかりである。

注意すべきは、この iPhone の利用シーンは、同じオペレーティングシステムを使う iPad とはかなり異なるという点である。iPad はタブレット型コンピュータな

ので、ゆったりと腰を据えた状態での使用に適している。Apple 社のホームページでも iPad は、ソファでくつろいだ自宅学習、図書館や教室での自習、大学での講義の中というように、いずれも坐って安定した状態での学習場面が紹介されている。iPhone はこのように使うのには、最適なデバイスではない。実は本教材の制作開始後に、新たに iPad や iPad mini が発売され、対応を考えたという経緯があった。しかし二兎を追う者は一兎をも得ずになることを恐れ、結局当初の設計思想を貫いて、あくまで iPhone での使用を想定して完成させた。つまり簡単に始められ、一回のセッションはわずかな時間で、その間に達成感が得られ、一日に何回も使うようなアプリである。結局、iPhone 向けの教材は、長大で本格的なメインとなる教材よりも、軽くてポイントを押さえた副教材やツールのものが向いていると言えるだろう。

さらにアプリ開発の上でもう1つ重要な点は、何度も繰り返し挑戦する意欲を導くデザインと内容である。これはすべてのアプリに当てはまることだが、特に iPhone アプリは、操作自体はシンプルであるゆえに、繰り返しの使用に耐えるためにより一層の工夫が必要となる。この工夫として採用したものは、1) 提供する情報量を大きくすること、2) 様々なレベルの学習者が使えること、3) ゲーム性があること、4) 美しさがあることである。これらのポイントを、限られた予算と時間の中で、実際にどのように実現したかを、以下教材の中身を見ていながら説明する。

3. 教材紹介

教材は全体で三つに分かれていて、第1章は「国旗問題」、第2章は「聞き取り問題」、第3章は「文法・語彙問題」である。隙間時間での利用を想定して、すべての学習内容は、短時間で解けるクイズ形式で提示され、解説は一切ない。すべての章において、「Ecoutez (「聞きなさい」の意)」のボタンをタップすることで、フランス語の録音音声を聞くことができる。

3.1 国旗問題

第1章は、各国に関するフランス語情報を、国旗と結びつけて学習しようという問題である。

国旗とその国の情報を結びつけるクイズ形式のアプリは、フランス語でも日本語でもすでに存在する。しかしそれらはあくまで国旗当てクイズであって、語学

教材として設計されていないため、フランス語学習に使えるものにはなっていない。本教材はあくまで言語を学ぶことが目的である点で、それら既存のアプリとは異なる。



図1 国旗問題 トップページ

図1がこの章のトップページで、下部に「Démarez (「スタート」の意)」と書いたボタンがある。ボタンの表示がフランス語だけなのは、教材を動かす操作をしながら言葉を学んでもらうためである。このように、特に操作に支障が出ると思えない場合は、あえて日本語を使っていない。このボタンをタップすると、アトラダムに、図2のような国旗の画像が出てくる。



図2 国旗問題 国旗ページ

国旗で表された国名とその情報を知りたければ、ページ下の「Suivant (「次に」の意)」のボタンをタップすると、図3のようなページに移動する。



図3 国旗問題 国情報ページ

このページでは、国旗で表された国名、正式の国名(Nom officiel)、国民名(Gentilé)、首都名(Capitale)、国名の入った例文という、5種の情報が提示される。

これらの情報の中で、最後の例文がとりわけこの教材の独自性を表している。既存の語学教材アプリは、文脈から切り離された単語を提示して暗記させる、フラッシュカード型のものが多い。これに対して本教材は、文の提示を重視している。そしてこのこだわりは、国名名詞に関しては特に有効である。フランス語では、国名名詞の用法は、単数扱いか複数扱いか、また国名の前の冠詞の有無といった点で例外が多い。図3の5-6行目の例文は、3種類の異なった国名の扱いを含む。Malaisie (マレーシア) と Thaïlande (タイ) が女性単数名詞であるのは、これらの国名の前の定冠詞「la」が示している。このように国名には定冠詞が付くのが原則である。しかしこの例文を見ると、Singapour (シンガポール) は無冠詞で使われることがわかる。また Philippines (フィリピン) は、その前に(前置詞àと複数定冠詞 les の縮約形である)「aux」が使われていることから、複数扱いの国名であることもわかる。こういった例外的な用法は、単なる語彙リストでは表現しにくく、文の中で初めてわかりやすい形で現れる。

この例文の文体は、初心者レベルを超えた格調の高い表現になっており、一般の使用頻度は低いが、外交の場で働く人間ならば知っておくべき語彙も使われている。この点で一般フランス語にはない、特定目的のためのフランス語の特徴が現れている。この例文を和訳、仏作文、ディクテーションの練習として使う工夫をすれば、このアプリは中級から上級の学習者も使用できる。既存のiPhoneアプリのほとんどが、初級者だけを対象としているのに対して、このアプリが様々なレベルの学習者に開かれているのは、教材を長く繰り返し使って貰えるための工夫である。

本教材の独自性が表れているのは、例文だけではない。図3の3行目に記載されている「Indonésien, Indonésienne (男性のインドネシア人, 女性のインドネシア人)」のような国民名は、国名の派生語である。派生形の作り方は様々で、中級者から上級者でもかなり厄介な学習項目である。この国民名を本教材ほど体系的に集めたものは、iPhoneアプリはもちろん他の形態の教材でも、ほとんど存在しない。

このような国旗と国情報は200国分あり、かなりの情報量である。これは繰り返しての使用に耐えるための工夫の1つである。提供している情報量が小さいと、ユーザは短時間ですべての学習内容をクリアしてしまい、アプリに飽きてしまう。それを防ぐ効果がある。またこのクイズをゲーム感覚で楽しめれば、単調な暗記でも学習者は繰り返して挑戦しようという気になる。このように、教育を主目的とするゲーム、つまりシリアスゲームの特性を持つということは、繰り返しの使用に耐えるためには、大変重要な要素である。

なおこの第1章は、情報検索の利便性を考えて、索引機能も充実させた。図4は索引の一覧である。



図4 国旗問題 索引ページ

フランス語の表示は上から順に「国旗の図柄による索引」、「日本語の五十音順索引」、「フランス語のアルファベット順索引」を表し、それぞれの索引から、図3のような国別情報ページに移動できる。

3.2 聞き取り問題

第2章は聞き取りの学習用で、TOEIC形式の写真描写問題である。使用した写真のほとんどはフランス外務省の提供で、外交フランス語を使う場の臨場感を高める効果がある。



図5 聞き取り問題 問題提示ページ

図5のような写真を見ながら、A, B, C, D 4つの文を聞き、その中から写真を最も適切に表している文の記号を選ぶ。記号選択式にしたのは、隙間時間を利用した学習を想定して、解答に時間をかけさせない配慮である。正しい選択肢をタップすると、図6のような正解のページへと移動する。赤字部分が正解である。

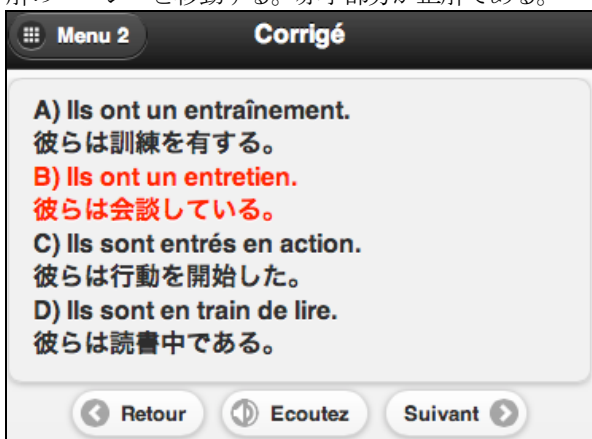


図6 聞き取り問題 正解ページ

同様の問題が合計50題あり、初級用、中級用、上級用と3つにレベル分けしてあり、挑戦したいレベルの問題だけが提示されるように、設定することもできる。

3.3 文法・語彙問題

第3章は文法・語彙習得のための穴埋め問題である。第2章と同様に解説はなく、長文は避けている。

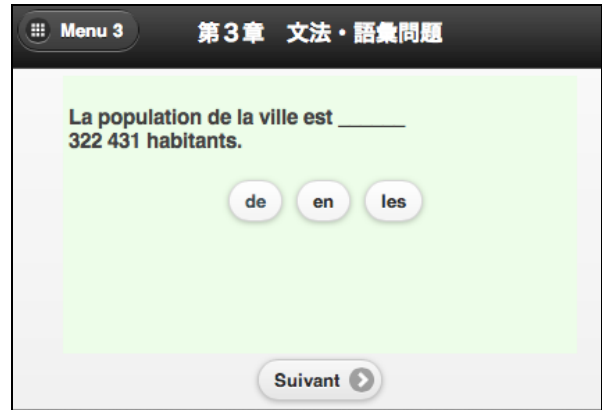


図7 文法・語彙問題 問題提示ページ

図7のようなページで、下線の空欄部分に、3つの選択肢のうちのどれかを入れて「市の人口は322431人である。」という意味の文を完成させる。シンプルさを追求するために、解答には文字を入力する方式はとっていない。正しい選択肢をタップすると、図8のような正解のページへと移動し、そこで初めて日本語訳が表示される。



図8 文法・語彙問題 正解ページ

図8の例文は、この教材のめざす所をよく表している。つまり、単に「言葉が通じればよい」という方針の学習を奨励してはいないのである。正解の「de」という機能語は、この文の意味を理解するというだけならば、なくてもそれほど困る語ではない。しかし外交の場でフランス語を使おうと志す学習者は、このような細部にもこだわって、正確なフランス語を学ぶべきなのである。このような作問の仕方が、外交フランス語の教材という特徴を表している。

この章は単に問いに答えるだけでなく、使い方を工夫すると、様々なレベルに対応する。実際、文法の問題としては簡単だが、語彙に注目すると、一般フランス語では頻度の低い語もかなり使用されている。例文

の意味の理解で満足するのではなく、この文を和文仏訳やディクテーションできるかまで考えると、中級、上級になっても、このアプリは使うことができる。このように、レベルに応じて使用法を変えることで、長く使えるということは、アプリの繰り返しの利用という点で効果をあげる。

この他にも、繰り返しの利用に耐えるための工夫がある。その1つは、先にも述べたが、提供している学習量を多くし、容易にすべての学習内容をクリアされてアプリに飽きられないようにしていることである。そのため問題は時間と予算の許す限りの最大量を提供するように努め、合計 101 題を作成した。設定によって、初級、中級、上級の中の、挑戦したいレベルの問題だけが提示されるようにもできる。

さらに、見て楽しい美さを出すために、図8のような正解ページの背景は、カラーの模様入りした。文字の読みやすさということを見ると、背景は無地が最適なのだが、それでは無味乾燥になりがちである。視覚的な楽しさは、ゲーム性と同様に、学習者を飽きさせないための刺激剤である。

以上が教材の内容である。

4. プログラミング上の留意点

アプリの制作にあたって気がついた、語学教材特有のプログラミングにおける留意点について述べる。

図7では、文が画面左側にやや寄っている。これは正しい位置で改行するための措置である。「322431人」と表現する時に、フランス語では数字とそれに続く単位（「人」を表す「habitants」という語）の間では改行しない。このようなフランス語表示の規則は、制作するフランス語教師が、プログラミング業者にきちんと指示を与えるべきところである。既存の教材の中には、このような細かな点が杜撰なものがかかり見られる。行送りの規則どころか、基本的なハイフネーションの規則さえも守られていない教材さえある。（フランス語の分綴の規則は英語とは異なる。）このような点は、教材のコンテンツを制作する側が、プログラミング業者と密接に連絡をとりながら、しかるべき注文をつけないといけない。とりわけ英語以外の外国語の場合は、その言語特有の表示の問題があることを、業者が知らない場合がほとんどである。それを指摘し、解決するように依頼できるのは、その言語のプロであって、プログラマーではないことは、心すべきであろう。

5. iPhone と特定目的のためのフランス語

最後にこの教材と、iPhone というプラットフォームとの関係を論じる。既存の iPhone 向けアプリでは、一般フランス語を扱っている教材がほとんどであるのに対し、この教材は、外交フランス語という特定目的のためのフランス語が対象である。この特異性の実現は、iPhone というプラットフォームと関連している。

ゲーム機や携帯電話向けコンテンツとは異なり、iPhone 向けアプリは、個人や小規模な開発者が自由に作成、公開できる。そのためオタクで、マニアックなおもしろさが許される場である。この点で iPhone 向けアプリは、必要とする人間の数は少ないけれども、社

会的に意義のある学習教材の無償提供には、便利なツールといえる。国際機関で働くためにフランス語を学ぶ日本人のような、少数の学習者向け教材という「売れないけれど作りたいもの」の発信に適している。この教材の内容は、大学の授業でも商業出版でも実現したいものであるが、アプリを配信する場の App Store で提供される、検索やランキングといった機能のおかげで、特殊なアプリにも光が当たる可能性があり、それを求める人の所に届けることができる。

この点で iPhone アプリは、英語以外、つまり比較的需要が少ない外国語、さらにその中でも需要の限られた特定目的のための外国語教材に、新しい可能性を開いてくれている。

6. 結びに代えて

英語以外の外国語で、しかも特定目的のための言語学習教材に関して、アプリ開発の体験に基づいて論じた。

実は本教材の当初の計画では、学習履歴も組み込んだ、本格的なシリアスゲームの形をとった教材にするつもりであった。しかし予算の関係でいずれも実現することができなかった。その代わりに、低予算によるゲーム性の低さのほうは、教材内容でカバーし、繰り返しの利用に耐えるように作ったつもりである。

このような予算上の問題は、低コストで作れる web 教材の場合は、発生しない。そこで自主教材「国際機関で働きたい人のためのフランス語講座」<<http://www.yumiyumi.jp>>も制作し、アプリで実現できなかった内容を入れている。まだ開発途上だが、今後内容を充実させていく予定である。

なお、この iPhone 向けアプリと同じ内容は、web 上でも公開している。<<http://www.yumiyumi.info>>。ただし、web での使用に便利なようには変更していないので、使い勝手は iPhone よりもはるかに劣る。

本研究は、平成21年度科学技術融合財団(FOST)調査研究助成、平成21年度及び平成24年度日本学術振興会科学研究費基盤研究 C (課題番号 21520446, 24520476) の助成を受けている。

参考文献

- (1) 有田隆也：“ドイツボードゲームの教育利用の試み-考えるよりこびを知り生きる力に結びつける-”, *Computer & Education*, 31 巻, pp.34-39 (2011).
- (2) 飯嶋香織：“文系大学生の携帯電話と PC 利用とデジタルデバイトの関係に関する調査研究”, 2012PC Conference 論文集, pp.367-368 (2012).
- (3) 尾崎志津子：“iPad を活用したオンライン英語多読の導入-名古屋文理大学メディア学科における事例-”, *Computer & Education*, 32 巻, pp. 49-52 (2012).
- (4) 加藤映子：“語学教育とゲーム”, *Computer & Education*, 31 巻, pp.28-33 (2011).
- (5) 金義鎮, 鈴木康洋, 金恵鎮：“タブレット PC を用いた基礎韓国語の電子教科書の実践活用に関する考察”, *Computer & Education*, 33 巻, pp.92-97 (2012).