

手話を通して学ぶ映像デジタル教材の開発

和田夏実（東京大学大学院 学際情報学府 博士課程）

研究の背景・目的

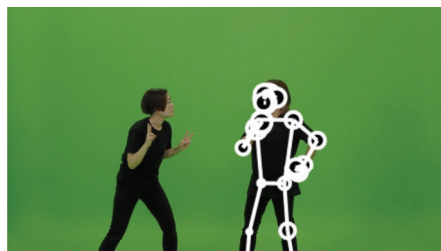
教育におけるICT教育の必要性が課題として迫られている近年、聴覚障害児の手話での言語獲得・学習においても映像による教材開発等が進められつつある。これまで長らくろう児にとって伝えあえる・わかる言語として必要な言語としての手話を獲得習得する環境を作ることが課題であったろう教育においてはこの映像教材やICT教育自体が活路として期待されうる一方で、視覚と身体からなる手話に関する言語特性を活かした教材開発についてはまだ未開拓な領域が多々ある。本研究では、特定非営利活動法人手話言語獲得習得支援研究機構（通称：NPOこめっこ）にて手話で制作されていく手話劇に着目し、視覚での認知過程、手話での映像的表現を活用した学習のあり方や学習言語としての発展、現場や家庭で活用されうる映像教材を開発することを目的として、教材開発のプロセスとその制作手法の検討に取り組んだ。

研究の方法

ろう者のスタッフが手話にて制作を進めていく「手話劇」に着目し、手話劇に対する定性的分析と手話劇が出来あがっていくまでの過程を追い、手話を中心としていかに魅力的な表現の開拓を行なっているかを探ることで、手話言語の言語特性とその獲得プロセスについてをまとめた。これまで25作品制作されてきたこめっこ手話劇の中からろう者のスタッフに向けてアンケートを実施。各作品の中での魅力を整理し、日本のものがたりと海外のものがたりを各1つずつ、低学年向け2作品と高学年向け2作品として計4作品をこめっこのろう者スタッフが制作していくプロセスを追った。

- ・手話から生まれる表現や創造性（言語的特性・創造性の探求）
- ・ものがたりの流れを理解し、手話での会話から言語獲得を育む（言語獲得）
- ・スタッフのキャラクター、こめっこに合わせたストーリーへ（認知力・理解力・社会性等の発達）
- ・家族で楽しみながら手話劇をみて、家族間での会話が育まれるようにする（愛着形成）

手話を起点とし子どもたちにとって惹かれる手話劇の構築、言語的特性である図像性や空間活用、関わりや設計等手話から手話の言語的引き出しを深めていく過程を追う。また、ICT教育環境において、現在の映像技術がどのように教材開発に貢献しうるかについて、視覚的かつ身体的に学びを重ねていくための教材作りに向けたプロトタイプを開発。映像技術開発と身体データの取得における、現状の課題と今後の展望をまとめた。



成果および今後の展望

本研究では、手話言語の獲得習得環境の設計において、4つの劇とその制作プロセス、またそこでの語彙形成や言語環境の構築に着目して、子供達の言語獲得環境下においてどのように手話にて魅力的なものがたりが紡がれていくかを分析研究を行い、創造性の探求、言語語彙獲得、認知・理解発達、愛着形成等にどのように寄与するかを検討。特に、視覚的な言語における映像的言語特性の理解に関して、修正と発展のプロセスに着目して、より理解が深まり楽しめる言語環境を構築するかを調査した。笑いの溢れる言語体験、そして視覚的な構造的位位置設計、愛着の伴うリズム表現、スタッフと子どもたちとの関わり合いからなる特徴や、キャラクターから作られていくシナリオ、ろう児の身体感覚に関わる物語創出の工夫がより豊かな言語環境をもたらしていることが挙げられた。開発段階の映像技術については、あくまでも補助ツールとしてではあるが、手話の分析ツールのみならず、教材開発ツールとしての展開可能性をより広げていきたい。