

琉球大学学術リポジトリ

言語情報教育に関する一考察

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学法文学部国際言語文化学科欧米系 公開日: 2007-12-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 東矢, 光代 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/2702

言語情報教育に関する一考察

東矢 光代

1. 序

マルチメディアという言葉をごどこかで目にしない、耳にしない日はない昨今である。それはデジタル・アイランド構想に沸くこの沖縄の地では、特にそうであるかも知れない。仮にも「言語情報科学」講座の中で特にコンピュータ利用、情報教育寄りの専門科目に責任のある身として「マルチメディアとは何か」位は説明できなくてはならぬ、という考えから文献にあたり、社会現象を見渡し、人と語らい、行き着いた答えは文字どおり「多様な(マルチ)」「伝達手段(メディア)」であった。それでは「多様な伝達手段」とは何だろうか?我々の伝達手段には音声モードと視覚モードがあり、そのどちらにも言語および非言語領域が存在する。言語情報教育を考えると、私は主に外国語としての英語教育すなわち言語領域と向き合っている。非言語領域では具体的な伝達手段として、絵や図、シンボル、ジェスチャーなどが挙げられる。ところが「多様な=2つ以上の伝達手段」を用いればそれでマルチメディアと言えるかという、事はそう簡単ではない。単純な例で絵本は絵と文字によって伝達を試みるが絵本が出てきたのは最近の話ではなく、これはとてもマルチメディアとは呼べない。テレビも然り、音と映像、加えて文字も使うことがあるが、これをマルチメディアと呼ぶなら既にどの家庭にも普及しているはずだ。ではどのような定義を加えれば「マルチメディア」になるのか。

この言葉を聞いてすぐ連想できるものに、パソコンとCD-ROMがある。この辺に鍵がありそうだ。CD-ROMをパソコンに入れ、マウスで見たいところをクリックする。これだ!マルチメディアには手段の多様性に加えて、伝達の双方向性、つまり受け手からの働きかけも必要とされるのである。絵と音と文字を組み合わせ、情報が双方向性を持つよう加工してCDの中に入れ売り出すのはプロの業者の仕事で(今も)あるわけだが、インターネット上のデータベース、WWWはこの常識に異変をもたらした。ホームページによって個人が自分

の持っている情報をマルチメディアの形でWWWに載せられるようになったからである。絵や動画、音もテキストに貼り付けることができ、あるキーワードからより詳しい情報や関連情報へと進んでいくことが可能な、このリンク性を持つテキストはハイパーテキストと呼ばれる。WWWを始め多くの学習用ソフト、ウィンドウズ形式およびそのモデルであるマッキントッシュも基本は同じで、使用者に次にやりたいことを「選択させ、実行」する。「実行」により新しい展開の画面を使用者は見ることができる。

私は平成9年度前期現在、夜間生の4年次学生を対象にホームページ制作のクラス指導を行なっているが、外国語および専門教育と情報教育の接点を目下模索中である。拙論ではクラスの観察を元に「言語 + 情報」教育は学生にどのようなインパクトを与え得るのか、対する教師は何を問題とすべきかについて、考察して見たいと思う。

2. 教える側、学ぶ側：知識か技能か

専門の科目を担当する場合、担当教官の専門性が当然問われる。専門科目では「中身」すなわち「知識」の教授が期待されているからであり、私の研究領域は応用言語学・英語教育であるから、これを中身として教えればよいのだと考える。しかし、英語教育の中には「英語」を教えることも含まれるので、「英語を使って教えよう。」という決断に至った。その上「ホームページ制作の技術」も教えるのである。この中で専門内容を知識と呼ぶなら、英語とコンピュータ・スキルは「技能」といえるだろう。

学習という視点では、知識の学習は「理解」に重点が置かれ、技能の学習に置いては実際に何かを作り上げることに重点が置かれる。限られた時間（今回は週90分、15週）でこの両方をバランスを取りつつ教えるのが私の立場で、学習するのが学生の立場だが、どちらにとってもたやすいとは言い難い。しかし現在のコースを通して私は両方教えたいと思うし、学生は両方の学習を行なう能力を備えていると信じる。そしてそのために、知識の理解がすぐ技能の向上に結び付くよう心を砕く。

WWWを扱うのは初めてというほとんどの学生達は、第3回の講義から自己

紹介のホームページを（英語で）つくることを課せられる。2回目の講義までにホームページの構成とはどんなものか、ハイパーテキストとは何か、などの知識を与え、「第3回目の自己紹介ページの作成に際して中身を考えて来なさい。」と指示した。にも関わらず、学生がその指示の真の重みを実感するのは実際制作に取りかかってからなのだ、という現実には私は愕然とする。学生は初め、「どうしたら文字を大きくできるか。」「背景の色はどうやって変えるのか。」「どうやって絵を入れるのか。」などに躍起となるが、こういうことはインストラクターの手助けがあればものの2、3分でできてしまうことにすぐ気付く。そして本当に大切なのは「書く中身があるか。」「伝えたい内容をきちんと持っているか。」であることを痛感するのである。第一、1ページしかなかったらリンクもできないのだから。作りたい中身についてインストラクターができることは、精々「あなたは何を書こうとしているの?」「何か趣味は?」「今まで行ったところで面白かったのは?」など中身を引き出す質問をすること位である。結局その答えは本人が努力して探さなければならず、2、3分では解決しない。要は中身である。そしてこの自己紹介ページ制作での成功の鍵は中身とともに、キーボード、マウス操作と英語の表現力であることを発見したのは大きな収穫であった。

3. コンピュータによって我々の生活はどう変わるのか

「インターネット依存症」と呼ばれる病気の話を最近テレビで見た。インターネットをモデムと電話線でつないだら、安い時間帯を利用するために生活は夜型になりがちである。もともと個人でインターネットを楽しむ場合は余暇の時間を使う訳だから仕事が終わってからになり、これもほとんどの場合夜になる。テレビに登場した依存症の女性はどんどん生活が不規則になり、朝起きることができずに会社を休むようになってしまったという。これは極端な例かも知れないが、確かにコンピュータの前に座って作業していると、時間の経つのが速く感じられる。5分間だけ開いてすぐ閉じる、ということがなぜか難しい。時間を切れない。コンピュータを生活の一部に取り入れ始めると、その分生活のリズムに変化が起こるのは間違いない。

あるいは機械を思考補助の道具をとして使い始めると、その便利さのために我々は機械に頼り過ぎるようになるきらいがある。例えばスーパーのレジで、店員が手で紙に書いて計算し支払額を提示してきたら、きっと私は計算結果を疑うだろう。できれば機械で計算した数字を見せてもらいたいし、現在ではそれが当たり前になっている。小学校・中学校で四則計算を練習するが、今ちょっとした金額計算を暗算で行う機会がどれだけあるだろう。もともと算数・数学が苦手だった私などは、日常生活で割り勘にしたり、何か足さないといけないような場合においてさえ、自分の計算結果より他人の計算結果を信じてしまうお粗末さである。まして相手がコンピュータともなれば、あっという間に驚くべき量の計算処理を行ない、しかもそれがきれいな印刷文字で表示される。これには通常疑問をはさむべくもない。しかし、それでもコンピュータはミスすることがあるのだ。コンピュータの便利さを堪能しながらも、頭の隅には「これは本当に正しいのだろうか。」という疑いを住まわせておく必要がある。

それにしても最近のソフト、ハードの進化はめまぐるしい。新しく買った最新型のパソコンは、買ったその日から価値が下がっていくと考えて差し支えない。1年、いや半年で新しい高性能の機械が、自分が買った時より安く店頭に出回るのを見ると、時勢とはいえ落胆は隠せない。しかしより深刻な問題は、学ぶほうの技術もかなり速いサイクルで進化を余儀なくされる、という点にあるのではないか。ワープロ、表計算、グラフィックと基本機能は変わらなくても、異なるソフトを使うには勇気がいる。ほとんどの者があるソフトを使うことによって基本機能を習得するが、かなりの時間とエネルギーを費やしている。また新しいソフトを使うとさらに時間も頭も使わねばならないことを、皆知っているのだ。これほど速いサイクルで、新しい技術を次々と身に付けなければならぬ時代があったのだろうか。今まで知識や技術は蓄えられ、あるものに精通していることに重きが置かれてきた社会だった。それは経験により深みを増し、より重宝されたのだった。だからこそ「年長」には価値が与えられてきた。「わからないことは年上に聞けばよい。」という構図が成り立ってきたのである。しかしコンピュータの発達はこの価値観に真っ向から挑戦する。全く新しいものの学習に抵抗が少ないのは一般的に年令が低い層であるため、

年齢が低い程より新しいものに触れている構図になり、しかも将来さらに激しい変化に順応できる可能性も高い。かくしてここに逆転現象が起こり、ことコンピュータを扱うに関しては「若い者に聞け。」となってしまうのである。これでは年長者の持つ知識と経験への畏敬の念が薄れてしまい、危険であると思う。先に述べたようにコンピュータでもミスはおかすのだから、一般常識すなわち経験によって培われた知識によってミスをミスとして認識したり、そのミスに対処したりできるはずだからである。さらにコンピュータは社会生活の一部を担っているに過ぎないのだから、コンピュータが使えるか使えないかによってその人の他の社会的能力を判断してはいけないのである。

と言いつつも、コンピュータができないのはしゃべれないのと同じこと、という時代が実はそこまでやってきているのかも知れないのだが。

4. コンピュータによって学生は何を学ぶのか

ハーリー・ジェーン著の『滅びゆく思考力』によれば、人間の脳は与えられる刺激によって異なる発達を遂げるといふ。無論脳の発達は幼少時に著しく、しかもある刺激に対して特に反応する時期があらかじめ脳にプログラムされているらしい。言語習得がよい例である。ある言語を習得することで脳はある発達を遂げ、それ以外の言語を習得する能力が著しく低下する（これは『刈り込み』と呼ばれる）という。そしてその言語力が子供の思考力、理解力、表現力の基盤となる。同じ視点から著者は「コンピュータを扱うことは、人間の脳にどのような影響を及ぼすのか」と問うている。

コンピュータの使用とその教育の可能性を説く立場の自分にとって、これは衝撃的な問いであった。知識を教えている、技能を教えている、学生にコンピュータの持つ新しい可能性に気付かせ、学習の動機づけを行なっているという認識は確かにあった。でもそれ以上のメッセージを私は学生に与え、その生活に脳に、変化をもたらそうとしているのかも知れない。インターネットを始めると生活のパターンが変わりうること、あるいは年齢と価値観の変化には既に触れた。

ここで序で述べたマルチメディアに戻り、双方向性について改めて考えてみ

たい。コンピュータを用いた双方向性のコミュニケーションには、ある制限がある。すなわち受け手による働きかけは、発信者あるいは使用しているコンピュータソフト制作者の意図した範囲にとどまらざるを得ない、という制限である。受信者は発信者の用意した「選択肢を選ぶ」という働きかけのみを行なう。コンピュータと接し、使っていくことはそのコンピュータの世界、つまりコンピュータが提示する考え方とルールに自分を合わせることを意味する。たとえば現実の言語活動の依頼表現を考えた場合、頼む内容、相手との年齢・性別・社会的地位などの要素により、丁寧さの度合や直接・間接的に依頼するかどうかの判断が下されるが、こういう判断はコンピュータを使う場合には必要ない。さらに現実の依頼においては断わられたり、意図したものと異なる結果に結び付くことも有り得るのに対し、コンピュータは指示されたことしか実行せず、指示の度に反応が変わることはありえない。（指示しても実行しなければそれはエラーであり、コンピュータが壊れている可能性もある。）コンピュータを使うに当たってこのような刺激を受けていくと、脳はどのように発達するのだろうか。言語情報教育を担当する際は常にこの問いを心に留めたい。

5. 結論に代えて：文系の情報教育

インターネットや情報通信形態の目覚ましい発展により、既存の文系・理系の壁も低くなりつつある感がある。外国語は文系の、コンピュータは理系の18番であったのが、現在は理系であっても文献講読、論文執筆や学会発表は英語、文系であってもワープロ、表計算、データベースそしてインターネットを使いこなすことが要求される時代である。ではその中であって、どこに文系らしさ、理系らしさそして各々の専門性を求めるべきなのか。そもそも文系・理系という枠組みそのものがこれから先、成り立っていくのだろうか。私一個人の意見としては、文系・理系の考え方にはやはり違いが残っていくだろう、と思っている。

アメリカの修士課程で学んでいたとき講義の一環として、情報科学科の学生2人と組んで外国語教育用ソフトの開発を試みたことがあった。外国語教育専攻の私がアイデアを出し、情報科学専攻の相手が実際にプログラムを作ってい

くという共同作業だった。実際に作り上げていくことに費やされた膨大な時間と労力もさることながら、彼等とのコミュニケーションにかかったエネルギーは大きく、私は考え方の違いを身を以て体験した。私が中身にこだわり大枠を作ることに重点を置いたのに対し、私のパートナー達は特定の技術面（例えば文字が踊りながら出てくるとか、10秒たったら答えが消えるとか）に力を注いだ。教育の視点から見て必要ないと思われる技術も少なくなく、同じ時間を使うのならなぜもっと全体を作り上げるのに使わないのだろう、と不思議でならなかった。

どちらが間違っているわけでも、より良いと言っているわけでもない。両方必要だと思うのだ。理系は技術の進歩を担っているわけであり、技術に対するこだわりがなければ進歩もないのだと思う。彼等がいつも「この技術は本当に必要なんだろうか？」と迷いながら研究していたら、進歩は格段に遅くなる気がする。しかし同時に、誰かが「それ、本当に必要な？もっとこちらを先にやるべきなんじゃないの？」という問いを発し、「実は私たちが欲しいのは、こういうものなんだ。」というアイデアを出せば、内容的にも技術的にもバランスの取れたよりよいものが作れるのではないか。その「誰か」が文系の情報教育の目指す学生像であれば、という考えが私の中にある。

言語教育もコンピュータ教育も、新しい世界を学生に見せうという点では共通性を持っている。どちらもコミュニケーションの道具であり、この両方の教育に携わる私は、今までとは違う形態のコミュニケーションを学生に要求しているのかも知れない。

引用文献

ハーリー・ジェーン（1992）「滅びゆく思考力」西村辯作・新美明夫訳
大修館書店