

外国語語彙学習の動機づけを高める活動と Web によるサポート

田邊 鉄^{*1}

Email: ttanabe@iic.hokudai.ac.jp

*1: 北海道大学情報基盤センター デジタルコンテンツ研究部門

◎Key Words 中国語教育, CALL, 語彙学習

1. はじめに

外国語学習における動機づけは、言語ごとの特徴によって左右される。

中国語は形態論的には孤立語であり、原則として活用によって語形が変化したり、活用語尾が付着したりすることがない。学習者にとってこの性質は、記憶すべき文法項目が少ないという利点をもたらす一方で、同音異義語が多くなる、という難題も投げかける。もちろん、中国語の主たる使い手たちも、この問題には早くから気づいており、新しい語が必要となった時、新しい漢字を作るのではなく、漢字を2文字以上に熟して使う方法がとられるようになった。こうして確立していった漢字の「造語能力の高さ」は、今日に至るまで、中国人はもちろん、私たち日本人にも恩恵をもたらし続けている。漢字を二つ、三つと並べて語を作る、日本人はそれを小学生の時から学び続けている。

これは中国語学習のエントリーバリアを下げ、また特に大学で初めて学ぶような学生には、動機づけを維持・向上させる一つの材料となり得る。

ところが、大学で中国語に初めて触れる学生は、どういうわけか「造語」の才を中国語の習得には全く利用しようとしない。覚えようとしている単語に、既に覚えている漢字は含まれていないかチェックするだけでも、学習効率は一上がり、学力が身につくと思うのだが、英語を学ぶのと同じように、スクラッチから綴りと意味と発音をつなぎ合わせようとしている。

これは大学の特に非専攻の初習外国語授業において、学習プロセスが単なる「作業手順」になっており、学生自身も、教員も、「単調な作業をイヤイヤこなす学生」というステロタイプから抜け出せず、「楽しい授業」の追求を後回しにしてきたツケ、ではないだろうか。

2. 研究目的・研究対象

本研究は以上のような現状をふまえ、中国語の語彙習得を習得するための新しいアクティビティと、それを支援する Web システムを開発・運用し、その効果について基礎的な検証を行うことを目的とする。

研究対象は北海道大学で1年生配当の中国語 I・II (2コマ/週) を受講している学生のうち 30 名の参加者とする。

3. 従来語彙学習

今日の大学教育における初習外国語科目では、コミュニケーションツールとしての外国語、すなわち「言いたいことを言う方法」を学ぶ教材・カリキュラムが主流である。「言いたいことを言う」ためには、学習段階にこだわらず、新しい単語を次々と導入する必要がある。こうした授業に対応するため、筆者は「方塊ワードマップ」⁽¹⁾ というシステムを考案した。3×3 のマス目の中央にテーマを書き、その周りに日本語で関連する単語を埋めていく。Google 翻訳 API を用いて一気に中国語訳し、1 回の会話練習に必要な語を一度に手に入れることができる。

一方で、「言いたいことではなく、言えることを言う」のが外国語学習であり、言いたいことを言うためには言えることを広げていくしかない、という考え方もある。そこで、学習者同士で知識を共有する協調学習の要素と、成果を競わせることでモチベーションを高める競争の要素を併せ持つ教材プラットフォームを開発⁽²⁾した。

二つの実践に共通しているのは、「言語はコミュニケーションツールであり、大学での言語授業は、通じる言葉を導入するのが最大の目的」である、という外国語学習観である。これは今日、多くの大学でとられている考え方である。年間 2000 万人以上の外国人が日本を訪れ、大学で多数の外国人留学生が学んでいる状況、また「実用的な会話を学びたい」という学生が多数いる状況を鑑みれば、コミュニケーション中心の授業は正解の一つではあろう。

問題はそれを「大学でやって面白いか」ということである。初習外国語科目を履修する大学1年生が教科書で学ぶ語彙は、およそ 600 語程度である。その範囲でできる「会話」は、限られた範囲の定型的なものにとどまらざるを得ない。「方塊ワードマップ」のように、それをオーバーする語彙をテンポラリに導入しても、定着の仕組みはないので文産出の楽しさはいくらか体験できるだろうが、「最高学府に学ぶ者に相応しい会話」につながるわけではない。

4. オタク的に尖った知識を

「言いたいことを言う」・「言えることを言う」訓練が共通して欠けているのは、中国語「について」

語る、というメタな視点である。言語の産出訓練としては、この二つ以外に「うんちくを語る」「中国語のディテールに対する興味を語る」という方向があってもいいのではないだろうか。

東浩紀は現代のコンテンツ受容のあり方について、消費の対象が物語そのものから、物語の構成要素へと移っていることを看破し、これをデータベース消費と呼んだ³⁾。

大学の外国語授業で、「実用的な会話獲得」が喧伝されるようになったのは、学生が休暇中に簡単に海外に出かけられるようになった 80 年代後半から 90 年代である。そこには留学・観光・ビジネスといった渡航目的に沿った物語が存在し、海外に行ったことのない学生は、授業でそのストーリーを疑似体験することによって海外への憧憬をかきたてる、という形で、外国語学習への動機づけを維持・向上させることができた。

ところがインターネットの爆発的な普及による情報過多、インバウンドの増加、国際情勢の変化による渡航忌避感情などによって、「まだ見ぬ海外への憧憬」という物語は、もはや気恥ずかしい、時代遅れのものとなってしまった。このような時代にあって、外国語学習への興味をつなぎ止めるのは、言語そのもの、または言語学習そのものに対する好奇心だけではないだろうか。好奇心は「オタク的に尖った知識」によってのみ満たされる。そう考えると、現代の外国語学習は「ちょっと違っていてもどんどん使う」よりも、「ちょっとの違いにもこだわって、うだうだ考える」方が動機付けしやすいと考えられる。

5. 動機付けしやすい語彙学習に向けて

まず、教科書の語彙を全て収めた Excel ファイルを一つ作り、それをネットワークストレージで共有することにした。学生はそのファイルを開き、好き勝手に情報を右側の空欄に追加していく。この時追加する情報を「タグ」という。Twitter のハッシュタグなどからの連想である。

この実践で出たタグで一番多いのは、声調の組み合わせやピンインといった音声関係である。また、日本の漢字表記と全く異なる、文字だけ見たのでは正しく理解できないような語の訳も多く見られた。

一方、語源や字源、語の構造、日本語における同義語、Web や書籍から収集した用例など、期待したような「深掘り」知識はほとんど見られなかった。

これは Excel が従来の単語帳と同じような見た目であることから、奇想天外なタグ付け方法につながる想像力が阻害されたことが原因の一つと考えられる。そこでダイアグラム作成のオンラインサービス Lucidchart⁴⁾を利用して、マインドマップのように自由にノードを追加できるようにしてみたが、今度はあまりに「自由」すぎて、使い方の把握に時間がかかってしまう。

結局、方塊ワードマップで用いた「マンダラ」型

インタフェースを採用した、オリジナルシステムを開発することにした。

6. 方塊（ふあんくあい）ワード Wiki

方塊ワード Wiki は、中国語の単語を媒介とする一種の SNS である。PHP と MySQL を用いて Web アプリケーションとして実装されている。

指定の URL にアクセスすると、3×3 のマス目が表示される。中央のマスに好きな単語を一つ入力する。続けて、周囲の 8 個のマスの一つに、その単語に関する何らかの情報を入力する。「情報」は例えば単語の発音（ピンインローマ字）でもいいし、日本語訳でもよい。ひとつのマスに最大 140 文字入力できるので、長めの蘊蓄を語ることもできる。情報を入力したマスをクリックすると、その情報が中央に入った 3×3 のマス目が作成・表示される。たとえば最初に入れた情報が発音であれば「同じ声調の組み合わせを持つ語」「含まれている難しい音を発音するコツ」といった情報を、学生がどんどん入力していく。マス目はデータベースの許す限り、際限なくネストすることができるので、「人気のある」単語には、かなり長大な「情報リスト」が付け加えられていく。学生はそれを見ながら、一つの単語の「まとめの記録」と呼ばれるレポートを作成する。「まとめの記録」作成は任意であるが、1 学期の間に全ての学生が 1 度はまとめの記録を提出している。

MMORPG のように、「食べ物の名前特集」「好きな発音募集!」といった学生自身による企画が突発的に立ち上がる様子は、これまで成績下位層に多く見られた、ふてくされた態度をとり、自信を失っている学習者の姿からは全く想像できない。すぐ飽きるかとも思ったが、スタートから半年たったころに、思い出したように新しい情報が追加されたりする。たぶん本当に「思い出した」のだろう。

7. おわりに

今回は、語彙に関する情報を共有こそしているが、全ての学習は個人で完結するようになっている。今後はコラボレーションを取り入れ、(1)入力した情報をもとにした自動相互リンク、(2)簡易プレゼンテーション昨日、(3)チャット機能など実装、充実させていきたい。

参考文献

- (1) 田邊鉄, 清原文代: “初級学習者のための翻訳サービスを利用した中国語語彙学習システム”, 2010PC カンファレンス論文集(2010), pp.429-430.
- (2) 田邊鉄, 清原文代, 山崎直樹: “中国語語彙習得のための MMORPG 型教材”, 2009PC カンファレンス論文集(2009), pp.37-38
- (3) 東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』(2001) pp.160
- (4) Lucidchart <https://www.lucidchart.com/>