

マルチメディア英語学習ソフトの開発

黒木 建雄氏 (日本ユニシスソフトウェア(株)常務取締役)

新春の研究会は本研究会のアクティブなメンバーでもある黒木氏によって、音声認識ソフトを装備したマルチメディアによる英語学習教材開発の経緯がデモを行いながら解説された。単に英語ばかりでなく今後のこうした教育用マルチメディアソフトの開発に多くの示唆を与える内容だった。

(要旨)

英語の学習は小学生から成人にいたる学習希望科目の中でもっとも多くの要望を持ち、また多種の教材が開発・販売されているが、途中で脱落し結局完結にいたらずあきらめるものが絶えない。この製品では自分のペースで英語に親しみ学ぶことを目的としている。学習者は南の島に手紙入りの小瓶が流れ着いたところから始まる30章・214シーンからなる一連の絵物語の中に入り込んで、15人の登場人物との会話をロールプレイング風を楽しみながら英語を学んでいくというマルチメディアならではのインタラクティブな環境が設定される。この開発の基本は英国のコリン・ローズが提唱した加速学習法 (Accelerated Learning) に基づいて日本の英語学習研究者が日本人の英語感覚と英語学習にマッチしたシナリオを書き、これを日本ユニシスソフトウェアが既製の音声認識、電子辞書、開発ツールなどのソフトを取り入れながら実装し製品化したものである。4枚のCD-ROMに収められたプログラムは映像モード (物語に沿った絵を見ながらその環境での会話を楽しむ)、学習モード (文章とその中

の文法・文型を学習する)、アクティビティモード (文法・文型をゲーム、ミュージカル調をまじえて学習する) の3部から構成されている。IBMが開発した音声認識機能 (Via Voice) によって音声入力も可能にし、文中に現われる単語は英和・和英の電子辞書により瞬時にその意味を知ることができるように工夫されている。こうした配慮は初心者から中級の学習者にかけての幅広い層を獲得するのに効果があろう。

お話しの後での恒例の議論では、学習の挫折を防ぐために、単に30章を順に学ぶのではなく、もっとゲーム感覚を導入してステップ毎の攻略進捗を明確にし先へ進む意欲を刺激する方法を考えるべきでないか、音声認識ソフトはどの程度学習者の話す英語を理解できるのか、類似の学習ソフトと最も差別化される点はどこか、内容が豊富な割に値段が安い採算はとれるのか、絵と登場キャラクターにもっとユーモアが欲しいなど突っ込んだ質問がでて、このソフトの開発に直接携わった黒木氏同行の時田氏より、裏話を含めた丁寧な回答があった。

コンピュータの発達により、これまでのリニヤーナテキストに代わってこうしたインタラクティブ、ノンリニヤーナ教材が増えてくるのは必然と考えてよいが、その手法にはまだまだ未知のものが多い。早く開発の経験を積み、実際の場での学習者の反応を知ることが結局よいソフト開発へのパスポートを握ることになるのであろう。

(文責 齋藤嘉博)