

VR 動画撮影を用いた日本語・日本文化授業の実践報告

清藤隆春

徳島大学高等教育研究センター学修支援部門国際教育推進班

1. はじめに

外国人留学生に対する日本語・日本文化の教育活動の一環として、地域の文化資源を活用した体験型学習が徳島大学を含め多くの大学で様々な工夫を凝らしながら実践されている。その中でも、ビデオカメラ等の動画撮影機器の普及に伴い、近年動画撮影を通じた日本語授業の実践の報告等もされるようになってきている¹⁾。さらに、VR (Virtual Reality の略で仮想現実などと訳され、水中メガネ状の VR ゴーグル等を用いて視聴することで臨場感を持って人工環境を現実的に認知することのできる技術²⁾) の動画を言語教育でも応用する実践例が見られるようになり³⁾、さらに VR 動画を用いる学習活動が英語学習者の動機付けを高め自発的な学習へと繋がっていることも明らかになってきている⁴⁾。それにより、VR 動画を用いた日本文化の体験学習で海外の日本語学習者の学習の動機付けを高められることも期待されている²⁾。

本稿では、海外の日本語学習者に向けた徳島の伝統文化を紹介する VR 動画を作成した実践を報告するとともに、その作成過程には日本語学習者の日本語・日本文化理解に関してどのような学習効果があるかを検証する。

2. VR 撮影および視聴用機器

VR 動画撮影には、360° 撮影のできるアクションカメラ「Insta 360 ONE X」⁵⁾ (図1) を使用し、VR 視聴用ゴーグルとしては、スマートフォンを取り付けて視聴するタイプの「VR グラス (スタンダードタイプ)」⁶⁾ (図2) を用意した。動画編集には、学生たちはインターネット上にある無料の編集ソフトを用いている (一部学生は自身で既に持っている有料のソフトを使用している)。



図1 VR カメラ



図2 VR 視聴用ゴーグル

3. 実践の概要

2020 年度前期の教養教育院の留学生を対象とした教養教育院の授業「日本語 3」を受講する留学生 8 名が参加した。受講学生は、スウェーデン・台湾・韓国出身の正規留学生および交換留学生計 8 名で、授業履修の条件は日本語能力試験の N2 取得としている。

コロナ禍で撮影場所が一時閉鎖され、また三密を避ける必要があるため、撮影期間や活動が大幅に制限される中での実施となった。そのため、今回取り上げる徳島の伝統文化としては、当初の予定から大幅に削り、四国巡礼、阿波踊り、阿波人形浄瑠璃の 3 つを対象とした。撮影にあたっては、各文化の歴史等についてのレポート作成で事前学習をし、カメラ操作の仕方については担当教員からレクチャーを受け、事前に練習をして機器操作に慣れた上で撮影に臨んだ。

四国巡礼の撮影は第 14 番札所の常楽寺(図3)で行い、学生が巡礼を実践する様子を撮影し、後からその動きに合わせて簡単な作法の説明の吹き込みや字幕の入力等を行った。阿波踊りは阿波踊り会館で、阿波人形浄瑠璃の撮影は阿波十郎兵衛屋敷で行い、それぞれ公演を撮影した上で、説明の吹き込みや字幕付けをその後行う形で動画を作成した。

なお、海外の日本語学習者に提供する VR 動画

の作成にあたり、VR 動画を用いた学習の動機付けの検証の比較材料として平面動画も同時に出力して作成している。字幕を入れているのは、その平面で出力した動画の方である。



図3 動画撮影の様子（一部）

4. 成果

授業実践後、受講した学生全員に5段階評価でアンケートで取ったところ、日本語学習・文化理解ともに平均4.6点で、その満足度が極めて高い結果となった。日本語学習についての自由記述回答を見ると、他国出身のクラスメートとの共同作業、字幕を入れるための作業を通して学生たちは日本語を学べたと思われる。文化理解については、事前学習のレポートや撮影を通じた日本文化体験で学びの実感を得ていることが分かった。事前に学習したことを踏まえて実際に体験活動するのは有効な取り組みであると考えられる。また、学生の感想に「外国人だからこそその視点で撮影しようと思った」などのコメントがあった。学習の動機付けという枠組みで外国人留学生教育の授業実践を検討する上で重要な視点であると思われる。

今後海外の日本語学習者のVR 動画を用いた学習の動機付けについて検証する予定であるが、VR 動画との比較材料として今回平面動画も出力して作成している。学生はその平面動画に字幕入れを行い、その作業工程において日本語学習をする上で一定の効果があると思われるのだが、一方で撮影時にセリフ入れを担当していない学生が日本語を学ぶ機会を十分に持てなかったことや、動画編集の担当者の作業負担が他に比べて大きかったことも分かった。教育的介入の度合いを今後検討し、有意義な学習活動となるような指導教員の配慮が今後求められる。

5. 今後の課題

上記の通り、地域の徳島の伝統文化を紹介するVR 動画の作成過程には、外国人留学生が日本語・日本文化を学習する上で一定の学習効果があると考えられるのだが、一方で運用する上での問題点も明らかになっている。今回のVR 動画撮影の授業実践から得た知見を、今後の日本語・日本文化教育活動の実践にいかしていきたい。また、VR 動画を活用した学習が海外の日本語学習者の学習の動機付けにどのような効果があるかについては、今回作成したVR 動画を用いて今後検証していく。

6. 参考文献

- 1) 田川恭識(2020)「留学生と日本人ボランティアによる動画作成プロジェクトを通じた自律的な学び—日本大学日本語講座『Creation』クラスにおける実践—」日本語教育方法研究会誌, 26(2), 46-47.
- 2) 簡珮鈴(2020)「日本語教育へのVR (Virtual Reality) 導入についての一提案」e-Learning 教育研究, 14, 24-33.
- 3) Lin, T. J. & Lan, Y. J. (2015) “Language learning in Virtual Reality environments: Past, present, and future.” *Educational Technology & Society*, 18(4), 486-497.
- 4) Cowans, M. (2018) “Virtual reality in ESL” *English Australia Journal*, 33(2), 57-61.
- 5) 「Insta 360 ONE X 公式サイト」
<https://www.insta360.com/jp/product/insta360-onex> (アクセス日:2020/11/09)
- 6)「VR グラス(スタンダードタイプ)公式サイト」
<https://www.elecom.co.jp/products/VRG-M01BK.html> (アクセス日:2020/11/09)

7. 謝辞

本研究は、徳島大学の「2020年度教養教育授業方法等改善経費」の補助を受けて行われた。ここに記して感謝いたします。