

일본어 발음 학습을 위한 자기평가 프로그램의 개발과 활용 방안*

閔光準**

〈요지〉

본고에서는 자기평가 기능을 활용한 일본어 발음 학습 프로그램의 개발 결과와 그 학습 효과에 대한 검증 결과를 보고하기로 한다. 일본어 발음 학습 프로그램에 수록된 학습 항목은 청음과 탁음, ㅎ행음, 무성모음, ㄱ의 발음, 축음, 발음, 장모음, 약센트로, 각 항목의 학습 과정은 5단계로 구성되어 있다. 제1단계는 두 개(최소 대립어)의 음성을 듣고 그 차이를 인식하는 단계, 제2단계는 세 개의 단어의 발음을 듣고, 발음의 차이를 인식하는 단계, 제3단계는 두 개의 단어를 텍스트와 음성으로 제시하고 그 차이를 인식하는 단계, 제4단계는 제시된 단어의 텍스트를 보고 음성을 들은 다음, 학습자 본인의 발음을 녹음하여 모델 음성과 자신의 발음의 차이를 인식하는 단계, 제5단계는 랜덤으로 제시되는 두 개의 최소 대립어를 듣고 음성과 일치하는 텍스트를 선택하는 문제 풀이 단계이다. 자기평가형 일본어 발음 학습 프로그램을 이용한 학습 효과(ㅎ행음의 청취능력)를 검증하기 위해서 6명의 학습자를 대상으로 사전 테스트와 사후 테스트를 실시하여 그 결과를 비교한 결과, 5명의 학습자에서 청취능력 향상(평균 10%, 최고 27%, 최저 2%)이 관찰되었으며, 사전 테스트 성적이 낮은 학습자(3명)의 경우가 그렇지 않은 학습자(2명)에 비해서 청취 능력의 향상 폭(전자 18.7%, 후자 3.1%)이 크게 나타났다.

논문분야 : 일본어교육, 음성

키 워 드 : 자기평가, 일본어 발음 학습 프로그램, ㅎ행음, 사전 테스트, 사후 테스트

1. 머리말

일본어를 모어로 하지 않는 외국인 일본어 학습자(이하, 일본어 학습자)를 대상으로 한 일본어 음성 교육은 초기의 일본어와 학습자의 모어의 대조분석과 학습자의 일본어 발음의 오용 분석에서 학습자의 일본어 발음에 대한 일본어 모어 화자의 평가 연구와 일본어 발음 습득 과정에 관한 연구 및 그 결과를 토대로 한 실천적인 발음 교육 방법에 관한 연구로 발전과 변화를 거듭하고 있다. 특히, 최근에는 교사 주도의 발음 교육에서 학습자의 발음 학습에 따른 심리적인 상태와 변화 및 그 과정을 이해하고 학습자가 효과적인 학습전략을 가지고 자율적으로 발음 학습을 할 수 있도록 교사가 지원하는 실질적인 방법에 관한 연구가 활발히 논의되고 있으며, 특히 학습자의 자기평가(self-monitoring)¹⁾기능을 이용한 발음 습득과 그 효과에 관한 연

* 이 논문은 2006년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었
(KRF-2006-321-A00923).

** 건국대학교 사범대학 일어교육과 교수, 음성학·일본어교육

1) 본고에서는 'self-monitoring'(自己モニター)을 잠정적으로 '자기평가'로 번역하여 사용하기로 한다.

구 결과가 최근에 매우 활발하게 보고되고 있다.²⁾

본고에서는 한국인 일본어 학습자(이하, 한국인 학습자)를 대상으로 한 일본어 발음의 습득(지각과 산출)에 유효한 것으로 보고되고 있는 자기평가의 개념을 국내의 일본어 교육기관, 교육자 또는 학습자가 교육 및 학습 현장에서 손쉽게 도입할 수 있도록 개발한 자기평가형 일본어 발음 학습 프로그램의 개발 결과와 그 학습 효과에 대한 검증 결과를 보고하고자 한다.

2. 자기평가의 유효성에 관한 기존 연구

일본어 발음 학습에 있어서 자기평가란 ‘학습자가 자신의 퍼포먼스의 어디가 문제인가를 인식하고 타당한 발음 기준을 모색하면서 그것을 토대로 한 적절한 자기평가를 통해서 발음을 스스로 수정하는 것’을 의미한다(오가와라, 1997). 일본어 발음 습득에 미치는 자기평가의 구체적인 실천 방법과 그 유효성에 관한 연구로 오가와라(1997, 1998), 민광준(2001), 박서경 외(2005), Yupaka SIRIPHONPHAIBOON(2008) 등을 들 수 있다.

오가와라(1997)는 교사의 발음을 학습자가 어떻게 듣고 모방·발음하는지를 실험을 통한 조사와 인터뷰 결과를 토대로 분석하고, 학습자가 타당한 발음 기준을 의식적으로 가지고 학습자가 자신의 발음을 듣고, 그 발음이 기준대로 발음되었는지를 스스로 판정하는 것이 발음 습득에 유효하다고 주장하였다. 한편, 오가와라(1998)은 학습자가 자발적으로 발음 학습을 하기 위해서는 여러 학습전략 중에서 자기평가형 학습전략을 사용하는 것이 발음 능력 향상에 도움이 된다고 보고하고, 자기평가 촉진 활동을 교육에 도입하고 실천하는 방법을 제시하고 있다.

민광준(2001)은 자기평가의 개념을 본격적으로 도입한 연구는 아니지만, 한국인 학습자를 대상으로 ‘① e-mail을 이용하여 학습자에게 모델 음성을 송부하고 무성모음의 특징을 관찰, 연습하게 한다. ② 학습자에게 모델 음성을 녹음하여 송부하게 한 후, 학습자의 발음의 문제점을 분석한다. ③ 분석 결과를 토대로 수정한 학습자 발음과 학습자의 수정 전 발음 및 모델 음성을 차례로 배열한 음성 파일을 학습자에게 송부하여 학습자 스스로 자신의 본래 발음과 수정된 발음 및 모델 음성을 비교하여 청취하고 그 차이를 인식하게 한다. ④ 학습자 개인별로 모델 음성을 교체하여 위의 일련의 작업을 반복한다.’는 과정을 통해서 학습자가 자신의 발음의 문제점을 객관적으로 인식하게 되고, 그 결과 무성모음의 발음의 정확성이 향상되었다고 보고하였다.

박서경 외(2005)는 한국인 학습자를 대상으로 일본어 어두 유성파열음의 발음 학습에 있어서 자기평가를 실시한 그룹이 일반적인 학습을 실시한 그룹에 비해서 일본어 모어화자에 가까운 발음 기준을 토대로 보다 정확한 발음이 가능하게 되었다고 보고하였다.

Yupaka SIRIPHONPHAIBOON(2008)은 태국어어를 모어로 하는 일본어 학습자를 대상으로, 일본어 악센트 습득에 미치는 학습전략의 유효성을 검토한 결과, 자기평가형 전략, 리소스활용형 전략, 모방연습형 전략, 타자의식형 전략 중에서 자기평가형 전략이 악센트의 정확한 사용률에 영향을 미치며, 학습 전략으로서 유효하다고 주장하였다. 또한 자기평가형 전략에는 발음 향상에 관한 전향적인 동기 부여와 악센트 학습을 중시하는 학습 신념이 긍정적인 영향을 미치고 있다고 주장하였다.

2) 음성교육의 흐름에 대한 구체적인 내용은 오가와라(2009a), 일본어교육학회편(2009)를 참조.

그러나 기존 연구에서 사용한 자기평가 활동의 구체적인 형식과 내용은 연구자에 따라서 다양하다. 또한 자기평가 활동을 도입하고자 하는 경우에도 일본어 발음 항목별로 객관적인 기준과 이론에 따라서 작성된 자기평가 활동의 구체적인 실시 프로그램이 일반에 널리 보급되어 있지 않기 때문에, 그 실시가 매우 곤란한 경우가 대부분이다³⁾.

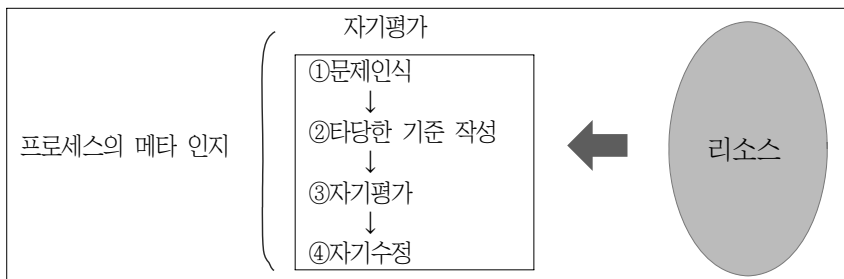
그밖에도 자기평가형 학습전략의 유효성에 대한 논의는 활발하게 진행되고 있으나, 교사의 역할을 보완하고, 학습자가 자율적으로 이용할 수 있는 자기평가형 일본어 발음 학습 프로그램의 필요성이 강하게 대두되고 있다. 특히, 일본어를 모어로 하는 일본어 교사에게 지도를 받을 수 없는 열악한 환경에 놓여있는 다양한 학습자와 일본어 발음 교육 경험이 많지 않은 일본어교사를 위해서도 시급히 해결해야 할 과제라고 생각한다.

3. 일본어 발음 학습 프로그램의 개발

3.1 목적

일본어 발음 학습에 있어서 자기평가 기능의 유효성이 보고되고 교육 현장에서의 실천의 필요성이 강조되고 있지만, 자기평가 기능을 이용한 발음 교육을 효과적으로 실시하기 위해서는 무엇보다도 교사가 자기평가 기능을 정확하게 이해하고 교실 현장에서 효과적으로 도입하는데 필요한 실천적인 능력을 갖출 필요가 있다. 학습자의 입장에서 보면 교사로부터 교실 활동을 통해서 자기평가를 익히는 것이 중요하다고 할 수 있으나, 열악한 환경에 놓여있는 학습자와 교사를 위해서 자기평가의 과정을 컴퓨터 시스템화하는 것은 그 의미가 크다고 할 수 있다.

이 연구에서는 앞에서 제시한 기존 연구 결과를 토대로, 오가와라(2009b)에 제시된 자기평가(그림 1)의 일련의 과정을 컴퓨터 시스템화함으로써, 교사 또는 학습자의 자기평가 활동을 지원하기 위한 도구를 제공하고자 한다.⁴⁾ 이 프로그램을 통해서 학습자가 필요한 음성 학습 항목을 스스로 분석하여 타당한 발음 기준을 형성하게 되고, 그 결과로서 스스로 발음을 개선해 나갈 수 있게 되기를 기대한다.



(그림 1) '자기평가'의 과정(오가와라, 2009b)

3) 가와노(2009)에 자기평가를 활용한 발음 지도의 구체적인 실천 사례가 소개되어 있다.
 4) 필자는 민광준(2002)에서 일본어 청음과 탁음, 축음, 발음(撥音), 장모음의 청취 학습 프로그램을 개발하여 보고하고, 그 구체적인 특징을 민광준(2006)에 소개한 적이 있다. 이 연구는 앞의 프로그램의 학습 항목을 대폭 확대하고 자기평가 기능을 도입하여 새로이 개발한 것이다.

3.2 방법

이 연구는 ①일본어 발음 항목 선정, ②음성 데이터베이스 작성, ③일본어 발음 학습 프로그램 개발 및 효과 검증의 3단계로 나누어 실시되었으며, 이하에서는 각 단계별로 구체적인 방법에 대해서 기술하고, 일본어 발음 학습 프로그램의 개발 결과 및 학습 효과 검증에 대해서는 각각 3.3과 4에서 기술하기로 한다.

①일본어 발음 항목 선정

한국인 학습자에게 있어서 그 습득과 운용이 곤란한 것으로 알려져 있는 발음 항목을 선정한다. 발음 항목의 선정은 한국인 학습자를 대상으로 한 일본어 발음 교육과 관련된 기존 연구를 검토하여 우선적으로 도입이 필요하다고 여겨지는 아래 항목을 대상으로 한다.

분절음 : 청음과 탁음, ㅎ행음(요음과 직음), 무성모음, ㅈ의 자음, 축음, 발음, 장모음
운 울 : 약센트

②음성 데이터베이스 작성

위의 발음 항목의 도입에 필요한 모델 음성의 데이터베이스 작성을 위해서, 구체적인 단어 목록을 작성하고, 일본어 도쿄방언 화자(남녀, 각 3명)의 자연스러운 속도의 발화(각 3회)와 속도가 느리고 명료한 발화(각 3회)를 녹음하여 컴퓨터용 음성 파일 형식(22kHz, 16Bit, Mono)으로 저장한다. 일본어 발음 학습 프로그램에서는 저장된 음성 파일을 mp3 파일로 변환하여 사용한다.⁵⁾

③일본어 발음 학습 프로그램 개발 도구

일본어 발음 학습 프로그램은 Microsoft Visual.net(C#)로 제작한 응용 프로그램이 웹페이지기반의 Flash 콘텐츠를 재생, 표시하는 구조로 되어 있다. 본래 일본어 발음 학습 프로그램은 웹상에서 동작하도록 제작되었으며 웹페이지에서 구현될 수 없는 기능(학습자가 자신의 발음을 녹음하여 재생하는 기능)은 응용 프로그램에서 그 기능을 보완하여 사용하고 있다. 각 제시문, 문제문, 정답, 음성 파일의 이름 등은 XML 형식의 파일로 저장되어 있어 일본어 교사가 쉽게 추가하거나 수정할 수 있다.

3.3 일본어 발음 학습 프로그램의 개요

<그림 2>에 일본어 발음 학습 프로그램의 메뉴 화면을 제시한다. 이 프로그램은 메뉴 화면에서 학습하고자 하는 발음 항목을 선택하여 순차적으로 5단계의 과정을 통해서 학습을 하도록 구성되어 있으며, 하나의 발음에 대한 학습이 끝나면 화면 이동 메뉴 기능을 이용해서 다른 단어를 선택하여 학습을 계속할 수 있다.

제1단계 : 모델 음성 두 개를 듣고 그 차이를 인식하는 단계

5) 필요에 따라서 부자연스러운 한국인학습자의 발음을 모델 음성으로 제시할 필요가 있는데, 초급 및 중급 학습자의 부자연스러운 일본어 발음을 데이터베이스로 제공하되, 기본적으로는 발음 교육의 내용과 환경 및 학습자에 따라서 주로 교사가 작성하여 프로그램에 반영할 필요가 있다. 단, 이 작업은 음성을 녹음하고 편집하는데 필요한 기본적인 기능만 알고 있으면 손쉽게 실시할 수 있도록 매뉴얼을 작성하여 보급할 예정이다.

- 제2단계 : 모델 음성 세 개를 듣고, 예시된 세 개의 음절 또는 단어의 발음의 동일성 여부를 판단하는 단계
- 제3단계 : 모델 음성(텍스트 포함) 두 개를 듣고 그 차이를 인식하는 단계
- 제4단계 : 제시된 모델 음성(텍스트 포함)을 듣고, 학습자의 발음을 녹음한 후 모델 음성과 비교하여 그 차이를 인식하는 단계
- 제5단계 : 무질서하게 제시되는 모델 음성을 듣고 텍스트로 제시되는 두 개의 음절 또는 단어 중에서 모델 음성과 동일한 것을 선택하는 단계

하나의 발음 항목에 대한 자기평가 활동의 적절한 양이 어느 정도인가에 대해서는 기존의 외국어 음성 교육에 관한 연구를 참고로 할 필요가 있으나, 기본적으로는 교사가 그 양을 적절히 조정할 수 있도록 하였다. 즉, 사용 환경과 사용 당사자(교사와 학습자)에 따라서 그 양을 조정할 수 있도록 하는 유연성은 이 자기평가 프로그램의 또 다른 특색이라 할 수 있다. 이하에서는 *ぎ행음*을 예로 들어서 학습과정을 소개하기로 한다. <그림 2>에서 [*ぎ행음*]을 선택하면 <그림 3>~<그림 7>의 5단계의 과정을 학습하게 되는데, 각 단계별 학습 활동은 다음과 같다.

먼저, 제1단계(그림 3)에서는 모델 음성 두 개(음절 16개, 무의미어 24개)를 듣고 그 차이를 인식하는 단계로, 그림 상단의 두 개의 스피커 마크를 마우스로 클릭하면 모델 음성이 실행된다. 두 개의 모델 음성을 듣고 그 차이를 인식하는 활동이 끝나면, 순차적으로 다음 차례의 번호를 선택한 후 동일한 과정을 반복하게 된다([1]~[20]).

다음에 제2단계(그림 4)에서는 3개의 모델 음성(음절)을 연속해서 듣고, 3개의 모델 음성의 차이의 유무를 인식하는 단계이다. 예를 들면, [1]을 선택하고 스피커 마크를 클릭하면 [*ぎ-ぎ-じゃ*]의 음성이 차례로 실행된다. 이 3개의 음성이 모두 같다고 판단되면 [O]를, 하나라도 다른 음성이 섞여 있다고 판단되면 [x]를 선택한다.

제3단계(그림 5)에서는 제2단계까지와는 달리 학습에게 모델 음성(유의미어)의 텍스트(의미)를 제시하고 음성과 동일한 단어를 선택한다. 이 단계에서는 20종류의 최소 대립어가 준비되어 있으며, *ぎ행음*의 출현 위치는 어두와 어중에 고르게 분포되어 있다.

제4단계(그림 6)는 모델 음성을 따라서 한 자신의 발음과 모델 음성의 차이 여부를 인식하는 단계이다. 먼저 화면 왼쪽의 모델 음성을 클릭하여 듣고, 오른쪽의 녹음 버튼 [●]을 누르고 자신의 발음을 녹음한 다음에, 모델 음성과 자신의 발음을 비교하여 듣고 그 차이의 유무를 스스로 인식하는 과정이다. 이 단계에서는 유의미어 20개를 학습하게 된다.

마지막으로 제5단계(그림 7)에서는 무질서하게 연속적으로 제시되는 40개의 최소 대립어를 듣고 음성과 동일한 단어를 선택한다. 모델 음성의 제시 속도가 빠르게 느껴지거나 휴식이 필요할 때는 [Pause]를 눌러 여유를 가질 수 있으며, 학습을 재개하고 싶을 때는 [Replay]를 누르면 된다. 각 문제를 풀 때마다 선택한 단어 바로 밑에 정답 또는 오답임을 표시해 주고, 정답일 경우는 화면 오른쪽 아래에 100원짜리 동전이 쌓이게 하여 정답 개수를 알 수 있도록 하였다.



〈그림 2〉 일본어 발음 학습 프로그램의 메뉴 화면



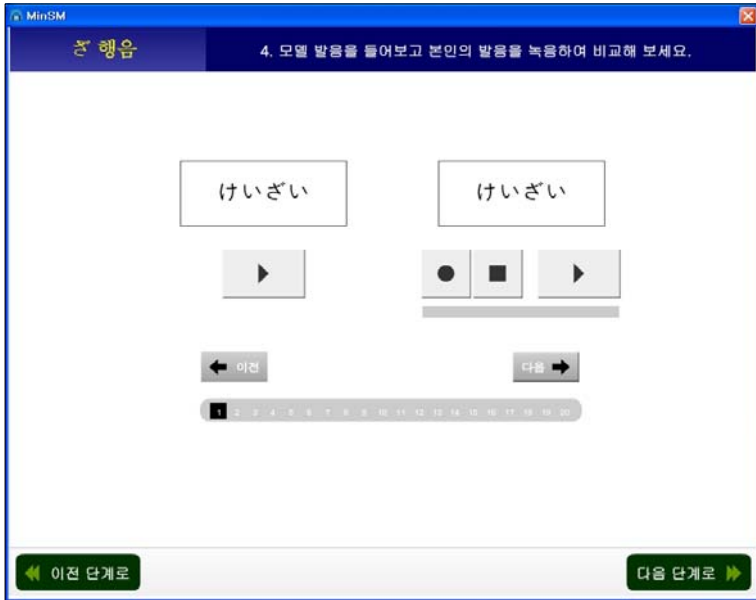
〈그림 3〉 제1단계(두 개의 모델 음성을 듣고 그 차이를 인식함)



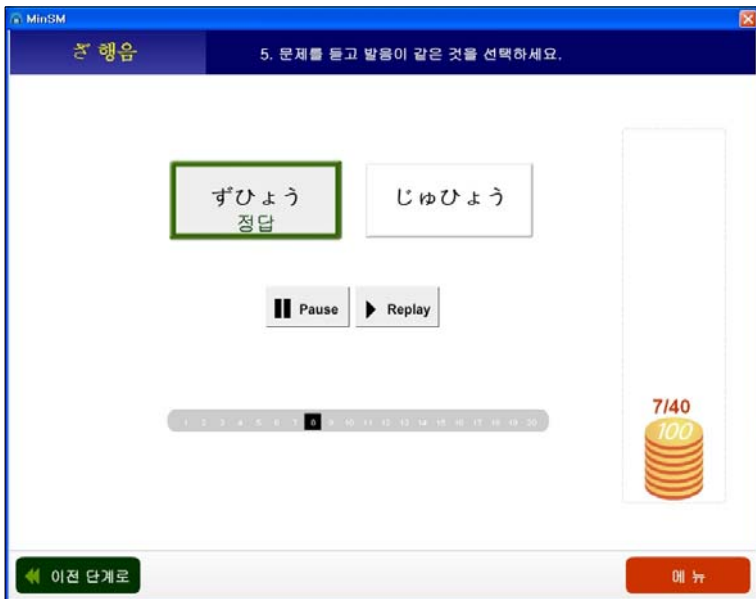
<그림 4> 제2단계(모델 음성 3개를 듣고 그 차이의 유무를 인식함)



<그림 5> 제3단계(모델 음성을 듣고 음성과 동일한 단어를 선택함)



〈그림 6〉 제4단계(제시된 모델 음성을 듣고 자신의 음성을 녹음하여 비교함)



〈그림 7〉 제5단계(무질서하게 제시되는 음성을 듣고 식별함)

4. 일본어 발음 학습 프로그램을 이용한 ㅎ행음의 학습 효과 분석

4.1 목적

일본어 발음 학습 프로그램을 이용한 학습 효과의 유무를 검증한다. 단, 여기서는 한국인학습자에게 그 습득과 운용이 어려운 것으로 여겨지는 ㅎ행음을 대상으로 특히 청취 학습 효과를 분석하기로 한다.⁶⁾

4.2 방법

대학에서 일본어를 전공하는 학습자(1학년)를 대상으로 이 프로그램의 취지를 설명한 후, 지원자 6명을 대상으로 ㅎ행음의 학습을 아래와 같은 일정으로 실시하였다.

사전 테스트 : 2009년 5월11일

학습 기간 : 2009년 5월 12일~5월 22일

사후 테스트 : 2009년 5월 25일

학습자는 학습 기간 동안 제1단계부터 제5단계까지의 전 과정을 3회 반복하였으며, 학습자에게 학습 개시 시각과 종료 시각을 기록하게 한 결과, 1회 학습에 소요된 시간은 학습자에 따라서 약간의 차이는 있으나 평균 40분~1시간 정도이다. 학습에 사용한 음성은 음절 단위 8종류(ぎ, ず, ぜ, ぞ, じゃ, じゅ, じえ, じょ)와 무의미어 12종류, 유의미어 100종류이다.

사전 테스트와 사후 테스트의 문항은 모두 48개로 동일하나, 청취 과제의 제시 순서는 다르게 조정하였다. 사전 테스트와 사후 테스트는 MStudio(민광준, 2000)를 이용하여 실시하였다. MStudio는 저장된 음성파일을 선택하여 규칙적으로 또는 무질서하게 배열한 다음 일정한 간격으로 자동 실행해 주는 청취실험용 프로그램이다.

4.3 결과

먼저 한국인학습자의 일본어 ㅎ행음 학습 개시 전과 후의 청취 테스트 결과를 <표 1>에 제시한다. <표 1>로부터 6명의 학습자 중에서 1명을 제외하고 정답률이 높아졌으며, 전체적으로는 정답률이 10% 정도 높아진 것으로 나타났다. 사전 테스트와 사후 테스트 결과에 대해서 t-test를 실시한 결과, 5%의 유의수준에서 유의차를 확인할 수 있었다. 즉 일본어 발음 청취 학습프로그램을 이용한 학습 효과가 나타난 것으로 해석된다. 한편, 정답률이 낮아진 학습자(LHJ)와 정답률의 상승폭이 매우 작은 학습자(HJS, YHS)의 경우는 사전 테스트의 정답률이 80% 이상인 경우이며 나머지 3명의 학습자의 경우는 정답률의 상승폭(평균 18.7%)이 크게 나타났다.

<표 1> ㅎ행음의 청취 테스트의 정답률(%)

6) 한국인학습자의 일본어 ㅎ행음의 문제점에 대해서는 다이쿠(1998), 허순정(2003)을 참조하기 바람.

학습자	사전 테스트	사후 테스트	증감
JJH	79.2	97.9	18.7*
LEJ	60.4	70.8	10.4*
ASY	64.6	91.7	27.1*
LHJ	89.6	87.5	-2.1
HJS	81.3	85.4	4.1
YHS	91.7	93.8	2.1
평균 (SD)	77.8 (12.83)	87.8 (9.47)	10.0* (11.06)

*p<.05

다음으로 사전 테스트와 사후 테스트의 문항(유의미어) 중에는 일본어 발음 학습 프로그램에서 학습 대상에 포함되어 있는 학습 단어(13개)와 포함되지 않은 미학습 단어(11개)가 혼재되어 있는데, 양자의 정답률의 변화를 비교한 결과, 학습 단어의 사전 테스트의 정답률은 78.2%, 사후 테스트의 정답률은 91.0%이고, 미학습 단어의 사전 테스트의 정답률은 72.7%, 사후 테스트의 정답률은 83.3%로 나타났으며, 정답률의 상승폭은 미학습 단어(10.6%)에 비해서 학습 단어(12.8%)가 약간 높게 나타났다.

5. 맺음말

이상으로 일본어 발음 학습에 유효한 것으로 인정되는 자기평가 기능을 도입한 일본어 발음 학습 프로그램을 소개하고 그 학습 효과의 검증 결과에 대해서 보고하였다. 자기평가의 과정을 충실하게 컴퓨터 시스템화하기 위해서는 컴퓨터의 기능과 기술에 대한 보다 체계적인 이해와 이용자의 관점에서의 교육적인 배려에 대한 검토가 필요하다.

발음 학습 항목 중에는 청각 기능을 이용한 학습과 동시에, 모델 음성과 학습자 발음을 시각화하여 제시하는 것이 학습에 효과적인 것도 있다. 예를 들면, 특수박(촉음, 발음, 장모음)의 경우는 음성 파형을 통해서 그 길이를 비교할 수 있고, 악센트의 경우는 피치곡선을 통해서 높낮이의 상대적인 변화를 비교할 수 있을 것이다. 또한, 이 프로그램의 제4단계(학습자 발음과 모델 음성의 비교)에서는 학습자의 발음과 모델 음성의 유사성을 컴퓨터가 실시간으로 평가해 주는 기능이 매우 중요하다고 생각된다.

본고에서 보고한 일본어 발음 학습 프로그램의 유효성을 보다 객관적으로 입증하기 위해서는 청취 학습뿐만 아니라 발음 학습의 효과도 검증하지 않으면 안 된다. 그리고 보다 많은 학습자가 사용할 수 있게 하기 위해서는 위에서 언급한 여러 기능을 추가하여 웹상에서 학습이 가능하도록 할 필요가 있다. 무엇보다도 중요한 것은 일본어 발음 학습 프로그램을 다수의 학습자를 대상으로 적용해 보고 그 결과를 구체적으로 검토하여 평가하고 프로그램의 개선에 반영하는 실천적인 연구를 계속하는 일이다.⁷⁾

www.kci.go.kr

7) 컴퓨터를 이용한 일본어 음성 교육의 과제와 그 가능성에 대해서 오가와라(2004) 및 이케다·오가와라(2009)에 구체적인 논의가 있다.

【參考文獻】

- 가와노(河野俊之, 2009) 「60分でわかる音声指導入門」 『月刊日本語』 1月号, アルク pp.12-29
- 다이쿠(大工久美子, 1998) 「韓国人日本語学習者の発音矯正と定着について; ザ・ズ・ゼ・ゾの場合」 『日本語研究』 第13輯, pp.47-64
- 민광준(2000) 「음성 연속 출력 파일 작성 및 실행 프로그램의 개발과 활용 방안」 『日本語學研究』 第2輯, pp.85-97.
- 민광준(2001) 「E-mail을 활용한 일본어 음성교육 방법 연구」 『日本語學研究』 第4輯, pp.93-104.
- 민광준(2002) 「한국인 일본어 학습자를 대상으로 한 일본어 교육용 음성 데이터베이스의 구축과 활용 방안」 『日語日文學』 第40輯(語學・教育篇), pp.175-192.
- 민광준(2006) 「일본어 발음 청취 학습 프로그램」 『日本文化言語研究』 第1輯, pp.55-72.
- 박서경 외(朴瑞庚・坪田康・壇辻正剛・大木充, 2005) 「韓国人學習者の日本語語頭有声破裂音の習得における自己モニタリングの効果」 『音声研究』 9:2, pp.47-58.
- 오가와라(小河原義朗, 1997) 「日本語発音学習における学習者の自己評価」 『言語科学論集』 第1号, pp.27-38.
- 오가와라(小河原義朗, 1998) 「日本語学習における発音学習ストラテジーの有効性の検討」 『言語科学論集』 第2号, pp.1-12.
- 오가와라(小河原義朗, 2004) 「日本語音声教育実践におけるコンピュータ利用の課題とその可能性」 『フェリス女学院大学日本語教育学論究』 第1号, pp.17-23.
- 오가와라(小河原義朗, 2009a) 「日本語音声教育を振り返る」 『日本語教育の過去・現在・未来 第4巻 音声 (河野俊之・小河原義朗編)』 凡人社 pp.23-45
- 오가와라(小河原義朗, 2009b) 「多様化する日本語教育における音声教育の目標と教師の役割をとらえ直す」 『日本語教育の過去・現在・未来 第4巻 音声 (河野俊之・小河原義朗編)』 凡人社 pp.48-69
- 이케다・오가와라(池田優子・小河原義朗, 2009) 「日本語音声教育実践におけるコンピューター利用の可能性」 『日本語教育の過去・現在・未来 第4巻 音声 (河野俊之・小河原義朗編)』 凡人社 pp.139-164
- 일본어교육학회편(日本語教育学会編, 2009) 『日本語教育』 142号 (特集: 日本語音声の教育と研究の新しい流れ)
- 허순정(許舜貞, 2003) 「韓国出身の韓国語を母語とする日本語学習者における「ザ行音」及び「ジャ行音」の習得」 『韓国語母語話者の日本語音声』 東京外国語大学鮎澤研究室 pp.17-30
- Yupaka SIRIPHONPHAIBOON(スィリポンパイブーン・ユパカー, 2008) 「日本語アクセントの学習における自己モニターの有効性; タイ語母語話者に対するアンケートの分析から」 『音声研究』 第12巻第2号, pp.17-29

〈 要 旨 〉

自己モニター型の日本語発音学習システムの開発とその活用方法

本稿では、自己モニターの機能を活用した日本語発音学習システムの開発および、その学習効果についての検証結果を報告する。この発音学習システムに収録された学習項目は、清音と濁音、ざ行音、無声母音、促音、撥音、長母音、アクセントがあり、各項目の学習は5段階で構成されている。第1段階は、2つの音声（ミニマルペア）を聞き、その違いを認識する段階。第2段階は、3つの単語または音節の発音を聞き、その違いを認識する段階。第3段階は、2つの単語についてテキストと発音を提示し、その違いを認識させる段階。第4段階は、テキストを見ながら単語の発音を聞いた後、学習者自身の発音を録音し、モデル発音と自分の発音の違いを認識する段階。第5段階は、ランダムに提示されるミニマルペアの単語を聞き、その発音と一致するテキストを選択する段階である。現在のバージョンでは、第1段階から第4段階までは刺激音がそれぞれ20種類、第5段階は40種類あり、学習者に提示する刺激の数と種類は、必要に応じて簡単に調整することができる。日本語発音学習システムを利用した学習効果（ざ行音の聞き取り能力）を検証するため、6名の学習者を対象に、プリテストとポストテストを実施しその結果を比較した。5名の学習者において、平均10%（最高27%、最低2%）の聞き取り能力の向上が見られた。特にプリテストの成績が低い学習者（3名）のほうが、そうでない学習者（2名）に比べて正答率の上昇幅（前者 18.7%、後者 3.1%）が大きいことがわかった。

■ **민광준 (閔光準)**

건국대학교 사범대학 일어교육과 교수
mingj@konkuk.ac.kr

- 投稿日 : 2009年 5月 31日
- 審査開始 : 2009年 8月 8日
- 審査完了 : 2009年 8月 27日
- 掲載確定 : 2009年 9月 4日