

## Language and Culture Course(言語文化コース)

—理論と実践：97年度を振り返って—

佐々木由美・根橋 玲子

本稿では、1997年度より新1年生対象に実施された新英語カリキュラムのリテラリーコースの一環として導入された“Language and Culture Course”(以下LCC)について理論的・実践的両側面から論じたい。前半の第1章では、このコースの位置づけ、理論的目標について述べたい(執筆担当：佐々木)。後半の第2章では、このコースの具体的内容と授業の進め方、評価について実践例を挙げながら説明したい(執筆担当：根橋)。

## 1. Language and Culture Course の理論的意義と目標

### 1-1. Language and Culture Course の位置づけとその目標

LCCの最大目標は、自文化・他文化理解、他文化接触の理解を助けるキー・コンセプト(第2章で詳述)を学ぶことにより、“Cultural awareness”(文化的気付き度)<sup>#1</sup>を高める点にある。“Cultural awareness”とは、自文化の存在に気付き、そこから他文化との類似・相違点に気付き、それを客観的に理解し受け入れることを指すが、LCCではそうした態度の育成を目指

す。即ち、LCCは「異文化教育」の性質を多分に持つコースであり、その点においてリテラリーコースの他の英語科目とは異なる旨を明記したい。同時に、授業の大半が英語で進められ、学生もプレゼンテーションなどを通してクラスで扱われるコンセプトについての発表を要求されるため、よりコンテンツを重視した言語能力の育成を目指す「言語教育」のクラスでもある。具体的にLCCでは、「他文化/他文化圏の人を理解するとはどういうことか?」「効果的な異文化間コミュニケーションに必要なスキルは何か?」という課題に対する答えを探究していくことが求められる。

LCCのような「異文化教育」を目的としたコースの必要性は言うまでもないだろう。近年、駐在、留学、旅行といったさまざまな形で日本人の海外進出、また、海外から日本への外国人の流入が始まって久しく、他文化圏の人達との接触は以前と比べ身近なものになりつつある。そして、文化背景の異なる人々との交流が決して容易ではないことも同時に確認されつつあるのではないだろうか。ようやく学校教育

における「異文化教育」の重要性が認められつつある中、立教大学が新英語カリキュラムにLCCを導入することにより、新1年生の実に8割以上の学生に「異文化教育」の機会が与えられることは、実に画期的なことだと言えるであろう。

以下、次節からは“Cultural awareness”の実現に必要な具体目的について論じたい。

### 1-2. LCC の 具 体 目 的 1 : “Self-awareness” 自文化への気付き

LCCの目指す重要目的の一つに、「自文化の存在に気付き、客観的に理解する」(self-awareness)<sup>※2</sup>という態度の育成がある。これは他文化を理解する上で最も基本的かつ重要な点だと思われる。知識として他文化を理解することに強い関心を示す学生は多く、それ自体は望ましいことだが、学生の多くが「他文化を理解すること」=「他文化についての知識を増やすこと」と信じる傾向がある点は問題だと思われる。なぜなら、「他文化についての知識を増やす」ことは他文化理解におけるほんの限られた側面に過ぎないためである。次節において、LCCでは“culture general”な態度の育成を目指す点について示唆するが、上の公式通りだとすれば世界中の文化についての知識が扱われなければならないことになる。しかし、それはかなりの厳密さと注意深さを持ってしても到底不可能に近いだろう。しかも、いわゆる文化知識を増やすことは、必ずしも「あ

る文化を理解したこと」には結び付かないであろう。大切なのは、そうした文化を「どのように解釈し、どのように受け入れるか」であり、その段階で「自文化の存在に気付いている」ことが大きく影響してくる。なぜなら、そうした「自文化への気付き」なくして“ethnocentrism”（自文化が全事象の中心であり、最も望ましいとする態度）からの脱却は望めないし、“ethnocentrism”からの脱却なくして他文化に対するより正確な観察と評価は期待できないからである。即ち、潜在的にでも自文化が最も理想的だと信じていれば、その自文化の基準と一致しない文化をネガティブに解釈する可能性は十分にあるだろう。従って、「他文化を理解する」ことは、実は「自文化の存在に気付く」ところから始まるという点を理解させることがLCCの授業における出発点であろう。

しかしながら、学生にとって「自文化の存在に気付く」ことは意外に難しい作業であることが授業を通し確認された。重要なのは学生自身に「気付かせる」ことであり、教員側の一方的な説明だけで終わらせないことであろう。勿論、ある概念について講義すれば、学生側は「知識」として理解するであろうが、これでは“Cultural awareness”は高まらないと思われる。学生自身があれこれと分析するプロセスを経て、自分自身で「気付く」ことで初めて「文化の存在に気付く」方法を獲得するのだろう。時間と根気を要する

作業ではあるが、こうした学生間、そして学生—教員間のディスカッションは「文化への気付き度」を高めるのに必要不可欠なステップであろう。<sup>23</sup>

例えば、“Culture”の概念を扱う授業で、日本人の言語行動の一例として敬語使用を取り上げ、日本文化の一つの側面について考察させようとしたところ、ごく初期の段階では「なぜ年上、目上の人達に敬語を使うのであろうか？」の問いに対し、学生は「それが常識だから」とか「それが日本文化だから」という回答をしがちである。つまり「何を日本人は常識だと考えているか」を追求させたい教員側の意図に反し堂々めぐりになってしまう。その議論の立て直しを試みても同じことが繰り返される場合もあり、そうなると学生も教員も疲労困憊してしまう。多くの学生にとり「ごく当然の常識」として意識もしなかった自文化を客観的に分析するなど初めての経験で無理もない。しかし毎回の授業でこれを繰り返す内、徐々にではあるが学生も分析する眼を養っていく。ことあるごとに自分達の日頃の何気ない言動を意識化させ、その言動の背景にある日本文化のルールを考察させる訓練が必要だと思われる。そして、学生が「日本人はよく～のような言動をとる」という発見をしたら、必ず教員が「なぜそうするか？」と問い続けるのが一つのストラテジーだと考える。

### 1-3. LCCの具体目標2：Culture specific から Culture general へ

LCCでは、英語教育の一環であるからと言って英語圏文化にのみ注目するという“culture specific”な形はとらず、そこを出発点とはするものの、そこから英語文化圏以外の文化圏についても更に広げて考えていくという“culture general”な態度を育成するところにその特徴があると言える。これまでの英語学習や日常生活における影響も手伝ってか、学生がアメリカ文化を中心とする英語圏文化にばかり注目する傾向がよくみられる。こうした片寄った他文化に対する興味や態度は、文化の相対性への理解を妨げる可能性があり、決して望ましい傾向とは思われない。より広範囲の文化に目を向け、さまざまな文化が存在することを理解し、自文化である日本文化もまたその中の一つに過ぎないのだという点に気付かせることが重要である（文化相対性への理解）。

### 1-4. LCCの具体目標3：認知的・情緒的の両側面に訴えかけるアプローチ

他文化に接する際に対処しなければならぬ問題の一つに情緒的側面の問題がある。即ち、異なる文化に遭遇した際、認知的レベルでは理解し受け入れることができても、同時に不安や恐れ、不快感といったネガティブな感情が起こるのは避けられない場合もある。こうした感情はごく自然であり、無理

に抑制する必要はなく、またできるものでもないだろう。ただ、予測されるネガティブな感情を実際に体験し、コントロール方法を見つけておくことは大変役立つことである。たとえコントロールの方法までは見つけ出せなくとも、そうした感情を体験しておくことで免疫ができ、初めて体験するよりもショックが少なくなるというのが異文化トレーニングの理論である。従ってLCCにおいて、こうした情緒的側面を体験できるシミュレーションゲームやロールプレイなどの体験型アクティビティーが多く取り入れられるのが望ましいと考えられている（第2章 2-2節で詳述）。

## 2. LCC の授業の具体的キー・コンセプトと実践例

### 2-1. LCC で扱われるキー・コンセプト

LCCの理論的目標については第1章で詳述されたが、換言すると「多角的視点から人間行動を観察できるよう学生をサポートする」点にあるとも言える。LCCは他の科目に比べ、コースを担当する各教員のバックグラウンドがかなりの影響を与える。海外に住んだことのある教員ならば自分の経験を基にクラスを進めることができるし、文学や演劇が専門の教員はこれら専門の視点から「言語と文化」についてアプローチできるだろう。教員が各自の専門性を生かし、様々な視点から上記のゴールを目指すことにこのコースの

特徴が見い出せると言える。ゴールを目指す支えになるのが次の10のキー・コンセプトである。前期、後期で5つずつ（理学部は1学期で10）のコンセプトをカバーする。

#### 前期

---

Culture：文化とは何か

Stereotype：ステレオタイプ・固定観念

Verbal/non-verbal communication：言語・非言語コミュニケーション

Multiculturalism：多文化主義

Cultural relativism：文化相対主義

#### 後期

---

Perception：認識・知覚

Judgements：判断

Communication styles：コミュニケーションスタイル

Values：価値観

Culture shock：カルチャーショック

ご覧頂いた通り抽象的な概念が多い。97年度後期末のLCC担当者会では、「シラバスを作成する際、授業数を単純にコンセプトの数で割り当て並べたが、実際教えてみるとコンセプトの順番を変える必要があった」「より多く時間を割くべきコンセプトや二つを組み合わせて教えるほうが授業を進めやすい」などのコメントがあった。実際、順番を変えたり、割く時間に変化をも

たせるなどは教員次第である。後で実際どのように授業が進められるかを例を挙げながら述べるが、その前にこのように抽象的なコンセプトを教えるためには教材が大変重要になることを明記したい。

## 2-2. 教材の選び方

97年度は推薦されたテキストかコースパック、もしくはその両方と(98年度はこのコースパックがテキスト化され統一テキストとなる)、更に教員各自が集めた教材が使用された。元来、異文化コミュニケーションの分野は歴史的にもアメリカが圧倒的なリーディング・ポジションを誇ってきただけに、日本人の学生に適当な教材数は少ない。そこで、どうしても各教員の経験や創造性に任されることになる。この作業が大変なことであるのは想像に難くない。

教え方について言えば inductive に授業を進める方法と deductive に教える方法が考えられる。Inductive に教えるということは様々な教材を提示し、そのプロセスから学生達にコンセプトが謂わんとしていることは何かを気付かせることである。Deductive はその逆で、まずコンセプトについて説明をした上で、例を挙げていく方法である。今まで何人かの LCC 担当の教員に折に触れ聞いてみたが、inductive に授業を進めている人が多いという印象を受けた。この場合、教材によっては学生に大きく主旨からはずれたことを認識させてしまう恐れがあるため、どん

な教材を使うかが特に重要となる。ではどんな教材が効果的なのだろうか。

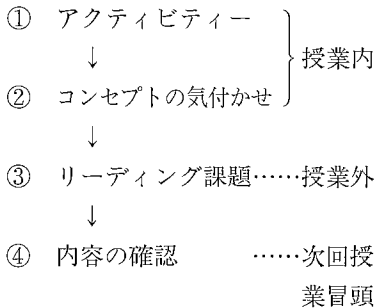
教材の種類としては、(1)認知(2)情緒(3)体験などに訴えるものがあり、これらの全てがコースの目的を果たす重要な役割を担う。その中でも特に注目したいのが(3)の体験型である。実際に手足を使うことで学生は机上での知識的学習に留まらず、自分の体験として異なる文化を実感することができる。クラス内でできるのはシュミレーションやロールプレイといったものが体験型の例である。他にゲーム、インタビューなども挙げられよう。これらに知識に訴える読み物や、情緒に訴えるビデオなどを組み合わせるとより高い効果が期待できる。また体験は知識や情緒を喚起する役目も果たすだろう。体験型アクティビティーを用いて、学習するプロセスの中で学生たち自らが文化の違いによる様々な物の見方を見つけることが、現段階では LCC コースのゴールに到達する最適な方法と言えるかもしれない。では実際どんな体験型アクティビティーがあるのだろうか。紙面の都合上、授業で実際使ってみた一つ一つのアクティビティーを紹介することは不可能であるが、次の「授業の展開」例を参考にさせていただきたい。また、LCC カリキュラム委員会は、近々98年度テキストに沿ったワークブックを出す予定なので、これも大いに御活用願いたい。

## 2-3. 授業の展開

ここでは各教員がどのように授業を

進めているかをいくつか例を挙げながら説明したい。

例1： 基本的な授業の展開スタイルは下の図の通りである。



具体例を用いて説明しよう。例えば，“Judgment”を導入する際、① 学生にいくつかの写真を提示し、思いついたことを書き記させていく（例：腕組みをした男性が立っている、怒った男の人、彼女が遅刻したのでムッとしている、等々）。② その後、挙がった文章を descriptive（描写；客観的）か interpretive（解釈；主観的）かに区分させる（descriptive—腕組みをした男性が立っている、interpretive—怒った男の人、彼女が遅刻したのでムッとしている）。この時点で学生たちは無意識のうちに自分たちがある現象について様々な判断を下していることに気付く（はずである）。学生間でこの発見もしくは認識についてここでディスカッションの場を与えることもできる。③ 課題としてテキストの関連するチャプターを読むよう指示し、④

次回の授業の冒頭で、小テストを行う。テストといっても、これは内容確認と課題をきちんとやるよう促すのが目的のもので、学生が読んだチャプターに関し、理解したこと、見つけたこと、感じたことなどを書かせるものである。

例2：授業展開は例1に似ているが、リーディングも授業中に行い、ディスカッションを基本パターンに入れたことがわずかに異なる。“Culture shock”では Barnga<sup>4</sup> というカードゲームを通して疑似カルチャーショック体験をさせる。この後学生に感想を述べて貰ったり、これと似たような経験をしたことがないか尋ねる。カルチャーショックというコンセプトに気付いた時点でディスカッションに移る。ここでゲームを通して感じたことや体験したことが実際のカルチャーショック体験にどう対応しているかを話し合う。これが終わったら、関連するストーリーを読み更に話し合いを進めたり、カルチャーショックについてまとめる文獻を読み、カルチャーショックのステージについてまとめを書くなどの作業を行う。最後に教員がまとめを行う。

#### 2-4. 評価の仕方

LCC は評価に関してもかなりフレキシブルなコースとなっているが、肝心なのは学生が10のコンセプトを理解しているかを確認することである。前述の例1の教員は毎回の授業内での小テストと学期末のレポートで評価を行

い、例2の教員も小テスト（4回）とレポートで成績をつけた。ちなみに、筆者は97年度前期はグループリサーチの結果を、後期はケーススタディをレポートの課題とした。前期のグループリサーチはグループ（5，6人）毎に前期で習ったコンセプトに関連するトピックを一つ選び、それについて文献調査やインタビューなどを行うというものである。“Sign Language”について調べたグループ、子供と大人のコミュニケーションの違いについて保育園でオブザベーションをしたグループ、日本にいる外国人にカルチャーショックについてインタビューを行ったグループ、日本の中のサブカルチャー（アイヌ民族、大阪と東京等）を調べたグループなどさまざまな取り組みが行われた。実際に、図書館へ足を運び、人に会うことで学生たちにとって体験を通して学ぶことが多かったと思う。レポートは調査結果をまとめさせたものであるが、このレポートを書くまでのプロセスのほうがより重要であると思い、リサーチのプロポーザル、結果の口頭発表も評価の対象とした。

後期は授業数の関係でグループリサーチは断念し、ケーススタディを行った。教員が用意した異文化的に問題のある状況を描写した文章を読み、習ったコンセプトに沿って分析し、登場人物に助言を与える。コンセプトを十分に理解していないと書けないレポートである。評価のフォーマットは様々であるが、○×式のテストだけでは学生

が考えたこと、感じたこと、理解したことを知ることはかなり難しい。よりよい評価法を見つけるための模索は、これからも続くであろう。

（ささき ゆみ 本学ランゲージ・センター 英語嘱託講師，  
ねばし れいこ 本学ランゲージ・センター 英語嘱託講師）

### 引用文献

山岸みどり・井下理・渡辺文夫  
(1992)「異文化間能力測定の試み」  
『現代のエスプリ—国際化と異文化教育—日本における実践と課題』  
渡辺文夫・編 pp. 201-214.

<sup>#1</sup> 山岸他 (1992) はこれを “inter-cultural competence” (異文化間能力) (Dinges, 1983) に含まれる要素の一つとしている。

<sup>#2</sup> 山岸他 (1992) は、これを “cultural awareness” を導く要因の一つに挙げている。

<sup>#3</sup> こうしたディスカッションは、第1章の1-4.節と、第2章の2-2.節で論じられている「体験型アクティビティ」に含まれると考えられ、学生自身が「文化の存在に気付く」プロセスを体験することで、認知的・情緒的両側面からの理解を深めることを可能にすると思われる。

<sup>#4</sup> グループごとに違うルールを与え、何回か練習を重ねることでグループ独

自のカルチャーを作り上げる。但し、ルールがグループごとに異なることは誰にも知らされない。そこへメンバーの入れ替えを行い、ルールが違う者が混じってゲームを行う。この際全てのプレイヤーは話をしてはならない。ジ

ェスチャーか筆談（文字はだめ）でのコミュニケーションのみ許されている。言葉も自分の知っているルールも通じない新しいグループ（カルチャー）を体験することは実際人が他文化に初めて遭遇する時の状況に似ている。