

優秀賞

「音に合わせて楽しく学ぼう！ POP に語学リスニング !!」

上村 航平 (大学院 1 年生 : 神奈川県)

音楽リズムに合わせて、体を動かしながら、音楽感性と語学リスニング力を体感的に鍛える音学・語学リスニング・ゲーム (音語ゲー) を考案します。音楽のリズム感をゲーム化して競い合う音楽ゲーム (音ゲー) にヒントを得て、語学リスニング学習をスポーツのように身体動作を取り入れてゲーム化するというのが考案動機です。また、リズム感を取り入れた学習は、記憶力の増強にも効果があると言われており、語学リスニング学習と音楽は非常に相性の良い組み合わせであると考えました。

考案する「音語ゲー」の特徴は下記の通りです (添付画像参照)。(1) ゲーミフィケーションやリトミックの考え方に基づき、音楽を聴き、体を動かすことで、楽しく遊ぶ感覚で習得したい言語のリスニング力を鍛えることができます。(2) リスニング問題の解答方法は、歌詞の空欄箇所について、物理ボタンを押すことで正しい選択肢を回答する、または、マイクに向かって実際に発話し、音声認識機能によって正解判定を行う、といった方法です。これによりゲームのインタラクティブ性を高めます。(3) 単に単語を正解させるのではなく、(a) 単語、(b) 発音記号、(c) 先頭子音など豊富な種類の正解選択肢を用意して、ゲーム性を高め飽きが来ないように工夫しています。(4) リズム感を鍛えるために、正解ボタンを押す (または実際に口に出して発音する) タイミングが楽曲リズムに合っているかも高得点を出すための重要な要素です。(5) 英語の歌詞だけでなく、言語を変えるだけで、どのような言語のリスニング学習も可能です。外国人の友人と遊ぶ時などに盛り上がります。

グローバル化時代において、日本人と外国人と一緒に遊ぶ機会も増えますし、言語や文化の異なる人々が自分の母国語を教え合うことは、世界共通の国際交流方法の一つです。考案する「音語ゲー」が、語学リスニング学習に留まらず、このような国際交流の定番ゲームとして普及することを期待します。