

04

韓国の大学における日本古典文学教育とデジタル世界の出会い

✧高永爛（韓国全北大学校）

1 人文学とデジタル世界は乖離していないという前提

日常の思考と営みの多くがデジタル世界の中で息づく今日この頃、人文学はデジタル世界と密接に関わることが出来るものであるとの認識を促すことが、教育者としての近年の私の課題であった。この課題に取り組むべく、韓国の大学における日本古典文学関連の授業を進めるにあたり、デジタル機器を使いこなすことを試みた。人文学的思考と人文学の内容が、デジタル教育道具、所謂 Edu-tech を通して、どれだけデジタル世界に溶け込めるのか実体験することを試みたのである。この経験を通じて、学生は日本古典文学により興味を持ち得ると考えられたからであった。

私が所属している韓国の全北大学日本学科の〈日本古典文学名著〉にて、日本古典文学を応用したシナリオをグループごとに描き上げ、さらに Edu-tech を利用し、メタバース (Metaverse) を創り上げる授業を設計、運営した。メタバースを含む Edu-tech を利用することにより、学生のデジタルリテラシーが自ら成長することはもちろん、先述した人文学とデジタル世界の連携性を身を持って経験することが可能であると考えたためである。このような教育を大学にて進め、メタバースや Edu-tech を含むデジタル機器を利用した大学教育の可能性と限界を以下で紹介したい。

2 授業設計と実践

2.1 先行研究と授業設計

〈日本古典文学名著〉が行われた実際の教室の中では、学生の日本古典文学に関する知識習得はもちろん、デジタルリテラシー能力をも育成すべく、Edu-tech とメタバースプラットフォームを利用することにした。ここで言及するメタバースプラットフォームとはゼペット (zepeto)、イフランド (ifland)、ロブロックス (roblox) など、仮想現実の中のアバター (avatar) を利用して、政治、社会、経済、文化活動を行える空間、及び、システムを指す。メタバースプラットフォームを活用した教育に関しては、近年韓国でも多くの研究結果がもたらされているが、ここで参照したものは、以下の通りである。

鄭・ユナン、李・ヨンヒ (2022) はソウル市の教育用メタバースプラットフォームを活用し、小学生の数学学習を促したが、現行のソウル市のプラットフォームは教育課程の多様性を反映した融合教育の中で活用するには限界があり、さらに、教育者へのメタバースプラットフォーム教育が必要であると指摘される。このように、2020年

代に入り、韓国では小学生教育の中でもメタバースプラットフォームが活用されており、今後、大学教育においても、足並みをそろえて行く必要がある。崔・ジンヨン他（2022）はアラブ語学習のために仮想現実（Virtual Reality: VR）プログラムを試験的に導入し、運営してみた。その結果、外国語練習の有効性を報告したが、仮想現実にて利用したアラブ語の吹き出しの長さの限界や音声ファイルの録音、及び、アップロードの難しさなどの限界をも言及した。このような、メタバースプラットフォームを活用した教育に関する研究報告は各プラットフォームをの限界を指摘しつつ、根本的には4次産業革命時代の教育道具の変化と教育目標の修正の必要性を見せつけるものであると言えよう。権・ミギョン（2022）は韓国語、及び、韓国文化教育にメタバースプラットフォーム活用が効果的であるという旨を報告した。彼女によると、メタバースプラットフォームを活用した韓国文化教育の長所は、「韓流コンテンツと韓国文化教育の連携ができ、さらに、経験を通じた教育、及び、交流の場が設けられる。したがって、メタバースプラットフォームを活用した文化教育は文学という範疇を越え、多様な文化コンテンツを活用し教育でき、さらに、学習者の経験的学習をより多角化できるという点で、肯定的であると見受けられる。」宋・ウンジ（2022）はメタバースプラットフォームを活用した韓国語の短い映像創りを通じ、より積極的に韓国語学、及び、文化習得が可能であるという点を報告した。したがって、外国語、及び、外国文化教育にメタバースプラットフォームを活用した映像創りが効果的であり得ると考えた。

2.2 授業の実践と運営

<日本古典文学名著>は大学三年生の専攻科目であり、「日本古典文学を理解し、日本の伝統と思想、文化を深く掘り下げる」ことを目標とする授業であった。3年生5名、4年生8名、計13名が参加したこの授業は15週間運営され、評価は中間、及び、期末テスト30%、出席20%、課題と発表が各10%とした。受講生が多くなかったため、グループ活動は二グループに分かれて進められ、課題、及び、グループ活動の中に、メタバースプラットフォームを活用した映像創りを含める旨、オリエンテーションで説明した。殊に、第5週目からはゼペット、イフランド、ロブックスなどを利用することを勧めるために、第1週目から、メタバースプラットフォームが現代の実生活の中に、どのように利用されているのかを、広告や映像を見ながら、一緒に確認した。

増強現実（Augmented reality）を活用した実感コンテンツ、O4O（on-line for off-line）マーケティングの実現、アバターフィティングなどを利用したカスタマイズ衣類制作、及び、アバター構築、非対面チャンネルサービスの導入、地域社会における拡張現実（Extended Reality）の生態系活用の例などを通して、メタバースプラットフォームが多角的に利用されている現実を確認した。さらに、メタバースプラットフォーム環境は、アバターを利用して、エンタテインメント産業、ファッション産業、事務空間貸出など不動産商業、教育産業、広告、商業上の取引などに活用されていて、若者の熟知のスターバックスやサムスンの携帯電話、現代自動車、グッチ、韓国国立劇場などのマーケティング、ハナ銀行の社内外の教育に活用されている事例と一緒に確認した。このように、デジタル機器と人文の融合により、現代社会における多様な価値と利益を作り出すことができるという事実を、実際に目で見て理解できることが出来たので、学生は講義に参加する動機を得られたと評価した。このため、<日本古典文学名著>に参加した学生は、なぜ、この授業でメタバースプラットフォームとEdu-techを利用すべきなのか熟知し、授業に臨むことが出来たと考えられる。

さて、日本古典文学の特徴と各作品の梗概に関する知識的な要素は、教える側が講義の形式で主導した。第一週目から第四週目の授業では授業の内容とデジタル機器の利用方式を具体的に説明し、学生がデジタルリテラシーの基礎を身に付けるように誘導した。しかし、時代別日本古典文学名著の講読、及び、それらを活用したシナリオ執筆、映像制作は学生の主導により行えるよう、私は極力関与しないようにした。日本語能力やデジタルリテラシーがまちまちである学生が集う二つのグループに分かれ、自らメタバースプラットフォームを選び、映像創りを企画し、発表できるよう、私は案内、誘導する役割に徹底することにした。この授業の講義計画は以下の通りである。

< 授業計画 >		
週	授業の目標と内容	授業の方式
1	日本古典文学の流れの概要	講義
2	上代文学の理解 1	講義
3	上代文学の理解 2	講義
4	中古文学の理解 1	学習者主導型講読
5	中古文学の理解 2	学習者主導型シナリオ製作
6	中古文学の理解 3	学習者主導型映像製作
7	日本古典文学とメタバス映像コンテスト 1	発表 1
8	中間テスト	評価
9	中世文学の理解 1	講義
10	中世文学の理解 2	学習者主導型講読
11	近世文学の理解 1	講義
12	近世文学の理解 2	学習者主導型講読
13	近世文学の理解 3	学習者主導型映像製作
14	日本古典文学とメタバス映像コンテスト 2	発表 2
15	期末テスト	評価

上記の計画は具体的には以下のように進められた。<日本古典文学名著>の第一週目の講義を通じてメタバースの活用事例、及び、日本古典文学史の流れについて説明した。以降、学生はこの授業を通して、①日本古典文学に関する基礎知識習得、②グループごとの講読を通してのテキスト理解と協調性の育成、③シナリオ企画による古典テキストの深化学習、④映像創りを通じて日本古典文学とデジタルリテラシーの融合的取り組みという四つの過程を段階的に経験した。そしてこの四段階の作業は、中間テスト前に一回、期末テスト前にもう一回、総二回を経験することにより、さらに学習は進化していった。

第二週目～第三週目には上代文学の基礎的な語彙を説明し、関連知識を伝達した。外国の古典文学を学ぶ学生にとって、例えば「上代」という語彙の読み方や年代も不慣れなので、講義中に同時期の韓国の文化や文学を提示し、理解を促すのも大事な取り組みの一つであった。さらに、日本上代の文学は伝承、説話、神話と和歌など、文字文学が本格的に発展していった時期であるが、日本語の現代文を講読するにもハードルのある韓国語話者の学生には、関連資料を日本語の現代語訳で提示する必要もあった。

第四週目からは本格的なグループ活動の中で日本の中古の文学の現代語訳文を自ら講読して行くように誘導し、グループごとのクイズを出し、登場人物や梗概が復習できるように誘導した。学習時間の限界のため、『源氏物語』の現代語訳の一部を講読した。しかし、これも日本古典文学に初めて接する学生にとってはハードルの高い作業なので、グループ別に講読することにより、個人の日本語能力の差異を克服することが出来た。また、グループごとに韓国語訳を提出する際に、パドレッド (padllet) という、所謂オンライン上のポストイットのようなメモ用紙を利用することにした。これにより、文字テキスト以外にも、関連の写真、映像、絵画などの資料を用いて、韓国語訳を完成することができ、『源氏物語』に出てくる、色、衣装、建築などに関する深い理解が可能となった。また、このパドレッドという Edu-tech を利用することにより、学生はいつでもオンライン上で共同作業の過程や成果を共有でき、さらに他のグループの作業内容も閲覧できるので、ライバルから良い刺激を得るという効果も得られた。

第五週目からは講読、翻訳した『源氏物語』を変容して、韓国の大衆が理解できる5分ぐらいの長さの映像を創り発表できるよう、シナリオ企画、執筆に取り組んだ。この過程では、作品の登場人物、時空間的背景、梗概など執筆のために学生自ら自然と復習するようになり、グループ内でも、本格的な執筆前に打ち合わせを通して、再三学習することが可能になった。ただし、シナリオの本格的な執筆前に、映像作品の仮題、登場人物、時空間、二三行程度の梗概を提出するようにし、これを監守した。これにより、映像作品の方向性を確認しつつ、シナリオ執筆

に多くの時間をかけなくても済むようになった。

学生が提出する企画書には、①時空間と主人公を設定する。②登場人物は5名程度に限定する。それぞれの人物の性別、年齢、外見、身分など具体的にメモするようにした。③シナリオのジャンル及び簡略な梗概をメモするようにした。これらにより、視覚的コンテンツである映像創りがより容易になり得た。

全ての作業が終わり、教室内でみんなで映像の成果を視聴した。グループごとの映像創りに臨んだ際の難しさ、楽しさなどを自由に発言し、他のグループの成果に対しても評価をして、それぞれの可能性と限界について話し合った。これにより、次回の作業がより素早く、簡易にできるようになったと学生から評価された。

3 デジタル世界での日本古典文学の可能性と限界

以上のグループごとの二回の作業は、単に日本古典文学名著に関する知識習得に止まらず、文芸創作という新しい作業に挑戦でき、人文学の可能性を経験できたという点で、学生から高い評価が得られた。さらに、学生が授業の中で得た日本古典文学に関する知識をシナリオ企画、及び、執筆に応用する際、自ら主導的に復習し、深化学習するという側面で、文学教育の可能性を確認できた。したがって、Edu-tech やメタバースプラットフォームを利用した文学教育はデジタル世界に繋がる融合教育と学生主導の教育が可能であり、知識習得の次元でも深化学習が可能であったと言える。ただし、本授業にて、講義を主導、もしくは、誘導する私自身が Edu-tech やメタバースプラットフォームに関する多様な知識と経験を有していたら、さらに、多角的な作業が可能であったらという限界も感じた。作業のほとんどが、学生個人やグループごとのデジタルリテラシーに頼る側面が多く、的確に細かなデジタル機器の限界に関し提言できなかったことがあり、今後、教授へのデジタルリテラシーを高める教育も同時に行われるべきであるとの教訓を得ることができた。