

日本文化理解教育の具体的方案

—映像・交流・Webを中心に—

森山新*
morishin@cc.ocha.ac.jp

<要 旨>

国際化・情報化時代を迎え、国を越えた交流が日常化しつつある今日、日本語教育は単に日本語を教えるだけでなく、日本や日本人、日本文化への理解教育が求められるようになってきている。しかし学習者の圧倒的多数を占める中学、高校、大学生にとって、実際に日本を訪れ、日本や日本人、日本文化を学ぶことは依然容易でないことも事実である。

本研究はそのような時代的要請に応えるべく、筆者の韓国での実践や最近の研究に基づき、自国にいながらにして日本文化理解教育を行っていくために、映像（ドラマ、アニメ、映画など）、交流（日本人へのインタビューを通じてのプロジェクトワーク）、Web（3次元仮想空間MUD）を利用した具体的方案を提示する。

Key words: 日本文化理解教育、映像、交流、Web、3次元MUD

1. はじめに

国際化・情報化の新しい世紀を迎え、国を越えた交流が日常化しつつある。国際化によって海外に出ることが容易となり、情報化は海外に出ずとも、ユビキタスな国際交流を容易なものとしている。それに伴い、外国語学習の必要性はますます高くなっているが、同時に外国語学習の中身も大きく変わりつつある。

今までの外国語学習の歴史をふりかえると、20世紀前半までは外国語学習とは読み書きが中心であった。そのため外国語教授法も文法訳読式が大きな力を持っていた。それが20世紀後半になり、話すこと、聞くことの重要性が高まると、そうした時代的要求を背景に、オーディオリンガル法やコミュニケーションアプローチなどが注目を浴びていった。しかし世紀をまたいで今起こりつつある変化は、こうした言語4技能のどれを重視するかといった変化ではなく、言語の範囲を越えての変化となっている。すなわち国際交流と国際理解の中で、言語の習得だけではもはや不十分で、その背景にあるところの文化までもその視野に入れて学習する必要が叫ばれている。日本語においても同様で、日本語学習は日本や日本人、日本文化への理解なくしては成り立たない状況にある。韓国の第7次教育課程の目標を見ても、以下のように文化理解と交流に関する項目が新たに付加されている。

⑥日本の日常生活文化に対し、深い関心を持ち、日本文化を理解しようとする姿勢を育て、日本との国

* お茶の水女子大学助教授

際交流に積極的に参与する態度を持つ。(第7次教育課程、日本語I、2. 目標)

こうした状況の中、当然のことながら日本語教育のあり方も変化せざるをえないであろう。読み書きが学習の中心であった時代には、テキストさえあればとりあえず教材としては十分である。また聞いたり話したりすることが重視される時代になると、オーディオ機材・教材などを利用した教育が必要になる。しかしその国の文化までも理解しようとした時に必要となるものは、映像や直接的な接触(交流)であろう。本稿では文化を含めた言語教育のあり方について考える意味で、筆者の今までの試みを紹介してみたい。

具体的にはまず、ドラマ、アニメなどの映像を通しての日本語学習方法を述べ、続いて交流やWebを通しての日本語学習方法について述べることにする。

2. 映像で学ぶ日本文化

2.1. 映像で学ぶ効果

窪田(2000)は、映画で日本語を学ぶ効果について次のように述べている。

事実、映画には次のような利点があり、最適の語学教材や文化理解教材になる可能性がある。それは、a.「外国の生活や習慣を知る」、b.「外国の文化や言葉を理解する」、c.「異文化の歴史や伝統を知る」、d.「人々の考え方や生き方を知る」、e.「過去、現在、未来の出来事に会える」といった内容などがあり、子供たちはスクリーンを通じてさまざまな言語体験を積むことができる(p.216)。

また門倉(2000)では、テレビを例にとってメディア・リテラシーの効果について、以下のよう

に述べている。

日本で学ぶ留学生の多くは日本のテレビ番組を好んで見ており、番組視聴によって自然に、こなれた日本語の談話力を身につけていくケースも多い。テレビは単なる言葉のシャワーであるにとどまらず、日本人のものの見方、考え方、日本の社会の雰囲気、時代の好みといったものまで提供してくれる(p.357)。

このようにビデオ・テレビなど、映像をとり入れた日本語教育は、言葉の次元を超えて、日本人と日本文化について考え、理解させる、よい教材となりうるということがわかる。

2.2. これまでの文化理解教育とこれからの文化理解教育

第7次教育課程、またそれと前後して始まった大学修学能力試験への日本語科目の参入など

で、文化理解能力の養成が重視され始めた。しかし残念ながら、これまでの高等学校の教科書（第6次）を見てみると、日本文化に対する記述が非常に少ないことがわかる。また、日本文化が強調されはするものの、祭りや年中行事といった、日常的ではない、特殊な文化に対する知識（所産・知識としての文化）ばかりが強調され、教えられる傾向もあった。

ところが2001年度大学修学能力試験の文化理解領域の問題は、正座の座り方、日常生活に見られる広告の理解（コピー）、日常的に取り交わされるあいさつに対する問題など、日常生活文化の理解に対する問題が出題され、祭りや年中行事に関する出題は見られなかった。

また2001年度から用いられ始めた、中学校生活外国語日本語科の教科書「こんにちは」を見ると、各課の冒頭に、パノラマ画像のページが掲載されている。指導書を見ると、これらのページは、言語教育よりは、それをとりまく日本の生活文化がどのようなになっているかについての情報が画像で示され、学習者はそれを通して、日本の生活文化がどうなっているのかについて最初に学ぶように促されている。さらにはあいさつとともに交わされるお辞儀のようすなどについても触れられている（コミュニケーションに介在する文化）。

- 第1課 日本の朝の風景とそこに交されるあいさつ、町のようす
- 第2課 日本の午後の風景とそこに交されるあいさつ、町のようす、日本の台所
- 第3課 学校、教室の風景
- 第4課 日本の誕生日の祝い方、日本の家屋の構造
- 第5課 日本の運動会
- 第6課 商店街の風景、いろいろなお店
- 第7課 空港の風景と、そこで取り交わされるあいさつ
- 第8課 日本のレストランの風景
- 第9課 日本の門、玄関、勉強部屋、こたつなど
- 第10課 駅前の風景

これらが見開き2ページを一杯に使ったパノラマにより描かれていることは、ある意味で印刷による教材において映像の効果を最大限に用いた試みであると言える。こうした試みを通じて、これまで場面と切り離されて学習されていた外国語教育の限界が超えられ、一つのあいさつが、いつ、どこで、だれに、どのような非言語的な動作を伴ってなされているのかを物語ってくれるのである。

しかしこうした努力は、ビデオなどの動画像を用いれば、事無く解決することができる。見開きのパノラマで示した何十倍もの内容を、よりリアルに学習者に伝えることもできる。そこに映像の効果がある。

2.3. 文化とは

佐々木（2003）は、「文化」という概念の曖昧性に言及した後、文化は①所産・知識としての

文化、②相互作用に介在する文化、③個々人の形成過程にある文化とに分類されること、時代の流れとともに、文化の概念は①から②そして③を重視する方向へ移動していることを述べている。

このような観点からすれば、韓国における文化教育は①から②の方向へ徐々に移行してきていることがわかる。しかしながら③については少なくとも表面的にはあまり移行が進んでいるとは言いがたい。その結果として、日本の文化というものをステレオタイプの個々人へと押し付けてしまう危険性を産み出す。

2.4. 文化を学ぶ方法

一般に文化を学ぶ方法には以下の4つがあると思われる。

- (1) 日本に行って日本文化に直接触れる
- (2) 本などを通して知識として学ぶ
- (3) ドラマ・漫画を通して日本文化に触れる
- (4) 日本人との接触により日本文化に触れる
- (5) Webなどで3D空間を設定するなどして、日本文化に擬似的に触れる。

このうち(1)が最も理想的であることはいまでもない。しかし現実的に最も難しいことも事実である。中等教育の日本語教育では、修学旅行や姉妹校との交流などの特殊な場合を除いては、実現が不可能であるとも言える。

(2)は知識という面ではさまざまなことを知ることが可能である(実際、高級日会話で「日本事情」という教材を用いて授業を行った教官がいる)。しかしそれはあくまで知識としての学習にとどまる可能性がある。例えば、日本の高校生活の実態について、データなどを用い、日韓を比較しながら学んだ場合と、高校生の生活を描いたドラマや映画を見た場合とを比べてみるとよい。前者は確かに日本の高校生活についての具体的な情報を得ることは可能であるが、高校生の内面など、総合的かつ実感的に理解しようとなると、やはりビデオなどを通じたほうが勝っている。ということになると、文化を学ぶ方法は(2)よりは(3)~(5)がいいということになる。

またビデオなどの映像を用いての学習は、「生活環境→あいさつ、身ぶりなどの態度、日本人の癖→発音→意味(文脈)→ことば→文字」というように、「非言語的な部分から言語的な部分へ」「ゲシュタルト(全体)から部分へ」と習得が向かう。これは従来アプローチと正反対である。そして一つの言葉が、さまざまな要因を背景として語られていることを、より実際に理解することもできる。例えば、「となりのトトロ」で、メイが「起きろ!」とってお父さんを起こす場面があるが、それを通じてわかることは、言葉が、それ自体の持つ意味だけではなく、日本の親子関係や言葉に伴う動作などがどのようなものかを知ることになる。

3. 映像をとり入れた授業

3.1. 世宗大学での授業例

次に筆者が実際にビデオをとり入れた授業について紹介をしてみたい。筆者が世宗大学在職時(1998～2001年)に授業でビデオをとり入れていたのは、2、3、4年生の「高級日会話」や「日言語実習」「映像日本語」などの授業である。これまでに用いたビデオは以下のようになる。

高級日会話：ドラマ「Long Vacation」

日言語実習：アニメ「となりのトトロ」「耳をすませば」(2年)

ドラマ「Beach Boys」「星の金貨」「ラブレター」(3、4年)

映像日本語：アニメ「海が聞こえる」

ドラマ「Beautiful Life」「Love Generation」

映画「四月物語」「Shall We Dance」

これらの授業のうち、「高級日会話」は「話す」技能、日言語実習では「聞く」技能、そして映像日本語では「通訳」の技能養成に主眼が置かれてはいる。しかしながらこれらの授業にビデオ教材を用いた理由は以下のようなものである。

- (1) 日本語に対する興味・関心を高め、日本語を単なる「学習の対象」から「日常的な趣味」の次元にまで高める(動機付け)
- (2) 中上級の日本語として、生の日本語に触れ、そのスピードや言葉づかいに慣れる。
- (3) 映像を通して伝わってくる日本人の考え方、習慣などを具体的に知る(特に若者の生活や考え方、人間関係など)。

前節で述べたように、ビデオは教科書では伝えきれない文化的背景を具体的に知ることができる。こうした日常生活やコミュニケーションに介在する文化への理解に役立つとの見方が、ビデオ使用の大きな動機になっている。

ドラマ・アニメを用いた場合の何よりもの長所は、おもしろさにあるがそれと同時に忘れてはならないのがその質の高さである。教材として開発されたいわゆるビデオ教材は、たとえそれがビデオによるものであっても、あいさつ一つをとっても非常に不自然な場合が多い。しかし実際に放映されたドラマやアニメでは、キャスト・スタッフともにプロであり、発話に伴うあいさつや動作などが、背景なども含め、ほとんど事実に近い形で再現されることが多い。もちろんドラマやアニメは、教科書で習っていない言葉や表現が無制限に出たり、現実のある部分を誇張しているなどの短所もある。例えばドラマ「GTO」などは、高校生活が描かれており、話題性もあり、おもしろく、かつ学生たちもその内容を知っているので、その限りにおいては最適の教材と

言えなくはない。しかし教師の言葉づかいが過度に亂暴であり、聞き取りにくく、日本の高校での問題的側面が過度に強調され過ぎているなど、誤解をもたらす危険性も内包している。また質的または量的に、授業で取り扱えるかといった問題も考慮する必要がある（筆者が授業で主にドラマのダイジェスト版を用いているのはそのためである）。授業でビデオを取り扱うにあたっては、どんなビデオのどこを用いるかといった事前の調査と選択が重要になる。またたとえ一つのストーリーの一部の内容を切りとって授業で扱うにしても、そこから入ってくる情報は、言葉づかいから、服装、髪型、人間関係、考え方など、無制限に近いほどある。それをすべて取り上げるわけにはいかないし、取り上げることが最善であるとも言い難い。そこで教師は前もってそのビデオを吟味し、授業でどの部分を話題として取り上げるのかをあらかじめ決めておくことが必要である。筆者の場合には、予めフリートークキングの話題をピックアップし、教材に掲載することになっている。

次に授業に用いることができると思われるドラマ、アニメと、それらの長所・短所について簡単に述べてみる。

<ドラマ・アニメの活用例>

(1)となりのトトロ (アニメ)

・おふろ ・父親像 ・家の構造 (階段、たたみ、縁の下) ・食事風景 (食器の並べ方・持ち方、あいさつ) ・友人関係 ・ふとん ・猫 ・自然に対する考え方

長所：生活の中に染み込んだ日本人の考えや習慣などが感じられる。

短所：現代の日本ではなく、数十年前の日本の姿が描かれている。

(2)四月物語 (映画)

・4月の意味 (桜・入学) ・人間関係 (個人主義、繊細、プライバシー) ・大学生活(サークル・クラブ活動、アルバイト)

長所：日本人と四月との関わりが描写されている。日本人の内面がよく分かる。

短所：おもしろさに欠ける。

(3)クレヨンしんちゃん、ちびまるこ、サザエさん、あさりちゃん、どらえもん (アニメ)

・日本の家屋 ・家族関係 ・少子化 ・年中行事

長所：日本の年中行事と生活文化が取り混ぜられている。

短所：おもしろくするために、若干の誇張がある。

(4)GTO、高校教師、人間失格、あすなろ日記 (ドラマ)

・高校生・大学生の生活、言葉づかい、クラブ活動、アルバイト、学校

長所：おもしろい、学生の考え方、教師と学生との関係などがよくわかる。

短所：かなりの誇張がある。授業で使うにあたっての教育的問題がある。日本語が難しい。

(5)中学生日記 (ドラマ)

・中学生の生活 ・中学生の考え方

長所：中学生をとりまく内外の現実がリアルに描かれている。日本語が比較的分かりやすい。

短所：つまらない。

(6) 耳を澄ませば (アニメ)

・ 親子関係 (進路など)、家の構造

長所：生活の一コマ一コマが正確かつリアルに描かれている。日本人の中学生の考え方や生活がよく分かる。日本語が分かりやすい。誇張が少ない。スクリプトや韓国語訳などが入手しやすい。

短所：特になし。

(7) 日本列島ふるさと発(NHK BSNEWS P.M.4:00)

長所：ニュースを通して祭りなどの日本の文化が分かる。ニュースなので聞き取りやすい。BSで放送されるので、毎日だれでも見ることができる。

短所：難しい言葉が多い。つまらない。

3.2. 教師の準備

最近マルチメディアが授業に積極的にとり入れられてきている。それ自体は非常に好ましいことであるのは言うまでもない。しかしマルチメディアの導入は、教師をして準備に膨大な時間を要求するといったマイナス面もある。ビデオ利用の場合にはそれほどでもないが、「教師がしなければならない準備」とはどんなことがあるのかを知っておくことは、ビデオを用いてより効果的な授業を行う上において重要である。そこで最後にビデオを用いるにあたって教師がなすべきことについて述べる。

まず第一に、教師が日頃から日本の文化全般に関心を持つことが大切である。これまで日本語の教師は日本語、とりわけても文法をいかに教えるかに神経を注いできており、文化への関心は最後に回されることが多かった。ビデオを見ても、言葉の部分にばかり神経を向けてしまう可能性もある。しかし日本語を学ぶ当人の学生たちはどうかといえば、その年齢が低ければ低いほど、言葉よりは映像に関心を向けている。語彙的意味を理解しているよりは文脈的意味をくみとっている。その意味で教師は言葉中心の姿勢を改めることが必要である。その上で、映像に描き出された文化についての理解を深め、誤解をなくしていく。それなくして学生をして文化に関心を向けさせ、正しく理解させることはできないと思われる。

次に日常的なリソースの収集である。映画やアニメ、NHKドラマなどは、以前に比べればかなり手に入りやすくなってきてはいるが、まだ民放のドラマなどは入手困難なのが実状である。それを手に入れるには日本に行った際にダビングしたり、日本の友人に頼む、最近ではインターネットでダウンロードするなど、日頃の努力が必要である。またスクリプトや主題歌、ドラマの背景情報などを入手することも必要である。

直前の準備としては、ビデオの SCRIPT が手に入らない場合には、テープを聞きとっての SCRIPT 作り、そしてその上でフロートキングのテーマを決めるなど、教材化するための準備が必要である。

また日常的にビデオなどの貸し出しを行うなどして、自主的学習を促進することができれば、より多くの効果をあげることができよう。

4. 交流を通じた日本文化理解

ビデオなどの映像を利用した日本文化理解教育と共に、2年生の日本語会話の授業では、日本人との交流を通じた日本人及び日本文化理解の授業を行っていた。この授業は毎学期、韓国に在住する、または韓国を旅行する日本人に対し、インタビューを実施するものである。

4.1. 授業目標

まずこの日本語会話の授業の目標として提示しているのは以下の2点である。

- (1)日本人と意思疎通ができるようになるため、日本語を学ぶ (前半)
- (2)日本人の友だちを作り、日常的に交流する (後半)

すなわち日本人に対するインタビューといった実習が授業の目標となり、動機となり、その成果となっていることである。学生たちは前半の授業全てを、後半にすることになる日本人へのインタビューとその後の交流を、成功裏に行うことができるための手段として考えるようになる。日本語などの語学科目は他の教科と比べ、そもそも勉強するものであるというよりは、使うためのもの、使うために習得するものである。しかしながら学生たちは長年取り組んできた試験勉強のため、交流や理解の媒体としての日本語というよりは、他の数学や社会などの科目同様に、勉強の対象、知識を得る対象程度にしか考えていない可能性がある。しかしそれは、動機付けという面で考えれば、道具的道具付けという点ではある程度プラスとなりうるかも知れないが、統合的道具付けにはプラスとならない。道具的動機付けとは、就職や試験といった機能的な目標を持つ場合で、目標言語文化との連帯も、その目標が達成できる程度においてのみ追求される。また統合的動機付けとは、学習者が目標言語文化との一体感自体を求めるもので、あらゆる機会を利用してその文化に対してアプローチを試みる傾向がある。語学学習の十全な促進のためには、その双方において、学習者に動機を付与することが必要であると考えられる。その意味ではこうした交流を前提とした授業は統合的・道具的動機付けの双方を高めることになる。すなわち授業にあたって、上に挙げた目標を絶えず強調することを通じて、次第に学習者は、交流の際の意思伝達の手段として、熱心に日本語を勉強する必要性を感じるようになっていたり、インタビュー実習といった方法により、今までは想像すらできなかった、日本人の親友ができるといったことに興味を感じるようになっていたりし、その結果学習者の学習意欲は高められる。自己紹介のし方、勧誘表

現を使つての誘い方、道の教え方などの一つ一つは学習項目ではなく、日本人と友だちになり、仲良く交流していくために必要なものとなる。それが日本語学習への姿勢を変えていくのである。

4.2. 授業方法：プロジェクトワーク

次に授業の具体的な進め方について紹介する。

(1) グループ分け (3~5人)

始めから授業は、親しい間同士でグループを作ってもらい、ペアワークやグループワークなどを数多く実施する。その中で連帯感や責任意識、授業に対する自主的態度を育てていく。

(2) 前半期の授業

自己紹介する、誘う、約束する、電話する、道を説明するなど、交流に必要な場面を想定しての練習を行う。当然授業は機能シラバスのものとなる。

「誘う」：実際に食事をしたり遊んだりするのを誘うために学習する。

「約束する」「電話する」：会う約束をするために学習する。

「道を教える」：実際に相手を学校などに招待するために学習する。

(3) 実習計画とアンケート作成

中間試験が終わり、ある程度学習の進展が見られた段階で、インタビュー実習を具体化させていく。授業では「留学生に対するアンケート」という課（文化日本語1）を学習し、それを参考に班ごとにインタビュー実習に用いるアンケート用紙を作成させる。設問はあくまでも学生たちに任せる。

アンケートの質問は、日本人と韓国人の話題展開のしかたの違いが現れるので、その点を指導することができる。日本人に失礼になることは何かを教える機会にもなる。

例えば日本人の場合、初対面の相手に対し、最近のできごと、趣味など、差障のないことを聞き、相手のプライベートなことはあまり聞かない。これに対し韓国人の場合には、年齢、恋人の有無、結婚したか、名前など、単刀直入に知りたいことを質問する傾向がある。こうした傾向はそのままアンケート用紙に現れる。教師はそれをチェックしながら、適切な指導を行っていく。

(4) 実習計画作成

アンケートの完成と共に、いつ、どこでインタビューを実施するかを班ごとに決めさせる。教師はアンケートが取りやすい場所などについての情報を提供する。また班員の一人一人が何（名刺、録音機、カメラなど）を準備し、どのような役割分担をするかなども決めていく。

(5) リハーサル

準備がほぼ終わった頃、実際に動作なども含めて学生達に見せる。日本人をリハーサルの場に招待できるとさらに良い。リハーサルを行いながら、日本人の特徴やくせなども教える。例えば外見では、鞆の持ち方、髪型、眼鏡などの特徴、一緒に食事などをした場合の会計方法などを教

える。それらを通じ、日頃は気づかない文化や考え方の違いを知り、それはその直後に体験する実際の交流を通じて、実感を伴ったものとなる。

(6)日本人を授業に招待する

インタビューはそれ自体が目的ではなく、友だちを作ることが目的であることを強調しながら、実習で親しくなった日本人を、ぜひ授業に誘うように学生に言う。実際に1学期の昼の授業には13名もの日本人が入れ替わり立ち替わり授業に参加している。その場は自己を紹介し、自分の大学を紹介する練習になる。

(7)報告

期末の前までに報告書を書いてもらう。報告書には、インタビューの際に用いたあいさつなどの日本語や、親しくなった友だちの名前、連絡先、その後の交流などを記入してもらうとともに、文化・習慣の違いなどで気づいたこと、感想、自分の日本語について感じたことなど、単に実習を「楽しかった」で終わらせず、文化や習慣の違いについて、また自分の日本語の問題点、日本語学習を楽しく行う方法などを気づかせる場を提供する。

4.3. 反応

全体として、実習を行う前には、学生たちは相当のプレッシャーを感じ、実習をするのを嫌がる傾向がある。しかし日本人が意外と気軽にインタビューに応じてくれるあたりから態度が変わり、一緒に食事をしたり、お酒を飲んだりする中で、友だちとなって、連絡先を教え合ったりすることにも抵抗を感じなくなる。ほぼ全員の学生が、実習をやってよかった、いい経験になった、といった感想を持って実習を終える。学生たちの感想をまとめると以下ようになる。

- (1)日本人の友だちを作るのは難しくないことを知る。
- (2)日本人に対する印象が変わる。日本や日本語への姿勢が消極的なものから積極的なものへと変わる。日本語学習に対する社会的・文化的な障害がなくなる。
- (3)日本語が「勉強するもの」ではなく「使うもの」「必要なもの」になる。
- (4)自身の日本語に対する反省と新たな決意

4.4. 長所と短所

しかしこうした交流を通じた日本語・日本文化理解にも長所と短所がある。まず長所としては、第一に感動があること、第二に交流へと発展すること、第三に日本語と日本文化をトータルに学べること、そして最後に4技能の総合的学習となることなどを挙げることができる。

しかしその一方で短所のあることも忘れてはならない。短所としては、第一に危険性の問題である。見知らぬ日本人に声をかけるわけであるから、それがどのような方向に発展するかということは何ともいえない。また相互理解へと発展せず、失敗に終わり、日本人に対しマイナス的な印象を持つようになったり、学習意欲を損なう危険性も全くないとはいえない。その意味で

は、実習をさせる教師としての責任が絶えず問われることともなる。その意味でも女子学生だけで班を作らせたり、1、2名といった少人数での実習を避けたりするなどの対策を講じた。

第二に、何よりも身の回りに対象となる日本人が少ないことが挙げられる。最近、旅行者や観光客が増えているとはいえ、日本人がいるところは主にソウルなどの首都圏に限られることが多く、こうした実習を全国的に行うことは事実上不可能である。さらにこれを中等教育で実施していくとなると、困難は増していく。筆者は昨年、ソウルのある中学校で日本語を教え、その学生を連れてソウル日本人学校を訪問したことがある。そのとき、日本人学校側は時間をとってくれたものの、そのほとんどは校長先生のお話にとどまり、日本人生徒との交流は事実上行われなかった。こうしたことも、交流を望む韓国人に比べ、韓国に住む日本人の人数が圧倒的に少ないことから生じた問題であると思われる（ちなみにソウル日本人学校は定例的に交流を進めている中学校がすでに2校ある）。

5. Web 3 次元仮想空間を用いた授業の可能性

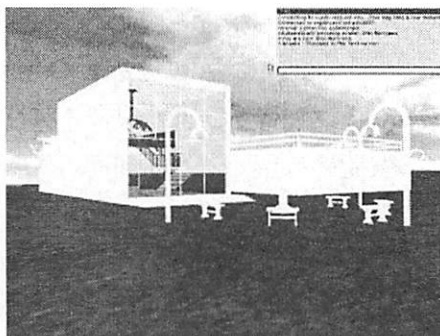
2003年10月より、お茶の水女子大学では、同徳女子大学の留学予定者を対象にして3次元仮想空間を用いた日本語・日本文化教育の授業を行っている。これは文部省科学研究費補助金萌芽研究「3次元仮想空間を利用した日本語教育」によるもので、米国CRGが開発した「VXInteractive Distributed Learning Client」を用い、サイバー内に仮想の教室を設け、そこに教師が日本から、学生が韓国からアバターとして参加する。授業は以下のようなスタッフとシラバスで行われている。学生は自宅から授業に参加するもの、大学のマルチメディア室（図1-①参照）から参加するもの、インターネットカフェ（PC房）から参加するものとまちまちである。週1回の割合で、表1のような授業が行われている。

表1 同徳女子大学学生を対象とした遠隔日本語授業のシラバス

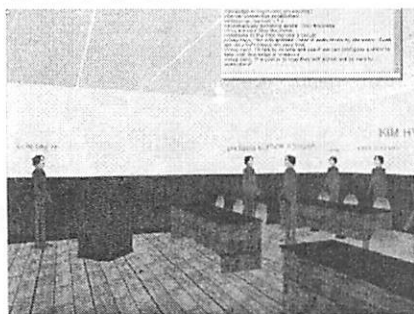
回	授業内容	形式	参加者	教材
1	日本語中心の授業	講義	韓国人	テーマ別日本語読解 (研究社)
2	日本語中心の授業	講義	韓国人	
3	日本語中心の授業	講義	韓国人	
4	日本語中心の授業	講義	韓国人	
5	日本文化中心の授業	討論	韓国人・日本人	ニッポン人はなぜ？ (スリーエーネットワーク)
6	日本文化中心の授業	討論	韓国人・日本人	
7	日本文化中心の授業	討論	韓国人・日本人	
8	異文化理解の授業	実践	韓国人	異文化コミュニケーションワークブック (三修社)
9	異文化理解の授業	実践	韓国人	
10	異文化理解の授業	実践	韓国人	

図1 授業のようす

①同徳女子大学マルチメディア室 ②3次元仮想空間



③3次元仮想教室



(1) スタッフ・学習者

コーディネート：森山新

教師：李美江（お茶の水女子大学非常勤講師）

学生：同徳女子大学3学年の来年度留学予定者12名

(2) シラバス

授業は毎週火曜日 6名ずつ2コマの授業を実施

- ・クラスA：6名（自宅から）
- ・クラスB：6名（マルチメディア室、自宅）

参加者はログインすると、図1-②のようなサイバー空間に入る。中央にある建物にはいと4つの教室があり、授業はそこで行われる。図1-③に示されているように、参加者はアバターとして参加する。各参加者の名前はアバターの上に英文で示されている。教師も学生も発言する場合には、F12を押しながらマイクに向かって話をする。その他の参加者は同じ部屋にいる限り、ヘッドフォンまたはスピーカーを通してその音声を聞くことができる。グループワークなど、複数のグループの活動を並行して行う場合には、別の教室を利用すれば、別の部屋での音声に妨害されない。教師が板書したい内容は予め作成されたパワーポイントによるスライドショー

で示すことが可能である。このようにしながら、擬似授業を行うことができる。

このシステムの最大のメリットは①3次元仮想空間の設定、②音声可以自由に使えることの2点である。①については他にも例えば野村総研が似たような3次元仮想空間を開発、それを実際に教育に利用している。しかしこのシステムは、文字によるチャットを主たるコミュニケーション媒体としており、語学教育に何よりも必要な音声を自由に用いることができないという難点がある。また②については、これまでもテレビ会議システムなどを用いることにより、音声をを用いた授業が行われている。しかし特別な設備が必要であったりコストが高かったりしてユビキタスな教育環境を提供することはできていなかった。またいわゆる音声チャットやビデオチャットは双方向型の授業を実現させているが、一対一であったり、少人数であったりなど、一度に参加できる人数に限りがあった。本システムは3次元空間を設けることにより、一度にかなりの人数が擬似教室空間に集い、同じ場に居合わせているといった感覚を共有することができ、しかも特別な設備を必要とせず、インターネットを用いることで、だれもがどこからでも参加することを可能とした。技術的な面でまだまだ課題は残されているが、音声をを用いての討論型授業も可能であるため、講義型の日本語教育だけでなく、討論型の異文化理解教育なども行うことができ、今後の活用が期待される場所である。

6. おわりに

以上、映像、交流、そしてWebを通じての日本語と日本文化理解教育の具体的方案について紹介してきた。こうした方案が中等教育にどれほど生かせるか、どれほど参考になるかは未知数である。しかし重要なことは、教師一人一人が日本文化理解教育にどれほど真剣になれるかにつきまわると考えられる。教師がその方案について真剣に悩み、考えさえすれば、必ず道は開かれると確信する。インターネットによる交流や文化理解も今後さらに活用の可能性が増していくであろう。そこで障害になるのは、インターネット利用に対する教師の消極的な態度であろう。国際化と情報化の嵐の中で、実際に日本文化に触れる方法は探せば無数にあるに違いない。

◀ 参考文献 ▶

- 門倉正美(2000)「テレビの力を日本語クラスで考える」『日本語教育国際シンポジウムProceedings』、韓国日本学会、pp.357-361.
- 教育部(1997)「外国語と教育課程(Ⅱ)【別冊14】」、教育部
- 窪田守宏(2000)「映画による日本語教育の実際」『日本語教育国際シンポジウムProceedings』、韓国日本学会、pp.213-21.
- 佐々木倫子(2003)「国際日本学との連携による総合的日本語教育の可能性」(近刊)
- CRG VXInteractive Distributed Learning Client <<http://created-realities.com/crgdlsvxi.html>>
- 野村総合研究所<<http://www.3d-ies.com/>>

