

言語使用能力を重視した英会話学習 RPG

愛知教育大学 情報科学専修 佐合尚子 竹田尚彦

1. はじめに

従来型英会話 CAI ソフトウェアは、パターン・プラクティスを中心である。パターン・プラクティスとは、ことばの本質は構造にあると考え、文型を覚えることを中心とした教育方法である[1]。この教育方法の問題点は、学習者にことばを選ぶ自由を与えることができないことである。そのため、学習者は、実践的なコミュニケーション能力を身に付けることが難しい。近年、コミュニケーション能力を重視した教育を行うため、コミュニケーション・アプローチが注目されている。コミュニケーション・アプローチとは、「言語用法」能力だけでなく、「言語使用」能力も含めたコミュニケーション能力育成を目標とする教育方法である[2]。本研究では、この教授方法のうち「ゲーム・問題解決法」と「ロール・プレイ」に注目し、学習者の意識を英会話の学習ではなくゲームに向け、ゲームを楽しむうちに自然と語学が身につくような英会話学習システムを作成することを目標とした。

2. システムの設計方針

2.1 RPG 型英会話学習

「ゲーム・問題解決法」は、学習者の意識をゲームに向け、言語はゲームをするための手段とする教授方法である[3]。この教授方法は、無意識のうちに言語を学習できるため、学習者は言語を記憶から忘れにくいという特徴がある。本研究では、会話学習を進めるためのゲームとして RPG(Role Playing Game)を採用した。RPG では、プレイヤーはゲームの登場人物(キャラクタ)とコミュニケーションをとる必要がある。そこで、本システムでは、ドリル情報を持ったキャラクタとティーチング情報を持ったキャラクタをゲーム中に登場させる。学習者は、ゲームをクリアすることに集中していると、自然にコミュニケーションを取ることになる。このキャラクタとの会話を英会話の学習シナリオにそったものにし、会話学習を行う。

また、この方法をとれば、学習者に「ロール・プレイ」を行わせることができる。「ロール・プレイ」とは、学習者がある役になりきって、言語や行動を自由に選択することができる教授方法である[4]。これは、学習方法が実際のコミュニケーションの場面に近いため、学習場面だけでなく現実の場面に転移することが容易である。RPG において、学習者はゲーム上でプレイヤーという役になりきり、学習者が望むとおりの場면을展開することが可能である。

2.2 学習の進行状況に適応した入力方法

前節で述べたように、コミュニケーション・アプローチでは、学習者が自由にことばを選ぶことが重要である。しかし、学習の初期段階において、学習者がコミュニケーションのルールも文型も身に付けていない場合、学習者が自分でことばを選ぶということは困難である。

そこで、本システムでは、学習の進行状況によって、容易な解答方法から複雑な解答方法へとドリルの入力を変化させる方法を採用した。同じキャラクタとの会話であっても入力方法を学習者の学習レベルごとに変化できる。具体的には、ゲームの序盤は「選択入力方法」で会話を行い、最終的には自分の思うとおりの文章を構築できる「直接入力方法」で会話を行う。2つの入力方法の中間レベルは、高速手書き入力手法 POBox[5]を使って入力する方法を導入した。POBox は、直前に入力された単語から次に入力される単語を予測して、候補の単語を提示する。POBox を導入することにより、学習者が文章を構築する際、補助を受けることが可能である。これにより、学習者にとって「選択入力方法」から「直接入力方法」への移行が容易になる。

2.3 ゲームシナリオと学習教材の独立

本システムは、ゲームシナリオと学習教材を互いに独立させた。このことより、学習者に興味を持たせられるゲームシナリオが1つあれば、教師は学習者のレベルに合った学習教材を提供すればよい。ここでは、既存のゲームシナリオを本システム用のゲームシナリオファイルに書き直したものを使用する。

また、ゲーム進行と学習進行を同時進行させていくために、1 場面のすべてのドリルを達成すれば、ゲーム自体のクリア条件が出現するという方法を採用した(図 1)。

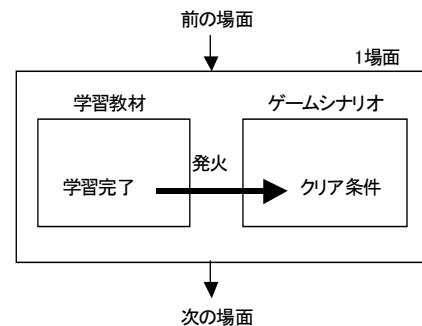


図1 : ゲームシナリオと学習教材の独立

3. システムの構成

本システムのプロット図を図2に示す。システムは各ファイルと学習履歴の関係を示している。実行画面は、学習者が実際に見る画面の様子を表している。図中の①～⑤は、会話イベントが起こった場合のデータの流れを表す。

3.1 実行画面

実行画面の上部はフィールド表示画面である。学習者は、フィールド表示画面上のプレイヤーを動かすことができ、キャラクターと出会うと会話が始まる。画面の下部は会話文表示画面でキャラクターとの会話文すなわち学習教材が表示される。学習者は、会話文表示画面に会話文を入力することができる。

3.2 ゲームシナリオファイル

1つのファイルには、ゲームシナリオの1場面を実行するために必要な情報が用意されている。用意されている情報には、プレイヤーやキャラクターの画像と初期位置、会話文、フィードバック情報、場面をクリアするために学習者が満たしておかなければならない条件などが記述されている。教師は会話文とフィードバック情報を書き換えることができる。

3.3 学習教材ファイル

学習教材ファイルには、キャラクターごとに学習教材が用意されている。これには、会話文に表示するドリルを作成する上で必要な情報として、A)問題提示方法のレベル情報、B)会話文表示画面に問題を提示する情報、C)問題の解答が含まれている。それぞれの教材には複数のレベルがあり、それぞれのレベルにA,B,Cが用意されている。レベルの低い学習者には、「選択入力方法」でのBとCが書かれた会話文が提示される。

4. 会話イベント

本システムでは、以下の手順で会話イベントを処理する。

- ① 学習者がキャラクターに話し掛けたとき、キャラクターとプレイヤーの会話文をゲームシナリオから調べる。
- ② 会話文中に学習教材ファイルの教材を示す記号（図中では SEC1）があれば対応する学習教材を調べる。なければ、ゲームシナリオに書かれた会話文をそのまま表示する。
- ③ 学習者の学習履歴ファイルを調べ、学習者のレベルに合った問題提示方法を選ぶ。
- ④ 問題を加えた会話文を生成する。
- ⑤ 会話画面に会話文を表示する。

表示された会話文を見て、学習者が解答を会話文表示画面に入力する。入力された解答が正解ならば、ゲームを進行するのに必要な情報を会話文表示画面に表示する。不正解の場合は、フィードバック問題を会話文表示画面に表示する。

5. 今後

現在、学習教材に利用できるゲームシナリオの選定を進め、試作システムを C++ で作成中である。今後は、教師が効率よく教材を組み込むことができるようにオーサリングシステムを開発することも検討している。

[1]東後勝明「英会話 最後の挑戦」p.p.48 講談社(1996)
 [2]東後勝明「英会話 最後の挑戦」p.p.36～p.p.37 講談社(1996)
 [3]K・ジョンソン他編著(小笠原訳)「コミュニケーション・アプローチと英語教育」p.p.172 桐原書店(1984)
 [4] K・ジョンソン他編著(小笠原訳)「コミュニケーション・アプローチと英語教育」p.p.155 桐原書店(1984)
 [5]<http://www.sonycs1.co.jp/person/masui/POBox/FAQ.html>

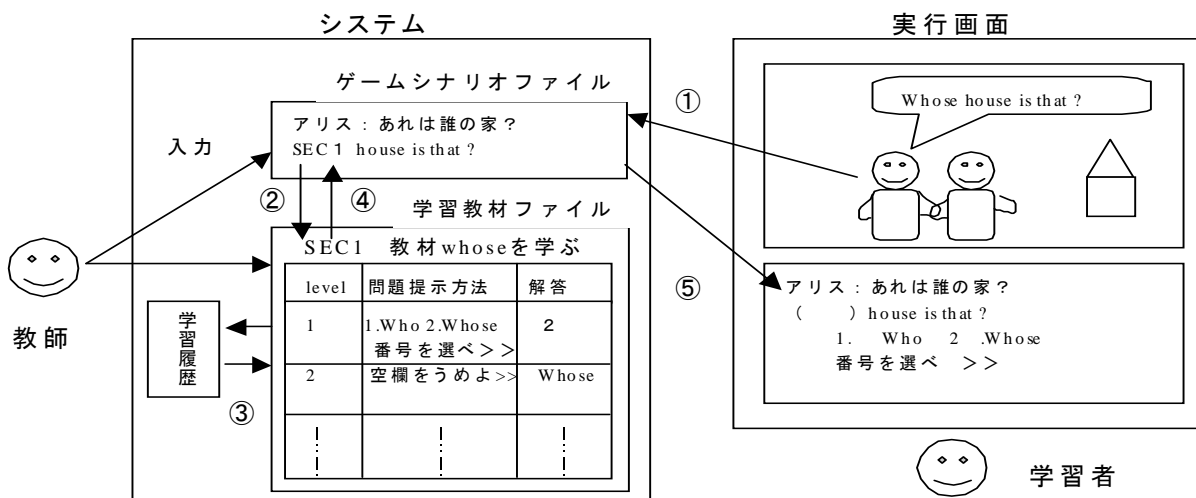


図2：概念図