

修士論文（要旨）
2018年1月

映像メディア利用の異文化間交流活動の分析
—メディア・リテラシーを取り入れたワークショップから—

指導 宮副ウォン裕子 教授

言語教育研究科
日本語教育専攻
215J3012
李 亦秋

Master's Thesis(Abstract)

January 2018

Analysis of Intercultural Exchange Activities Using Video Media :
From a Workshop Incorporating Media Literacy

LI YIQIU

215J3012

Master's Program in Japanese Language Education

Graduate School of Language Education

J. F. Oberlin University

Thesis Supervisor: Yuko Miyazoe-Wong

目次

第1章	はじめに	1
1.1	研究背景	2
1.2	研究目的	3
第2章	先行研究	4
2.1	協働学習（ピア・ラーニング）	4
2.2	メディア・リテラシー	4
2.2.1	MLの定義	4
2.2.2	MLの基本概念	4
2.2.3	MLを用いた日本語の実践研究	6
2.3	学習観の変化	6
2.4	授業とワークショップの相違点	7
2.4.1	一般的定義	7
2.4.2	授業とワークショップの相違点	8
2.4.3	ワークショップを採用した妥当性	9
第3章	調査・活動概要	11
3.1	WS1 ヴァーチャル映画討論会	11
3.1.1	参加者	11
3.1.2	「ヴァーチャル映画討論会活動」の目的	12
3.1.3	使用した映画の選択方法	12
3.1.4	活動で使いたい映像作品	13
3.1.5	ワークショップの概要	13
3.2	WS2 MLを取り入れた異文化間交流活動	15
3.2.1	参加者	15
3.2.2	ワークショップの目的	16
3.2.3	使用した作品	16
3.2.4	リソースの選択基準	16
3.2.5	ワークショップの内容と手順	17
第4章	WS1 ヴァーチャル映画討論会の学び	20
4.1	参加者の学び	20
4.1.1	ヴァーチャル討論会における学び	20
4.1.2	対面討論の学び	22
4.2	改善点	25
第5章	WS2 異文化間交流活動の学び	29
5.1	タスク1の分析	29
5.1.1	タスクの目的	29
5.1.2	内容分析	29
5.2	対話による学びの分析	33
5.2.1	対話の流れ	33
5.2.2	データ C1（協働的な学び）	35

5.2.3	データ C2 (異文化の気づき)	36
5.2.4	データ C3 (MLの学びが起きた対話)	37
5.3	活動評価 (改善点)	38
5.3.1	参加者の実感した学び	39
5.3.2	活動に対する意見	40
第6章	総合的考察	43
6.1	学習者の学び (共通点)	43
6.1.1	複言語でのコミュニケーション能力	43
6.1.2	協働による学び	43
6.1.3	メディア・リテラシーの養成	44
6.2	活動の課題と評価	45
6.2.1	ワークショップのメリット	45
6.2.2	ワークショップからの提案および成果	45
第7章	今後の課題	47
7.1	本研究で明らかになったこと	47
7.2	今後の課題	47

参考文献

巻末資料

要旨

近年のグローバリゼーションやテクノロジーの普及によって、教師も学習者も映像リソースにアクセスしやすくなった。日本語教育現場においても、映像作品は様々な学習目的で使用されている。清水（2013）は映像リソースを使用した対話重視の授業において、中国の大学に在籍する中上級学習者がどのような学びを創出し、教師は何をすべきかについて、協働学習の観点から分析した。学習者は仲間との対話を通し、「創造」へ向かう多様な学びを経験していることが明らかになった。一方、馬（2014）は一步進めて清水が実践授業で導入しなかったメディア・リテラシー（以下、ML）理論を取り入れ、中国の大学に在籍する日本語言語専攻の大学院生を対象に実践授業を行った。その結果、学習者は「対等」な立場にいる仲間との総合的な対話を通して、作品に含まれたメディアの読み取りに自分なりの意味づけを行い、映像作品を批判的に分析し、協働的な学びが得られたことを報告している。このように、これまで中上級レベルの学習者を対象としたMLを取り入れた映像作品使用の実践授業の報告はあるが、初中級日本語学習者を対象とした研究の蓄積は乏しい。馬（2014）は今後の研究課題として、初中級日本語学習者を対象に実践授業を実施し、その学びおよび課題を明らかにすることが急務であると指摘している。稿者は馬の指摘を真剣に受け止め、他者と対等かつ双方向的なコミュニケーションをし、社会に参加できるような日本語学習者および日本語使用者を育成できる教室活動を実践し、提案したいと考えた。

本研究は、メディア素材が使用した二つの活動を考察し、参加者（特に初中級レベルの日本語学習者）がどのように（プロセス）、何（プロダクト）を学んでいくかを検証することを目的とする。

調査1では稿者は大学院の授業で『言語習得研究』という科目の中で行った「ヴァーチャル映画討論会」に参加した学習者の学びを参加者全員（16名）の振り返りレポートから分析し、それに対する学習者の考えを把握し、その成果を実践ワークショップに生かした。調査2では、在日中国人留学生8名（初中級学習者）を対象とし、MLを取り入れたワークショップをデザインし、2016年6月に日本で実施した。分析方法として、二つの活動の参加者の対話と振り返りレポートのデータを質的分析で行った。

分析結果から研究課題について以下のような結論が得られた。

1) 複言語でコミュニケーション能力—留学生と日本人大学生の協働的かつ多方向的に参加し、有効性が示唆された。多言語の同時使用が認められる状況で、初中級日本語学習者は限定的な日本語表現力であっても、日本語（L2）と中国語（L1）を使って＜言語の社会化（language socialization）＞を達成し、自己有能感を感じ、言語使用アイデンティティに変容がもたらされたことは意義深い。2) 協働による学び—多様な文化、背景、経験や知識を持った学習者たちが集まっている学習コミュニティであり、学習者同士が互いに学び合い、他者との対話によってより深い理解が促進されたり、参加者が互いに学び合ったりして新たな創造的な対話と討論（池田他 2007）が実現したことが観察された。3) メディア・リテラシーの養成—メディア・リソースの読み取りを通して、参加者は日本語の実際使用に満足感と自己効力感を得、異文化理解・活用力を重視する活動が実現できたと言える。メディア・リソースの読み取りを通して、日本語の実際使用に満足感と自己効力感を得た。多様性が広がり、メディアをクリティカルに読み解く能力や思考力に繋がったこと

である。

本研究では、映画の視聴後の対話において参加者が何を学んでいるか、その一端を明らかにすることができた。また、初中級日本語学習者を対象とするワークショップへの提案をした。本研究の限界としては、参加者が全員同じ国籍、同じ母語であったことである。研究対象者の種類と数を増やし、多様なデータを取る必要がある。ワークショップ形式の活動が、長期的に参加者にどのような影響を与えていくかを解明することも今後の課題とし研究を深めていきたいと考える。本研究の意義は参加者の生のやり取り分析・考察し今後のMLを取り入れた授業活動の設計および改善の一助となる点であると考えている。

参考文献

- 青木保 (2001) 『異文化理解』 岩波書店
- 池田玲子・館岡洋子 (2007) 『ピア・ラーニング入門：創造的な学びのデザインのために』 ひつじ書房
- 市嶋典子・金龍男他 (2008) 「学習者が評価する日本語教育実践 - 自律学習に向かって」
細川英雄編『ことばの教育を实践する・探求する活動型日本語教育の広がり』 凡人社 12-141
- 大谷尚 (2011) 「SCAT: Steps for Coding and Theorization— 明示的手続きで着手しやすく小規模データに適用可能な質的データ分析手法—」『感性工学』10 No.3, pp. 155-160
- 近藤有美 (2010) 「メディア・リテラシー育成を目指した日本語授業: Youtube 映像を利用して」『長崎外大論叢』(14)51-60
- 蔡京希 (2014) 「ブレンディッドラーニングを活用した日本語教育・韓国の日本語授業の現況報告をめぐって」『日本語教育研究』 28, 129-143
- 斉 茜芸 (2015) 「CSCL 環境における 環境における 環境における 協働 学習 コミュニティ コミュニティ コミュニティ の考察—なぜ彼らは日本語翻訳学習グループに参加し続けるのか に参加し続けるのか—」桜美林大学大学院言語教育研究科 日本語教育専攻 修士論文
- 佐々木倫子 (2007) 『変貌する言語教: 多言語・多文化社会のリテラシーとは何か』 くろしお出版
- 佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法: 原理・方法・実践』 新曜社
- 塩谷奈緒子 (2008) 『教室文化と日本語教育』 明石書店
- 清水美帆 (2013) 「中国 A 大学における映像メディアを用いた日本語「視聴説」授業の研究—映画をリソースとした対話重視の授業実践から—」桜美林大学大学院言語教育研究科日本語教育専攻 修士論文
- 鈴木みどり (2013) 『Study Guide メディア・リテラシー入門編』 リベルタ出版
- 藪田碩哉 (1994) 「ワークショップの仕立て方・ワークショップの基礎知識技術と技法を考える」(WORK SHOP-体験的参加型学習とワークショップ<特集>) 『社会教育』 49 (10), 26-30
- 深井美由紀・佐藤慎司 (2008) 「教室から世界へ向けてポッドキャストを使った社会文化的アプローチの实践」細川英雄編『ことばの教育を实践する・探求する活動型日本語教育の広がり』 凡人社 169-183
- 藤原三枝子 (2004) 「外国語教育における文化社会学習—知識伝達型から学習プロセス重視型へ—」『学習者中心の外国語教育をめざして』 三修社 p.137-154
- 永見昌紀 (2005) 「協働学習を理解する」『文化と歴史の中の学習と学習者—日本語教育における社会文化的パースペクティブ—』 凡人社
- 西野藍 (2005) 「学習者の母語使用を理解する」『文化と歴史の中の学習と学習者—日本語教育における社会文化的パースペクティブ—』 凡人社
- 細川英雄 (2008) 『ことばの教育を实践する・探究する: 活動型日本語教育の広がり』 ことばと文化の教育を考える会編著 凡人社

- 細川英雄 (2012) 『「ことばの市民」になる：言語文化教育学の思想と実践.』 ココ出版
(日本語教育学研究 3)
- 細川英雄 (2016) 『市民性形成とことばの教育：母語・第二言語・外国語を超えて』
尾辻恵美, マルチェッラ・マリオッティ編 くろしお
- 堀公俊・加藤彰 (2008) 「ワークショップデザイン——知をつむぐ対話の場づくり」
日本経済新聞出版社, 239
- 馬珊 (2014) 「映像作品を用いた日本語授業の研究 - メディア・リテラシーを取り入
れた実践授業からの考察 - 」 桜美林大学大学院言語教育研究科日本語教育専攻
修士論文
- 宮副ウォン裕子 (2011) 「地球市民教育とメディア・リテラシー教育の可能性—短編
アニメ『つみきのいえ』を用いた双(多)方向的活動の実践から—」 第九回国際日
本語教育
- 宮副ウォン裕子 (2014) 「ヴァーチャル映画討論会における言語の社会化」『言語教育
研究』 5, 1-12
- 宮副ウォン裕子(2015)「ブレンディド・ラーニング (BL) の有効性」『言語教育研究』
- 村上恵・熊取谷哲夫(1995)「談話トピックの結束性と展開構造」『表現研究』62, 101-111
- 茂木一司 (2010) 「協同と表現のワークショップ：学びのための環境のデザイン」 東
信堂
- 山下隆氏 (2005) 「授業の中の相互行為を理解する」『文化と歴史の中の学習と学習者
—日本語教育における社会文化的パースペクティブ—』 凡人社
- 吉村弓子・宮副ウォン裕子 (2009) 「日本と香港をつなぐヴァーチャル教室の映画批評
交換—異文化理解における映画の効果と外国人留学生の役割—」『北海道言語研究会』
7, 29-40
- 李建華・宮崎恒平 (2013) 「視聴覚授業の新たな形態の模索—日中のテレビ番組を用
いたメディア・リテラシー向上の試み—」『福井工業大学研究紀要』 501-508

Sfard, A. (1998). On Two Metaphors for Learning and the Dangers of Choosing
Just One. *Educational Researcher*, 27(2):4-13

【参考 web サイト・資料】

Jacob Frey キャラクターアニメーター 『The Best Present』

<<http://www.jacobfrey.de/thepresent/>> (2016/07/06 最終アクセス)

Youtube 『つみきのいえ』

<<https://www.youtube.com/watch?v=kizsmaXZ3H4>> (2016/07/06 最終アクセス)

<http://www.japanese-edu.org.hk/sympo/upload/manuscript/20121019115725.pdf>

https://www.lang.nagoya-u.ac.jp/nichigen/menu5_folder/jisshu/2007/koga.pdf

<http://ci.nii.ac.jp/els/contents110009995223.pdf?id=ART0010552936>