HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	「ケータイ」持ってでかけよう : 中国語教育における携帯電話の利用
Author(s)	田邉, 鉄
Citation	漢字文献情報処理研究, 1, 65-70
Issue Date	2000-10
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/46813
Type	article
File Information	kanji_1.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

「ケータイ」持って出かけよう

中国語教育における携帯電話の利用

田辺　鉄　たなべ　てつ

1963年京都市生まれ。大阪外国語大学大学院外国語学研究科修了。現在北海道大学情報メディア教育研究総合センター助教授。この授業実践のために、ケータイとデジカメを首からぶら下げて授業をしていたら、学生に「うっとうしい」と言われ、落ち込んでいる。

はじめに

「〇〇先生の授業中にケータイが鳴っちゃったんだけど、先生、めちゃめちゃ怒って取り上げると、そのまま窓から放り投げたんだって」

そんな「武勇伝」が聞こえてくるほど、教師は携帯電話の着信音には敏感だ。最近の携帯電話は、着信音が流行歌などのメロディーになっているものが多い。なるほど、調子よく喋っている時に、いきなり目の前で（カラオケ大会に備えて練習中の）GLAYの新曲など流されると、ちょっと困る。歌詞が頭の中を回って、講義の内容など、どこかにけし飛んでしまう。

もっとも、普通の学生は、着信メロディーが2小節に達する前に止めて、すまなさそうにコソコソ教室を出て行く。その程度であれば、さほど目くじら立てる必要はないだろう、とも思う。教師が携帯電話を「敵視」するのは、実際的な理由以上に生理的な嫌悪が理由になっているのではないだろうか。

一方、学生の方も「鳴らしたら怒られる」ことが明らかであるにもかかわらず、電源を切る習慣は決して身につかない。留守番電話機能もあるのだから、90分の授業時間に電源を切ることに、実用上の差し支えはあるまい。また、今やほとんどの携帯電話が備えている、電子メール機能を利用し、メロディが鳴らないようにしておけば、（先生に見つからずに！）連絡を取り合うことだってできるはずだ。それなのに、相変わらず怒られる学生が出てくるのには、携帯電話を「便利な電話」としか見ることのできない私のようなオジサンには窺い知れない仔細があるに違いない。

私は授業中に携帯電話を鳴らした学生に、(怒ってないから、と前置きつきで）電源を切らない理由を尋ねてみた。

「祖父が入院中で、実家からの連絡を待っていた」というような、実際的な理由（言い訳？）を期待していたのだが、ほとんどの学生が「なんとなく」という答にもならない答を返したのには驚いた。彼らは「携帯電話を使わなければならない実際的な理由」がないばかりか、言い訳の必要すら感じていないのだ。

日本で移動体電話サービスが始まってから15年以上が経過している。パソコンやインターネットの普及が、それぞれ10年、5年程度であったのに比べれば、大した早さではないようにも見える。だが、住宅用電話の普及に80年以上を要したことを考えると、驚異的な数字と言える。何より、これほど「使っている」自覚が少なく、ストレスも少ない「先端テクノロジ」が、これまであっただろうか。

今、筆者の中国語授業では、携帯電話の電源をあえて切る必要はないことになっている。それどころか、積極的に電源を入れるよう指示することもある。先端テクノロジの発露でありながら、テクノロジは背後に隠れ、「コミュニケーション」というエキスだけが利用で

きる携帯電話、しかも学生のほとんどが所持している音声情報機器である携帯電話を、外国語コミュニケーションの授業に利用しない手はないと思うからである。

小論は、携帯電話を利用した中国語授業の取り組みについて紹介し、新しいコミュニケーション型授業の構築を試みる。

1 音声デバイスとしての携帯電話

外国語学習、特に初習の外国語を学ぶのに、音声機器の利用が不可欠であることは言うまでもない。一日の大半を、その外国語の学習に費やせる環境――留学とか、専門学校、大学の専門課程など――にある、ごく少数の学生を除けば、語学の学習に費やせるのは、週 1 ~ 2 回の授業時間だけではないだろうか。優秀なネイティブスピーカーが担当する授業であっても、数十人つめこまれた教室で、個々人が中国語を実際に発音し、修正してもらえる時間はほんのわずかである。

そこで、音声機器による自習の効果が期待されることになる。カセットテープは衰退しつつあるが、CD、MDといった新しい音声デバイスが次々と開発され、かつては難しかった、例文の頭出しなどが、比較的容易に行えるようになりつつある。

最近では、MP3 プレーヤのような、ソリッドステート型音楽プレーヤも話題を集めている。また、それと同時に、いわゆる「マルチメディア」を謳ったパソコン製品も、音楽（音声）が簡単に扱えるよう工夫されているものが多い。

音声機器の進化は、外国語学習環境の進歩をも予想させ、実際、パソコン教材や MD 教材はますます増えている。今後、ゲーム機や PDA などへの外国語教材ディーラーの参入があれば、その進歩はさらに加速されるだろう。

そういった進化したテクノロジの下、旧来の電話機能を利用した、携帯電話での音声教材提供は無意味だろうか。

ここでは、従来の音声デバイスであるテープ、CD や、最近の新しい音声デバイスであるパソコン等と携帯電話を比較し、その特徴を活かした授業方法について論ずる。

(1) カセットテープ、CD、MD と携帯電話

かつて外国語学習用の音声デバイスと言えば、カセットテープレコーダが用いられていた。熱心な先生は出版社からの献本に付いてきたカセットテープを、クラス人数分ダビングして配布する、といった方法で、学生に普段から中国語の発音に触れるように勧めた。これは言うまでもなく、著作権法に反する行為であり、発音指導について真剣に考えている教師ほど、「犯罪行為」を繰り返すことになった。その後、カセットテープは音楽メディアとしての役割を次第に他のメディアに譲り始め、それに呼応するように、学生もカセットプレーヤを持ち歩かなくなり、テープの配布という手段が効果を上げるのは難しくなった。

代わって登場したのが、CD 付きの教科書である。携帯用カセットプレーヤのない学生でも、家に帰ると CD ラジカセならある、というケースが増えたからである。かつてのアナログ式レコードと比べて小型で、取り回しが簡単な CD は、わずか 10 数年の間に、主要な音楽メディアとなっていた。教師は著作権法違反のリスクを負うことなく、学生に音声教材を届けることができるようになった。持ち歩きの容易な薄っぺらい教科書と、取り回しの容易な CD の組み合わせで、中国語の学習環境もようやく「決定版」が出た、と言われ、実際最近の教科書の大半がこの形式である。

だが、筆者は CD が、かつてのカセットテープと同じように、テクノロジ側の都合で衰退する可能性を危惧している。アナログレコードが CD に取って代わられるようになるまで、どれほどの時間がかかっただろうか。今でこそ CD との棲み分けが進んでいる MD という新しい音声デバイスが、CD を駆逐するようにならないとも限らない。

(2) 新しい音声デバイス

最近製品として出回るようになった、MP3 プレーヤ等のいわゆる「ソリッドステートオーディオ」は、テープやディスクを使わないため可動部分がない。故障は少なくなるし、構造が単純なため、安価に大量生産が可能である。小型化できるので、腕時計やヘッドホンなどに直接組み込むことも可能である。

この新しい音声デバイスが、十分に普及した世界の外国語教育を想像するのは愉しいことである。身の回りのあらゆる道具に音声機能が組み込まれ、ドアを空けると「開門」、コーラを飲んだら缶の底から「可楽」と聞こえてくる。授業の予習に、特別な音声機器を持ち出す必要はない。ヘッドホンを教科書に繋ぐと音が聞こえてくる、等等。

残念ながら、今はまだその時期ではない。ある種の信念に基づいて、教材を MP3 フォーマットで配布することは可能だが、全ての学生がその恩恵を享受できるとはとても言えない。

けれども、ソリッドステートオーディオの機能をそっくり実現し、既に十分に普及している音声機器を私たちは知っている。携帯電話である。

(3) 携帯電話は発音練習に使えるか

以上見てきたように、携帯電話は音声デバイスとしてとらえた場合、他の音声機器と比べてもメリットが大きい。ただし、それがそのまま「外国語教育に使える」ことにはならない。

私が当初目論んでいたのは、入門段階の中国語学習者に対して、なるべく手間をかけずに、豊富な発音練習教材を提供することであった。たとえば、個々の音節を、音声情報提供サービスのような自動応答システムに入れておき、いつでも聞くことができれば、一種の音声辞書のように使え、テキストや、頭出しも困難なテープ、CD だけで予習・復習しなければならない学生のストレスを解消することができるだろう。

しかし、残念ながら、現在の携帯電話の音質では、400 以上ある中国語の音節全てを区別することは困難なようだ。試みに、現在担当している一年生のクラスの中から、携帯電話を活発に利用している、という学生 10 名を選んで、単音節（声調付）の聞き取り試験をしてみた。破裂系の子音 b、p、d、t は有気音、無気音ともよく聞き取れているのに対し、摩擦系の j、q、x やそり舌音 zh、ch、sh、r などは全滅に近い。実は機械による音声認識でも、破裂系に強く、摩擦系に弱い、という結果が出ているので、入門期の学生は文字通りの意味で「機械的に」音を聞き取っているものと思われる。

そもそも言葉を交わすということは、音をひとつずつ聞き取る、というのとは全く別モノであり、携帯電話で中国語を使っても会話ができるのは、言葉として認識しているからである。言葉という枠組を離れた個別の音をそっくりそのまま聞き取ることは、入門期の学生だけでなく、上級者やネイティブスピーカーにとっても、困難なことなのかもしれない。

いずれにせよ、現在の携帯電話は CD、MD に取って代われるような音声デバイスではない。両耳型ヘッドホンを使ったり、意識的に高い声で録音するなどして、聞き取りの成績は多少の改善が見られたが、不明瞭な音を懸命に聞き取ろうとする学生のストレスは相当のものである。おまけに聞き取れたからと言って、必ずしも「中国語聞き取り能力のアップ」に繋がっているわけではないのだ。結局、現在の携帯電話は、入門期の学生の発音練習には向かないことがわかった。

2 仮想現実感（VR）から現実の仮想化へ

パソコンのマルチメディア・テクノロジの究極の進化形として、ヴァーチャル・リアリティ（VR）がある。VR 技術は外国語の授業にパソコンを導入しようと試みる時、必ず取り上げられるテーマである。30 人、40 人と詰め込まれた教室で行われる、当面使うアテもない中国語の授業で、すべての課題をこなすだけのモチベーションを維持するのは難しい。だが、そこが現実の北京・上海だったらどうか。好むと好まざるとにかかわらず、とりあえず中国語を使ってみるだろう。VR で、現実の北京や上海を、教室の中に現出させることができれば、すべての学生が興味を持てるような授業が実現できるのではないか。

実のところ、それは大間違いだ。リアリティが必要なのは、それがリアルではないからだ。そして通常学生が欲するのは、「リアル」であって「リアリティ」ではない。実はそこに、携帯電話を授業に利用するメリットがある。サイバー空間を別に作るのではなく、リアル空間のコミュニケーションを補助する目的でサイバーを利用するのである。以下、筆者が実施した授業を紹介する。

(1)　授業１：プッシュ技術の応用？

授業は「学生にやらせてナンボ」という部分が必ずある。学生が「強制されている」ことに必要以上のストレスを感じることなく、やらせることができれば、その授業は成功したと言ってよい。

特に「全員の前で会話する」なんて課題をそのまま出すと、失敗への恐怖が先に立ってうまく行かないし、教師としても、学生が沈黙するのが怖くて、課題を出すのも躊躇してしまいがちだ。

そこで、電子メールである。携帯電話の電子メール機能は、パソコンで電子メールを利用するのと違い、PUSH 型の配信が可能である。課題を強制するのに、好適なツールと言える。これを利用して、以下のゲームを考えた。対象となる学生は、中国語学習歴3ヶ月程度の1年生である。

① メール機能付の携帯電話を持った学生は、教室にいる必要はない。適当に待機する
② 教師は時間を見計らって、メールで電話番号を一斉送信する
③ 学生はその電話番号に電話する。留守番電話に中国語の質問が吹き込まれているので、学生は回答を吹き込む

着順を記録するのだが、実はそれは中国語の成績とは何の関係もない。カンの鋭い学生は、「これは中国語のゲームじゃない」と気づいていた。にもかかわらず、参加者一同大いに盛り上がったのは、携帯を使う、という目新しさであろう。

あまり誉められた成果ではないが、ともかく学生が興味を示すことがわかったので、懲りない筆者は次のゲームを企画した。

(2)　授業２：今度こそ中国語…

学生のレベルと携帯電話の音質を考えると、携帯電話で自由に会話させる、などという課題は考えにくい。あらかじめ質問も答えも決まっているような課題が適当だろう。だからといって、教科書の問答を携帯電話でやる意味はない。それでは、携帯電話でのやり取りを、「一方的な指示」とか「一つの質問とそれに対する一つだけの回答」のように限定してしまえばうまくいくのではないか。そこで、以下のようなゲームを考えた。

① 学生は3 ~ 4人でグループを作る。携帯電話は各グループに1台使う。
② 教師は各グループに音声通話で指示を出す。「スーパーで〇〇を買う」とか「〇〇先生の研究室に行って××という本を借りてくる」などである。

また、この応用として「FOX ハンティング」も行った。これは、アマチュア無線の発信源探しゲームにヒントを得たもので、携帯電話+中国語では以下の手順で実施した。

① キツネ役の「面の割れていない」中国人留学生は、携帯電話を持って、目立たないように任意の場所にいる
② 学生のグループは、携帯電話で2回まで、居場所や服装についてのヒントを尋ねることができる
③ ヒントを手がかりに、キツネ役を探す

一般に、対面して外国語で会話することは、相当習熟した者にとってもストレスになる。電話での会話は、音声だけが頼りになるので、ストレスはより大きなものになる。これら二つのゲームでは、携帯電話での対話を、「一方的な指示」や「決められた質問と、それに対する単純な回答」に限定することによって、「電話で中国語を話す」というストレスを、相当減殺することができた。

(3)より複雑な課題

携帯電話を用いた授業の「仕上げ」として、より複雑な課題にも挑戦した。

① 携帯電話を持った中国人を、教室に呼び出す
② その際、教室まで中国語で道案内する

道順の言い方については事前に学習していたのだが、学習歴半年に満たない学生に、まともなナビ

ゲーションは望めない。呼び出した中国人留学生が途中で行方不明になり、教師があわてて探しに行く、という一幕もあった。

学生にとっては、こうしたハプニングも面白いらしく、終始大騒ぎしながら携帯電話に向かっていた。普段は指名して教科書を朗読させても、蚊の鳴くような声しか出さない学生が、である。

(4)なぜ「ハマ」るのか

学生が携帯電話を用いた授業に「ハマ」るのはなぜだろうか。理由は二つある。

ひとつは、携帯電話そのものに慣れていることである。携帯電話は、電話をかける、という単機能に特化しており、その機能に限れば操作は簡単である。とはいっても、最近はメールや Web ブラウジングといった付加機能も多く、使いこなすには相当労力をかけなければならないはずである。にもかかわらず、多くの学生がテレビや洗濯機のように、携帯電話を使いこなしている。街角で携帯電話のボタンを、目にも止まらぬ速さで操作し、メールを打ち込む姿を、最近あちこちで見かけるようになった。多くの学生にとって、携帯電話はツールとして相当こなれているのである。

パソコンの利用者と、携帯電話の利用者が必ずしも一致しない[1]ことは、興味深い事実である。高機能化したパソコンは、現実の比喩を多用することによって、「初心者でも簡単に使いこなせる」ことを標榜してきた。ユーザ・フレンドリーなインターフェースと言えば、MAC が予言し、Windows が追随したグラフィカルな画面、机の上を模した画面設計のことを指すのだ、と誰もが本気で信じているようだ。

一方、携帯電話は、その物理的な形状の制約から、グラフィカルなインターフェースの全面的な採用は現実的でない。わずかなボタンだけで、全ての操作をこなすためには、ボタン操作の複雑な組み合わせが必要である。にもかかわらず、多くの学生は「携帯電話の方がずっと使いやすい」と言うのである。

パソコンのデスクトップ上に並ぶアイコンのような、比喩表現は、確かにわかりやすい。しかし、間違った比喩の多用は混乱を招くだけだ、ということも、ユーザインターフェースの設計者は覚えておいた方がよい。電子的な情報を「ファイル」という比喩で表現しても、初心者には紙のファイルと電子的な情報の一単位を結びつけることは難しい。一方、習熟したユーザにとっては、わざわざ比喩を経由することにイライラさせられることになる。

このことから得られる教訓は二つある。ひとつは、操作が複雑でも、見返りとなる結果とマッチするものであれば、人は覚えるのにそれほど苦労はしないということである。もうひとつは、アイコンのような比喩表現を多用することは、必ずしも操作の単純化を意味しない、ということである。

現実はタダでさえややこしいのだ。そんなややこしいもののルールを、まるごとコンピュータに持ち込むことが人に優しいと考えているところに、今日のパソコンをめぐるテクノロジの落とし穴があるのではないだろうか。

学生が「ハマ」るもうひとつの理由は、「臨場感」である。

VR 技術による仮想現実感が、必ずしも学生を満足させないことは既に述べた。そこにリアリティはあっても、依然として「行ったことのない異国に懸命に想像力をかきたてることによって、モチベーションを維持する」という授業モデルのもつ問題点は解消しない。

携帯電話を用いた授業では、教師が仕組んだシナリオをなぞる、という点では、やはり一種の仮想現実を作り出しているのだと言える。だが、ゲームのフィールドは、（北京や上海ではなく）学生が現実に生活している学校であり、街である。話しかけるのは、（アバタではなく）現実の中国語話者である。直面するトラブルは、（リセットすれば済むわけではなく）その場で解決する必要のある課題である。

これら一つ一つの「小道具」は、教師の「仕込み」によるものであるが、実際に目に見え、手で触れる「リアル」である。「リアル」のみが持ち得る「臨場感」があるからこそ、学生はゲームの世界に容易に入り込むことができるのである。

以上述べてきたことには、外国語教材開発、授業実施に関する、重要な示唆が含まれているように思われる。学生がネットサーフィンで世界中の Web サイトを渡り歩き、アルバイトで貯めたお金で、容易に海外渡航を果たす今日、「外国の珍しい風物」を紹介することで、外国語に対するモチベーションを維持す

るのは難しくなっている。外国語を学ぶ目的は、外国について知ることよりも、現実に外国人とコミュニケーションをとることに重点が移っている。したがって、外国語の授業は当該国の様子をいかに日本でイメージし、再現するかではなく、コミュニケーションの内容・目的をどのように明確化し、課題を達成させるかという視点から構築されるべきである。携帯電話は今のところ、外国語の授業を一変させるほどの力を持つテクノロジとは言えない。だが、携帯電話を用いた授業の先に見えてくるものは、全く新しい外国語授業の姿である。

おわりに

筆者は中国語 CALL 授業を 7 年間担当し、パソコンを核とした CALL システムが、必ずしも効果をあげていないことに気づいた。パソコンはあまりに大がかりで、複雑である。ともすれば外国語を学習するという目的のための手段に過ぎないものが、目的にすりかわってしまうことになる。

その一方で、学生が携帯電話や電子ブック、ゲームマシン、デジタルカメラといったいわゆる「情報アプライアンス」系のツールを、各人各様に使いこなしているのを目にし、外国語教育にも使えないだろうか、と注目しつづけてきた。

それが正しい方向であるかどうかわからないが、少なくとも、学生の新しいツールへの適応は、それが個人の生活の中で必然性を持つ限り、想像以上に柔軟なものであるようだ。デジタルカメラで教科書や辞書を撮影して持ち歩いたり、板書を撮影したり、といった使い方を、筆者は学生から学んだ。

多くの学生のニーズを誤解すべきではない。彼らは常日頃から新しいもの、社会的に注目されているものに対するアンテナを張りめぐらし、新しいテクノロジは、それがどのようなものであれ、使ってみたいと思う。言ってみれば、テクノロジ・ベンダにとっての理想的なユーザである。

したがって、学生が「中国語を学びたい」と言った場合、直ちに CALL 教材を提供すべきではない。むしろ、学生の行動を十分に観察すべきだ。本当のニーズは、コンピュータという「生の」テクノロジ、インフラの上にあるわけではなく、中国語学習という目的の中にこそある。ツールの善し悪しは、機能の高さではなく、日々の行動様式にしっくり当てはまるかによって決まるのだから。

ここで取り上げた一連の授業実践は、まだ学生の真性のニーズに根ざした教材・授業開発の段階に至っていない。今後も学生の日常に組み込まれたツールを使って、授業に様々なイリュージョンを仕掛けるとともに、既存の CALL システムを改善、発展させる手段をも探していきたい。

注

[1] 日本インターネット協会編「インターネット白書 2000」インプレス、2000