

3次元仮想空間を利用した日本語教育

— 異文化理解への新たな試み —

金世恩*・森山新・李美江

seonedsu@hanmail.net・morishin@cc.ocha.ac.jp・mlee23@cs.reitaku-u.ac.jp

< 要 旨 >

日本語教育の新たな試みとして日本のお茶の水女子大学と韓国の同徳女子大学が米国CRG(Created Realistic Group)が開発した「VXInteractive Distributed Learning Client(以下、CRGと表す)」というシステムを用い、3次元仮想空間を利用した海外遠隔授業を行った。韓国ではこれまで様々な形で異文化教育が行われてきたが、CRGによって韓国にいながらにして日本にいる学生と一緒に授業を受け、意見を交換し、文化交流の場を持つことができた。日本文化を「知る」から「理解する」へ行くために何が必要か。ある文化事項について、その背景と理由を知ることではないだろうか。実際に日本人学生とコンピューターの画面を見ながら、同じ空間の中にいる感覚で、音声を通じて異文化理解を深めることができる点では、CRGは適している。ただし、これから技術的な面での補充が求められる。今回の遠隔授業が実験で終わらないようにするためには、何よりも大学でのシステムの構築が必要であり、このような授業形態をどんな形で授業に取り入れるのかを決めなければならない。そして、日本人学生の役割や彼らの招集をどうするか考えなければならないだろう。

キーワード: 3次元仮想空間・CRG・海外遠隔授業・異文化理解

1. はじめに

3次元仮想空間を利用した授業の新たな試みの一つとして、異文化理解のための海外遠隔授業を行った。授業には韓国と日本の学生が参加したが、本稿では韓国の学生が書いた感想文を中心に考察した。本プロジェクトはお茶の水女子大学が科研費(平成15年度)の助成を受け、2003年9月より米国CRG(Created Realistic Group)が開発した「VXInteractive Distributed Learning

* 鮮文大学、非常勤講師、日本語学、

2 同日語文研究(第21輯)

Client)(以下、CRGと表す)というシステムを用いて進めてきた。本プロジェクトについては、既に明海大学日本語教育国際フォーラム2003、韓国日本学会第68回学術大会などにおいて実践報告が行われている。

2、3次元仮想空間を利用した海外遠隔授業の実践報告

どこにいても簡単に接続できるのが3次元仮想空間を利用する授業の長所とも言える。本来なら、参加者が教室や自宅、あるいはインターネット・カフェなどで自由に接続できるようになるのが当たり前だが、今回は実験的な側面を持っているので、参加者全員一カ所に集まり、3次元仮想空間を通して授業を行うことにした。そして、以前の遠隔授業では読解授業を行ったが、今回はお互いの文化を取り上げた授業を行った。

2、1、 授業について

実施日	2004年 2月 4日、 11日、 13日
対象	韓国側 : 同徳女子大学校外国語学部日本語専攻の3年生(4名) 日本側 : お茶の水女子大学の学部生(4名)と大学院生(1名、韓国人)
参加場所	韓国側 : 同徳女子大学のマルチメディア室 日本側 : お茶の水女子大学の研究室
教材	『ニッポン人はなぜ?』(スリーエーネットワーク)の中から 「第4章 なぜ乞食の食べ方をするのか」、「第6章 なぜ夫の姓を名乗るのか」
授業目標	1) 韓国と日本の文化について学んで、相手の文化につ

いて考えてみる。

- 2) なぜそうするのか、理由を知る。
- 3) 理由を知る前と知った後、自分の考え方がどのように変わったのか、偏見はなかったのか述べてみる。
- 4) 相手は自分の文化をどう見たのか、その意見に自分はどうか考えたのか述べてみる。

2、2、 授業の流れと内容

全ての授業は日本語で行われた。

(1) 1日目

自己紹介(15分)

： 3次元上の同じ教室で日本語で紹介する。

食事のマナーについて情報交換(15分)

： 韓国の学生と日本の学生が2つのチームに分れ、別の教室に入り、互いに情報交換する。但し、その理由は聞かない。

それぞれの国に分れて意見交換(10分)

： 韓国チームと日本チームに分れ、各自入手した情報を元に相手の国の食事のマナーについてどう思うのか意見交換する。なぜそのようなマナーが定着したかを考えてみる。

韓日合同意見交換(10分)

： なぜそうするかについてお互いの意見を聞いたり、説明したりする。

感想(10分)

： 授業の前と後、自分の考え方はどのように変わったのか、偏見はなかったのか、相手の意見に対する自分の意見はどうなのかなどを話す。

(2) 2日目

4 同日語文研究(第21輯)

復習(10分)

: 前回の話を整理する。

導入(10分)

: 豫習した内容について感想を述べる。

展開(30分)

: 「第4章 なぜ乞食の食べ方をするのか」の中からポイントを読ませる。

ポイントの中から学生に質問する。

まとめ(10分)

(3) 3日目 (時間の都合上、2日分の授業を簡略に行った)

両国の夫婦の姓について情報交換(10分)

: 結婚後、女性の姓の変化について話す。お互いに質問したり、答えたりする。

それぞれの国に分れて意見交換(10分)

: 韓国チームと日本チームに分れて、夫婦別姓・夫婦同姓についてどう思うのか意見交換する。

韓日合同意見交換(10分)

: 夫婦別姓・夫婦同姓について自分の意見を述べる。

テキスト(20分)

: 「第6章 なぜ妻は夫の姓を名乗るのか」の中からポイントを読ませる。

ポイントの中から学生に質問する

感想とまとめ(10分)

3、 考察

3、 1、 感想文

感想文は授業ごとに提出してもらった。韓国語母語話者の学生たちだったので、感想文の質問も韓国語で作成し、その答えも韓国語で書いてもらった。たいていはメールで受付け、一部は手書きのものを回収した。また、日本側の参加者の感想文は日本語で作成され、同じように回収されたが、今回は取り扱わないことにする。

3、 1、 1、 質問事項

感想文は韓国語で書かれており、その内容を簡単にまとめると、次のようになる。全部の質問に答えた学生はほとんどいなかった。

- ① 일본어에 대해 어떤 것을 배웠습니까?
(日本語についてどのようなことを習いましたか。)
- ② 일본문화 및 그 이해에 대해 어떤 것을 배웠습니까?
(日本文化およびその理解についてどのようなことを習いましたか。)
- ③ 수업내용 중, 질문사항이 있으면 적어 주십시오.
(授業内容の中から質問があれば書いてください。)
- ④ 수업에서 당신이 어떤 것을 하셨습니까?
(授業であなたはどんなことをしましたか。)
- ⑤ 수업은 3차원공간 어디서 했습니까?
(授業は3次元空間のどこでしましたか。)
- ⑥ 컴퓨터를 조작하는 데에 문제점은 없었습니까?
(コンピューター操作に問題はありませんでしたか。)
- ⑦ 수업 진행에 관한 문제점은 없었습니까?
(授業の進行に関する問題点はありませんでしたか。)
- ⑧ 그밖에 가상수업에 대해 불편하다고 느낀 점, 개량하면 좋겠다

는 점은 없었습니까?

(その他、仮想授業に対して不便だと思ったこと、改良してほしいと思ったことはありませんか。)

⑩ 가상수업에 대해 좋다고 느낀 점은 어떤 것입니까?

(仮想授業についていいと思ったことはどんなことですか。)

⑪ 사용한 교재에 대해 어떻게 생각했습니까?

(使用した教材についてどう思いましたか。)

⑫ 기타 수업에 관해 무엇이든 적어 주세요.

(その他、授業に関して何でも書いてください。)

3、1、2、 答案のまとめ

今回回収できた感想文は韓国の学生たちだけであった。その答案をまとめてみると、コンピューター操作にはほとんど問題がなかったが、マイクの調子の問題でお互いの声が聞き取りにくかったという意見が多かった。3次元仮想空間を利用した授業が不便だと感じた学生はいなかった。改良すべき点については意見がなかった。よかったことは、遠く離れている日本の学生とサイバー空間においてその場で意見交換できることであった。しかし、画面上のアバターが皆同じで退屈だ、キャラクターを選べたらよかったなどという意見や、話せる時間が足りなかった、もっといろんなことについて話してみたいという意見もあった。

今回の授業では遠くに離れている学生たちが3次元仮想空間を利用して、いくつかの教室に分れて討論をしたり、全員が集まって意見交換をしたりすることができた。既にインターネットやコンピューターに慣れていただけあって、このような授業に戸惑いを感じる学生はいなかった。しかし、全ての授業が日本語で行われたため、教材を読む時や日本の学生と意見交換をする時、韓国の学生たちは言葉の壁を感じ、思う存分自分の意見を出すことができなかった。

3、2、 問題点

今回の授業はインターネット上で作られた3次元仮想空間を利用したものであったため、安定的な接続と良質の装備が絶対的に求められた。学校のマルチメディア室においては問題がなかったが、自宅やPC房などにおいてはヘッドセットにマイクがついていなかったり、マイクがあっても聞こえなかったり、途切れ途切れに聞こえたりして、授業に参加できなかった学生もいた。システムがまだ開発中とあって、画面上のアバターも一つしかなく、同じ空間にいくつかのアバターがあると、頭の上に表示された名前でも区別した。

そして、韓国の学生たちにとって言葉の壁は高かったようだ。「話したいけど、どう話せばいいのかわからなくて、結局話せなかった」、「教材に書いてある漢字が難しくて、読むとき大変だった」、「うまく言えなかった」などという意見が多かったことから推察できる。

4、 3次元仮想空間を利用した授業への期待

機材の問題があろうと、言葉の壁があろうと、CRGによる3次元仮想空間は、遠く離れている韓国と日本の学生を一つの空間に集めることができた。今回の授業の結果を元に、次のようなことが期待できる。

- (1) CRGによって韓国にいながらにして日本にいる学生と一緒に授業を受けることができる。
- (2) リアルタイムで共同学習をすることができる。
- (3) 韓国の学生には日本語学習への動機付けにもなる。
- (4) その場での質疑応答によって異文化への理解を深めることができる。

このような形態の授業がこれから実際に使われていくにはいくつかの問題点や課題が残っているが、今回の授業を通して、その可能性を見ることができたと言えよう。

◀ 参考文献 ▶

- CRG VXInteractive Distributed Learning Client <<http://created-realities.com/crgdlsvxi.html>>
森山新 (2003) 「3D遠隔日本語学習の試み」 「日本語教育国際フォーラム2003ハンドアウト」 pp.16-19
李美江 (2004) 「3次元仮想空間を利用した日本語授業と教師の役割」 「韓国日本学会第68回学術大会Proceedings」 pp.151-155