

日本語非母語話者を対象とした地域コミュニティへの円滑な参加を目的とする熊本方言学習ゲームアプリケーションの開発

Development of Kumamoto Dialect Learning Game Application for Non-Native Speakers of Japanese for Smooth Participation in Local Communities

*¹徳永 航大, *¹大柿 理奈, *¹加藤 瑚桃, *¹長尾 悠生,
*¹Kota TOKUNAGA, *¹Rina OKAKI, *¹Komomo KATO, *¹Yui NAGAO,
*¹中村 樹, *²大庭 理恵子, *¹飯村 伊智郎
*¹Itsuki NAKAMURA, *²Rieko OHBA, *¹Ichiro IIMURA

*¹熊本県立大学
*¹Prefectural University of Kumamoto

*²熊本大学

*²Kumamoto University

Email: k-tokunaga@ilab.pu-kumamoto.ac.jp

あらまし：近年、熊本県における在日外国人の数は増加傾向にある。彼らが学んでいる日本語は、標準語であるため、熊本方言を使用する地域の人々とのコミュニケーションにギャップを感じている。馬場らは、地域で方言を用いたコミュニケーションを行うことは、地域住民との心理的距離を縮めることに効果的であると述べている。そこで我々は熊本県在住の日本語非母語話者に向け、地域住民とのコミュニケーションの円滑化、および地域コミュニティへの参加の促進を目的とした iPad 用のゲームアプリケーション「熊本かるたっ」とを開発した。実証実験の結果、本アプリケーションは方言の事前知識の有無に関わらず、多くの被験者が方言への関心を高めたことが確認された。この結果から、本アプリケーションは外国人の方言学習の障壁を下げ、地域コミュニティへの参加を促進する可能性が示唆された。

キーワード：在日外国人，方言，熊本，日本文化，かるた，アプリケーション

1. はじめに

近年、熊本県在住の外国人の数は増加傾向にある。彼らと地域住民とのコミュニケーションの障壁となっているのが方言である。彼らは主に日本語能力検定などで使用される標準語を学んでおり、方言を使用する地域住民とのギャップが生じている。在日外国人が地域の方言を学ぶことの重要性について、馬場ら⁽¹⁾は「方言を使えば深い人間関係を築くことができる」と述べている。その地域で長く生活している人々は、話し言葉の中で方言を多用すると考えられるため、日本語非母語話者が学んでいる日本語と地域の人々が使用する言葉が大きく異なることで両者の心理的な距離が遠くなると考えられる。そこで熊本方言を学ぶことによって、地域の一員として生活することができ、生活の質の向上に繋がり、ひいては今まで以上に地域コミュニティに溶け込むことができると考えている。

方言を学ぶ上で重要なのは何度も方言を耳にし、方言に慣れ親しむことである。藤本⁽²⁾はゲームを教育で用いるメリットについてモチベーションの喚起と維持の面で有効であると述べている。さらに近年では外国人における日本文化への造詣の深さが多くのメディアで言及されている。

そこで、熊本県在住の日本語非母語話者を対象に、熊本方言を楽しみながら学習することを目的としたかるたの要素を用いた iPad 向けのアプリケーション「熊本かるたっ」を開発することとした。



図1 iPad版「熊本かるたっ」の画面例

2. 開発したアプリケーションの概要

本アプリケーションは熊本方言を楽しみながら学習するために熊本方言で作成されたかるたを用い、最大4人で遊ぶことのできる「みんなモード」、一人で遊ぶことのできる「ひとりモード」、熊本方言の学習に特化した「方言学習」の3つから構成されている。さらに、iPadを所有していない日本語非母語話者が多くいることを受け、簡易版として「熊本かるたっ mini」をスマートフォン向けで用意している。なお、アプリケーション内で使用している文章や、熊本方言の表現については、日本語教育研究者かつ日本語教師であり、我々の研究メンバーの一人である大庭の知見をもとに作成した。図1は、iPad版ア

アプリケーションのスクリーンショットである。上段の左からタイトル画面，ひとりモードの画面，下段の左からみんなモードの画面，方言学習の画面を示している。

2.1 みんなモード

最大4人で遊ぶことを想定して開発したみんなモードでは，同一端末で最大4人のプレイヤーがiPadを囲みゲームをすることができる。まず，iPadから熊本方言で作成されたかるたの読み札の音声再生される。プレイヤーはそれに該当する取り札を探し，見つけ次第iPadのそれぞれ4辺に置かれた回答ボタンを押す。最も早く回答ボタンを押したプレイヤーが回答権を取得し正しいかるた札をタップすると正解となりポイントが入る。また不正解時にはお手つきとして回答権を一時的に剥奪する機能も備えている。終了時に最もポイントが高かったプレイヤーが勝利する。さらにかるた札に収録されているかるたの読みやその説明も任意で表示できるモードも備えており，学びの面においても十分に配慮している。

2.2 ひとりモード

一人で遊ぶことを想定したひとりモードでは，制限時間内に何枚のかるた札を取ることができるかを記録する。この記録したものは端末に保存され，過去の記録を参照しながらゲームを行うことができる。本モードもみんなモード同様，かるた札中に含まれる方言の説明を任意で表示するモードも備えている。

2.3 方言学習

本アプリケーションで使用している方言はすべて方言学習で確認，学習することができる。方言学習では，アプリケーション内のすべての取り札および読み札を確認できるほか，それらの標準語訳，方言の単語の意味，方言を用いた例文を学習することができる。

3. 開発したアプリケーションの評価実験

本研究では，2024年7月から9月にかけて，日本語非母語話者62名を対象に，本アプリケーション「熊本かるた」とのiPad版を用いた評価実験を実施した。被験者の言語的背景に配慮し，アンケートは日本語，英語，韓国語の3言語で用意し，被験者が任意で言語を選択できるようにした。アンケートはアプリケーション使用前後の2回に分けて実施し，個々の被験者の変化を追跡可能な設計とした。

調査項目は，基本属性（出身地域，母語，日本・熊本での在留期間），熊本方言およびかるたの既知，アプリケーションの使用感，熊本方言への興味が向上したかなど計22項目で構成した。

本実験で得られたデータをもとに，マン・ホイットニーのU検定を行った結果，アプリケーション使用後の熊本方言への興味が向上について，方言の事前知識の有無による統計的有意差は確認されなかった ($p > 0.05$)。一方，図2に示す通り，使用後のアンケートでは事前知識の有無にかかわらず，多

アプリケーション使用後の熊本方言への関心(5段階評価)

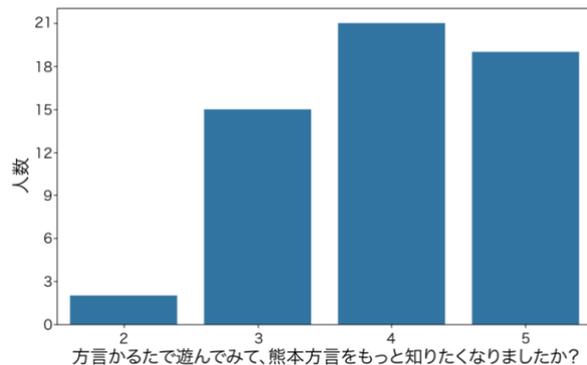


図2 事後アンケートにおける方言への関心を示す5段階評価 (n = 57)

くの被験者が熊本方言への関心が高まったと回答した。

これらの結果から，本アプリケーションは熊本方言の事前知識の有無に関わらず，方言への抵抗感を軽減し，学習を促進することが示された。さらに，方言学習を通じて地域住民との円滑なコミュニケーションを育む役割を果たし，地域コミュニティへの参加を促す環境の整備に寄与すると考えられる。

4. おわりに

本研究では，アプリケーション「熊本かるた」との開発によって，熊本在住の日本語非母語話者が地域コミュニティに溶け込むための一助となり得たかを実際に使用してもらい評価を行った。その結果，本アプリケーションは熊本方言知識の有無に関わらず，方言への抵抗感を和らげ熊本方言への学習意欲の喚起につながるということがわかった。この成果は，地域コミュニティへの円滑な参加を積極的に促進するための基礎的な知見として位置付けられ，方言の学習が地域社会における相互理解や協力の強化につながる可能性を示唆している。しかし，本実験ではアプリケーションを使用してもらった期間が短かったため，今後はアプリケーションを継続的に使用することで，地域コミュニティへの参加にどのように影響するのかを調査していきたい。

謝辞 本研究は，令和5年度熊本県立大学後援会共同自主研究推進助成事業の助成によるものである。祥明大学，熊本YMCA学院日本語科，国際交流会館をはじめとした関係者の方々より，本アプリケーションの開発に際し多くの貴重なご助言をいただいた。ここに記して謝意を表す。

参考文献

- (1) 馬場良二ほか: “地方中核都市在住外国人のための方言教材の開発-その理念の構築と実際”，科学研究費補助金研究成果報告書，課題番号: 18320082 (2008)
- (2) 藤本徹: “シリアス・ゲーム”，東京電気大学出版局，東京 (2007)