

キャラクターセントリックな外国語教材開発の試み

田邊 鉄*1・清原文代*2・山崎直樹*3

Email: ttanabe@iic.hokudai.ac.jp

*1: 北海道大学 情報基盤センター

*2: 大阪府立大学 高等教育推進機構外国語教育センター

*3: 関西大学 外国語学部

◎Key Words 初修外国語教育, シェアードワールド, 教材開発

1. はじめに – “文芸的”教材開発

大学で用いられる初修中国語用教科書においてダイアログの占める比重は非常に大きい。入門クラスの授業は、文法解説と短文作りなどの練習を除けば、大半の時間をダイアログの発音練習や解説に費やすのが通例だからだ。

ダイアログの目的は3つある。一つは言語教育上の課題の解決である。入門・初級段階の語彙と文法事項を網羅することが求められる。もう一つは、教科書的な知識を、実際に言葉が用いられる現場に近い状況に置いて「使える」ようにすることである。三つめは、教材への没入を促し、モチベーションを維持向上させることである。問題はこの3つの目的が、しばしば相反する要求になることである。生き生きとしたダイアログを書こうと思うと、文法や語彙が網羅できなかつたり、逆にシラバスからの逸脱が頻発したりする。一方、語彙や文法事項の網羅を優先すると、「欲しい」表現を使えず、無味乾燥なダイアログ・不自然なダイアログになってしまう。さらに、実際の利用を想定して設定した「留学」「旅行」「中国人の応接」といった場面は、大半の学生は体験することなく卒業していくため、没入感を得られず、モチベーション維持の機能も十分に果たせない。

この矛盾を解決するために、「文芸的」に教材を構築するのがいいのではないかと。教科書のダイアログはフィクションである。フィクションは、ものごとの本質を抽出・純化し、比喩的に示すことができる。事実そのものではないからこそ、事実により接近できるのだと言える。

そこで、従来のように、語彙や文法を説明するのに基づいてダイアログを組み立てるのではなく、統一された世界観に基づいて場所や人物を詳細に設定・記述し、「そのキャラクターにとっての自然な発話」として、ダイアログを構築すれば、没入感の高さと利用場面を意識したリアリティを両立できるのではないかと。さらに、語彙や文法の使用範囲を「キャラクターの属性」として設定することにより、半自動的に逸脱を防ぐこともできるだろう。

また、キャラクターや世界観は教科書の教育・学習課題と独立して設定されるので、シェアードワールドに基づくn次創作の原理を応用して、教育機関や言語

を越えた教材共有が可能になるのではないかと。

これらの諸点を考慮し、キャラクターや世界観の設定を軸として教材開発を行う手法の有効性を検証するような研究を構想した。

2. 研究の目的と期待される成果

本研究の目的は、ダイアログに登場するキャラクターを軸にした教材開発を実施し、学力向上とモチベーションの維持向上の両方に、好影響をもたらすことを検証することである。あわせて、教材の共同開発や共有にも利用可能であることを示す。研究設問は以下の通り。

RQ.1 既存のダイアログが重視する「実用性」や「リアルさ」を、「架空の物語のリアリティ」に置き換えても、学習目標は達成できる

RQ.2 n次創作の要領で、シェアードワールドを通じたコラボレーションによって、教材の共同制作や共有は、より効率よく行うことができる

本研究によって、教材の共同制作や共有に全く新しいフレームを提供することが可能である。

キャラクターや世界観を中心とした教材の共有であるから「文法事項の提示順」や「語彙の選択」などの考え方の違いによって、教材作成が迷走することを回避できる。

また、言語学習と物語世界を別レイヤーに分けたことによって、中国語だけでなく、他の様々な言語にも対応可能な教材作成フレームワークを提供することができる。これは教材作成の手間を省けるだけでなく、複数の外国語を同時に学ぶ、バイリンガル授業・マルチリンガル授業の実現に寄与できるものと思われる。

日本人教員を中心とした開発であれば、物語世界は日本語で構築することが普通であろうから、これまで教材開発の過程では蚊帳の外に置かれていた学習者にも、開発に関わることができる。これは学習者のモチベーションを維持向上するのに役立つことが期待される。

3. 支援ツールの開発と試用

キャラクターベースの教材開発のために、以下のとおり支援ツールを開発・試用した。

3.1 キャラクター・世界観設定 Wiki

本稿の提案する教材開発の心臓部、と言える。いわゆる LAMP サーバーに、Media Wiki をインストールした。Media Wiki は、Wikipedia にも使われている Wiki エンジンで、コンテンツそのものと、個々のコンテンツに関するメタな議論を同時に扱うことができる。

今回の教材作成のように、主たる「元ネタ」のないようなシェアードワールドでは、一般に、ごく基本的な設定だけを決めておき、あとは参加者が勝手にストーリーを提案、それをもとに、さらに作品世界の詳細を詰めていく。Media Wiki は、こうした用途に向けたシステムである。

3.2 対話生成システム

キャラクター同士を対話させたり、自分でキャラクターと対話してみる時のための、一種のチャターボットである。演劇には、エチュードといわれる寸劇形式の訓練があるが、対話生成システムは創作したキャラクターが、現在の設定でどのように反応するかを調べるために、キャラクターと人間の間で一種のエチュードを試みているのだと言える。もちろん、初級段階で扱える会話のパターンに限られるため、まともな対話が成り立たない可能性もある。2009年に筆者（田邊）が開発したチャターボット「小李シリーズ」は、チャターボットの「時に当意即妙な受け答えをする」という点を犠牲にして、教員が回答の分散具合をコントロールできる。今回はこれを用いて、キャラクターごとに「ある質問に対する複数の回答の出現割合」を調節することによって、個性をもたせている。

マンガやアニメは、キャラクターの「決めセリフ」「決めポーズ」が、読者や視聴者に強い印象を与えるように作られている。この対話生成システムは、Wiki での設定に応じて、パラメータを調整し、「決めセリフ」を生成している、と言ってよい。

3.3 語彙・文法事項管理データベース

教材開発に用いた語彙は筆者（清原）を代表者とする科研「紙と e-Learning を繋ぐワンソース・マルチユース教材の開発」（課題番頭 22520574）で開発した単語集から約 400 語を選択、北海道大学の統一教科書から、固有名詞を含む 33 語を追加した。また、文法事項は中国語教育学会編「中国語初級段階学習指導ガイドライン」掲載のものを中心に、市販の教科書等から追加した。いずれも、大学の 1 年生が通年で 1 コマ学ぶ程度の分量を想定した。

3.4 キャラクター描画掲示板（未完成）

いわゆるお絵かき掲示板に、パーツを組み合わせてキャラクターを完成させる描画支援システムを組み合わせたものである。同様のソフトウェアや Web サービスは多いので、それらを活用することを考え

て今回は実装を見送った。また、協力者の学生・院生から「紙ベースでラフから起こした方が早い」という声もあったので、キャラクターの見た目は、スケッチしたものをそのまま、または、スキャナで取り込んだデータとしてやりとりした。

以上のシステムは、共通認証システムで統合・管理されている。セキュリティ上の様々な懸念から、現在は学内からのアクセスに限定し、パスワード認証をかけている。将来的には、たとえば Wiki スпамなどに最低限の対策を施し、できる限り自由に使えるように公開する予定である。

4. 試用および成果

システムはまだ一般公開しておらず、教材や設定資料は一本もない状態である。厚いシェアードワールドなど望むべくもない。そこで、簡単な動物キャラクターを 2 頭設定し、筆者（田邊）が「呼び水」となるお話を 3 本書いて、それをもとに、顔の分かっている教員・大学院生・中国語履修学生に呼びかけて、物語やその断片、対話文のアイデアなどをとって設定 Wiki に書き込ませた。大学院生・学部学生は日本人のみとし、アイデア等は原則として日本語で書き込むこととした。

27 人から反応があり、合計 70 件を越える書き込みを得た。

学部学生から寄せられたものでは、いかにも教科書的なダイアログの一部を切り離したような対話が多かった。たとえば「元気?」「うん元気」とか、「私のケータイはどこ?」「さっきハンハンが持っていたよ」といった類である。内心「もう少し遊んでほしい」と思っていたので、「もっと面白くしてもいいのに」と言ったところ「教科書にそんなものは求めていない」と言われた。「つらい勉強」を「少しでも楽しく」しているように見えたのだろうか。そしてそういう工夫自体があざとく感じられたのだろうか。こんなことを言われてしまっただけでは身も蓋もないが、あらためて、日本の大学生を縛り付けている固定観念を見たように思う。

5. おわりに

今回は、学生と教員が、主に日本語を用いてキャラクターや世界観を作りだし、それをもとに教材を完成・試用するにとどまった。今後、より多くの教員が「面白いお話を作る」目的でコラボレーションすれば、汎用的でありながら個性的な教材が、今よりずっと早いペースで開発できるようになるだろう。特に、ネイティブスピーカーが参加すれば、教材作成のためのコラボレーション自体が、いい訓練になるだろう。

今後は他の言語などでも利用してもらい、手法の有効性を検証する予定である。

本研究は科学研究費補助金(23501090)の助成により行われたものである。