

(論文)

日本事情クラスにおける「楽しい」という感情の機能の検討 —『ダーツの旅』視聴とお祭り体験学習によるアクティブ・ラーニング—

伊藤江美

キーワード

日本事情 体験学習 アクティブ・ラーニング ポジティブ心理学 映像資料

1. はじめに

大学などの日本事情クラスでは、日本文化や風俗・習慣などの体験プログラムやプロジェクトワークなど様々な方法が取り入れられている。例えば、大学の日本事情科目のシラバスや実践報告には、伝統文化や現代の生活習慣の紹介の他、学習者参加型の異文化トレーニング、グループ・エンカウンター、ジャーナル・アプローチなど異文化理解教育やカウンセリングに基づく方法も散見される^(注1)。

筆者は、「留学生生活を楽しく豊かなものにするための日本事情」を目標として、日本事情クラスにお祭りの体験学習を取り入れている。体験学習は、学習者が体験したことについて学習をすることであり、アクティブ・ラーニングの方法の一つにあげられている。体験学習を通して留学生在自分で得た発見や理解や問題意識を生かし、さらに新しい体験を積むことができれば、留学生生活は実り多いものになるだろう。留学生生活は広範囲にわたる。留学先での生活習慣、マナー、ルールなどへの対応という生活一般のことから就学機関における学業や人間関係、その後の進路への準備にまで及ぶ。体験学習の中で気づき、生まれた考えやアイデアを実行に移してほしい。例えば、日本人学生の言動について別の視点で見られるようになったことで、以前より関係が良くなり、日本人とのコミュニケーションに自信がつくというような良い影響が広がってほしい。

だが、思ったこと考えたことを行動に移すことは簡単ではない。母国を離れ留学をしているのだから留學生には行動力があるといえるが、留学前に思い描いていた通りに行動できている留學生は決して多くはないだろう。それでは、実際に行動するためにはどのようなことが必要なのだろうか。

数年前、TBS系のテレビ番組「笑ってコラえて」の『ダーツの旅』(地図を的にしたダーツで先行を決め、そこで出会った人達に地元のいいところを紹介してもらい取材するという内容)を映像教材として用いたところ、留學生達は身を乗り出し声をたてて笑いながら、熱心に見ていた。個性的でユニークなお年寄りの言動、ダジャレや冗談、突然のハプニングなどの内容を楽しみ、何度も笑っていた。そして、視聴後に全員が「日本のいろいろな場所に行ってみたい」「方言が面白い。話してみたい」「(郷土料理を)食べてみたい」と口々に言った。番組を通して見聞きしたものに興味

いとう えみ：淑徳大学 国際コミュニケーション学部 兼任講師

を持ち、「しなければいけない」ではなく「したい」という感情が湧いてきたのである。そして、留学生達は実際に日本各地を旅行し始めた。また、お祭りで色々な体験ができて「とても楽しかった」と報告しに来た留学生は、その後、他のお祭り見物にも行っていた。このことから、楽しいという刺激を受けることによって考え方が柔軟になり、行動力が促されるのではないかと考えた。このようなことから、授業中の楽しさが行動の原動力になるのではないかとという仮説をたてた。

心理学のポジティブ感情研究においてFredricksonは、喜び、関心、満足、プライド、愛などを含む特定のポジティブ感情が人々の一時的な思考と行動のレパートリーを広める能力を有しており、苦痛や困難などに耐えるリソースを構築すると主張し、ポジティブな感情が人々の思考と行動のレパートリーを広げるという「拡張 — 形成理論 (broaden-and-build theory)」を示している^(注2)。これは、前述の仮説の根拠になると考えられる。

本稿では、学部の日本事情クラスにおけるお祭り体験学習および視聴覚資料『ダーツの旅』を用いて、「楽しい」感情を引き出す取り組みを取り上げる。そして、留学生自らが気づき、考えたことを日本語で表現し、行動変容を起こすまでの過程において、体験学習および映像資料の視聴から得られる「楽しい」という感情がどのように機能するか考察する。

2. アクティブ・ラーニングとして体験学習および映像資料を用いる意義

『異文化理解のための日本語教育Q&A』(1996)によれば、日本語教育における体験学習には、「接触に対する自信・積極性」「客観的・相対的な視点と課題の把握」「相互学習」「コース設計や指導方法の見直し」という意義があり、交流活動・見学活動(実習・実地研修)、プロジェクトワーク、直接接触などが行われている。本稿では、アクティブ・ラーニングの体験学習における「楽しさ」の機能を検討するために、まず、アクティブ・ラーニングとその周辺概念を整理する。そして、アクティブ・ラーニングを行う日本事情クラスにおいて体験学習および映像資料を用いる意義を述べる。

2.1 アクティブ・ラーニングとその周辺概念

アクティブ・ラーニングは、文部科学省の学士課程を中心とした大学教育改革^(注3)において、「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法」として推進されている。「学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的な能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る」ことを目的に、「発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等」などから成る。このようなアクティブ・ラーニングは、この20年間に日本語教育で実践されてきた「学習者主体」と多くの点で重なると考えられる。

日本語教育における学習者主体について、1990年代半ばから実践研究を通して広めてきた細川英雄(2003)は「学習の主体が学習者自身であり、問題を発見し解決するのは、学習者自身以外にないという考え方およびその概念」と説明している^(注4)。この学習者主体と学習者中心を対比させた牛窪隆太(2004)は、「1980年代後半から日本語教育における学習者の多様化が強調されるようになるが、それと共に学習者中心の概念は広く流布するようになる」と述べ、「学習者主体」より先に「学習者中心」が広まったことを示唆している^(注5)。しかし、既に、1980年頃から学校教育の各科目の授業実践研究における問題解決型活動の中で「学習者主体」という用語が用いられていた^(注6)。また、牛窪は、「学習者中心」は「学習者が教室活動の意思決定に参加する」ことが基本で、「日本語話者としての学習者の主体性を問題にしていく」という意味の「学習者主体」とは異なるとした上で、「教育学での『教科 — 学習者』間の関係性」に倣い、「日本語教育は学習者『中心』ではなく

学習者『主体』を目指すべきであるといえる。」と述べている。

一方、日本語教育を含めた教育学や教育の現場では、学習者主体と学習者中心といふ2つの概念はあまり区別されずに用いられていた可能性がある。例えば、星野欣生（2005）は体験学習の説明の中で、「体験学習は、学習者中心の学習」とした上で、「学習に主体的に参加すること、つまり心も体もそこにあることが、強く望まれます。」と述べている^(注7)。佐藤勢紀子（1998）は「学習者中心という言い方が一般的であるが、学習者の授業への能動的な取り組みという意味をこめて、学習者主体という用語を用いる」という注釈をしている^(注8)。トムソン木下千尋（2009, 16-21）は「学習者中心、能動的学習^(注9)、自律的学習、学習者主体」を「似かよった、そして重なり合う考え方」だと整理している。トムソン木下の見方は、教師中心あるいは教材中心の授業からの脱却という共通点を重視している。

アクティブ・ラーニング（日本語訳「能動的学習（学修）」）は、学習者主体、学習者中心などと共通点が多い。その点で、アメリカのアクティブ・ラーニングという全く新しい概念が文部科学省から示されたわけではなく、教育の現場で既に実践されていた様々な取り組みが「アクティブ・ラーニング」として総括されたととらえることができる。アクティブ・ラーニングは従来の教授法・学習法を広く包括しているのである。

2.2 日本事情に体験学習を用いる意義

体験活動と体験学習は異なる。体験活動は実際に何かを行うことであるのに対し、体験学習は自分の体験を題材にして学習をすることである。例えば、留学生が茶道教室や茶道のクラブ活動に参加し、茶道を体験することは、体験活動である。短期留学プログラムなどにおける「日本文化体験」は、体験活動である場合が多い。何かを行い、「面白かった」「楽しかった」「難しかった」という感想を持つだけでは、体験学習とはいえないのである。

『異文化理解のための日本語教育Q&A』によると、「日本語教育において文化的側面を重視して行われる学習活動としての体験学習」は、「学習者自らの接触体験を通じて、自分なりの異文化を発見し、解釈し、自分なりの対処法を築き上げていく活動」で、『『①体験→②自省→③再体験』の繰り返し』である。教師は、体験学習を通して学習者が自らの「気づき」をもとに行動変容ができるように、学習者に身近な体験の場を準備し、学習者が考えたことを日本語で表現する時間を十分にとり、適切な援助、指導をする必要がある。

安場淳・池上摩希子・佐藤恵美子（1991, 21）は、Gudykunstらの「体験学習が前提としている三つの考え方」を次のように紹介している。

- (1) 人間は学習過程に個人的に関わっているときに最も効率よく学習することができる。
- (2) もしその知識がその本人にとって何らかの意味を持ち、本人に何らかの影響を与えるべきものであるなら、それはその本人によって発見されなければならない。
- (3) その本人が自分自身の学習目標を設定する自由を持つとき、学習への関わり具合は最も高くなる。

ここに示されているように、体験学習は、学習者一人一人の体験、発見、目標を尊重して行われ、学習者が授業に主体的に関わらなくては成り立たないのである。学習者が自分の体験から学び、将来の自分の行動に取り入れていくという体験学習の内容は、アクティブ・ラーニングを実践できる場として他ならないのだ。

2.3 日本事情に映像資料を用いる意義

石田敏子(1998)は、「視聴覚教材の一般的特性」として「1. 学習意欲を高め、動機づけを強化する 2. 経験の限界を拡大する 3. 現実を再構成する 4. 多数の人びとに共通の経験を同時に与える 5. 繰り返し利用が可能」という点をあげている。また、留意点として「1. 利用する目的を明確にし、最も適した機器、教材を選ぶ 2. 利用の体系化 3. 視聴覚機器、教材の限界を知る 4. 教師の主体性を保つ 5. 作成のための時間を十分に見込む 6. 学習者の参加を促す」ことをあげている。

この特性は映像資料の長所であり、留意点は使用の条件になる。映像資料によって学習意欲や動機づけを高めようとするならば、授業計画の中で何のために、どのように使用するかという点を明確にすることが不可欠である。映像からは多くの情報が得られるため、多くの情報の中で何を優先させるか適宜考慮しなくてはならない。

桑本裕二・伊藤美樹子・宮本律子(2008)は、日本事情クラスで、日本映画を用いて日本の習慣や考え方などを教授している。「日常的に接する日本人とのコミュニケーションを助けるもの、日本で生活する上で必要な身近な情報や知識」などの留学生のニーズを反映させ、「さまざまな文化項目が織り込まれ、現実の日常に近い形を映像で提示できるものを考えた場合、映画やテレビドラマがあげられる」からである(注10)。

場面と人物の設定が一見して把握できる映像には、その状況を言葉で細かく説明する必要がない。映像は、生活の中での人々の言動、生活に使われているものの使い方、自然や建造物など、様々な情報を提示することができる。日本事情クラスで、例えば日常生活の場面を撮った映像資料を用いることによって、生活に関することや自然や建造物など非常に多くの情報をより正確に短時間で提示することができるのだ。日常生活だけでなく、地理、歴史、文化などについても、絵・写真などを用いて説明されるより、映像を視聴した方が理解しやすく記憶に残りやすい。留学生にとって、映像資料は日本事情クラスにおいて取り上げられる様々なテーマやトピックを理解するのに大きな助けになるだろう。

ただし、製作時から年数が経過してしまった映画やテレビ、あるいは教材用の映像資料の中には、髪型や服装の古さが目立つもの、撮影用に準備された場が整然とし過ぎて不自然なもの、現実には話されている日本語との隔たりを感じる話し方などがある。映像資料を用いる際には、留学生に非日常的な印象を与えてしまうという点にも留意しながら、目的に合わせた使い方を十分に検討しなくてはならない。

3. アクティブ・ラーニングを行う日本事情クラスの学習環境

日本事情クラスにおいて、『学習当事者自身が自分の日本を発見する』試みを暖かくサポートする(注11)ためには、どのような学習環境が必要であるか。ここでは、日本語教育の学習環境についての先行研究をもとに、日本事情クラスにおいて学習者の主体性を高めるための学習環境を考えたい。

3.1 「支持的風土」

日本事情クラスをアクティブ・ラーニングに適した学習環境にするために、どのような点に注意しなければならないか。縫部義憲(2001, 98-99)は「日本語教師が最初に重視すべきは異質な文化の多様性を尊重しあう教室風土作りである」とし、「防衛的風土は学習と成長を阻害し支持的風土はこれを促進する」という。そして、両者の学習場面におけるインターアクションの違いを次のよ

うにまとめている。

〈防衛的風土〉

- (1) 相手の発言の誤りや弱点を探す
- (2) 相手の発言を攻撃する
- (3) 攻撃されたら言いたてて自分を防御する
- (4) 相手と協同するよりも競争する

〈支持的風土〉

- (1) 相手の発言のよい所を探す
- (2) 何を言っても笑われない
- (3) 相手の身になって考える
- (4) 相手と競争するのではなく協同する

学習者の日本語の誤りについては、「教師は日本語の誤りを無視してもよいと言っているのではない。学習者を構えさせたり、自信を喪失させたり、批判したりしないで、もっと別の、さらによい誤りの訂正方法があるはずだ」という。しかし、実際のクラスでは、例えばドリル練習の時に誤りを手短かに正すという場面も出てくるだろう。誤りの指摘や競争的要素を一切なくしてしまうというのは、現実的ではないように思う。一般的な日本語クラスにおいて学習者の発音や文法などを正して定着を図ったり、個人やグループで速さや正確さを競うゲームをして学習活動に動きや楽しみを加えたりすることは、成長を阻害することにならないからである。

このように一般的な日本語クラスでは、基本的には支持的風土を保ちながら、時と場合によって必要があれば、学習者の誤りを正したりゲーム活動などで競争させたりすることがあると考えられる。しかし、日本事情クラスではどうだろう。少なくとも、日本語クラスと比べれば、誤りを正したり競争させたりすることは非常に少なく済むのではないだろうか。

日本事情クラスの場合、学習者の日本語の発音や文法などのミスは重要視しない。重要なのは、発言の内容である。教師は、学習者の発言の内容が理解しにくいと判断した場合、発言の意図と内容が明らかになるように、発言者に質問をして必要な部分を補ったり言い換えを促したりする。そして、日本語で表現できたことを褒め、その内容についての着眼点の鋭さ面白さユニークさなどの長所を取り上げる。教師が学習者に安心感を与えることにより、学習者の自由な発想と活発な発言を引き出すことができるだろう。

このようなことから、日本事情クラスには支持的風土が必要であると同時に、日本事情クラスは支持的風土を保ちやすい環境であるといえるのである。

3.2 教師の役割

日本事情クラスにおける教師の役割は、どのようなものか。『学習者主体の日本語教育 — オーストラリアの実践研究』(2009)は、オーストラリアの各大学で行われている「学習者主体を目指した日本語教育」の実践例を取り上げ、様々な角度から学習者主体について考察している。テーマを身近なところから選ぶことで興味を喚起させたり、教室の外の日本語話者との会話をさせることで主体的になる状況をつくったり、異レベル間のピアサポートを利用することで日本語力の足りない部分をカバーしたりするなど、状況に応じた工夫によって、学習者主体の実践が可能となることが示されている。ここで取り上げられている内容は、日本事情における体験学習と共通しており、日本事情クラスで体験学習を行う教師に大いに参考になるものである。

例えば、日本事情クラスの学習内容と共通する「日本の文化を学習者主体で学ぶ実践」では、上級日本語コースで平田オリザの『現代口語演劇理論』を基に、鑑賞、劇作法、戯曲分析、創作、発表という演劇に関わる様々な実習を通して、どのように自己表現、対人相互関係、創造的な協働のための活動が促され、学習者の主体を生かす教育が実践されたか」が報告されている。「作業過程で

は、クラスの2つのグループは対照的で、共同作業が特に大きな支障が無く進んだ組と最後まで全員の足並みがうまく揃わなかった組があった」という問題について、「教師には、学習者の能力が最大限に引き出せるように、学習環境を整え、状況に応じて柔軟に対応する姿勢と詳細にわたる指導が必要とされる。」と述べている。

教師は、まず学習環境を整え、次に教師の介入の基本方針を決めた上で演劇プロジェクトへの介入を行い、毎回の振り返りによって介入の妥当性を見極めていく作業が必要である。終章の「学習者主体の日本語教育の展望と教師の役割」には、「執筆の過程で、自分の文体が『学習者に～させる』を繰り返し使っていて、自分の教育への立ち向かい方が、自分が気づかないところで教師中心になっていたことに気づいたり、いっしょに教えていた教師チームの意見の相違に気づいたり、苦しい気づきもあった。」という振り返りがある。このような反省があってこそ、「学習者主体を目指した日本語教育」というアクティブ・ラーニングが実現されよう。

体験学習を行うにあたって、教師は、1回1回の授業やプロジェクトを自分の体験学習ととらえるべきである。教師は授業開始前に詳細なシラバスをたてた上で、学習環境を整える準備をして授業に臨み、学習活動中の学習者に適切な助言や指導を行う。授業後には、学習者の取り組みや振り返りを分析して、具体的な改善策を検討し、次の機会によりよい介入を行う。教師の役割は一定しておらず、いろいろな場面に応じて変わるのである。

3.3 「楽しい」という感情の機能

先に述べたように、著者は数年前からテレビ番組『ダーツの旅』を視聴覚教材として用いている。留学生は『ダーツの旅』を笑いながら視聴する。視聴後、話合いが活発になり、「～したい」と言い出すのは、楽しいという感情による効果なのではないか。このことは、ポジティブ感情の機能として、ポジティブ心理学の理論の一つに取り上げられている。

Fredricksonのポジティブ感情の拡張・形成理論では、「ポジティブ感情の経験」という最初の段階から「思考 — 行動レパートリーの一時的拡張」「個人資源の継続的形成」「人間のらせん的变化と成長」という各段階を経て、それらが循環すると考えられている。二つ目の段階の「思考 — 行動レパートリーの一時的拡張」は、「認知や行動の範囲を広げる働き」を持ち、三つ目の「個人資源の継続的形成」は「これまで無かったものを築き、作りあげるといふ意味」で、「拡張機能が生じたつぎの段階として、身体的、知的、社会的なさまざまな個人資源が継続的に形成される」。過去の研究にも、「ポジティブ感情は、独創的な思考を促すこと、柔軟性のあるアイデアを高めること、創造性や、受容性にも影響することなど、さまざまな拡張効果と思われる結果が示されている」という^(注12)。

この理論によれば、『ダーツの旅』を視聴し感じた「楽しい、面白い」というポジティブな感情が、新しい考えや行動を促し、考え方や行動の幅を拡げていく機能を持つということになる。この機能は、学習者の気づきや行動変容に結びつく可能性が高く、アクティブ・ラーニングを行う上でも異文化理解を促す上でも非常に重要なのではないか。教師が学習者のポジティブ感情を高めるための工夫や努力をすることにより、学習者の気づきが増え、考えが拡がり、行動変容が起こるといふ効果が期待できるのである。

4. 「留学生生活を楽しく豊かにするための日本事情」の実践

ここでは、著者が担当している留学生対象の半期2単位（必修）の日本事情科目の『日本の生活と文化Ⅰ』『日本の生活と文化Ⅱ』の取り組みをまとめ、履修した留学生の感想を取り上げる。留学生の国籍、人数などは年によって異なる。毎年、主に中国・韓国・台湾出身の1～4年次（正規学

部生と1年間の交換留学生)の5~12人程度が履修している。日本語能力には幅があり、2級合格程度の者の割合が多い。

各回の授業のテーマは予めシラバスで提示したものだが、テーマに関連させて留学生のニーズを考慮した資料を追加することもある。毎年、最初の授業で行うニーズ調査では、ほとんどの留学生が「日本人」「日本人の生活」「日本の文化」への関心を示している。以下に、2013年度のシラバスを簡略化したものをあげる。実際の授業では、本稿で取り上げる「お祭り体験」レポートと『ダーツの旅』視聴の他に、「日本人へのインタビュー」レポート^(注13)、資料の解説、話し合い、会話練習、クイズ、歌の解説と歌唱、1分間スピーチなどを行っている。

『日本の生活と文化 I』

- ・第1回 オリエンテーション：シラバスの説明。自己紹介と自己紹介シート・ニーズ調査票記入。「日本について、日本の~について」アンケート調査票記入。
- ・第2回 日本の地理・風土：日本地図による地理の確認（地方区分、主要都市など）。ビデオ『日本語 I—外国語としての—』「1 日本の風土」視聴。資料『につぼん探検大図鑑』（小学館）。
- ・第3回 日本の歌、日本の自然・風景、各地の人々の暮らし：ビデオ「残したい日本の歌100」（「四季の歌」富士山、「いい日旅立ち」奥入瀬）。『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。
- ・第4回 インタビューのレポート準備①、各地の人々の暮らし：『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。
- ・第5回 季節の風物：ビデオ『日本—その姿と心—⑧暮らしの中の自然観』（新日鉄株式会社監修）視聴。『春の主演 桜』（理論社）。「私の枕草子」（「春は~。夏は~。秋は~。冬は~。」）記述。
- ・第6回 礼儀・マナー：挨拶の大切さについて。会話練習①挨拶。お辞儀・握手・名刺の受け渡し・訪問時のやりとり・出船・上座下座・箸の使い方・箸の使い方のタブーなど。振り返りシート記入。
- ・第7回 日本の歌、日本の自然・風景、各地の人々の暮らし：ビデオ「残したい日本の歌100」（「花」竹富島、「翼をください」隠岐諸島、「TUNAMI」鎌倉）視聴。『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。
- ・第8回 インタビューのレポート準備②
- ・第9回 冠婚葬祭：ビデオ『日本—その姿と心—⑫日本人の信仰心』視聴。冠婚葬祭・結婚式・葬式・通夜など解説。DVD『日本の祭り』（NHKエンタープライズ発行）視聴。振り返りシート記入。
- ・第10回 冠婚葬祭と贈答文化：引き出物・香典・お中元・お歳暮・祝儀・餞別・寸志・内祝い・お返しなど解説。会話練習②お礼。DVD『日本の祭り』（NHKエンタープライズ発行）7 視聴。振り返りシート記入。
- ・第11回 日本の歌、日本の自然・風景、各地の人々の暮らし：ビデオ「残したい日本の歌100」（「LOVE LOVE LOVE」美瑛、「少年時代」四万十川）視聴。『笑ってコラえて』視聴。振り返りシート記入。
- ・第12回 インタビューのレポート準備③
- ・第13回 日本の食卓：ビデオ『日本—その姿と心—④その伝統ともてなしの心』視聴。大豆発

こう
酵食品・酒・郷土食・食品の変化についての解説。季節感・器・旬・盛り付け・コメ・
お茶・出汗・中食・加工食品・インスタント食品・レトルト食品などの解説。振り返り
シート記入。

- ・第14回 日本の歌、日本の自然・風景、インタビューのレポート準備：ビデオ「残したい日本の歌100」（「時代」佐渡島、「SAY YES」白川郷、「時の流れのように」長良川）視聴。レポートのテーマ決め。
- ・第15回 筆記試験・解説

『日本の生活と文化Ⅱ』

- ・第1回 ガイダンス：シラバスの説明。自己紹介。1分間スピーチの次回担当者決め。ニーズに関するアンケート調査票記入。自己紹介シート記入。
- ・第2回 日本の会社・日本人の労働観：大学生の就職人気ベスト10・中小企業とは・「日本型経営」を支えた年功序列・終身雇用・企業別労働組合についての資料・解説。振り返りシート記入。
- ・第3回 現代の労働問題について：完全失業率・就職率・フリーター・ニート・非正社員化・雇用形態・すすむ非正社員化・年功序列賃金の見直し・女性労働者の現状についての解説。振り返りシート記入。
- ・第4回 DVD視聴・お祭り体験レポート準備：DVD『プロジェクトX 挑戦者たち～通勤ラッシュを退治せよ・自動改札機誕生～』視聴・ワーク記入。「お祭り」レポートの説明。
- ・第5回 日本人論①：来日前と来日後の「日本人」のイメージについて。「日本人論」の紹介。集団主義と個人主義についての資料。『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。
- ・第6回 日本人論②：タテマエとホンネ・恥の文化・義理と人情・ホトケとカミ・日本人の美意識・ウチとソト・甘えの文化・ステレオタイプなどの解説。『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。
- ・第7回 日本人論③：縮み指向・集団主義・和・以心伝心・先輩後輩などの解説。『ダーツの旅』視聴。振り返りシート記入。レポートの校正。
- ・第8回 宗教意識・信仰①：宗教について・宗教意識・宗教の文化への影響・日本人の考え方などの解説。ビデオ『日本 —その姿と心— 年中行事・冠婚葬祭』視聴。振り返りシート記入。レポートの校正。
- ・第9回 レポート指導①
- ・第10回 宗教意識・信仰②：DVD『もののけ姫』『千と千尋の神隠し』一部シーン視聴。日本のカミ・神仏習合・神道・神社・禅などの解説。DVD『笑ってコラえて』の「祭り」視聴。振り返りシート記入。
- ・第11回 宗教意識・信仰③：カミ・信仰・オニなどの解説。DVD『となりのトトロ』（宮崎駿、スタジオジブリ）一部視聴。『鬼が出た』（大西廣文・梶山俊夫ほか絵、福音館）。振り返りシート記入。
- ・第12回 楽しみを輸出する：漫画・カラオケ・アニメ・ゲームなどの解説。鳥獣戯画・葛飾北斎（『日本の美をめぐる 視覚の魔術師北斎』小学館ウイークリーブック語彙）。振り返りシート記入。
- ・第13回 レポート指導②
- ・第14回 筆記試験、答案返却、解答・解説。

- ・第15回「お祭り」レポート発表：口頭発表と質疑応答。振り返りシート記入。

4.1 『ダーツの旅』視聴後の感想にみられるポジティブ感情とその機能の検討

『ダーツの旅』は、日本テレビ系列の『1億人の大質問!? 笑ってコラえて』というバラエティ番組内のコーナーの一つである。司会の所ジョージ氏が日本地図を的にダーツを投げ、ダーツが当たった辺りにある村や町の取材を担当ディレクターに命じる。はじめに、その土地の簡単な紹介のナレーションが流れ、ディレクターが車で村(町)に入り、車の中から小型カメラを回しながら地元の人を見つけて、「こんにちは。何をやっていらっしゃるんですか?」「この町のいいところを教えてください」と声をかける。そして、地元の人々の漁や畑に行ったり、地元の食材によるもてなしを受けたりして、各地の特徴と魅力ある一面を取り上げるという内容である。地元の人が個性的な言動やダジャレの連発でディレクターを笑わせたり、ディレクターに色々世話焼こうとしたりする場面がユーモラスで笑いを誘う。普段通りの生活の中で普段通り方言で話す地元の人々の姿は、テレビドラマの登場人物とは違う。普通の人の日常生活を垣間見るような雰囲気がある。

この『ダーツの旅』が今の日本各地の日常生活における風俗や文化・習慣などの多様性を伝えるために適しているのではないかと考え、日本事情クラスの映像資料として用いることにした。勿論、テレビがマス・コミュニケーションである以上、視聴者の理解を助けるために、あるいは番組制作の意図に沿うように、『ダーツの旅』にも編集や脚色が施されているが、留学生が誤解して何か問題が起こる可能性のある場面は見られず、特に問題はないと判断した。

2013年前期、2012年後期ともに『ダーツの旅』を3放送分視聴した。まず、番組に出てくる食材や調理方法、方言などの簡単な説明を記した視聴シートを配布し、既に授業で取り上げたものと関連付けたり確認したりしながら説明をする。そして、番組をDVDに録画した1編15分程度の『ダーツの旅』を視聴させる。視聴後、自由に感想を述べさせた後、振り返りシートに自由記述をさせる。

以下、【資料1】は2008年度から使用している視聴シートの一部である。12の見出しは番組に出てくる順に並べたもので、食や地理に関するものに加え、方言、擬態語、ダジャレなどがある。【資料2】は、【資料1】の『ダーツの旅』視聴後に、留学生(2008年度、2013年度)が書いた感想の一部を引用したものである。【資料3】は、2009年度後期の第12回の振り返りシートに書かれた感想の一部を原文のまま引用したものである。【資料2】【資料3】とも下線は筆者による。授業や番組の内容に関する感想には下線、「楽しい」などのポジティブ感情を含む感想には二重下線、「～したい」という感想には波線を引いた。

【資料1】ダーツの旅【北海道恵山町】(2007年12月5日放送『笑ってコラえて』)

- ・漬物……………野菜などを塩または糠味噌などに漬けて、ならした食品。大量に作る時は樽で漬ける。
- ・火山……………日本は活火山が100箇所以上ある。恵山も噴煙をあげている活火山。
- ・「家さ帰るべさ」…間投詞「さ」(に)終助詞「べさ」(ですよ)。東北から北海道の方言。「ねえでや」(無いです・無いでしょう)「いいべさ」(いいですよ)
- ・温泉……………熱せられた地下水が温泉になる。お湯の噴出する源泉は27,000箇所以上あるといわれている。山間部の他、川や海、都会にもある。
- ・「んだ」……………「そうだ」「そうです」の意味。東北から北海道の方言。
- ・昆布……………北海道沿岸のほぼ全域でとれ、養殖も盛ん。江戸時代に中国に輸出。干しもの

にして使うことが多い。

- ・「ワシ」…………… 私。年配の方が使ったり方言で使ったりする一人称。
- ・ホッケ …………… 東北・北海道地方で採れる硬骨魚。
- ・コリコリ…………… 歯ごたえがある感触。新鮮な野菜や魚を食べた時によく使う。
- ・干しイカ…………… スルメ。イカを開き、内臓などを除いて乾かした食品。
- ・「いかが？」…………… イカを「いかが？」（どうですか？食べませんか？）→「イカが」というダジャレ。
- ・だし汁…………… 鰹節・昆布・椎茸などを煮出した汁。

【資料2】感想（留学生A～L、下線は筆者）

- A：ダーツの旅を見て、やっぱり田舎の人たちが明るく、親切だし、幸せに暮らしているなど思いました。 いろんな新鮮な食べ物があって、誰にもどうぞ食べてくださいと言うのがほんとに珍しいです。
- B：今日は、私も1回行ったことがある北海道の人達の生活を見るのができました。私が行った札幌とは違うところだったけれども、北海道の自然はすばらしかった。 広い。みどりの平地があって、まっすぐな道とかがすごい。 また、海からの新鮮なホッケとイカも印象的だった。
- C：北海道は一度も行ったことないけど、大学でよく聞きました。でも寒い所だから魚は取れない と思ったのに、北海道でも食べ物としての自慢の料理が水産だったので、私が間違いました を分かりました。
- D：東京で一度も見たことない動画を見て知らない所に行きたくなっちゃいました。特に水産物（カキとかカニ）は私が好きな物だし、日本に来て食べれるきかかもよくなかったから食べたく なりました。
- E：昨日のそうだったですけど、今日も動画を見ながら勉強した時間が一番楽しかったです。 目で見ただけが記憶にも長い時間残っているし、生々なことを見てもっと興味が出るようになるからです。
- F：北海道の恵山町って、いい町だと思います。 たこが苦手ですが、あのタコ飯が食べてみたいです。
- G：私は日本のお風呂や温泉に行ったことがあります。台湾は裸で知らない人と一緒にお風呂に入る習慣がありませんので、私にとってなかなか面白い経験ですが、混浴だったら行きたくない です。
- H：おじいさんとおばあさん達、面白くてかわいいです。みんなダジャレが好きだと思いました。
- I：私は高校の時、冬に北海道へ行きました。春の北海道も見たいです。 おいしい物が食べたい です。
- J：新鮮な魚とイカと昆布、美味しそうです。たこめしも食べたいです。 ホッケの刺身も新鮮です。とても羨ましいです。風景が綺麗で人が優しく、食べ物おいしいです。
- 10 K：北海道の方言はおもしろかった。 ずっと「んだんだ」と言っていた。東京より地方の旅行の方がいいと思う。北海道へ行きたいです。
- L：今度北海道に行ったら、新鮮なイカや魚を絶対食べたい！ と思いました。 北海道の温泉と空はとても有名です。あんなに綺麗な空の下で温泉に入れば、最高だと思います。

【資料3】感想（留学生M～P、下線は筆者）

M：石川県の祭がすごく印象的だった。おみこしを水や火でいじるのは初めてみた。祭に参加する人たちも、すごくかっこいい！ 責任感を持って、楽しくやっていく姿が印象的だった。日本のいろんな人々が住んでいて、その様子が見られてよかった。 東京だけではなく、他の地方の方言とかも聞くことができた。すごく楽しかった！

N：『笑ってコラえて』という番組を見てほんとうにおもしろかった。地方によって祭や行事も違うし、方言もいろいろある事が分かりました。せっかく日本に留学しているから、留学生生活を無駄にせず、日本語、日本文化をしっかりと学びたいです。日本という国を理解するため日本全国に旅行して、いろんな方言で話したいです。今日一日の授業でいろんな事やってもらって歌ったり話したりして、ほんとうに楽しかったです。

O：映像を通じて日本のいろんなところ、いろんな姿を見ることができて、すごく楽しかったです。特にお祭りのことがすごく印象的で日本にいる間1度は絶対行ってみたいと思います。愛媛県や石川県、埼玉県まで、いろんな人達の生き方や生活が見られてよかったです。東京以外の所はあまり行く機会がないと思うので、このような映像や写真が見えたのです。
日本の有名な歌も学んだことができたんです。初めて聴いた沖縄の歌「花」もすごくよかったです。映像にうつった海が本当にきれいでした。沖縄、行きたいです！！
また、私のことについても反省できた時間だったので、すごく楽しかったし、おもしろい授業でした。

P：一番面白かったのは番組を見ながら勉強した時間です。なぜなら何回色んなことを聞いても想像だけで考えるんですが、映像を見たらもっと記憶に残るからです。
日本に来て勉強していても、日本語で話したり自分の考えを発表するきかいがなかったのですが、この授業ではよくしゃべったり発表しながらお互いの考えを交換することができて楽しかったです。もっと、日本語と日本の文化になれて、色んな人々の考えを聞かせてもらいたいと思います。

【資料1】からわかるように、『ダーツの旅』には、その土地の地理や特産物などが取り上げられている。いろいろな土地の『ダーツの旅』を見ていくうちに、日本の北・南、沿岸部・内陸部、日本海側・太平洋側、といった違いが自然にわかってくるようになった。大阪弁以外の方言がたくさんあることを知って驚く留学生や、方言に興味を持ち始める留学生は少なくなかった。

【資料2】からは、北海道恵山町の『ダーツの旅』を見て印象に残ったものが日常生活、人柄、自然、食べ物というように、留学生それぞれ違うことがわかる。印象に残ったものや感想を皆で話合うことによって、自分と違う視点やいろいろな見方を共有することができた。ある留学生の「お年寄りが多いです」という気づきからは、日本の高齢化社会についての資料を提示して解説するきっかけが得られた。学習者の気づきからテーマを展開させることは、能動的学習につながるだろう。それぞれの視点で映像を見て、何かを発見したり何かに気づいたりして、自分のテーマを見つけることができればいいと思う。そのためには、常にクラスの支持的風土を保ち、学習者の最初の小さな発見や気づきについて、まず「よく見てましたね」「いいところに気づきましたね」と褒めることが重要であろう。

【資料3】では、「楽しかった」という感想が共通している。ユーモアのある映像を見て一緒に笑ったり感想を言い合ったりすることにより、リラックスした雰囲気が出来上がり、「楽しい」「おもしろい」というポジティブ感情を引き出すことにプラスに働いたのだと考えられる。そして、「楽

しい」というポジティブ感情の積み重ねが「学びたい」「方言で話したい」「行きたい」「色々な人々の考えを聞かせてもらいたい」という意欲につながったのではないかと思う。実際に、留学生達は各地の祭り見物や名所巡りに出かけるようになり、休み明けなどには見聞きしたことや体験談などを話すことがあった。

番組の内容に関しては、地元の食べ物、日本人や日本の生活の多様性などが印象に残っていることがわかる。授業については、O「私のことについても反省できた時間だったので、すごく楽しかったし、おもしろい授業でした。」、P「この授業ではよくしゃべったり発表しながらお互いの考えを交換することができて楽しかったです。」という感想があり、話し合いによって他の人の考え方を知り、自分とは違う考え方を理解しようと努め、自分や自分の考え方を見つめ直したことがうかがえる。これは、ポジティブ感情の喚起によって思考のレパートリーが広がったことを示しているのではないだろうか。そして、クラスで話合ったことで、お互いに楽しいという感情を共有していることが確認でき、話し合いが活発になった。留学生達の話合いは支持的風土が保たれていた。これによって、授業が「楽しかった」という感想につながったのだろう。

4.2 「お祭り体験」レポートにみられるポジティブ感情とその機能の検討

「お祭り体験」レポートには、「①自分が行くお祭りについて調べる、②お祭りに行き行って写真を撮る、③お祭りでは何か食べたり飲んだりする、④お祭りで日本人と話してみる、⑤お祭りに行った感想を書く、⑥写真と文を合わせてA4版2枚程度にまとめる」という条件を課した。どの祭りに行くかは自由で、祭りに行き行ってレポートを提出するまで約6週間とした。提出後、約4週間かけて3～8回の添削・校正をして、レイアウトを揃えたカラーコピーの完成版を再提出し、人数分のレポート集を作成した。添削は日本語の文法的ミス直すことにとどめ、校正は「何が美しかったですか」「くわしく書いてください」などのコメントにより、具体的な内容を書くように助言した。日本語が不明瞭な場合は、「どんなことを表現したいのか」という質問をして、表現したいことをできるだけ留学生自身の言葉で表現するように援助した。添削・校正は主にメールでやりとりをした。

以下【資料4】は、「⑤お祭りの感想」の一部を引用したものである。

【資料4】

Q：お祭りに参加することは初めてで、たくさんの山車を見ることができて、とても楽しかった。

(中略)夜になると人がすごく混雑して、全然動かなかったこともあった。とてもつらかった。

(中略)朝、氷川神社の神幸祭のときも全然動かなくて、でもそれは神さまが通っていたからだそうです。…お祭りの人は優しく、一緒に写真を撮ってもいいですかと話しかけたら、すぐ「いいですよ」と返事をしてくれた。あと、どこから来たのですかと聞かれたので、台湾から来たと答えたら、みんな「すごい、ぜひ楽しんで」と言ってくれた。本当に嬉しかった。他のお祭りにも参加したい。例えば、京都の祇園祭りとか。

12 R：祭りを開催するとき日本人はふだんより情熱的で、人と人との距離が縮まることを感じる。彼女たちと一緒に写真を撮ったのは午後8時半だったが、みんなとても元気そうだった。朝8時から準備し、ずっと忙しかったはずなのに、日本人の体力は本当にすごい。(中略)オトナ・子供や老人など、同じ町に住んでいる人々が一緒に神様を担いで道を巡行する時、みんなの力を合わせて、一生懸命に頑張ることが一番うるわしいと思う。

S：お祭りのとき、いろんな見どころがあった。だんじりがとても美しかった。これは中国で見たことがなかった。本当にすごいと思う。お祭りは日本の歴史に反映することです。みんなが

リラックスする方法だと思う。いろいろなお祭りに参加したいです。

- T: 彼らのパフォーマンスを見た後で、私は以前のことを思い出しました。私は中学と高校の時、ダンスの学校に入りました。パフォーマンスをパーフェクトにするために、毎日一生懸命に習っていました。(中略) お祭りの踊りと私が習った踊り方は少し違います。(中略) 祭りのダンスは力強いです。動きが簡単だけど、皆の動きが合っています。だから、皆が頑張っている雰囲気とチームワークが好きです。(中略) 皆一緒に集まって、にぎやかな雰囲気がして、私はお祭りが好きです。これから、違うテーマのお祭りにも行きたいです。今日はとても楽しく、面白かったです。
- U: チャンスがあったら、ぜひ祭りへ家族や友人を連れて行きたいと思います。(中略) 私が祭りで一番見たかったのは山車です。山車の上に飾られた人形は、細かいのでできていて、とても美しかったです。また、山車の上の人がマスクをつけて音楽に合わせて踊った踊りが面白かったです。夜の曳っかわせは提灯に明かりが灯り、祭りの人たちの声援があり、祭りの最高潮だと思います。日本に留学している間に、またチャンスがあれば、祭りへ行きたいです。
- V: 祭りに参加している人は、とても情熱的で、優しいです。とてもにぎやかで活気があります。(中略) もしこの機会があれば、必ず行ってみます。ボランティアの人は、とても優しいおじさんです。いろんな問題を私によく説明しました。彼は、新聞を配布する仕事をやった。疲れていた。とても辛抱強い人間だと思います。

当初、留学生達は皆「④お祭りで日本人と話してみる」に「難しい」としり込みするような態度だったが、お祭りで話しかけた日本人から優しくされると嬉しそうに話していた。また、日本人の「情熱的」な一面に驚いていた。「情熱的」というのは、体験学習前の日本人のイメージにはなかったものである。留学生達は祭りを楽しんだだけでなく、いろいろな人と触れ合い、日本人の情熱的な面、協力して作り上げる姿、一生懸命な姿、辛抱強い姿勢などに気づいていることがわかる。

Qは「人がすごく混雑」した「つらい」状況を嘆くことに終始せず、「でもそれは神さまが通っていたからだそうです。」という理由を理解しようとしている。Rと一緒に「写真を撮った」日本人の元気そうな姿について、「朝8時から準備し、ずっと忙しかったはずなのに」と、相手の状況を考えている。Sは、お祭りと「日本の歴史」との関連や、お祭りの機能について「リラックスする方法だと思う。」と考えている。Tは、自分の経験と祭りのダンスを比較して、自分のダンスとは違うが「祭りのダンスは力強いです。動きが簡単だけど、皆の動きが合っています。」と違うところを評価している。Uは祭りの盛り上がり全体を楽しみ、「家族や友人を連れて行きたいと思います。」「またチャンスがあれば、祭りへ行きたいです。」と次の行動を起こそうとしている。Vは、ボランティアの男性が留学生の自分に色々なことを根気強く日本語で説明してくれたという体験を通して、お祭りに参加している人に「優しい」「辛抱強い」と感動し、次の機会に「必ず行ってみます。」という意欲を持ったことがわかる。

留学生達は、祭りを楽しみながら、自分で気づき、考えることができた。そして、皆が「また行きたい」と言い、この後実際に他の祭りに行っていた。楽しい体験をして、行動への積極性が増し、新たな行動を起こせたのである。

5. まとめ

まず、『ダーツの旅』によって留学生の楽しさが喚起され、学習活動が活性化したことが示せた。ポジティブ感情の拡張 — 形成理論のモデルに当てはめると、『ダーツの旅』視聴の度に「楽しい」

というポジティブ感情を経験し、様々な考え方ができるようになり、思考のレパートリーが広がったと考えられる。そして、映像資料『ダーツの旅』の視聴をステップにして、次に行ったお祭り体験レポートも、「楽しい」という感情とともに、新しいことを「～したい」という意欲を引き出せることが明らかになった。お祭りの体験学習において、留学生がそれぞれ自分の体験を受け入れ、その理由や背景を考えたり、分析して評価したりすることができたことも、お祭りで「楽しい」「嬉しい」などのポジティブ感情を経験したことが影響しているだろう。このようなことから、日本事情クラスでの「楽しい」感情が学習活動を活性化させ、留学生が自分で「なぜ」「どうして」と考える姿勢を促進させる機能を持つことが考えられる。

また、ポジティブ心理学はアメリカで提唱されてからまだ十数年という新しい学問で、日本語の「楽しい」という感情についてのポジティブ感情研究が行われていない。今後、日本における日本語によるポジティブ感情研究の展開が望まれる。

今後も授業計画の見直しと改善を続け、「楽しい」というポジティブ感情によってアクティブ・ラーニングを促進させ、「留学生生活を楽しく豊かにするための日本事情」という目標に少しでも近づけるようにしていきたい。

注

- (注1) 例えば、富山大学の出原節子(2002)「異文化トレーニングとしての『日本事情』教育」、広島大学の倉地暁美(1994)「ジャーナル・アプローチの展開—日本語・日本事情教育の新しい方向に向けて」、二宮喜代子(2001)「日本事情教育における構成的グループ・エンカウンターの可能性—内観法を簡便に用いた授業の展開」などがある。
- (注2) Fredrickson, B.L. (2001) "The role of positive emotion in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions." *American Psychologist*, 56 (3), 218-226
- (注3) 2012年の文部科学省中央教育審議会答申「予測困難な時代において、生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ」の中で、学士課程教育の質的転換としてアクティブ・ラーニングが推進されている。
- (注4) 細川英雄(2003)『『個の文化』再論：—日本語教育における言語文化教育の意味と課題—』『21世紀の日本事情』5 くろしお出版
- (注5) 牛窪隆太(2004, 23-28)「日本語教育における学習者主体—日本語話者としての主体性に注目して」『リテラシーズ』1(1) くろしお出版
- (注6) 萩原武士・中山大嘉俊(1987)「理科の授業設計(Ⅱ)」『大阪教育大学紀要』第IV部門第36巻第2号, 213-222では「学習者主体の授業モデルについて」検討され、他の教科でも、小川雅子(1993)「国語科授業における『目標』の検証：学習者主体の授業成立の観点から」『山縣大学紀要』などの先行研究がある。
- (注7) 星野欣生(2005, 5)「体験から学ぶということ」津村俊充・山口真人編『人間関係トレーニング』ナカニシヤ出版
- (注8) 佐藤勢紀子(1998)「学習者主体の『日本事情』—異文化間コミュニケーションを考える」『研究報告』3, 放送大学
- (注9) Active learningの訳とされているが、同じ訳として「学習者参加型授業」もあげている。
- (注10) 桑本裕二・伊藤美樹子・宮本律子(2008, 172)『秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要』第30号
- (注11) 細川英雄(1999, 142)『日本語教育と日本事情—異文化を超える』明石書店
- (注12) 大竹恵子(2010, 28-36)「ポジティブ感情研究の展開」『現代のエスプリ—ポジティブ心理学の展開—』ぎょうせい
- (注13) 伊藤江美(2005)『『日本事情』におけるインタビューの実践報告』『国際経営・文化研究』Vol. 9 No. 2, 国際コミュニケーション学会

参考文献

石田敏子（1998）『日本語教授法』大修館書店

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

津村俊充・山口真人編（2005）『人間関係トレーニング 第2版』ナカニシヤ出版

トムソン木下千尋編（2009）『学習者主体の日本語教育—オーストラリアの実践研究』ココ出版

縫部義憲（2001）『日本語教育学入門 改訂版』瀝々社

文化庁文化語課（1994）『異文化理解のための日本語教育Q&A』

三牧陽子（1994）『「日本事情」再考』留学生指導センター年報『留学生教育』第2号

安場淳・池上摩希子・佐藤恵美子（1991）『異文化適応教育と日本語教育1 体験学習法の試み』

凡人社

（受理 平成25年9月26日）