

言語テスト SPOT について —用紙形式から WEB 形式へ—

小林 典子

要 旨

SPOT は自然な速度の音声テープを聞きながら用紙に書かれた各問題文の一か所、ひらがな 1 文字分の穴埋めディクテーションを要求する日本語テストである。1991 年に考案されて以来、これまで、このテストは信頼性、妥当性など様々な観点から検討されてきており、実用性が高いことから広く利用されてきている。この用紙版 SPOT を WEB 上で実施するとどうなるのであろうか。研究協力者を得て SPOT-WEB 版の試作を行った。試作の過程で明らかになったコンピュータテストの特性、問題点、また、これを試用した学習者のテストに対する印象をアンケート形式で探った結果を報告する。

【キーワード】 日本語テスト SPOT WEB テスト 言語知識 即時的処理
解答行動

Language Test SPOT: from paper & pencil version to WEB version

KOBAYASHI Noriko

【Abstract】 SPOT is a Japanese language test which requires test-takers to listen to a number of sentences on audio-tape in natural speed and fill in one missing hiragana for each item. It has been analyzed from several viewpoints such as its validity and reliability since it was invented in 1991. The paper version of SPOT is now widely used among Japanese language teachers (for the purpose of learners' placement) and SLA researchers because of its practicality

What will SPOT be like when it is administered on the WEB? A SPOT-WEB version is now made experimentally with the cooperation of engineering students. This paper reports on some problems and issues found during the process of making the computer program for this test and also the feed back of test-takers who tried SPOT-WEB according to questionnaires collected after the SPOT-WEB trial.

1. はじめに

SPOT (Simple Performance-Oriented Test)は言語の自動的処理能力を間接的に推計できるテストであると、その特性を位置づけてもよさそうである。「よさそう」という不確かな言い方をしたのは、これまで10年余の実施データに基づく研究からの判断によるものの、まだ不十分で、今後さらにこの特性を確認していくことが、有意義かつ必要な研究課題であり、断定することはよくないと考えているからである⁽¹⁾。少しの条件を変えれば、表面的にはSPOTに見えていても、全く似て非なるものとなり、上記の推計は機能しなくなる可能性がある。WEB化の研究は単にコンピュータ上で同じテストをできるようにするというのではなく、テスト媒体の変化が、どのようにテストの特性を変え、どのように結果データに影響するかを追及することだろう。

これまで、音声テープ、解答用紙、鉛筆による一斉テスト方式をとってきたが、WEB上で実施し、世界中から利用できるようにすることを目指して研究を開始した。現段階は、不完全な試験的なプログラム状況であり、コンピュータ上で多少の試用が実施できた程度であるが、本稿では、WEB版開発過程の現状を報告する。

次節では、これまでの用紙版(従来版)での研究で明らかになったことを紹介する。その後、3節でWEB化の開発過程で問題になったことを報告し、その試用後の受験者のコメントを紹介する。

2. 用紙版によるこれまでの研究結果

2.1 SPOT 開発の経緯

SPOTは自然な速度の読み上げ文を聞きながら、下記の問題例に示すような解答用紙の各文、それぞれ1箇所の空欄(文法項目部分)にひらがな1文字分、穴埋めディクテーションをするというものである。通常は全部で60問程度を実施する。

(問題例)・そこ()何をしているんですか。

- ・明日はちょっと大事()用があって、行けないんです。
- ・木村先生に会()ればいいんですが。

このテスト形式の特徴は、次のようなものである。

- 1) 一文ごとに独立しており、互いに意味的な関連はない。(まとまった文章ではない)
- 2) 各問題は2秒間隔で、次へ進み、音声テープ終了とともにテストも終了するため後戻りする余裕はない。(スピードテストとしての特性がある。)
- 3) 文は自然な速度、話し方で、欠落やノイズなしに一文全部が読み上げられる。
(ノイズでマスキングするというようなテスト問題作成の手間はかからない。)

- 4) 穴埋め個所は意図的に選んだ文法項目部分ひらがな一文字分である。
(語彙が無限にあるのに比べて、文法項目は有限で、必然性の高いものである。)
- 5) 読み上げは1回だけで、繰り返しはない。(2度同じ文を聞くという不自然さはない。)
- 6) 読み上げが全部終了した時点で、すぐにテストを終了させる。見直しなどはさせない。
- 7) テスト実施のコストパフォーマンスが高い。(テスト実施時間は問題用紙の配布や回収等を入れても、60問で、10分程度である。また、ひらがな一文字の採点で、正解も一つのため、採点が単純である。)

このようなテストでは、聞きながら、読みながら、書く、ということとを並行して即時的にしなければならない。同じ速度で問題文を目で追えなければ、解答に失敗する。つまり、ゆっくり考えなければ解答できないようでは答えられない。自然な発話速度で言語処理する能力がなければ、解答に失敗するという仕組みになっている。

このテストは知っていることは聴取できるが、知らないことは聴取できないという認知的側面を確認するための実験用テストとして筆者とフォード丹羽が1991年に考案したテストが出発点となっている。従って、テストの名称も研究の進展とともに、最初は「聞き取りテスト」、次に「日本語能力簡易テスト」、現在は SPOT (Simple Performance-Oriented Test) と呼ぶに至っている。

2.2 マークシートテストと SPOT

図1は2003年度4月実施の筑波大学留学生センターのプレースメントテストのマークシート(MS)合計得点と同テストの SPOT の得点の分布図である⁽²⁾。受験者の内訳は中国・台湾55人、韓国24人、非漢字圏37人、合計116名である。マークシート得点構成は、表1のとおりで、この表の中で「(音声)」とあるものは、問題が音声テープで流されるものである。このマークシート部分の特徴は、文法についても語彙についても目型(文字使用)の問題と耳型(音声使用)の問題のパートがあることである。SPOTはVer.D(話しことば30点)とVer.E(書きことば30点)で構成され、合計60点である。図1にも見られるが、上位では散らばりが線上にまとまってくるが、下位になるほど、散らばってしまうのが、SPOTと他の併行テストとの分布の常である。SPOTを易しい版で実施すると、上位が天井効果を見せるものの、中位でまとまりを見せ、またそれ以下で広がりを見せるということになり、この分布の形状は同じである。このように中位以下が散らばる図の特徴が、何を意味するのかは、重要な検討課題である。

図1をマークシートの項目ごとに SPOT との相関を見たものが表1である。漢字の書きとの相関は他と比べるとやや低くなる傾向を示しているが、全体に強い相関を示していることが分かる。これは、受験者集団の日本語力が初級から上級まで幅広いという集団の場合であ

り、ここで使用した SPOT の難易度はこの集団の識別には適切だったと解釈できる。もし、MS 合計が 100 点前後の集団だけを対象に SPOT との相関を見るとすると、相関は弱いということになる。どのような能力差の集団に対して、いくつのグループにレベル分けをするのかというような使用目的によって、SPOT は有効に利用できるかどうか左右されるといえよう。適切な難度の version を使用することが重要となる。

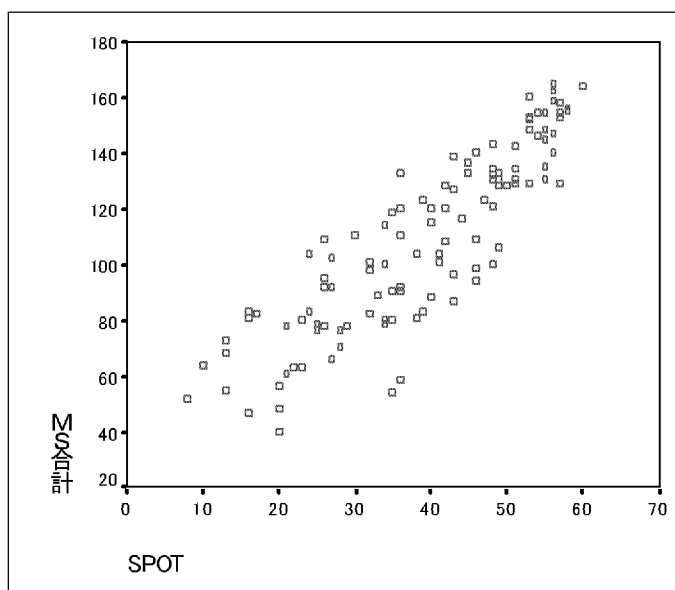


図1 プレースメントテストマークシート合計と SPOT-D&E の得点分布

表1 SPOT-D・E とプレースメントテストマークシート得点との相関

n=116

マークシート	配点	SPOT 得点との相関
耳 文法 (音声)	20	.701
耳 内容 (音声)	20	.710
耳 語彙 (音声)	20	.744
目 語彙	10	.698
目 文法前半	30	.781
目 文法後半	30	.762
目 漢字 読み	20	.722
目 漢字 書き	20	.613
MS 合計	170	.878

2.3 音声テープの効果

SPOT が測定しているものは何なのか、その構成概念を明確化することを目的に、「自然な速度で1回のみ聞く」という音声テープの働きを調査した結果が表2である。

表2 SPOT と無テープ版の平均値と標準偏差 (Ford-Niwa & Kobayashi 1999)より

Group	Type of Score	SPOT		No-Tape Version	
		Mean	SD	Mean	SD
high-scoring (n=27)	I	25.19(84.0%)	3.37	23.30(77.7%)	3.99
	II	NA		23.93(79.8%)	3.90
	III	NA		24.52(81.7%)	3.82
low-scoring (n=27)	I	5.78(19.3%)	2.39	8.11(27.0%)	3.46
	II	NA		8.85(29.5%)	3.60
	III	NA		10.37(34.6%)	3.41

これに使用した SPOT は ver.4 計 30 問である。SPOT の version には 1~4 (音声テープは日本語教師が簡易な録音用具で録音したもの) と、A~G (音声テープは声優により録音スタジオで作成したもの) とがある。Ver.2,3,4 と Ver.A,B,C はそれぞれ同じスクリプトであり、解答用紙は同じである。SPOT の解答に要する時間は、即ち、音声流れている時間であるが、この Ver.4 は 30 問で 2.05 分で終了する。無テープ版でクローズテストのように文字のみで時間の制限をせずに実施した結果が表の右端の列であるが、これは高得点群で平均 7.48 分、低得点群では平均 15.19 分の時間を要した。

得点結果を比較すると、高得点群は有テープの SPOT 得点の平均値が 84%であったのに対して無テープでは第一、第二、第三基準 (音声テープがない場合には正解が一つとは限らなくなるため、正解にレベルをつけ、3つの基準で採点した) ともこれを下回った。一方、低得点群では、SPOT の平均値が 19.3%であるのに対して無テープ版では 27%, 29.5%, 34%と、大きく点数を伸ばしている。また、これらの差は統計的にも有意な差であった。

この調査結果から、SPOT の音声テープは日本語能力の上位群には答えを教えるという働きで点数を押し上げるように働き、下位群には音声テープが即時的な答えを急がせ失敗させ点数を押し下げる働きをしていることがわかったのである (フォード丹羽他 1995、1999)。実際に受験者の中で高得点群は「おもしろいテスト」、「いいテスト」、と好意的な受け止め方をするのに対して、低得点群は「音声が悪いからできなかった」、「テープが早すぎてできなかった」、「自分の実力が発揮できなかった」と不満を述べる傾向がある。従って、テストの表面的妥当性という点では問題があると言えよう。そのために、受験者には、実力がそのまま点数として反映される、どのぐらい知っているかではなく、どのぐらい使いものになる

のかをテストしていると、このテストの特徴を事前に説明しておくことが心理的な負担を軽減する上で役に立つようである。

2.4 音声テープの音質

前節で、低得点群からの音声に対する不満があることを述べたが、その対策として、スタジオで声優に録音してもらい SPOT のテープを新しい version に作り直してたのが Ver.A ~ Ver.G である。その結果、Ver.2,3,4 と Ver.A,B,C を比べると、得点が 60 点満点の合計点で 5 点から 10 点分、易しくなり、低得点群の識別にはより有効になった反面、高得点群に天井効果が見られ、成績上位群を識別できなくなってしまった。

表 3 は名古屋大学のプレースメントテストで使われた SPOT の音声テープの音質の変化に伴う得点変化を示したものである (村上 1998)。

表 3 声優による音声テープ Ver. A になって、正答率が 20%以上、上昇した問題

(村上 1998 に基づく)

Ver. 2 (旧) 正解率	Ver. A (新) 正解率	問題 番号	(問題文は同じである。)
0.13	0.55	23.	いま説明したのがこの茶色 (に) 見えるところです。
0.16	0.61	48.	就職した (か) らとって、勉強が終わったというわけじゃないよ。
0.03	0.44	56.	この調子なら、おれ、どんどん読 (め) ちあいそう

音声不明瞭な録音の旧バージョン Ver.2 の問題 23 番の正答率は 13%から 55%に、問題 48 では、16%から 61%に、問題 56 では、3%から 44%に上がっている。このように、SPOT ではやはり音声の明瞭さが得点に大きく影響していることがわかる。本来、自然な発話の中では文法項目部分は音的に弱形で発音され、聞き取りにくいものである。そして、聞き手はその聞き取りにくい部分を自分の言語知識で補って聞いていると考えられる。旧バージョンの SPOT は、そういう原理によって、言語知識がなければ解答できない仕組みとなっていたのである。しかし、声優によって音声不明瞭になると、聴覚の優れている人は言語知識がなくとも解答できたのではないかと考える。この問題について、空欄部分の音声にホワイトノイズをかけることで長町 (2004) は検討している。

SPOT は「言語知識を持っていなければたとえ音声で正解を与えられても聞き取れず正解できない」という仮説から出発したのだったが、明瞭な音声であれば、言語知識がなくとも正解が可能な場合があり、これが、テスト結果を不安定にする要因の一つになっていることを、村上、長町の研究は示していると考えられる。

3. コンピュータテストの試み

3. 1 第一世代試作版 (Perl による)

3. 1. 1 作成過程

言語テストのコンピュータ化は時代の要請となりつつある。この現状から、SPOT を WEB 上で使用できるようにと開発に着手した⁽³⁾。SPOT を開発した 90 年代の初期から、この考えはあったのであるが、受験者のコンピュータ操作に対する慣れ、コンピュータ機器の速度など問題が多く、実現はできなかった。それは、SPOT がスピードテストの特性を持っていること、また、音声を利用すること、ひらがなを入力することなど、他の従来型テスト以上に解決しなければならない問題が多かったことによる。実験的にマッキントッシュのハイパーカードを使い、四肢選択式で一部作成したことがあったが、コンピュータによって、速度が違ってしまふという、根本的な問題が起こり断念した。

近年のネットワーク環境の充実、受験者のコンピュータ操作の慣れなどを見て、WEB 上で実施できる SPOT の試作を開始した。試作は情報システム工学の大学院生 3 人と話し合いを持ちながら行った。プログラムは Perl によって書かれており、Windows の Explorer においてしか作動が確かでないという制約がある。

表 4 SPOT-用紙版と SPOT-WEB 版

	SPOT - 用紙	SPOT - WEB
1) 受験者情報	SPOT 独自に用紙で	筑波大プレース WEB 版と共有
2) 音声情報	5 MB/sec 音声テープ	4 0 KB/sec ヘッドホン
3) 問題間の間隔	2 秒 書き込んだあとも、次の問題 まで待つ。	4 秒 これよりも早く自分のペースでク リックして次の問題に進むことも できる。
4) 文字情報	用 紙 漢字に振り仮名あり	1 画面=1 文 漢字に振り仮名無し
5) 解答形式	ひらがな 1 文字記入	四肢選択
6) 問題順	固 定	ランダム
7) 受験態勢	一 斉	個別

表 4 は SPOT-WEB 版と用紙版の違いをまとめたものである。WEB 版の試作に当たっては、最初の試作として、本来の SPOT に近い形を実現してみることとした。テスト媒体が異なるのであるから、異質なテストとなる可能性も高く、それは、SPOT の特性を失い、本来の

SPOT ではなくなるかも知れないが、それが、どのように異なってくるのかも検証する必要があると考える。

以下に表4の1)～7)について説明を加える。

1) 受験者情報について

筑波大学のMSを含めたプレースメントテストはすでに酒井たか子氏が中心になってWEB化が試作されており、SPOT-WEB版はこれと繋ぐ形を取った。これにより、SPOTの結果を併行して行うプレースメントテスト得点と比較することが可能である。受験者情報は、従って、筑波大学留学生を意識したものである。この受験者情報画面では、数字の記入、文字の記入、ドラッグによる選択、という形式の組み合わせで、受験者番号、名前、言語環境、日本語学習歴、来日の目的、などのデータを得るようになっている。これは、先に日本語での記入画面と英語、中国語、韓国語による記入画面とを選択できるようにする予定であったが、現時点では、日本語、英語の2言語のいずれかを選択することになっている。

2) 音声情報について

一斉に集団で、スピーカーの音声を聞きながら行う受験形式から、ヘッドホンでコンピュータから出てくる音声を聞くという形式になった。また、音声はコンピュータ上では、40KB/secまで圧縮されたものとなっている。音声情報は圧縮されているにもかかわらず、受験者からはヘッドホンからの音声のほうが聞き取りやすいというコメントがあった。

音声ファイルは番号部分、問題部分、チャイム部分、無音部分が別個のファイルになっており、ランダムに問題を繰り返し出していくようになっている。また、問題間の秒数を変更できるようにしてある。この音声は画面の文字と同時に現れるようにしてある。

前述したように、音の質は得点を左右するのであるから、コンピュータ機器やヘッドホンの質によって音声の明瞭度が異なる可能性があることも、考慮に入れておかなければならぬだろう。

3) 問題間の間隔について

当初、用紙版と同じく、問題終了後、2秒で次の問題に進むようになっていたが、コンピュータ上では、それでは、間に合わないという使用勝手から、とりあえず、現時点では4秒を取っている。これは、四肢選択という動作、ラジオボタン(図2の中の丸いボタン)をクリックした後に、更に決定キー(図2の中の「問2へ」というボタン)を押さなければならないという動作に秒数がかかるからである。これはスピードテストとしては、手間がかかりすぎるようで、後に述べる受験者のアンケートの中でも不評であった。ボタンを1回クリックするだけで、次の問題に進むようにしてほしいという意見が多数であった。これについて

は、押し間違いの訂正をしたいときもあるだろうと考えて、このように決定ボタンを作っているが、指定した秒数の経過で、次の問題に移るようにし、最後にクリックしたものを解答したものとして認識するように変更したほうがいいのではないかと考えている。

4) 文字情報について

用紙版は 60 問で、A4 判 3 ページに問題が並んでいる。したがって、前後の問題を読んだり考えたりすることも可能である。また、難しい問題の場合には、次の問題に移っていてもまだ、前の問題を書き込んでいたりして、次の問題に失敗するということがある。一方、WEB 版は 1 画面ごとに 1 問であるため、前者のような時間のやりくりはできず、1 問ごと独立したテスト結果とみなせる。この場合、問題をしながら、全問のうちの何問目を解答しているのか分かるように、あと何問残っているのかを示すようにした (図 2 参照)。

漢字の読みの問題については、音声で読み上げることから、得点を左右するような問題にはならないということが分かっている (小林他 1994) が、心理的な側面を考慮して、用紙版では漢字すべてに振り仮名をつけている。しかし、WEB 版では振り仮名が付けられないという問題がある。漢字の直後にカッコ付けで平仮名を書くという方法は画面で見にくいことから、振り仮名は付けていない。

1. 1/10 残り 9 問

タクシーでいきま () ょう。

○そ

○り

○じ

○し

問 2 へ

図 2 解答画面の例 (練習部分から)

5) 解答形式について

用紙版では空欄にひらがな 1 文字を記入するという方法であったものが、WEB 版では四肢選択となった。コンピュータテストにするに当たっては、この点が最も従来の SPOT と異なる部分となった。解答方法としては、(1) 文字認識パッドによる手書き入力、(2) キーボードからのローマ字変換入力、(3) 四肢選択などが考えられるが、(1) は外国人学習者

の多様な形、書き順のひらがなを読み取れるか、(2) は日本語のローマ字入力に慣れているか、などに不安があり、今回の開発では、(3) を採用することにした。四肢の錯乱肢には、今回は過去のデータから正解のほかにも解答の多いものから順に3つを選んだが、同数の場合には、任意な選択となっている。音声的に似通ったもの(例 「す・つ・ず」)が選択肢になる場合も多く、このように似ているものが、選択肢として果たして適当なのかどうか、検討されるべきであろう。

選択肢の並べ方は問題ごとに順が入れ替わるようになっていて、パターン化することを避けるようにしてある。画面上のデザインであるが、図2のように空欄の下に四肢を縦に並べる形を取っている。

6) 問題順について

問題は端末の画面にサーバーから1問ごとにランダムに送り出されてくることになっているので、各人の画面上の番号と問題は同じではない。例えば Ver. A の65問全部の内容は同じであっても、問題順は各人で異なるようにできている。従って、隣り合ったコンピュータで受験している場合、同じ番号であっても、問題は異なっており、隣の画面をカンニングすることはできないようになっている。

用紙版では問題順が固定していたため、各問題ごとの分析には、次のような疑問点が拭いきれなかった。解答の失敗は、その問題自体の難度によるためなのか、その直前の問題の難度のためなのか、あるいは、テストの経過とともに疲れて集中力が途切れたためなのか、というようなことである。WEB版では、このようなことは考慮する必要がなくなるであろう。

7) 受験態勢について

SPOT は簡単なテストとはいえ、一人ひとり、別々に実施するのは、非効率であり、一般的には、集団での一斉テストという態勢で行われている。用紙とテープレコーダーさえあれば、誰にでもどこでも実施できるというのが長所である。一方、WEBテストは開発したプログラムが作動できるコンピュータ環境が必須である。また、受験者に受験用のIDを発行するという管理の問題もある。ただ、それさえできれば、個々に受験でき、その結果のデータも自動的に集計されるというメリットがある。

3. 1. 2 試用結果

前述のPerlによるSPOT-WEBは、筑波大学留学生センター内で、問題部分がスムーズに作動することに成功している。しかし、結果集計など、まだ不完全な部分があり、実用には至っていない。

得点データを比較することができなかったため、作動する問題部分を体験した後、用紙版

との比較アンケート（添付資料）を日本人 5 人、中、上級学習者 10 人に実施して、このコンピュータ利用の SPOT についてのフィードバックを得た。調査人数が少ないし、初級者のデータがないが、開発途上での中間報告として、表 5 にまとめてみた。無回答、「分からない」、「同じ」、というような解答もあり、合計人数は一致していない。表 5 では、母語話者も学習者も用紙版のほうがやりやすく、また、点数もいいだらうと感じている人の方が多い。しかし、学習者の中には、選択肢があることが問題を簡単にしてやりやすくしているという意見のものもある。人数が少ない上に学習者のレベルが比較的高いほうだったため、今後、もっと低いレベルも含めて広い範囲でデータを取る必要がある。

表 5 WEB 版と用紙版 SPOT の比較アンケート調査

対象者：日本語母語話者 5 人 学習者 10 人（中級上～上級）

	どちらがやりやすかったか		どちらの得点がいいだらうと思うか	
	母語話者	学習者	母語話者	学習者
用紙	4(人)	6	4	6
WEB	0	3	0	2

また、より音声へ集中するのか、より文字に集中するのか、それが用紙版と WEB 版で異なるのかを調べてみた。これについては、用紙のほうが集中するという場合と WEB の方が集中するという場合が個人によって異なり、また、「とても集中する」ことが緊張、「まあまあ集中する」ことが、よりリラックスしてやれる、というような、「集中」という用語についての受け取り方、解釈が異なるようで、アンケートでの質問の仕方が明確ではなかったと反省している。

資料 2 には、質問に対する自由な記述をそのまま紹介しておく。今後のコンピュータテストの参考にすべき点が述べられていると思う。

3. 2 第二世代試作版作成開始

Perl による試作版は留学生センター内での使用に関しては問題なくスムーズに動くことが確認できたが、得点の集計システムなど、まだ解決しなければならない問題が多く、大量データを集める段階にない。また、ネットワーク環境が異なって、データの送信速度の違いなどがあっても困ることになる。現在はこの第一世代 SPOT-WEB（Perl 版）を試用しながら、前節のような受験者からのフィードバックをもとに、新たなシステム作りの準備を始めている。

4. おわりに

SPOT の WEB 化は、問題のランダム配置や、受験データの自動的蓄積により、問題の項目分析の信頼度が増すこと、また、コンピュータテストと紙・鉛筆テスト形式の比較により、受験者の解答行動の分析もでき、日本語教育学にも貢献するものになるだろう。

WEB 化の作業の過程から、従来のテストからは考えられない様々な問題が出てきた。音声をコンピュータ上でどの程度圧縮してよいのか、音声が無事に送信できるのか（聞こえなかったり、音が途切れたりしないか）、問題の送信速度は一樣か、どのような文字表示が見やすいか（サイズ、フォント、色、配置など）、問題の提出順はどうするか、解答入力方法をどうするか、受験者情報と結果データの管理をどうするか、など、今後さらに検討を続けていかなければならない。

また、WEB 版は従来版とは全く異なる性質のテストとなる可能性もある。音声テープを声優による明瞭なものに変えたことで、正答率が大きく変化したように、テスト媒体がコンピュータ化することによって、SPOT の形式をしても、似て非なる全く別のテストになるかもしれないのである。それが、言語テストとして有用であるかどうか、有用にするにはどうすればいいのか、SPOT の特性を Performance-Oriented であるとみなしてきているが、WEB 版もそうであるかどうか、検証していくことが重要である。

注

- (1) SPOT は小林・フォード (1992) の研究が発端となり、その後、科学研究費補助金 (国際学術) を得て数名の研究分担者と共に開発研究を行った。これまでのデータ分析については、小林典子 (編) (1996-1998) 『日本語学習者に対するプレースメントテストとしての SPOT 研究成果報告書 (1) ~ (3)』筑波大学にまとめてある。
- (2) 現在、筑波大で使用中のプレースメントテストは過去のものとは構成が全く異なるものである。
- (3) SPOT はそのままでは採点の機械化に不向きであり、人手が必要である。そこで、用紙を使わない WEB 上での SPOT を試作することにした。SPOT の WEB 化の作業はこれに先行してプレースメントテストの WEB 化作業を進めていた酒井たか子氏との共同作業で行ってきた。

参考文献

- 小林典子・フォード順子 (1992) 「文法項目の音声聴取に関する実証的研究」『日本語教育』78号 167-177
- 小林典子・フォード丹羽順子・山元啓史 (1994) 「日本語能力簡易試験としての「聞きテスト」－解答形式の漢字要因に関する分析－」『筑波大学留学生センター 日本語教育論集』

9号 149-158

- 小林典子・フォード丹羽順子・山元啓史 (1996) 「日本語能力の新しい測定法「SPOT」」
『世界の日本語教育』6巻 201-218
- フォード丹羽順子・小林典子・山元啓史 (1995) 「日本語能力簡易試験 (SPOT) は何を測定しているか ― 音声テープ要因の解析 ―」『日本語教育』86号 93-102
- 長町聡子 (2004) 「日本語運用能力の測定方法に関する研究 ―SPOT の聴覚刺激の役割―」
広島大学 修士論文
- 関 光準 (1998) 「問題文の読み上げスタイルが得点に及ぼす影響」(編) 小林『日本語学習者に対するプレースメントテストとしての SPOT 文部省科学研究費補助金研究成果報告書 (3)』筑波大学 40-52
- 村上京子 (1998) 「名古屋大学における SPOT の実施」(編) 小林『日本語学習者に対するプレースメントテストとしての SPOT 文部省科学研究費補助金研究成果報告書 (3)』筑波大学 94-99
- Ford-Niwa, J. & N. Kobayashi (1999) SPOT: A test measuring "control" exercised by Learners of Japanese, *The Acquisition of Japanese as a Second Language*, John Benjamins Publishing Co. pp31-40

付記

本研究は日本学術振興会科学研究費補助金 基盤研究 (B) (2) 課題番号16320064 の助成を受けている。

資料1 (アンケート用紙)

名前 ()

国 ()

WEB ID ()

S P O TのWEB版と従来型(解答用紙版)の比較をしてください。

1. WEBと用紙ではどちらがやりやすかったですか。 (WEB) (用紙)

2. あなたの得点はどちらのほうが良いだろうと思いますか。 (WEB) (用紙)

3. 音への集中度はどうでしたか。

WEB版(とてもした) 4 (まあまあした) 3 (あまりしなかった) 2 (全然しなかった) 1

用紙版(とてもした) 4 (まあまあした) 3 (あまりしなかった) 2 (全然しなかった) 1

4. 文字への集中度はどうでしたか。

WEB版(とてもした) 4 (まあまあした) 3 (あまりしなかった) 2 (全然しなかった) 1

用紙版(とてもした) 4 (まあまあした) 3 (あまりしなかった) 2 (全然しなかった) 1

5. 二つのテストは同じ能力を測定していると思いますか。異なる能力が影響すると思いますか。自由に書いてください。

6. WEB版はどうやったら、もっとやりやすくなると思いますか。

(マウス、字の大きさ、クリックのしやすさなど、自由に書いてください。)

資料 2 <二つのテストは同じ能力を測定していると思いますか。異なる能力が影響すると思いますか。自由に書いてください。>

- ・ コンピュータに慣れている人には同じ。慣れていない人には違う。
- ・ 「練習」は用紙のときの2倍ぐらいやったほうがいい。
- ・ 用紙：大勢の会場でとても恐かった。
WEB：一人の世界でできるのでよかった。
- ・ 同じ能力だと思う。
- ・ 用紙は自分で書き込むので、多少違うのではないか。
- ・ 異なる能力が影響すると思う。
- ・ WEB：音と文字が一致しやすい。
- ・ 用紙：書き込むのに時間がかかるのではないかと感じた。問題の括弧の場所自体を間違えやすい。
- ・ 多少違う感じがする。
WEB：音を聞く能力のほかに文字認識能力も影響していると思う。WEBは短時間に限る文字認識。
用紙：文字から文脈への理解を通しての解答も可能なので、音の判断ができなくてももう少し、考える余裕がある。
- ・ WEB：選ぶ解答が目に入るのので、用紙版よりやさしいと感じた。音としては、用紙版のほうが聞きやすい。WEB版はその音のみに集中せざるをえないからか、やりにくかった。同じ能力を測定していると思うが、人によって、やりやすいものが異なると思う。
- ・ 同じ能力を測定しているとは思わない。WEBの場合は音への集中度が高くないと思う。典型的な用紙版は慣れているから、音も文字も両方集中できる。
- ・ WEBのほうが音に集中しやすい。用紙のほうが文字に集中しやすい。したがって、影響する。WEBはパソコンのマウスを合わせる能力がかかわってくる。用紙はひらがなを書く能力。パソコンは1画面に1文なので、集中できるが、誤って、2度押しなどをしてしまうことがあった。
- ・ WEBは目で見える部分が大きく、用紙の場合は耳で聞く部分が大いような気がした。
- ・ だいたい同じ能力だと思う。
- ・ ほぼ同じ能力だと思う。しかし、WEBの場合、四肢選択なので、その中から答えを探す段階が入ってしまう。
- ・ 用紙のほうが慣れているのでやりやすかった。しかし、WEBは文が1つずつ出てくるので、集中度が高いと思う。
- ・ WEBは四肢選択だったので、似たような答えで迷った(つ・づ、と・ど)。用紙は自分

で書くということで、テープで聞いたことと、自分が知っていることを迷いなく書けたと思う。

- ・ WEB は目が疲れるので、日本語能力があってもできないことがありえる。紙のほうがいいと思う。
- ・ WEB は慣れてくると音を全部聞く前に文字だけ見て答えを選択し、次の問題に行ってしまうことが多くなった。自分の意思で次の問題に進める形にすると、音より文字に関心が行ってしまい、用紙版と比べて正答率が低くなると思う。とくに、文字だけでは複数の正解があるような問題では間違いやすくなるのではないか。

<WEB 版はどうやったら、もっとやりやすくなると思いますか。(マウス、字の大きさ、クリックのしやすさ、など自由に書いてください) >

- ・ 「次の問へ」のクリックの場所が離れていて、やりにくかった。
- ・ WEB は聞くことには集中できるが、マウスの動きやコンピュータトラブル(音声)などで集中度を落としてしまうのではないか。
- ・ 結果がすぐ分かるというのでは WEB がいい。
- ・ 選択肢の配置を工夫してほしい(答えをクリックしたらすぐ次の問題が出るようにしたほうがやりやすい。1問、解答した後、「次の問いへ」をなくしたほうがいい。
- ・ クリックがもう少しやりやすいといい。
- ・ マウスがちょっとにぶかった。
- ・ 答えが縦に並んでいて、4つのひらがなを混同しやすかった。答えを知っていながら、ひらがなを見分けるのに時間がかかった。
- ・ 答えのクリックで次の問題にいけば、クリックのイライラが少し消えるのではないか。
- ・ WEB はもとに戻ってチェックできないのが残念。やり直しがきかないので、一回間違えたら、それで、終わりになる。知っている答えでも間違えて押す可能性がある。
- ・ ヘッドホン、マウスの性能が悪いと不公平かもしれない。