

異文化理解教育における価値体系認識の重要性について —クロスカルチャー・シミュレーション“Rafa Rafa”の改善と実践—

河野晋也（長崎大学大学院教育学研究科）

福田正弘（長崎大学教育学部初等教育講座）

松本和寿（長崎大学教育学部附属小学校）

1. はじめに

現在は国際化の時代と言われ、学校では総合的な学習の時間などを利用して、異文化理解のための教育が盛んに行われている。多くの学校の実践は、例えば外国人講師を招き、衣食住などの違いを紹介してもらうといった、いわゆる「楽しい」交流学习である。子どもは異文化を直接体感することで、異文化に興味関心を持つ。

しかし、異文化を理解するためにはこうした従来の教育では不十分である。異文化理解の際には、様々な問題が関ってくる。偏見や誤解、緊張、軋轢などの文化摩擦が存在するのだから、異文化をどう理解し、どう問題を解決するのか、を考えさせる必要がある。井門(1997)はこうした文化摩擦を「異文化間コンフリクト」と呼んで、異文化理解教育の学習内容の中に加えることを提唱している。

ただし、児童は同質の文化の中で育っていることが多く、異文化と接する機会は少ない。これでは異文化理解の問題を考えるどころか、異文化の存在を認めることも難しい。それを考慮した教材として、井門はクロスカルチャー・シミュレーション“Rafa Rafa”を取り上げている。このシミュレーションにおいて、児童に異文化交流と異文化間コンフリクトを疑似体験させることで、興味関心を持たせるだけでなく、問題を実感として認識させることができる。

本稿では、まず“Rafa Rafa”について紹介し、これを用いた先行実践の検討から、それらに内在する問題点を指摘する。次いで、その改善案を提示し、長崎大学附属小学校における実践について報告する。

2. “Rafa Rafa”の概要

“Rafa Rafa”は、アメリカの R.Garry シャーツによって、より望ましい異文化理解・交流を考えさせることを目的として開発された、初等教育用のシミュレーション教材である。従来の“Rafa Rafa”が学習過程を表1に示した。

表1 “Rafa Rafa”の学習プロセスと児童の活動

学習のプロセス	活動内容
①概要の説明	指導者からシミュレーションの目的や進め方について児童に説明がなされる。
②グループ編成	児童はαランドとβランドという二つの異なる架空の社会に分かれて、それぞれ別の

		教室に集まる。αランドは長老制社会（男・女各1名の長老がいる）で、年長者ほど賢く、尊敬される。また、仕事よりも遊びを大切にする結びつきの強い社会である。βランドは、年齢による区別に意味はなく、取引で利益を上げた者ほど尊敬される市場社会である。取引にはベータ語が使われる。
③ シ ミ ュ レ ー シ ョ ン	1) 社会の ルール の学 習及 び 実 践	児童は、それぞれの社会に必要な道具を受け取り、その文化の価値、習慣、規則等を学び実践する。それぞれの社会には細かくルールが決められていて、外の社会の者には簡単にルールを解説することができないようになっている（相手社会の者に自社会のルールを話してはならない）。
	2) 観 察 者・訪 問者 の選 出	自社会の文化（価値観や行動様式など）を習得した後、児童の中から観察者（1名）と訪問者（観察者以外、（参加者数によっていくつかのグループに分けられる）のいずれかの役割を担当する。
	3) 観 察 者 の訪 問・社 会的 実 践	初めに観察者、次に訪問者の順で互いに同時に相手の社会を訪問する。（訪問者以外は、自社会で活動し、相手社会の観察者から観察されたり訪問者と交流したりする。観察者は約2分間相手社会を訪問し、その文化の価値、期待、習慣、規則などがどのようなものであるか、を読み取る。このとき、相手社会のメンバーと交流はせず、ただ観察するのみである。また相手社会のメンバーに絶対に質問してはならない。
	4) 観 察 者 の報 告・対 策の 検 討	2分後、観察者は自社会に戻ると他のメンバーに相手社会について報告し、皆で相手社会の分析を行い、どのようにすれば相手と友好的に、効果的に交流できるかを話し合う。
	5) 訪 問者 の交 流及 び報 告・社 会的 実 践	訪問者が相手社会を訪問し交流する（約2分間）。訪問者も質問することはできない。交流後、自社会にもどり報告する。（これをグループの数だけ訪問を繰り返す）。交流は観察者の報告と自らの観察をもとに、試行錯誤で行われるため、訪問者は相手社会のメンバーとの間に軋轢を起こしたり、カルチャーショックを体験したりもする。
④全体討議		シミュレーション実践の終了後、児童は一つの部屋に集められ、指導者から質問がなされる。学習者は体験に基づいて意見を述べる。

3. これまでの“Rafa Rafa”実践に見られる課題

3-1 異文化間コンフリクト

異文化間コンフリクトは実際の異文化理解、交流に付随する問題であり、異文化理解の妨げとなる対立、軋轢等である。異文化間コンフリクトを体験させる異文化理解教育の目的の一つは、異文化理解の様々な側面を見せ、異文化理解や交流に付随する問題に出会ったときのより良い解決を考えさせることである。児童に異文化理解の過程で起こる対立や軋轢を感じさせ、その問題・原因等を検討・分析させ、さらに対処・解決しようとする態度・能力を養うのである。

そうした体験的な学習教材として“Rafa Rafa”の実践は井門(1994, 1997, 1999)や大津(1995)らが報告している。“Rafa Rafa”は、児童は様々な異文化間コンフリク

トを体験させる点で「楽しい」だけの交流とは大きく違う。より正確な異文化理解の問題を意識させることができることは、評価に値するだろう。どの報告を見ても、学習者が異文化に対する不安や困惑の気持ちを感じていることがわかる。これは従来の異文化理解教育には少なかった反応である。しかし、問題は、児童が感じた異文化間コンフリクトから、何を学び取っているか、ということである。“Rafa Rafa”を実践することで異文化間コンフリクトに適切に対処できるようになるのだろうか。その点に注意しながら先行実践を検討する。

3-2 態度的解決

“Rafa Rafa”での交流は試行錯誤の積み重ねである。児童は何も知らない状態で異文化と交流し、失敗を繰り返すことになる。実際の社会でこれほど失敗が続けていけば、理解する前に交流は不成功に終わる。“Rafa Rafa”は、もとより試行錯誤から生まれる異文化間コンフリクトを体験させるのが目的なので、失敗から「このままでは異文化理解に十分ではない」と感じさせるのは良い。しかし、児童は試行錯誤よりも効果的な異文化理解・交流の問題解決方法を明確にできないまま授業が終わってしまう。その結果、児童がたどり着く解決方法の多くは態度的な解決になる。

例えば、井門(1997)は、茨城県水海道市立水海道小学校での実践報告の中で、全体討議において「二つの社会がうまく交流する方法」「身近にいる外国人・友達と接するときに配慮すべきこと」に対する答えとして、全般的に「仲間外れをしない」という態度的な記述に止まるものや漠然とした回答が多かった、という報告をしている(p.11)。異文化理解のためにはこうした態度的な解決だけでいいのだろうか。

“Rafa Rafa”において異文化間コンフリクトを体験させる目的は、異文化理解の問題を感じさせるだけではない。自己の中のエスノセントリズム(自文化中心主義)を感じさせることも目的の一つである。ある文化に慣れたものは、必然的に、他の文化を「異質」「変なもの」として感じとってしまう。「仲間外れをしない」などの態度的解決は、そうしたある意味自然な感情を、押し込めるだけの解決になるのではないか。こうして考えれば、態度的解決だけでは、まだ不十分であるように思えてくる。どのような解決に導けばよいのだろうか。

態度的な解決は結論として重要である。仲間外れをしてはいけないことは誰でも知っている。実際の交流もこうした態度的な解決でたいていうまくいくだろう。しかし、受け入れがたいものを受け入れるという行為は負担が大きい。井門の報告のように態度的解決に導くならば、少なくともなぜ自分たちと違う文化を持っているのか、を理解させる必要があるだろう。正体のわからないものを受け入れることほど怖いものはない。異文化理解においては「どのように違うのか」よりも「なぜ違うのか」を児童に考えさせる必要がある。

3-3 態度的解決を超えて～価値体系の認識～

様々な文化は、相互につながりを持つ。それぞれの文化の行動様式や習慣の背景には、それぞれの価値体系が存在し、諸々の社会のルールを形成しているのだ。一見個別に見える様々な習慣や行動様式、文化は深いところで、価値体系というつながりを持っていると言える。価値体系とは、要は「なぜこのような文化があるのか」の「なぜ」にあたる内容である。例えば「経済活動優先」、「年長者を重んじる」などがそれである。価値体系が理解できれば先述の「なぜ違うのか」を理解することは容易である。これを学ばせる機会が“Rafa Rafa”には欠落していると考えられる。井門(1994)も、「現実の世界では、国家間や民族間、宗教間、男女間など歴史的な蓄積があり、この点が相手を理解することにおいて欠かせない部分である」(p.111)にもかかわらずそれが欠けている、と述べて“Rafa Rafa”における問題点を指摘している。

このことから、価値体系を理解させることができれば、児童は様々なルールを体系的に理解できると考える。未知の異文化に接するときにも、深層の価値体系を知ることによって個々のルールをある程度推測することができる。これが、児童の異文化理解、交流のヒントとなる。児童は文化の背景にある価値体系の存在に気づき、異文化理解における価値体系調査の大切さを知ることによって態度的解決よりも積極的、具体的な解決を考えることができるのではないだろうか。

では、“Rafa Rafa”においては、こうした価値体系を教えることは不可能なのだろうか。そうではない。従来の異文化理解教育の教材と違い、“Rafa Rafa”で与えられるカルチャーショックは個別断片的なものではなく、それぞれの価値体系の下で相互に関連しあって生じるものである。“Rafa Rafa”で児童が感じる異文化、ルールは「 $\alpha \cdot \beta$ 社会のルール」という統一性がある。この統一性に注目することで、価値体系の存在に気づかせることができるはずである。

従来の実践例ではこの“Rafa Rafa”の特徴を生かしきれていないのではないか。大津(1995)は、異文化がどのような価値体系をもつ文化であるのかについての推測が十分になされていない理由として、「 $\alpha \cdot \beta$ 文化の特徴が羅列的に提示されたことにあると考えられる。・・・25分という短い時間の中で、自文化の個々の特徴を習得するのに精一杯で、個々の特徴を関連づけてそれぞれの文化に固有の価値体系を必ずしも意識しなかった」(p.109)という考察を述べ、「各文化の特徴を整理して体系的に提示する必要がある」(p.111)としている。

全体討議でなされる質問項目にも、各々の文化を説明し、また尋ねる内容はある。しかし、一つ一つの行動様式や習慣を検討し、それらを連関させて、直接価値体系に気づかせる質問や機会は特に指定されていない。

4. 改善版“Rafa Rafa”の実践

ここまでの先行実践の検討から従来の“Rafa Rafa”に修正を加える必要性を述べ

てきた。筆者は、態度的解決にとどまるという問題点を解決し、ルールの背景にある価値体系に目を向けさせるために、独自の変更を加えた“Rafa Rafa”の実践を試みた。詳細は、資料として授業計画を載せたので参照されたい。ここでは、主な変更点の意図を説明する。紹介するのは、長崎大学附属小学校（2006年2月実施、6年生41名、指導者：河野晋也（筆者）及び松本和寿（長崎大学附属小学校教諭））での実践である。

4-1 改善点

改善のポイントは、異文化間コンフリクトの解決方法を考えさせるきっかけとして、表層のルールの背景にある、見えない価値体系に気づかせることであった。

そこで、ゲーム終了後の全体討議において、「なぜこうした文化があるのか」「なぜ、驚くようなルールがあるのか」といった「なぜ」にこだわった発問から、体験を元に、個々のルールの背景にある価値体系に気づかせるようにした。その後、価値体系を知ること、多くのルールの根拠を知ることができる、というまとめを導かせる。

さらに、学習内容を実際の社会生活に生かすために、具体的な事例を提示し、交流の方法を考えさせた。シミュレーションは現実の世界をある程度簡略化している。児童には疑似体験の中で感じたことや体験したことを反省して、実際の生活の中で生かすことが求められる。疑似世界と現実をより密接につなげる具体的な媒介が必要と考えた。特に初等教育においては具体的な事例を提示することで、学習者の理解は大きく進むのではないかと考えた。ただし、資料を強く印象付けすぎると、逆にシミュレーションの効果が薄れてしまうので注意が必要である。具体的な資料と、シミュレーションの体験とを何度も振り返ることが必要である。

今回は、学習材として「犬肉料理」の写真を提示した。児童の中には海外に旅行に行く児童も多い。カルチャーショックの程度にも差が生まれることを危惧して、できるだけ全ての児童が同じ程度の驚きを感じることでできる学習材として朝鮮半島や中国の一部の地域で食される「犬肉料理」を選んだ。

4-2 実践における授業の流れ

学習計画は大きく4つに分けた。（ア）導入部分における資料からの受動的なカルチャーショック、（イ）シミュレーションにおける体験的なカルチャーショック、（ウ）全体討議によるルールの解明と解決①、（エ）解決②と学習材からの振り返り、となる。以下にそれぞれについて述べる。

（ア）導入部分における資料からの受動的なカルチャーショック

まず、授業の最初に学習材を提示し、「犬肉料理の写真」であること以外は何も説明せずに感想を書かせた。

最初に見たときの児童の感想には「割と近いのになんで文化がこんなに違うのだろう？」「鍋を見てまさか犬の肉だとは思わなくて、びっくりしたし、犬の肉を食べるのもびっくりした」といった驚きの感想がほぼ全員に見られた。また、「犬がかわいそう」「変わった文化だと思った」というように、自文化中心の観点から見ていることが伺えるような感想も多かった。「犬がかわいそう」というのは、犬をペット、つまり家族の一員に近い身近な存在として見ている者の感想と言える。

これをきっかけに、異文化理解の難しさを伝え、「異文化を持つ人たちとどうすれば仲良くなれるか考える」というねらいを提示してシミュレーションの実践に入った。

(イ) シミュレーションにおける体験的なカルチャーショック

児童は(ア)の「仲良く交流する」というねらいを意識した取り組みを行った。(ア)を踏まえることで、児童はシミュレーションにおいてある程度慎重に行動するだろう。しかし、慎重に取り組んだとしても、相手社会のルールは簡単に解読できない仕組みになっており、なかなかうまく交流できない。逆に、より明確にカルチャーショックを受けることになってしまう。つまり(ア)の反省を生かせない、ということを(イ)で感じることで、試行錯誤という交流方法の限界を感じさせることができる。

(ウ) 全体討議によるルールの解明と解決①

シミュレーション後に児童が記入した質問シートを元に、討議を行う。この過程で先述の文化の価値体系に気づくきっかけを与えたい。そのための質問とその意図を以下に示す。質問は、①相手社会の様子、②自社会に来た訪問者の様子、③相手社会訪問時の自分の気持ち、④相手社会のルール、の4つである。従来の“Rafa Rafa”では質問④は相手社会のルールではなく、自分の社会のルールを説明する。

質問①で児童は、訪問者から見た自文化(私)がどのような存在であったかを知らされる。質問②③では自他を含む訪問者の感情を知ることから、マイナスの感情の原因を考える手がかりとする。これらの質問から、児童は異文化間の交流の難しさや異文化間交流におけるマイナスのイメージを感じたことを伝えてくる。そこで、なぜうまく交流ができないのか、という質問をしたとき、当然のように「ルールが分からないから」という答えが返ってきた。ここで、質問④を答えさせる。

相手社会のルールを説明すると、説明した児童は、相手社会構成員から「正確に把握できていない」というコメントをもらってしまう。「相手社会の人は、自社会のルールを正確に言えたか？」という質問にはほぼ全員が「言えていない」と主張した。

そこではじめて一つの交流する方法の予測、仮説(解決①)、「今回交流がうまくいかなかったのはルールが分からなかったからで、ルールさえ分かれば気持ちよく交流ができる」という仮説を、児童が立てることができた。

ここでルールを指導者から説明したが、表面的な部分のみを説明した。アルファ社

会を例に挙げると、「骨を片手に隠してどっちの手に入っているかを当てるゲームを行う。3回連続で骨のない手を当てると、周りの人が『ラファラファ』と言いながら成功した人を3本の指で触るというルールがあった。二人の長老がいた。」程度の説明にとどめた。この説明を受け、児童は次々に付け加えの説明をしてきた。「3」という数字のもつ意味や、「長老」が偉い理由や、「罰や追い出される理由」などである。

指導者が説明したルールは、差し障りなく交流する際の最低限のルールである。しかし、児童が付け加えるということは、表面的なルールだけでは交流には足りないと感じているからである。この気づきをもとに解決②へと導いた。

(エ) 解決②と学習材からの振り返り

児童が付け加えようとしたルールの多くは、「ルールの背景」「社会の価値観や考え方」に関するものである。これらは文化の深層部分であろう。この深層部分に目を向けることで、価値体系の存在に気づく。

そこで、児童から出た「ルールの付け加え」を「なぜ、このような文化があるのか」という発問の答えになる、という点を確認した。そして、改めて両社会の価値観や社会制度などを詳しく説明し、本当の異文化理解に必要なことは表面上の知識だけではなく、深層の部分である価値観や、歴史、考え方など、文化の根拠を知ることであることを確認した（解決②）。

さらに、冒頭の学習材「犬肉料理」の写真に戻り、この写真の深層部分、写真に見えない価値体系（海のない寒村で良質のたんぱく質を冬でも得るために犬の肉が適した食材であったこと）を説明し、感想を書かせた。この過程において児童は、授業の最初に見たときとは違う観点で学習材を捉えることができた。児童の感想の一例は以下のようなものである。

「最初はただ違う文化だとしか思わなかったけど、説明を聞いたら違う文化というより、なるべくしてなったものなのだと思うようになった」

「日本とは食文化が違うけれどもそれぞれなぜ、犬の肉を食べだしたのかを聞くと、犬の肉を食べようと思うことがなんとなくわかってきた」

これらの感想を見ると、最初に見たときよりも変化があったことがわかる。価値体系、「なぜ」を知ることの大切さを訴える答えが多かった。

5. おわりに

従来の異文化理解教育では、異文化と接するときどのように接するべきか、明確に児童がイメージすることができなかった。しかし、「なぜこうした文化があるのかを知る」ということの有効性を児童に理解させることで、これからの生活に生かすことのできる異文化理解教育となる可能性がある。異文化と接する態度を形成することが重要なのは変わらない。しかし、その態度とは、異文化と接したときの様々な感情

を押し込めて、当たり障りのない行動をするような態度ではない。受け入れにくい考え方や行動様式は、異文化には多く存在する。そうした異文化をいかに受け止めるのかを考えた上で、態度を形成することが重要なのである。

犬の肉を食べたくないと思うことは悪いことではないし、最初の『犬がかわいそう』などの感想が全く間違っているわけではない。日本の文化に慣れた者にとっては、どれほどの理由や根拠を提示されても馴染みにくいのは当たり前である。しかし「なぜその文化を持つのか」を理解することで、異文化の受け止め方に無理がなくなり、受け止める態度を形成しやすくなることが今回の実践でわかった。

従来の“Rafa Rafa”は、児童を異文化理解や交流に必要な態度的解決に導くには良い教材といえる。異文化理解の良い面だけでなく、問題点を含めた学習ができる。一方的に資料を与えて考えさせるのではなく、児童が自分の体験を元に考えることができるからである。シミュレーションを用いることによって、学校では体験できない内容を授業で扱うこともでき、実際の社会に類似した空間を作り出すことができる。

しかし、「どう違うのか」だけでなく「なぜ違うのか」という、文化の背景にある価値観を理解することで、より具体的に偏見や蔑視を乗り越えるきっかけをつかむことができると思う。“Rafa Rafa”に限らず異文化理解教育においては、表面的な理解にとどまらず、より正確な異文化理解の様子を伝え、問題解決の方法まで考えさせることで、より良い態度形成が図られるだろう。異文化を受け止めようとするときには、大きなストレスがかかる。それを軽減するためにも価値体系の認識に基づく学習を行うことが、異文化理解教育において効果的と考える。

文献

Shirts,R.G.(1976). Rafa Rafa, Del Mar CA:Simile II.

井門正美(1994).「異文化理解教育におけるクロスカルチャー・シミュレーション “Bafa Bafa” の意義」 筑波大学大学院博士課程教育学研究科『教育学研究集録』第 18 集, pp.105 - 118.

井門正美(1997).「小学校の異文化理解教育におけるクロスカルチャー・シミュレーション “Rafa Rafa” の意義—茨城県水海道市立水海道小学校における実践を通して—」 筑波大学社会科教育学会『筑波社会科研究』第 16 号, pp.1 - 14.

井門正美(1999).「クロスカルチャー・シミュレーション “Rafa Rafa” と『心の教育』」『国際化・情報化社会における心の教育』,「心の教育」実践体系第 10 巻, pp.114 - 124.

大津和子(1995).「文化理解的アプローチの実践と評価 - シミュレーション Bafa Bafa を活用して - 」 全国社会科教育学会『社会科教育論叢』第 42 集,pp.102 - 113.

資料：授業展開案

	児童の取り組み	教師のかかわり		分
導入	1. 学習材 1 から、国による食文化の違いに驚きをもつ。	学習材 1 カルチャーショックを想起させる資料を提示 (犬鍋の写真)	○学習材 1 によって文化の違いの大きさを感じさせ、児童の心の中に芽生えるカルチャーショックや誤解・偏見を発見できるようにする。ワークシートに学習材 1 を見て感じたことを記入させる。そして本時のねらいを告げ、ゲームで体験しながら異文化理解について考えていくことを告げる。	10
展開 1	2. シミュレーションで異文化との交流を体験する。	学習材 2 ルール説明用の模造紙 α用備品(骨) β用備品(取り引きカード) 学習材 3 質問シート	○シミュレーションの留意点は次のとおり。 ① ラファラファの概要説明。(5 分) ・ ルール説明が書かれた模造紙を見せながらシミュレーションの方法を説明する。 ② 2 つ(国)に分けて別の部屋に誘導し、それぞれの社会で文化を実践させる。(15 分) ・ 児童が自文化の行動様式を習得できるようにする。 ③ 各社会を二つのグループ(訪問団 1.2)に分け、訪問団 1 を相手社会に訪問させる。次に訪問団 2 も同じように訪問させる。(各 3 分 全体の見込み時間 10 分) ・ 訪問団 1 が訪問している間、訪問団 2 は自社会で相手社会からの訪問団 1 を迎えることになる。しかし互いにルールを教えてはいけなようにさせ、試行錯誤で交流を続けるうちにカルチャーショックを感じるができるようにする。 ④ 教室に戻ってアンケート用紙に記入する場を設ける。(10 分)	35
展開 2	3. 記入したアンケートに沿って発問に答え、考える。	学習材 3 質問シート (記入済み)	○記入済み学習材 3 を発表させることで、体験したカルチャーショックを冷静に見つめ、分析する場を設ける。発問内容と留意点は以下の通りである。 ① 相手社会の様子 ・ ①は「訪問者から見た自文化(私)」を相手からの指摘で明らかにする。 ② 自分の社会に来た訪問者の様子	25

			<p>③ 相手社会へ訪問しているときの自分の気持ち</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ②③では自他を含む訪問者がどのような感情を抱いたかを、発見するとともに、マイナスの感情の原因を考える手がかりとする。 <p>④ 相手社会のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ④においてルールが初めて明かされ、カルチャーショックの原因が明かされる。 ・ 表層のルールだけでなく、その背景にある価値観や考え方（「なぜこのルールがあるのか」）に、児童が気づけるようにする。 	
ま と め	4. ゲームを通して学んだことは何か（アンケート用紙⑥のみここで記入）	<p>学習材 1（再度）</p> <p>①犬鍋の写真</p>	<p>○再度学習材 1 - ③を振り返り、犬を食べる人と食べることを嫌う人の根拠を伝え、再度ワークシートに「鍋を見て感じたこと考えたこと」を記入する場を設け、数名の児童に発表させる。</p> <p>○児童は発表において、「理解しなければならない」というような意見を述べるだろう。しかし、犬の肉に対して嫌悪感、違和感を覚えてしまうことは事実であり、慣れていない我々には仕方のないことである。それでも嫌悪感を抱いてしまう、という点を確認した後、偏見や誤解を解消すること、相手を理解することは不可能か、可能ならばどうすればよいのか、についてワークシートに記入する場を設ける。時間を見てその場で意見を述べるようにする。</p> <p>○数名の児童にワークシートの内容や意見を発表させた後、文化の意味とその背景にある価値体系を知ることの重要性についての教師の言葉を添えて、授業を終える。</p>	<p>10</p> <p>／</p> <p>10</p>