

ハイパー・メディアと構造的シラバス

—日本語教育機関における夢と現実—

西郡仁朗

東京外国語大学留学生日本語教育センター
(〒183 東京都府中市住吉町5-10-1 tel.0423-65-0311)

あらまし 来日時には「ゼロ」の状態である留学生の日本語能力を、集中教育で、大学教育に対応しうるものまで高めることを目標とした日本語教育機関においては、文型・語彙を積み上げていく構造的シラバスを基本とし、直接法による指導が行われている場合が多い。本センターでは近年の留学生の出身国・言語背景や志望分野の多様化や学習の進捗のばらつき等に効率的に対処するため、パソコンを用いた「ハイパーメディア自学自習システム」の制作が開始されている。ハイパー・メディアの特長のうち、メディアの融合性・相互交渉性・情報の拡張性は、日本語教育においても強力な武器となるが、入門期の教材から、無構造性を標榜するのは無理があった。しかし、これは同時に構造的シラバスの効率性に対する問題提議でもある。また、メディアはあくまでメディアであり、現実のコミュニケーションの相互交渉性を越えることはない点に留意すべきである。[紹介するソフト・ウェア：「ハイパードリル初級日本語」「ハイパー漢字字典」「ハイパー初級読み物」「ハイパー中級読解」等]

和文キーワード ハイパー・メディア 日本語教育 直接教授法 構造的シラバス

Hyper-media Self-learning System for Japanese Language Learning and Structural Syllabus

Nishigori, Jiro

The Japanese Language Center for International Students
Tokyo University of Foreign Studies

5-10-1 Sumiyoshi-cho Fuchu-city Tokyo

Abstract

Japanese language teaching programs preparing exchange students who have come to Japan with no prior knowledge of the language to do regular course-work in Japanese universities often use the direct, Japanese-only method, following a structural syllabus building up progressively more complex sentence structures and vocabulary. However, in order to efficiently meet the needs of exchange students of recent times, who show great divergence in country of origin, background in learning languages, and field of interest, and whose rate of progress in learning Japanese varies greatly from individual to individual. This center has begun developing a "Hyper-media self-learning system" using personal computers. Among the chief characteristics of Hyper-media, the integration of various media, interactivity with the student, and the extension of channels of information are powerful weapons in the teaching of Japanese, but it has proved to be unrealistic to make the sweeping claim that these make it possible to completely use an unstructured method even at the beginning level. However, to admit this is also to assert that the structural syllabus with its relative lack of effectiveness, is unnecessary in all but a few portions of the basic stage.

英文 key words Hyper-media, Japanese Language Teaching, Direct method, Structural Syllabus

はじめに²¹⁾

ハイパー・メディアは、教育パラダイムの変革と密接な関わりを持つ魅力的なものであると言われるが(参考：浜野,1990. 加藤,1992.など)、既に一定のシラバスのもとで教育が行われている機関の中に、組織的に導入していく際には、様々な問題が絡んでくる。教材作成時の予算や入力者の確保といった現実的な問題から、学生・教師・機器の関連、コンピュータ・リテラシー、マン・マシン・インターフェイス、さらには教育の本質論に至るさまざまな議論と配慮が必要であろう。

本報告は個々のハイパー・メディア教材の開発・研究に主眼のおかれたものではなく、実存する教育機関が、1つのシステムとして、教育機器やメディアの変革に、どう対応し、利用できるかを探究してきた中間報告である。

1.日本語教育の現場

一 構造的シラバスと直接法一

一般に国内の日本語教育においては、(1) 構造的シラバス (2) 場面シラバス (3) 機能・概念シラバスのいずれかが採用されている場合が多い(以下の一部は田中,1988を参考とした)。(1) 構造的シラバスとは、目標言語を構造的な視点から分析して構成されるもので、語彙・文法項目・文字などの言語要素を積み上げていくように学習が進められるシラバスである。オーディオ・リンガル法のシラバスとして知られ、日本国内の大学進学希望者に対する日本語教育機関では、このシラバスを採用している所が多い。一般に、構造的シラバスは、長期にわたる集中教育では有効であるとされているが、言語要素を知識として積み上げていくものだけに、現実のコミュニケーション場面での言語技能の習得には難があるなどの問題もある。(2) 場面シラバスとは、目標言語が使用される場面や状況といった視点から分析して得られるシラバスで、短期間の、目的が限定された外国語教育に適するとされている。しかし、特定の場面・状況においてのみ通用する言語技能の習得が主眼であるだけに、他の場面への応用や効率的で構造的な言語要素と技能の定着が難しい。(3) 機能・概念シラバスとは、構造シラバスの欠点を補う

意味で提案されてきたもので、比較的新しい外国語教授法であるコミュニケーション・アプローチのシラバスとして知られている。構造シラバスが主として言語要素、言わば「言語の型」に注目して分析・構成されるのに対し、機能・概念シラバスでは、言語の意味の面を重視し、目標言語を語の概念と文型のコミュニケーションにおける機能の観点から分析する。最近では日本語教育の機関でも、構造的シラバスと併用しようとする所が増えているが、機能・概念シラバスを基にした教材は数少なく、教師が手探りで試みている場合が多い。

外国語教育の指導法を別の面から見ると、直接法と直接法ではないもの(ここでは仮に間接法とする)に大別される²²⁾。直接法とは、学習者の母語を介さずに言葉と概念とを直接結合させようとする教授法である。教師が、黒板に文字や絵を書いたり、実物や写真・ビデオを使ったり、身振りや表情などの非言語情報をも駆使したりなどして、繰り返しや言い換えを行いながら新しい要素を教授し、さらに運用練習を行っていく。これに対し間接法は、学習者の母語や英語等の媒介語による解説などが伴うものである。国内の日本語教育機関の多くでは直接法がとられているが、これには、積極的な理由と消極的な理由があると思われる。直接法では、教師の活動から学習者が観念を推測し、それに言葉を結合させてくが、日本語だけで授業を進めても正しい観念を導くのは十分可能であり、観念に至るまでの推測等の知的活動が、言葉の記憶保持を強め、母語の干渉や母語への依存性が抑えられ、さらには外国語を学ぶ楽しさを生むと考えられている(無論これは授業がうまく運んだ場合である)。これが直接法を採用する積極的な方の理由であるが、すべての観念、すべての学習者にこの方法が効果的かどうか、また、推測的に理解したことが本当に正しいかどうかを確認する手だての問題、観念の誤解の可能性などさまざまな疑問が提起されているのも事実である。一方、消極的な理由とは、留学生と日本語教師の現実的背景の問題である。もし、間接法を採用しようとした場合、媒介語となるのは何語であろうか。教室の学習者の母語がみな同じであり、日本語教師もその言語に精通している場合には、まだ議論の余地があるが、普通、日本

²¹⁾ (財)尚友倶楽部から1992年度と1993年度、2度にわたるハイパーメディア教材の寄贈を受けた。この場を借り深く感謝の意を表したい。

²²⁾ ここでは、直接法と間接法とを完全に二分したが、実際には、その中間的、折衷的な方法が多々ある。例えば、学習者の母語別に編纂された単語帳や文法解説を授業前に熟読することを前提とした方法などが、教室で使用される言語が、ほとんど目標言語のみである場合には直接法の範疇に含めた。

語のクラスは、言語背景を異にする様々な学習者からなっており、日本語教師が学習者のすべての母語に精通していることは考えられない。所謂「国際語」である英語を媒介語とするは一つの方法ではあるが、学習者の英語力が相当確かでない限り、非常に危ういものである。外国語を介して他の外国語を学ぶことには、想像以上の心理的負担がある。学習者がみな堪能な媒介語がない限り、直接法を用いるしかないのである。また、日本語の教室には英語や他の外国語ををほとんど解さない学習者がいる場合もある。こうした学習者に対し、媒介語を用いるのはナンセンスですらある。

2.教育機関の実際

一本センターの場合一

東京外国語大学留学生日本語教育センターでは、我が国政府の国際貢献の一環として受け入れている国費学部留学生（文部省奨学金による）の予備教育を実施している。

この予備教育とは、来日時には大多数の学生が「ゼロ」の状態である日本語能力を1年間で大学教育に対応し得るものにまで高め、また、各国間で大きなばらつきが見られる理科・社会等の教育レベルを日本の大学の基礎教養科目が受講出来るように指導していくことにその目的がある。

日本語の教授法は、構造的シラバスを中心としたものであり、直接法による指導が行われている。

1971年の学校創立以来、多数の卒業生を全国の国立大学に送り出してきたが、本センターの現状及び将来には以下のような教育効率上の問題点があると思われる。

1) 本センターでは、通常の留学生予備教育では1年半から2年間で盛り込まれる内容が、1年間の集中教育で行われている。これは少人数クラス（8名前後）による、きめ細かい指導により初めて可能となっていたが、以下に述べる留学生の多様化によって、現在においても困難なものとなっており、また、留学生数の増加が予想される将来には、ますます深刻な問題となってくると思われる。予備教育期間が1年と限定されている以上、教育内容を損わず、いかに効率的な指導を行うかが大きな課題となっている。

2) 留学生の出身国や地域は年々多様化の一途をたどっている。これにより、学習者の言語背景はもとより、学習に対する態度、学習の進捗等も非常に幅の広いものとなってきた。従来は補講等によりこの問題に対処

してきたが、各教師の負担が甚だしく、何等かの措置が必要な段階に至っている。

3) 留学生が専攻を志望する分野も、ここ数年来著しく多様化しており、教育背景・日本語能力の差の広がりといまわって、きめ細かい対応に迫られている。

以上の諸点をまとめると、本校においては次の3点での「自動化」が必要であると思われる。

1) [教育の機械的部分からの教師の解放]

従来の教室内作業の中には、教師が学習者に出出語彙や漢字を反復練習させて、その場で機械的な暗記をさせる作業や、文型や語彙や漢字の定着を確認する小テストが含まれており、かなりの時間的負担となっていた。こうした作業をコンピュータを用いた自習システムで代替することによって、教室での作業にゆとりをもたせ、より複雑な内容の指導や、コミュニケーションを重視した作業を充実させていくことが可能になる。

2) [学習者の習熟レベル合わせた

複線式のカリキュラム]

学習者の習熟レベルのばらつきに対処するため、各自の習熟度に対応できる自学自習システムを構築し、これにより通常の授業の円滑な運営を支援し、授業と自学自習システムとが補完しあう複線式の教育体制とする必要がある。

3) [学習者主体の学習支援システム]

学習者の専門の細分化や興味の広がりに対応し、さらに、受動的な学習から能動的な学習への展開を支援する意味で、学習者が主体的に学習を組み立てていく道具立て（ツール）を整備しておく必要がある。

以上述べてきた留学生の増加・多様化に伴う教育システム見直しと自動化への要望は、本センターに限らず、日本国内の大学等、留学生を抱える教育機関に共通した問題であろう。そして、こうした要望は、教育パラダイムの変革といった議論ではなく、増加・多様化する留学生への対応に忙殺される日本語教師の、支援ツールを求める「悲鳴」から出てきているものであることに注意を向けておきたい。

3.外国語教育における

ハイパー・メディアの可能性

前項のような背景を持つ教育現場での実際上の必要性から自動化への模索が始まったが、その試行的方法としてハイパー・メディアによる自学自習システムが選ばれたのは次のような理由による。

学習のためのハイパーメディアには一般に次のような特徴があるとされている（参考：中野,1991）。

(1) メディアの融合性

ハイパーメディアは、音声情報、文字情報、静止画や動画などの視覚情報等、様々なメディアの情報を取り入れ、融合させ、一元的に管理することができる。

(2) 学習者との相互交渉性

従来のCAIに比べ、メディアであるコンピュータと学習者のやり取りが比較的自由にでき、学習者が一人称でメディアとかかわることが可能である。学習者の必要性や好み、学習スタイルに応じたメディアからの対応が可能である。

(3) 情報の無構造性

通常、教科書等では、1つの単元の学習資料が後続の単元を学ぶ基礎となったり、容易な内容から難解な内容へと積み上げられていく直線的・階層的構造がとられている。これは、学習資料の配列が最適となるよう検討されてきた結果である。しかし、ハイパー・メディア型の教材では、予め準備された剛構造はない。メディアを扱う学習者や教師が、自らの必要に応じて能動的に学習資料を構造化していく。

(4) 情報の拡張性

学習者や教師の必要に応じ、学習資料及び学習状況に関する情報、教師からのコメントなどの付加・修正・削除等が可能である。

外国語学習の基本となる日常のコミュニケーション場面や教室授業では、目で文字や画像を見、耳で音声を聞くなど五感を動員し、かつ、相手との双方向的な交流が行われている。自学自習の場面でも、こうした様々な要素が一元的に取り込まれたものが望ましい。例えば「紙」というメディアによる自学自習のプログラムの場合、制作が容易であり、価格も安く、携帯に便利等非常に優れた点を有しているが、語学において極めて重要な音声の情報が欠落してしまう。また、「紙」と「テープレコーダ」を併用した場合、音声情報は得られるが、教師なしの自学自習事態で音声と文字や画

像を関連させるのが難しく、それができたとしても⁸⁴、情報の流れは教材から学習者への一方向的なものである。ビデオ教材は、音声と画像の関連づけについては強力なものであるが、自習という事態では、情報の一方向性の域を脱するのが難しい。

この点、ハイパーメディアは、画像と音声容易に関連づけられる上（メディアの融合性）、メディアとの対話（正確には、コースウェア作成者との対話）や学習者が一人称で参加できるような臨場感の強いシミュレーションなどの学習が可能となる（学習者との相互交渉性）。

また、情報の拡張性に関しても、学習状況に関するデータ、学習者・教師のコメントややりとりが蓄積・利用できることは、外国語の学習・教育方法の改善や、学習・教育過程の科学的分析と解明のための有益な特徴であろう。

しかし、無構造性については開発の初期の段階から、これを標榜するのは無理があった。

本センターの場合、コンピュータに第一に求められているものは、

- ・教室授業の補助、補習として：（教師支援ツール）
- ・語彙・文型・文字等の言語要素の学習を：

（構造的シラバス）

・媒介語による説明なく、日本語だけで：（直接法）
自動化することであった。無構造的なハイパー・メディア教材の中で、学習者自身が興味と問題意識を持ち、能動的に学習資料を構造化していくことと、直線性のある構造的シラバスのもとでの学習とは矛盾している。ハイパー・メディアの無構造性を、教材を直線的な構造にもできるという広い意味に捉えれば、ことばの上での矛盾はなくなるが、教育体制の実態を見きわめながら教材開発を進めて行く場合、初めのうちは、無構造性による教育的可能性を保留せざるを得ないというのが実情であった（この点に関しての議論は、最終項に譲る）。

さらに、直接法に準拠してハイパー・メディア教材を開発していくことも、ある意味での拘束となった。直接法に厳密に従えば、学習者に提示してよい伝達手段は、既習の日本語とイラスト・シンボル・動画・効果音等に限られる。特に、初級初期の段階では、言語的な説明がほとんどできないと言ってよいであろう。教材で遂行される課題(task)がやや複雑な場合など、インストラクションを上記の手段だけで行うためには、

⁸⁴ トーキング・カードなど

相当卓抜なアイデアが必要である。いきおい、課題の過度な単純化・パターン化に陥りやすく、教材としての効果や魅力が損なわれる危険が常にあった。

4. 自主制作とPDSの必要性

今日、日本語教育の世界でも、様々な面での自動化への希望が高まって来ているが、CAI教材に関しては大きく立ち後れていると言わざるを得ない。数点が市販されているのみであり、しかも、市販のものには次の欠点があって、教育機関での使用に適していない。

・メディア融合と相互交渉性の不備・・・現在市販されている大部分のCAI教材は文字情報を媒介にして文法事項や漢字の学習を促進させるドリル型CAIであり、語学にとってきわめて重要な音声情報や画像情報に対応したシステムとなっているものが少ない。また、教材と学習者の相互交渉性が希薄であり、コンピュータの可能性のごく一部しか活用していないものが多い。

・主教材に対応しない

固定したコース・ウェア・・・現在市販されているCAI教材のほとんどが、それ自体独立したコース・ウェアとなっており、英語圏の学習者を主対象としたものが多い。しかし、各教育機関には、それぞれのシラバスと主教材があり、また、学習者の母国語も多様である。それゆえ、通常授業とCAIの内容は、学習項目(語彙・文法事項・漢字・機能・概念)の内容・提示順等が大きく乖離したのになってしまい、教育効果をあげることが難しい。市販の物は、購買率の高い市場を対象として、完成度は高いが適用範囲のせまい固定したコース・ウェアを、送り出そうとするものであろうが、実際の教育機関で使用する場合には、コース・ウェア内容が状況に応じて変更可能であることが不可欠である。

近年のパーソナル・コンピュータに関する技術と思想の革新によって、ノンプログラマでも少々努力すれば、ハイパーメディア教材の自作が可能なuser friendlyな機器の出現してきた。日本語教育の世界においても各機関の日本語教師や日本語教育に興味を持つ教育工学関係者が、日本語教育用のハイパー・メディア教材を自作し始めている。従来のCAI教材はシステム開発を外部委託することが多く、膨大な資金を要し、コンピュータの専門家でない限り内容の変更が不可能なものであった。しかし、現在のハイパー・メディア教材

の自主制作は、紙と鉛筆、ワープロ、テープレコーダなどの延長線上にあり、プログラミングとは疎遠であった者にも、メディアを自在に操ることが可能になってきたと言ってよいであろう。自主制作したハイパー・メディア教材は、完成度や洗練度の上では難点のある場合もあるが、修正等が自由にでき、他の機関で作られたものも容易に応用できることから、次第に、PDS(Public Domain Software)のネットワーク作りの機運も盛り上がってきている。

本センターにおいて使用されているハイパー・メディア教材も、センター教官のみの手によるものではなく、東京学芸大学・電気通信大学の教官や学生との協力のもとで制作されている。また、日本語教育学会視聴覚教育研究会を母体とした共同制作や制作活動の報告など、さらに大きな広がりを見せ始めている。

本センターでのハイパーメディア教材の開発は、こうした動きの中で、センター内の教育の効率化と充実をもたらすばかりでなく、日本語教育全体に広く貢献できるものであると思われる。

5. 自学自習システムの現状²⁵⁾

自学自習システムの開発は、1992年1月に開始され、現在までに制作された下記の内容を試行的かつ実験的に実施している。系統的な自学自習システムとして、一応の完成を見るには、開発・入力担当者が確保されても数年の開発と洗練化の時間が必要であろう。

現在までに開発されたソフトを以下に示す。

(1) ハイパー・ドリル「初級日本語」・・・本センターの日本語主教材「初級日本語」に準拠した内容であり、授業の復習用として、また、今後のコース・ウェア開発のための画像・音声データベースとして開発中のものである。「ハイパー・カード」「ハイパー・サウンド」などを使用して制作されている。「初級日本語」は28課からなり、各課には20種程度の「ドリル」があって、これをハイパーメディア教材化することが当面の目標であるが、現在までのところ、各課平均4種の「ドリル」が、入力された段階である。内容は今のところイラストやアニメーションで表された語彙・単文と文字情報・音声情報をリンクさせたものとなっている。目下、対話型で学生の学習履歴を記録するコ

²⁵⁾ 以下に示す教材は、センター教官の酒井順子・藤村知子・池田智子・鈴木美加及び筆者が、東京学芸大学・電気通信大学の学生諸君の入力協力のもとで開発している。

ース・ウェアの開発が進行中である。

(2) 漢字フラッシュカード・・・「フラッシュカード」と手書き入力装置「ハンド・ライター」を使用したもので、漢字の手書き入力の正誤を機械が判定する。本センターの初級・中級漢字1,000字まで入力済みである。

(3) 漢字ハイパー字典・・・外国人、特に非漢字圏からの留学生にとって、適当な指導がない限り、漢字は無意味な図形に過ぎない。本センターでは、漢字を効率的に認識・記憶・筆記させるための具体的方法については若干のノウハウの蓄積があるが、これを授業内で行うと長時間を要し、他の言語技能の指導に割り当てられる時間が削減される。この問題に対処するために、漢字ハイパー字典の開発が行われている。これは、漢字の読み方・書き方(筆順)・字義・字の構成要素はもとより、象形文字等の字源提示や効果的なチャンキング(chunking)による学習、過去の誤字例をもとにした弁別学習、定着確認を自動化(ハンドライターとのリンク)、ゲーム等が行えるものである。今のところ初級漢字200字分の入力が済んでいる。

(4) 初級「読み物」・・・初級で学習される文は単文・重文、比較的短い複文程度の長さであり、それがコンテキストの中でどのような意味と機能を持つかについての練習が不足しがちである。この教材は、既習の文型・語彙をもとに書かれた比較的長い文章の読解練習用教材であり、読解問題に対する学習者の解答をもとにした読解過程の分析用ツールとなることも目標の一つとなっている。本年度10文章の教材が試用される予定である。

(5) 中級用多読速読教材・・・本センターの学部留学生は、1年の予備教育課程の後、次年度の4月からは全国の国立大学で日本人学生とともに教育を受けることとなる。その際、非常に大きな問題となるのが、留学生の読解の効率性と速度である。大学入学とともに、留学生も日本人学生と同じく、数多くの教科書や副読本を読みこなして行かねばならないが、外国語を読む際には、ともすれば一字一句の解釈に因われ、精読型の読書習慣に陥りやすい。無論、精読型の読書は重要であるが、そればかりでは、知識量の拡大を図ることが難しくなる。即ち、速読・多読型の読書も、この意味で重要となるが、その支援のためには、読む文章そのものに辞書の機能が付随し、他の文章とのリンクもなされた、語彙と背景的な知識へのアクセスが容易なハイパーテキスト型の教材を整備し、留学生が自学自習できるシステムの構築が必要である。現在、中

級の主教材の内容と関連を持った副読教材のハイパー・メディア化が進められており、20文章の入力が終わっている。

(6) その他

上記のほかにも、語彙力増強と日本人の語彙イメージや図式的知識の拡大を図る「連想ゲーム」や「トータル・リコール」のプロトタイプができており、レーザーディスクを使用したインタラクティブ・ビデオ教材の開発が可能な環境となっている。

(7) PDS

現在、利用可能な主なPDSには次のようなものがある。

- ・ 'Welcome to Japanese letters.Hiragana and Katakana'¹²⁵
日本語の音声と文字(ひらがなとカタカナ)の記述像を統合した教材。
- ・ 「漢字の練習 'Let's Learn Kanji」¹²⁷
漢字の基本的な成り立ちを示し、35漢字の学習ができる教材。漢字の最初の導入に適している。
- ・ 'An Introduction to Spoken Japanese'¹²⁸
コンピュータと市販のビデオ・ディスク(「となりのトトロ」など)を連動させた会話教材。

6.現在のハイパー・メディア・システム環境と システムの評価

1992年度、導入されたハイパーメディア機器(アップル社、マッキントッシュを中心とした機器構成。図1参照)により、上記の教材が開発され、授業に組み込む形で毎週2コマ(1コマ45分)実験的な試用が行われた。教材を開発しながらの試行であったため、各教材の操作性を確かめ改善していくことに終始した感があり、系統だった教育効果の測定やシステム評価は本年度以降の課題となっている。

現在のシステム環境は、今後の拡張を見越した基本形となっており、留学生数が増加していても、学生用のコンピュータと、周辺機器を増設すれば対応できるものとなっている。

¹²⁵ 電気通信大学、加藤清方氏・野元千寿子氏・小山直人氏制作

¹²⁷ 東京学芸大学、坂井佳子氏制作

¹²⁸ 米国ブラウン大学、山下喜久子氏制作

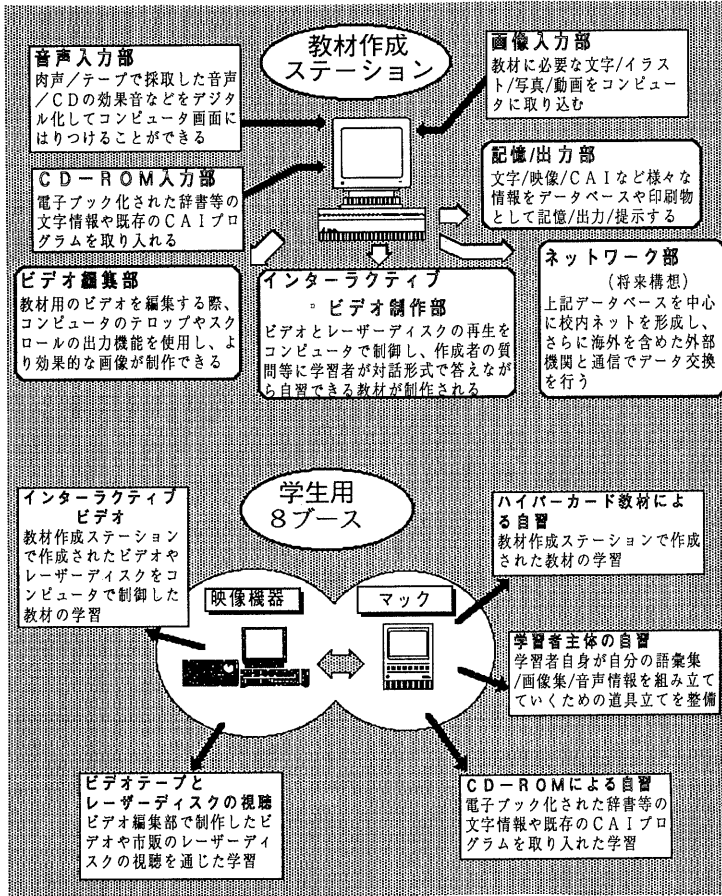


図-1 ハイパー・メディア自学自習システムの環境

おわりに

電子メディアの進歩によって、従来は不可能であった様々なことが可能になってきたが、メディアの進歩に依存して教育のパラダイムを変えていくのは本末転倒であろう。しかし、メディアを通じて、メディアを一つの比喩やヒントとして、教育パラダイムを考え直すのは、あながち見当違いな方法とは言えない。

ハイパー・メディアに接していると、表現する道具としての可能性の大きさに驚く。外国語教育の範囲でも、教師が教室で行うことや現実のコミュニケーション場面で起こることをかなり再現できる。これは、ハイパー・メディアが、人間の知覚受容系や運動表現系に似たメディア統合を行うことができるからだと思う（無論、ハイパー・メディアによって現在可能な

ことは、人間が表現できることのほんの一部にすぎない）。

構造的シラバスと直接法のもとで日本語教育が行われている機関で、ハイパー・メディア教材の開発を行う場合、語彙・文型・文字といった言語要素、言わば「知識」を「記憶」させることが優先されてしまう。これには、先に述べた日本語教師の「悲鳴」を背景とし、「まず、できることからやってみよう」「ないよりはあった方がましだ」といった面もあるのだが、ハイパー・メディアの可能性を考えた場合、教材開発の方向と内容をかなり制限・限定していることは間違いない。ハイパー・メディアによって、現実のコミュニケーション場面や問題解決場面などがある程度再現できるが、構造的シラバスに準拠した教材開発では、どうしても言語知識の学習が前面に出てくる。

言語知識とその構造的記憶は、無論重要なものである。しかし、人間にとってより広く、実地的な意味を持つのは、言語知識を運用し、現実場面での問題解決等を行っていく人間の総体としての能力ではないだろうか。言語知識は、そうした能力の基礎的な部分として包摂されるものであろう。外国語教育、特に日本語教育においては、この能力の行動科学や認知科学的見地からの全体論分析が必要となっていると思われる。

しかし、ハイパー・メディアによって、外国語を運用する時の人間の総体的能力が直接養われるかという疑問がある。メディアはあくまでメディアであり、人間の知的ツールとしての役割には大きな可能性があるだろうが、メディアを人間に見立て、どんなに精緻な仮想現実のシステムを開発したとしても、それは疑似的体験にすぎない。勿論、役には立つであろうが、外国語学習の最終的な目標は、人間とのコミュニケーションにあることを見据えておくべきであろう。

参考文献

- 浜野保樹（1990）ハイパーメディアと教育革命
アスキー出版局
- 加藤清方（1992）日本語学習支援のためのメディアの統合と知的CAI
【日本語教育】78号20-30
- 田中望（1988）日本語教育の方法-コースデザインの実際
大修館書店
- 中野照海（1991）ハイパーメディアの研究と開発の課題
-新たな学習メディアの教育の可能性を拓く-
【視聴覚教育】45巻6号34-38