

〈実践研究〉多文化共生を目指し複眼的視点を持つ その方法と課題*

齊藤 仁志**

Research in Practice: To Get Compound Eye Aspect as for Multi-Cultural Symbiosis.

Hitoshi Saito**

要旨

国内の少子化に伴う就労者移民の増加、ならびに留学生30万人計画により、日本在住の外国人は毎年増え続けている(2008年末時点の登録者数222万人)。そうした中、外国人受け入れ体制の根幹をなすべき日本語教育施策についてさまざまな問題が指摘される。多文化共生社会に向け、多くの課題が日本語教育に投げかけられている現在、日本語教育は従来のような言語知識を習得させる場から、実質社会で共生していくための文法外コミュニケーション能力、社会文化能力、文化リテラシーの育成が求められている。

日本語教育では従来、言語のほかに文化教育として伝統文化や年中行事、習慣などを教育対象としてきたが、近年目に見える目標文化についての知識の習得だけでなく、接触場面の行動的側面、ならびに感情的側面を含んだ総合的な異文化理解教育が必要とされている。本研究では、自文化至上主義に陥らず相手文化の価値観を理解し認めようとする態度の育成の基盤である複眼的視点に焦点を当てている。複眼的視点を持つこと、見えない文化の存在の重要性を認識することを目標におこなった授業を提示し、今後の課題を明らかにする。

【キーワード】

多文化共生 異文化理解 規範・価値観
バーンガ (Barnga)

1. はじめに

国際化の急速的な進展に伴い日本国内における外国人の占める割合が増え新たな制度、教育、コミュニケーションのあり方が模索されている。そしてその対応に地方自治体、受け入れ企業、教育現場等では迫られている。このような状況の下、日本語教育の現場においても言語能力の習得だけを教育の対象とせず、より広義のコミュニケーショ

ン能力の養成、さらにはインターアクション能力までもが、日本語教育の扱う範疇として求められ、今まで以上に異文化理解教育の重要性が高まりをみせている。しかし異文化理解教育に対する認知は、いまだに比較文化的な知識の習得を学ぶものと捉えられることが少なくない。

自文化と相手の文化についての知識や情報を増やす認知的局面も重要なことではあるが、それに終始しがちで、実際の接触場面¹において文化が異なる他者と円滑に相互関係を結ぶ能力、つまり多文化共生のための素地となる能力を養う総合的なプログラムが必要であろう。こうした能力は多くの異文化接触の経験を経ることで多様な価値観を自然習得できるといったわけではない。このことは、留学生が自国から持ち込んだ様々な価値観や規範と、日本の規定規範との衝突が日々頻繁に見られることから明らかで、接触場面の増加に伴い規範に対する自然習得が行われるとは考えがたい。また多様な異文化問題が表面化しているが、参加者が価値観や規範の差異を十分に振返っているとは見受けられない。そこで、本研究はこうした異文化間の問題解決の要請に応えるべく、行動の根底にある価値観・規範に焦点を当て多様な価値観、見えない文化に気づき複眼的視点を持つこと、並びに価値観の差異を受容し、異なる文化へ順応していく教育方法について可能性を探ったものである。

2. 授業の実施

2-1. 手法

複眼的な視点の重要性を知るために、異文化トレーニング (Cross-Cultural Training) の手法バーンガ (Barnga) を実施した。異文化トレーニングとは異なる文化背景をもつ人々・組織・社会との有意味的で効果的な相互作用の実現を促進・援助するために開発された訓練プログラムや手法を指す。異文化トレーニングのプログラムや手法

* Received February 26, 2010

** 長崎ウエスレヤン大学 現代社会学部 国際交流学科, Faculty of Contemporary Social Studies, Nagasaki Wesleyan University, 1057 Eida, Isahaya, Nagasaki 854-0081, Japan

は様々なものが試案されているが、日本語教育でも以前からカルチャー・アシミレーターと呼ばれる手法が行われ、その実践報告がある（大橋他1992、三角1998）。カルチャー・アシミレーターは次のような手法で行われる。まず接触場面における危機的な状況、異文化による摩擦が生じた状況を文章あるいはビデオなどで知る。そしてどうしてそのような誤解や異文化摩擦が起きたかといった行動に至る規範をいくつかの選択肢の中から選ぶ。最後に、目標文化^①の価値観や規範、そしてどのような行動が期待され、摩擦が少ない方法を解説する。この手法には異文化摩擦の根底にある価値観や行動規範などを知るために有効という報告がある（田中1995、三角1998）が、日本社会には〇〇のルールがあり、日本人の行動様式には××であるといった集団類型化の傾向が強い。こうした傾向は目標文化の価値観を単一的にとらえ、画一された正しい行動があるかのように学習者に認知され、ステレオタイプを増長させる恐れがある。またカルチャー・アシミレーターは接触場面での不要な摩擦を回避するために学習者自身が考え、選択するという点では参加型の形式をとっているが、最終的には文化論を教授するというスタイルは、比較文化的な知識の習得を学ぶ認知的授業の延長線上にあると言える。

実際場面では価値観は個人により異なり、同じ民族であっても年齢、性差、職業、地域、既婚未婚、志向、生い立ちなど様々な要因で価値観は異なる。異文化理解教育において特定の文化における模範的な行動や、唯一絶対の価値観がある、といった画一的なとらえ方をしないこと、同国民であっても多様な価値観があること、そして自文化に気づくことがまず重要であろう。また教授方法としては認知的な学びだけでなく、そこには感情的局面、ならびに行動的局面が扱われる必要がある。より総合的なアプローチのためには体験的訓練法が有効だろうと考える。

以上のことから本授業では異文化シミュレーション・ゲーム「バーンガ (Barnga)」を行った。バーンガは、1990年 S. Thiagarajan によって開発され、企業では海外赴任の渡航前研修などで多く使用されてきた。今では英語教育や日本語教育でも使用され、異文化理解教育の一つとして効果が報告されている（バットン1994、杉本2006）。バーンガでは異なる文化背景をもつ人々の相互作用には、たとえ表面的な類似（共通言語の使用など）があったとしても、その陰には異なる価値観・価

値志向・行動規範などが隠れていて、互いにその相違を尊重しなければ摩擦は避けられず、調整や協調が必要であることをシミュレーション・ゲームを通じて体験的に学習する訓練手法である。バーンガでは、実際にシミュレーション・ゲームを行うセッションがまず行われ、その後、ゲーム中に何を考えたかを振り返るデブリーフィングと呼ばれるセッションの二つからなっている。ゲームの中では意図的に異文化摩擦が生じるよう、次のように設定されている。バーンガでは通常4、5人ずつ数グループに分かれてトランプを使ったゲームをする。参加者は知らされていないが、各グループはそれぞれ少しずつ異なるルールでゲームが行われている。一定時間各グループでゲームを行い、各グループ内で勝敗を決める。それぞれの勝者と敗者はグループを移動し、新たなグループでゲームを行う。

移動した人たちは、移動したグループのルールを知らないで、勝ったと思ったのに負けたことになるなどして当惑する。また、このゲームでは一切口をきいてはいけないう決まりになっており、意思疎通はジェスチャーで行うようになっている。多くの場合、参加者はゲームのルールは各グループともに共通だと認識している。そのためグループ間の移動が行われた際、参加者はお互いに相手はルールを間違っていると解釈し、ジェスチャーで抗議を行ったり、自分のルールを強制したり、あるいは勝つこと放棄し消極的にゲームに参加したりする。デブリーフィングでは、ゲーム中にどのようなことを感じたか、自分はどのような行動をとったか、ゲーム後の時点でその行動はどのように自分自身が評価するかを振り返り共有する。

2-2. 授業の参加者

筆者は2009年5月より2010年1月にかけて、4つの異なる授業で日本語母語話者（以下、NS）32名、日本語非母語話者（以下、NNS）46名の合計78名に対しこの異文化トレーニング、バーンガを行った。1回目は日本語能力試験2級相当から1級取得者を対象とした日本語会話の受講生のNNS 24名（来日期間は概ね一カ月程度。国籍：中国12、韓国6、台湾2、ベトナム3、ロシア1）。2回目は日本語教師養成関連の授業を受講する学習者NS 3名 並びにNNS 4名（来日2年目国籍：中国4）。3回目は日本事情^②の受講生、NNS 18名（主に来日2年目 国籍：中国15、韓国2、ベトナム1）。4回目は市民講座として

行われ、NS 28名（うち大学生が22名、一般が6名）とNNS 1名（来日3年目 国籍：フィリピン）であった。

2-3. 参加者の気づきの共有

バーンガでは、シミュレーションゲーム後にディブリージングと呼ばれる振り返りを行う。今回行った4回のバーンガのセッションでは、3ラウンドまでゲームを続けた。3ラウンドまで実施すると大きく「練習場面」「第1ラウンド場面」「第2ラウンド場面」「第3ラウンド場面」の4つに場面を区切ることができ、移動の機会が第1ラウンドの終了時と、第2ラウンドの終了時と2回ある。約40分でゲームを終え、筆者がコーディネータを務め40分ほどのデブリーフィングに移った。本授業では、シミュレーションゲーム実施中に参加者が何を考え何を感じたかを、聞き取り共有することから始めた。このシミュレーションゲーム、バーンガであれ実際場面であれ、接触場面では、少なからず自分の規範（自分の価値観や見方）とは異なる行動に触れる機会がある。こうした自分にとって異質な行動に対し、まず初めに規範から逸脱していると留意が行われる。その後そうした逸脱が正か負かを意識的あるいは無意識的に人は評価を行う。次に何らかの修正が必要と判断した際はさらに調整計画を立て、調整行動をとる。この調整過程あるいは管理プロセスは言語管理理論（Language Management；以下LM理論）と呼ばれる（J.V.ネウストプニー；1995, 2000, 2001）。このLM理論のプロセスは言語の管理にとどまらず、コミュニケーション行動や異文化間インタラクティブ研究で多岐にわたり適用されてきている。

本授業のディブリージングではこのLM理論の規範からの始まり調整行動へのプロセスを、逆に調整行動から規範へ遡る形で振り返り、参加者自身の内省を促し個々人がどのような規範・価値観を持っているのかに目を向けるよう意識した。相手の規範に気付かない時、どのように感じ、行動をとったのかを振り返った。ただし、この振り返りはあくまでも参加者の気づきを尊重することとし、参加者の考え方を誘導させるようなフィードバックやアドバイジングは行わないよう留意した。またこのディブリージング終了後にバーンガの体験からどのような気づきがあったのか学習者に紙面で自由に記述して明示化を行った。

3. 参加者の気づき

3-1. 「練習場面」の行動と気持ち

「練習場面」までは参加者の発話が許され、各グループでゲーム実施前にルールを覚えるために練習を行う。グループ間の移動がないため、グループ内で共通したルールで練習を行っている。そのため参加者は異文化摩擦のない状態を疑似体験している。参加者のコメントからは「楽しみ」あるいは「緊張」といった感想が挙がっている。

- ・ルールを覚えてみんなと確認するのに集中した。ゲームが始まると話せなくなるのでルールをしっかりと覚えなさいといけなかった。（NNS 中国）
- ・ルールがわかったので、ゲームを楽しめると思った。（NNS 韓国）
- ・最初はよく分からなかったけど、同じグループの人に教えてもらったので出来ました。知らない人ばかりで緊張しました。（NS）
- ・ルールを覚えて勝てる気がしました。（NNS ベトナム）

3-2. 「第1ラウンド場面」の行動と気持ち

第1ラウンドが開始されるとゲーム参加者は発話を禁止される。第1ラウンドは練習場面と同じメンバーでのゲームなので、グループ内では共通したルールでゲームが行われ、異文化摩擦がない状況と言える。第1ラウンドはコーディネータが終了を告げるまで続き、終了後、各グループ内で第1ラウンドの勝者と敗者を1名ずつ決定する。この判定も言語によるコミュニケーションは禁止されている。勝者と敗者はそれぞれ他のグループへ移動となる。移動することになった参加者は、移動した先でも頑張ろうといったコメントが多い。移動先のグループではゲームのルールが違うということは知らされていないからか、移動することへの不安はコメントとして見られなかった。

- ・第1ラウンドで勝ったので、昇格してグループを移動した。第2ラウンドでも勝って、一番上のテーブルに行こうと思った。（NS）
- ・移動できて嬉しかった。次も頑張ろうと思った。（NNS 中国）

- ・下のグループに移動になって残念だったけど、また勝って元のグループに早く帰りたいと思った。(NS)

3-3. 「第2ラウンド場面」の行動と気持ち

各グループはおおよそ5名前後で構成されている。第1ラウンドで勝者と敗者が他のグループへ移動し、また他のグループから勝者が、さらに別の他のグループから敗者が加わる。結果、グループの構成はおよそ3人が元々のメンバーで、新たなメンバーが2名加わることになる。移動しなかった3名はルールを共有するマジョリティー、新たな2人はマイノリティーと言える。マイノリティーの2人はそれぞれ異なるグループから来たため、ルールは誰とも共有していない。参加者にはこのルールの違いは知らされていないので、ゲームの進め方が異なるという疑似的な異文化接触を経験する。マイノリティーであれマジョリティーであれ、ルールの違いがあることを認識し、困惑するところは共通しているが、マイノリティーのルールを却下し、マジョリティーのルールに従うべきだ、とした数の優位がコメントから窺える。

[1] 移動した人(マイノリティー)の所感

- ・ルールが違ったので戸惑いました。(NS)
- ・移動してルールがそのグループごとに違い慣れるが難しいと思った。(NNS 韓国)
- ・第1ラウンドで勝って、移動した時は嬉しかったです。でも移動したらルールが違って戸惑いました。いろいろ自分の出したカードに言うので、相手のルールが違うとは思いつつもあきらめてルールに従った。(NNS)
- ・どんな人達なんだろう？ ルールが違う!? と思った。(NNS ベトナム)
- ・初めはルールが全然違って戸惑いました。でも、すぐ飲み込め、そのあとは楽しくなりました。(NS)

[2] 移動しなかった人(マジョリティー)の所感

- ・別の席の人たちが勘違いしていると思った。(NS)
- ・新しく来た人がルールをよく理解していないの

かと思った。新しく来た人は2人も間違っていたので、ルールを教えた。(NNS ベトナム)

- ・なかなかフィットしてくれず、ルールを再度説明するのが大変だった。(NS)
- ・特に違いがあるとは思わなかった。(NS)

マイノリティーは、共通するルールをもつマジョリティーに同調する事例が多い中、マイノリティーの強い意志によりマイノリティーのルールで進められるケースがある。NS1は第1ラウンドで勝者になり、第2ラウンドに他のグループに新たに加わった。しかしNS1は第1ラウンドでのルールを維持し、新たなグループのルールに順応せずにカードを出し続け、第2ラウンドでも勝者となった。NS1に対し、元々当該グループに属していたマジョリティー、NS2は「ルールを理解していない人が来て、違うルールを主張するので困った。なかなか説得できないのでつよく主張する人に合わせた。」と述べている。一方、ゲーム終了後に各グループでルールが違うことをNS1が知ると、自身の行動に対し、「自分のやり方を強く出しすぎました。こうした経験は今思えば、普段の生活にも思い当たるところがありますね」と述べている。

3-4. 「第3ラウンド場面」の行動と気付き

第2ラウンドが終了し、再び勝者と敗者が決められ移動が行われ、各グループの構成が再び変わる。移動する参加者の中には両ラウンドで勝者になりまた新たなグループへの移動の人もいれば、第1ラウンドでは勝者であったが、第2ラウンドで敗者になったため第1ラウンドの時にいた元のグループに戻った参加者もいる。グループの構成もマジョリティーとマイノリティーとはっきり分けられるグループもあれば、元々のメンバーが4人移動し、元々のメンバーは1名のみで全員がマイノリティーというグループもできた。また参加者によりルールが違うということに気が付き、ゲームを楽しみながら行っている参加者がいる一方、ルールの違いに大きなストレスを感じる者、ゲームを放棄するもの、不満を抑えきれずに声に出し問題を解決しようとするものなどがある。

- ・(筆者記入：第1ラウンドでは移動しなかった

が) 第2ラウンドで勝者になり移動した。移動したらそこでルールがまた全然違っていたので、今度は私が皆から習った。(N S)

- ・ルールが全く違ったのでやる気がなくなり、場の流れでカードを出しただけだった。(N S)
- ・また新しい人が来て、その人達もまたルールを知らないのでまた説明した。ルールをちゃんと分かっている人が少ないと思った。(N N S 中国)

3-5. 「見えない文化」を考える

シミュレーションゲームでのルールの違いはグループによって若干異なっている。この違いが異文化摩擦を引き起こすが、こうしたルールの違いは初め気付かれなないので、参加者は同じルールであることを無意識に期待する。ところが自分と相手は同じルールで行動するという期待は実際ゲームをすると破られる。見えない文化の違い(同じルールだという思い込みにたいする期待)が異文化摩擦を引き起こす。もしこのルールの違いがあることを事前に知らされていればこうした摩擦は極少なく、ルールの違いを調整することに集中しただろうと考える。違いがあることに気がつかずに同質だと期待するために摩擦が大きくなったと考えられる。

何か問題が生じた際、まず相手のルールを聞く姿勢、誤りとせず違いだと認識すること。自文化の優位性を保とうとしないこと、異文化に寛容になり受容しようとした態度が、異文化の摩擦を軽減させる。デブリーフィングでこのバーンガの体験を振り返り、何を学んだか、あるいは実社会の中で類似した経験をしたことがないかを共有した。

異文化への気づきは参加者の留学経験の有無や、グループ内に多国籍環境が有るか否かによって気づきが早く行われたり、なかなか気づきが行われない場合があった。

- ・正直ルールはむずかしくて十分に理解できなかったです。移動して他のグループに行くとき、また新しいルールを習わないとゲームが出来なかったです。前のグループで通じたことが、次のグループには通じなかったのが重苦しかったです。でもそれが文化の違いだと気づきました。最初、どこかに行くと文化の差で大変な時があります。これをカードゲームでやってみていい体験だと

思います。(中略) 外国の生活はやっぱり大変ですね～。でも勉強したいですよ。(N N S 韓国)

- ・この授業はいろんな面からものを見るってことが私的には良かったなと思います。今までどおりの立場でなくほかの人の立場から見るのは大変難しい事かもしれませんが、面白かったです。私はこの授業を通じて、2回考えることを学んだと思います。まず自分の立場から考えたあとは、第三者としてその事件と向かい合うのです。(中略) イギリスとかアメリカとか外国で生活するときは自分が外国人だからその人の立場で考えてみようとしてもちょっと難しかったです。私の過去に対してはあの時、もうちょっとその人を理解しようと努力すればよかったなって思ったりもしました。その事件を見る目が大事って感じれる授業でした。(N N S 韓国)
- ・トランプゲームで異文化の中でどんな気持ちかわかりました。自分はこの異文化に同化するしかないです。そのうちなれる。私はこの授業で、異文化の中で私たちはどうやってこの異文化の中で生きるか、そしてなれるかということ学びました。自分の気持ちだけじゃなくって、相手の他の人の気持ちも考えることが大切です。私は自分の短所を見つけた。私は何のことでも自分を中心にしたい。みんな強制して私の気持ちと主張を受け入れる。でも、今はちゃんと相手の気持ちも考えます。この授業は楽しかったです。相手の主張と気持ちを聞くのは大切ということに気がつきました。これから大学の人間関係はまだ難しいと思いますが、がんばりたいです。(N N S 中国)
- ・留学している私たちのストレスについて考えた授業でした。どこにも行かなくても教室でも異文化のコミュニケーションを体験できる授業です。いろいろ考えて、自由に自分の意見を話せるから私はこの授業が好きです。(N N S 中国)
- ・初めて日本に来たときと同じ感じを受けました。最初、私は1グループでそこでゲームはルール通りにして楽しかった。そして移動してメンバーチェンジの後、別のグループから一人が来て、そのひとは別のルールをしてルールが全く

分かっていないと思った。あとわたしも別のグループに行って、ルールがまた違って戸惑ったけど、だんだん慣れた。初めて日本に来たときも日本人と話すとき不安とストレスがありましたが、だんだん慣れて、日本の生活にも慣れ、日本で留学してすごく楽しいです。(中略) この授業で「立場、見方を変える練習」をして勉強になった。ひとが別の立場で文化が違って考え方も違います。同じことでも、人によって理解が全然違う可能性があります。こういうことを学ぶのは生活には大切なことだと思います。自分の考え方を他人が理解できない可能性があります。自分も他人のことをやり方が理解できないときもある。2人が相談して人々の間でよく理解して他人の立場で考えた方が良い。(NNS 中国)

- ・グループによってゲームのルールが違うとは思わなかった。新しいメンバーが入ったとき、みんなこの前自分がいたグループのルールにしたがってトランプを出したからゲームはうまく進められなかった。でもゲームをうまく進めるために皆さんは色んなことをやりました。たとえば黙っていても手振りをするとか、顔の表情を適当に変えとかしました。皆の努力した上でグループの全員はだんだんゲームの規則を分かってきて、気楽にゲームを楽しんでいました。このゲームから、もし生活の中で別の人と考え方が違う場合、互いの思っていることをちゃんと商談してきつと解決の方法を見つけると思います。(NNS 中国)
- ・この授業で別の人の立場に変わって物事を考える方法を学びました。同じことに対しても人によって考えることも違うのに気がつきました。ちゃんと自分の気持ちと相手の気持ちをあわせないと摩擦が出るのは当然なことですね。だから生活の中で、よく相手の気持ちを考えていたらきつと幸せな生活を過ごせると思います。(NNS 中国)
- ・日本ではお笑いとかで叩いたりしますよね。そうした文化は韓国ではありません。この前、日本人の学生と話している時、何かのきっかけで頭を叩かれました。その時は笑いながら何も言いませんでしたが、びっくりしました。日本人の学生は僕より年下なのに、韓国では先輩にそ

んなことをするなんて絶対ありえない失礼なことです。その日本人の学生は文化の違いがあるのに、その文化の違いに気がつかなかったんだと思います。ここではその違いは韓国人は先輩を大事にするし、友達の前を叩かないという文化です。叩かれた時は笑ってましたが後から考えるとだんだん腹が立って、彼とは友人ですけど、あれは許せません。もうずいぶん前のことなので、今更話すのは変なので話せないですけど、もし今度あったら話そうと思います。(NNS 韓国)

5. 課題と展望

バーンガに参加したものは多くの示唆を受け、違いが認知されている時と、違いが認知されていない時とで異文化の摩擦の度合いが大きく異なるという気づきを得た。

しかし、この見えない文化の違いは無数にありその一つ一つを知識として学ぶことには限界がある。また、現実の状況は文化というマクロ的で抽象的なものではなく、一人の人間というミクロ的で具体的、個々のケースにより多様な要点が関係してくる。そこでまず人間としての相手に焦点を当て、先入観や偏見を克服する開かれた心の目と柔軟性を持って理解に到達する努力をする必要がある。バーンガではルールの違いが事前に知らされていないことが体験学習の重要な要素であるため数次性がない。また異文化コミュニケーションに必要な知識と技術は多様性を認める能力だけでなく、ストレスコントロールやメタ認知能力など多岐にわたっている。これらを体系的にどのようにコースに取り入れるか、どのように教室という場に再現させるかが新たな課題である。

参考文献

- 大橋敏子・秦喜美恵・横田雅弘・近藤祐一・堀江学 (1992) 『留学生とのコミュニケーション・ハンドブックトラブルから学ぶ異文化理解』アルク
- 川那部和恵 (2006) 「異文化理解教育における実践的アプローチの可能性」『教育実践総合センター研究紀要』(15) 奈良教育大学教育実践開発講座pp.53-60
- 草本晶 (2004) 「異文化間コミュニケーション教育と外国語教育の両立—ある実践的授業の試み—」『麗澤大学紀要』第78巻1-12 麗澤大学

- 草本晶 (2007) 「外国語教育への新しい視点—異文化理解の手段として—」『麗澤大学紀要』第85巻1-20 麗澤大学
- 齊藤仁志 (2009) 「文法外コミュニケーション能力の指導」『長崎ウエスレヤン大学現代社会学部紀要』7巻1号, 35-38 長崎ウエスレヤン大学
- 末田清子 (1994) 「コミュニケーション関連科目における異文化シミュレーション・ゲームの導入と学生による評価」『北星論集 (文)』第31号
- 田中共子 (1995) 「保育園における異文化接触の現状と異文化間教育ショート・プログラムの試み」『広島大学留学生センター紀要』(5) pp.65-92
- 野田哲雄 (2008) 「異文化理解のための研究ノート：コミュニケーションのずれ」『英学論考』37 31-39 東京学芸大学
- 原田暁世他 「カルチャーアシミレーター紹介」
<http://www.geocities.jp/iwat33jp/CriticalIncidents.html> (確認:2010.2.12)
- 三角友子 (1998) 「日本語学習者に向けた ビデオ・カルチャー・アシミレーターの作成」『異文化コミュニケーション研究』10 神田外語大学 pp.75-95
- 吉田友子 (2006) 「「異文化間コミュニケーションプロジェクト」の研究」『研究プロジェクト4 第IV部異文化間コミュニケーションプロジェクト』2004-2006年度研究活動報告書 慶應義塾大学外国語教育研究センター
- Jim D. Batten (1994) 「シミュレーション・ゲームをとおして文化的適応を教える：異文化間グループによるBARNGA体験の手順と研究成果にかんする予備的報告」『茨城キリスト教大学紀要 28』 pp. 239-257
- J.V.ネウストプニー (1995) 『新しい日本語教育のために』大修館書店
- J.V.ネウストプニー (2000) 『今日と明日の日本語教育』 pp.108-113 アルク
- J.V.ネウストプニー (2001) 『外国人とのコミュニケーション』 pp.40-85 岩波新書
- Lysgaard, S. (1955). Adjustment in a foreign society: Norwegian Fulbright grantees visiting the United States. *International Social Sciences Bulletin*, 7, 45-51.
- Marti JAFFE “Cultural Encounters: Teaching Intercultural Sensitivity in the ESL

Classroom” 神戸女学院大学論集 53 (2) pp.89-99, 2006 神戸女子学院大学

八代京子・荒木晶子・樋口容視子・山本志都・コミサロフ貴美 (2001) 『異文化コミュニケーションワークブック』三修社

[注]

- ⁱ 接触場面 (Contact situation)：異なる文化背景をもつ者が接触し何らかのインターアクションを行う場面。
- ⁱⁱ 目標文化 (Target Culture)：母文化ではなく第2文化として学習対象とする文化。例：日本語学習者にとっては日本文化が目標文化となる。
- ⁱⁱⁱ 日本事情：授業は「日本事情Ⅱ」という授業で行われた。「日本事情Ⅰ」では主に日本における生活習慣や交通、冠婚葬祭、ライフサイクル、法制度などの日本で生活するために知識を習得することを目的とし、昨年までは「日本事情Ⅱ」においても範囲や深度の差はあれど同様の目的で日本の衣食住や行事風習、伝統芸術など、目に見える文化を扱ってきた。しかし、思考形態、男女の社会的役割、宗教・倫理観、行動を決定する価値観といった見えない文化こそ異文化摩擦が深刻化する要因であると考え、それらの不要な摩擦やストレスを軽減するため本年度から授業内容を大きく変更した。授業は2009年度後期課程で行われ、中国語母語話者14名、韓国語母語話者3名、ベトナム語母語話者1名、モンゴル語母語話者1名が受講した。またバーンガ以外の活動として、D I Eや価値観を広げるトレーニング、映画からU字曲線を知る、桃太郎を鬼の立場から見直してみる、ストレスマネジメント、エポケー・トレーニングといった活動を行い、活動後の振り返りシートをファイリングし、ポートフォリオとした。

付記

本研究は財団法人言語教育振興財団研究助成に基づく研究成果である。

