

日本語教育と文化：テクノロジーを用いた参加型学習

佐藤慎司（コロンビア大学）

深井美由紀（コロンビア大学）

田口伸子（サザンメソジスト大学）

JAPANESE LANGUAGE EDUCATION AND CULTURE: TECHNOLOGY AND  
PARTICIPATORY PERSPECTIVE

Shinji Sato, Columbia University

Miyuki Fukai, Columbia University

Nobuko Taguchi, Southern Methodist University

要旨：本パネルでは文化人類学での「文化」理論の動向の要点を簡単にまとめ、テクノロジーを用いた参加型言語および文化学習の実践を紹介する。外国語教育での文化の捉え方は一般に固定的、均質的なものが多いが、その捉え方には問題も多い。なぜなら、文化の中で多様性、文化の変化がどのように起こるかが説明できないだけでなく、ステレオタイプを促進する恐れもあるからだ。したがって、本パネルでは、従来のように受動的なものとしてだけ文化学習を捉えるのではなく個人が能動的に表現する側面、また、コミュニティでは自分も評価し、同時に相手にも評価されているのだという側面を強調する「参加」という概念をキーに wiki, ブログ, ポッドキャストを用いた実践を紹介する。

キーワード：wiki, 参加, ブログ, 文化, ポッドキャスト

#### はじめに

グローバリゼーション、情報化、科学技術（テクノロジー）の発展により、（文化的知識、情報をも含む）知識／情報、コミュニティ、そして、個人をもがこれまでにないスピードでめまぐるしく変化している。現代の外国語教育というものは従来の言語、文化的知識の習得だけではこの変化に対応することはできない。本パネルではそれらの問題を概観するため、まず、文化理論の動向を3つに大別し、それらの概念を取り入れた実践を紹介する。

#### 文化理論の概観

現在使われている文化という概念は18世紀の後半、植民地支配や国民国家形成の過程で用いられるようになったものである（縫部・水島, 2005）。人類学者は19世紀ごろ植民地化した「未開」の人口集団の行動や思考様式を観察し描写し、それを実体化して「文化」という用語でまとめた。ここでの前提は観察する集団に属する人々が基本的に同じである（同質性）ということであり、それは知識、つまり、変化しない固定されたものとして扱われている（Benedict, 1934）。その後、人類学内ではこのような知識としての文化を批判的に見る傾向にある（Clifford and Fischer, 1986; Marcus and Fisher, 1986; Appadurai, 1996; Hannerz, 1996; Gupta and Ferguson, 1997）。

最近の言語、教育人類学では身近なコミュニティに参加したい人々が何らかの行動を表現した結果現れたもののスナップショット（Makoni and Pennycook, 2005）を言語／文化と捉えている。コミュニティのメンバー、あるいは、メンバーになりたい人、メンバーとして認められたいと思っている人が他のメンバーに対してどのように振る舞っているか、自己を表現しているかの結果であり、そこで振る舞いは個人によって多様であり、散漫なものである。

そして、このスナップショットという用語は、文化ということばで表されようとしているものが、常に変化しているということを前提にしている。そして、コミュニティの中の個人は、そのスナップショットされた（文化的知識を含む）知識／情報を解釈、評価すると同時に、コミュニティのメンバー、自分自身をも評価している。また、実際にはその自己相互評価により確認された問題は様々な方法で解決が試みられている（Lave and Wenger, 1990）。

ここで、これまでの文化概念に対する視点をまとめると1) 言語／文化の使用には言語／

文化の知識の習得が必要であるとする見方, 2) 言語/文化は個人の表現の媒体であるとする見方, そして, 3) あるグループに所属するメンバーの言語使用を相互に評価/コメントし合うことにより, 文化/言語形成されているのだという見方の3つに大別される。

外国語教育では現在もなお, 文化学習は文化的知識の習得ととらえられる傾向にある (National Standards in Foreign Language Education Project, 1996)。しかし, 文化理論の展開が示すように, コミュニティーに参加する場, つまり, コミュニティーの中で自己表現する場, 自己相互評価をし, 問題発見解決を図っていく場を提供することも大切なことである。最近の科学技術の発展 (テクノロジー) によって, コンピュータとインターネットへのアクセスがあれば, 誰でもどこでも利用することができるようになった。つまり, 時間と場所を選ばず, 世界中の人々につながるようになったのだ。次に, この利点を取り入れた実践 (Wiki, ブログ, ポッドキャスト) プロジェクトの概要を紹介したい。

#### Wiki を用いた実践

Wiki とは協同的なもので編集ボタンをクリックするだけで, いつでも誰でも簡単に編集できる一連のページである (Godwin-Jones, 2003)。Wiki の利点はコンピューターとインターネットのアクセスさえあれば教室外での共同作業をするのに非常に便利であるという点にある。

#### クラス紹介プロジェクトの概要

- レベル 初級前半
- 所要時間 約2週間
- 活動内容, 手順

このプロジェクトでは, クラスのブログに掲示するクラス紹介の原稿をグループで書いてもらうことを課題とした。まず, いい紹介の評価カテゴリーについて話し合い, 学習者との合意の基に評価基準を作成した。その後, 12人の学習者が4人ずつ3つのグループで約1週間, 自己紹介の原稿をクラス外で作成した。また, グループの他のメンバーが書いた文を書き換える際には必ず, 「Discussion」の部分にその理由を記入することを原則とした。最後に出来上がった Wiki 上のクラス紹介は, クラスのブログにポストした。この活動のおおまかな手順は次の通りである。

- 1) プロジェクトの説明をする。
  - 2) 評価基準の話し合いを行い, 最終評価の基準を設定する。
  - 3) Wiki を用いたグループ作業を行う。
  - 4) 最終作品をクラスのブログへポストする。
  - 5) 自己相互評価を行う。
- 成果, 最終評価

最終的な評価は学習者との同意の基に作成された評価カテゴリーを用い, 記述式で行った。その際, 他のグループだけではなく自分のグループについても同じように評価するように指示を出した。

#### ブログを用いた実践

ブログ (blog) とはウェブサイトの一種で, 個人やグループで運営される日記的なホームページのことをいう。ブログの作者 (ブロガー) はブログのデザインもあらかじめ用意されたテンプレートから選ぶだけでよく, HTML や FTP を知らなくてもウェブブラウザから手軽に情報を更新, 編集できる。その上, 写真や他のウェブサイトへのリンクも簡単に掲載できる。さらに注目すべき点は, 従来のホームページのように一方的な情報提供ではないことである。他のブログ記事との連携機能 (トラックバック) や読者がコメントを書き込める掲示板的な機能も兼ね備えている。近年ブロガーは急増してきたが, ブログ運営会社による

とその大部分は若者である (Huffaker, 2005)。その気軽さ、多機能性に加え、若者間での普及によりブログは教育現場でも注目されるようになり、様々な方法で使われ始めている。

#### ブログプロジェクトの概要

- レベル：中上級
- 所要時間：1学期間
- 活動内容、手順

このプロジェクトでは、学生が既習文法・単語・漢字を状況に合わせて使いこなしながら自己表現でき、さらに新しい単語・表現を増やしていくことを目標にした。アメリカ南部の私立大学の日本語3年目の学生が参加し、1学期間に渡り1週間に1度ブログを更新することを課題にした。書く内容は身の回りの出来事や時事問題などへの意見など、自由ということにした。このプロジェクトの手順は次の通りである。

- 1) クラスでプロジェクトの説明および評価基準の説明する。
- 2) 学生各自がブログを開設し、デザインを選ぶ。
- 3) 週に1度ブログ記事を更新する。
- 4) クラスメートのブログ記事を読み、コメントを書く（1学期に15コメント以上）。
- 5) 2～3記事毎にインストラクターと個人面談をし、文法や表現を中心に話し合う。
- 6) インストラクターからのフィードバックをもとに、自分の記事を直す。

- 成果、最終評価

評価は記事ごとに4段階で行った。ただし記事を直した場合には、直した方の評価を採用した。

#### ポッドキャストを用いた実践

ポッドキャスト (Podcast) は、アップルコンピュータ社の iPod と「broadcast」を組み合わせた造語で、簡単に言うと、インターネットを使ったアマチュアラジオ番組のことである (Richardson, 2006)。ポッドキャスト制作者は音声または動画ファイルをウェブサーバ上にアップロードし、iTunes やブログなどを通してインターネット上で配信する。聞く (見る) 側は制作者が運営するブログや、iTunes などのソフトウェアを使って、ポッドキャストをコンピュータや携帯プレーヤーにダウンロードして聞く (見る) (Goodwin-Jones, 2005)。

ポッドキャストの利点として、誰でも簡単に制作・配信することができるという点があげられる。マイクと GarageBand や Audacity などの音声録音機能を持つソフトウェアさえあれば、ポッドキャストを作ることができる。配信も、ポッドキャストへのリンクをブログで公開したり、iTunes にポッドキャストを登録したり、また PodshowCreator.com

(<http://www.podshowcreator.com/>) などの有料配信サービスを利用して手軽にすることができる。

#### ポッドキャストプロジェクトの概要

- レベル 初級前半
- 所要時間 約3週間
- 活動内容と手順

このプロジェクトでは「アメリカにある大学や、そこで勉強する大学生に興味がある日本語話者」を聞き手とし、アメリカの大学や大学生活について情報を提供する番組を作ること課題とした。アメリカ東海岸にある私立大学の1年生1学期目のコースの2セッションから、計30人 (19人と11人) の日本語学習者が参加した。手順は次の通りである。

- 1) クラスのブログと授業時間を使って「よいポッドキャスト」とは何かを話し合い、クラス全体で評価基準を決める。
- 2) 3～4人のグループに分かれて、Horizon Wimba Voice Tools (ウェブ上で音声ファイルを

- 交換するためのシステム) を使ってポッドキャスト(「下書き」)を録音する。
- 3) 他のグループに, 2) で録音した「下書き」を聞いてもらい, フィードバックをもらう。
  - 4) 他のグループからのフィードバックを考慮に入れ, ポッドキャストを作り直す。
  - 5) iTunes とクラスのブログを通して, 配信する。
  - 6) 他のグループのポッドキャストを聞き, 評価する。

● 成果, 最終評価

10のグループがポッドキャストを制作・配信した。最終作品への評価は記述式で, ポッドキャストを配信したクラスのブログでポッドキャストを聞き, ブログのコメント機能を使って評価を書き込んでもらった。この際, 自分と同じセクションから3つ, 別のセクションから2つのポッドキャストを評価するよう指示した。

まとめ

本パネルでは文化概念を簡単にまとめ, 現在の文化学習に参加の観点を取り入れることの重要性を指摘した。その後, その観点を取り入れた実践として, wiki, ブログ, ポッドキャストのテクノロジーを用いたクラス活動を紹介した。言語/文化を多様に変化していくものであるととらえた場合に, 教師, 学習者はその変化を外からただ見守るだけの人間であるということとはあり得ない。現状を肯定しているか, 変えていくかのいずれかでその変化に関わっている, そして, その言語/文化のあり方が様々な人を幸せにも不幸せにもしているのだということを強調して本稿の結びとしたい。

参考文献

- 縫部義憲・水島裕雅(2005). 『講座日本語教育学第一巻: 文化の理解と言語の教育』 スリーエーネットワーク
- Appadurai, A. (1996) *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Benedict, R. (1934). *Patterns of culture*. Boston: Houghton Mifflin.
- Clifford, J. and Fischer, M. (1986) *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Goodwin-Jones, R. (2003). Blogs and wikis: Environments for on-line collaboration. *Language Learning & Technology*, 7(2), 12-16, from - [llt.msu.edu/vol7num2/emerging/default.html](http://llt.msu.edu/vol7num2/emerging/default.html)
- Godwin-Jones, R. (2005). Skype and podcasting: Disruptive technologies for language learning. *Language Learning & Technology*, 9(3), 9-12, from - [llt.msu.edu/vol9num3/emerging/default.html](http://llt.msu.edu/vol9num3/emerging/default.html)
- Gupta, A., & Ferguson, J. (Eds.) (1997) *Culture, power, place: Explorations in critical anthropology*. Durham, NC: Duke University Press.
- Hannerz, U. (1996) *Transnational connections: Culture, people, places*. London: Routledge.
- Huffaker, D. (2005). The educated blogger: Using weblogs to promote literacy in the classroom. *AACE Journal*, 13(2), 91-98, 2006, from - [http://www.editlib.org/index.cfm?fuseaction=Reader.ViewFullText&paper\\_id=5680](http://www.editlib.org/index.cfm?fuseaction=Reader.ViewFullText&paper_id=5680)
- Lave, J., & E. Wenger (1990). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge, UK: University of Cambridge Press.
- Makoni, S., & Pennycook, A. (1995). Disinventing and (re)constituting languages. *Critical Inquiry in Language Studies*, 2(3), 137-156.
- Marcus, G., & Fisher, M. (1986) *Anthropology as cultural critique*. Chicago: University of Chicago Press.
- National Standards in Foreign Language Education Project. (1996). *Standards for foreign language learning: Preparing for the 21st century*. Lawrence, KS: Allen Press.
- Richardson, W. (2006). *Blogs, wikis, podcasts, and other powerful Web tools for classrooms*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.