

《研究論文3》

文化を取り入れた総合的日本語教育を ユビキタスに提供する IT 利用について

森 山 新*

1. はじめに

今日のように人と人、社会と社会とが交わり、それを通じて異なる文化と文化とが日常的に接触する国際化時代においては、ことばの違いがもたらす問題とともに、ことば以外の、文化、社会、習慣の違いがもたらす問題が、人や国の対立を引き起こす危険性すら秘めている。したがって日本語教育においても、日本のことばそれ自体を教えること以上に、日本の社会・文化・習慣を教える重要性が高まっている。

このような理由から、今日、言語教育に文化教育を取り込むという形で、日本語教育のあり方が大きく変わりつつある、あるいは変わらなければならない時代を迎えているといつてよい。

これを文化をも包含した「総合的日本語教育」ということばで表すとすれば、そのような総合的日本語教育を実現するために、何が必要であるかを検討する必要がある。2003年度に本学で行われた「第5回国際日本学シンポジウム」のパネルディスカッションにおいて、「日本学との連携による総合的日本語教育の可能性」が話し合われた理由もここにあった(森山2004)。

第5回国際日本学シンポジウムにおいて、李は言語の「総合的教育」の「総合性」には、3通りの意味があるとしている(李2004)。第一に「言語4技能の総合化」であり、第二に統合

教科的現場体験学習として展開される「認知的な総合化」、第三に関連領域を学際的に統合する「知的な総合化」である。このうち「総合的日本語教育」の構築に必要なのは、「認知的総合化」と「知的総合化」である。

「知的総合化」は、日本語教育が「文化」を取り込んだ横の拡大を必要とする。言い換えれば日本語教育をして学際化へと向かわせ、日本学との連携を不可欠なものとする。

また佐々木は、一言で「文化」といっても、そこには3通りの概念、すなわち「所産・知識としての文化」、「相互作用に介在する文化」、「個としての文化」があり、時代の流れの中で、文化はその重視点を変え、「所産・知識としての文化」から、「相互作用に介在する文化」へ、さらには「個としての文化」を重視する方向へ移動しているという(佐々木2004)。李の「認知的総合化」は、取り込むべき「文化」を、「所産・知識としての文化」から、「相互作用に介在する文化」へ、さらには「個としての文化」へと、その重視点を移動させることに役立つが、日本語教育の認知的総合化のためには、実質的な国際交流もさることながら、インターネットを活用した仮想空間上での国際交流も有効な手段と考えることができる。なぜならウェブ上の仮想空間は、擬似的ではあるものの、人と人、文化と文化の接触場面を創り出し、ユビキタスで日常的な国際交流を現実のものとするからである。このようなことから本稿では、インターネットを活用した総合的日本語教育の実現のた

*お茶の水女子大学留学生センター助教授

めの試みとして、ウェブ上の3次元仮想空間(3D-MUD)を用いた日本語・異文化理解教育の実践について報告し、その有効性や実用化に向けて残された課題は何かについて考察する。

2. 3D-MUDを用いた日本語・異文化理解教育の実践

2.1 3D-MUDとは

本稿で紹介するのは、平成15年度科学研究費補助金の助成により行われた萌芽研究「3次元仮想空間を利用した日本語教育システムの開発と評価」(研究代表者：坂元章、研究分担者：森山新他)の一環として、韓国・同徳女子大学と日本・お茶の水女子大学の間で実施された日本語・異文化理解教育の遠隔実験授業の実践報告である。遠隔授業は2003年10月から2004年2月まで、米国CRG(Created Realities Group)が開発したシステム「VX Interactive Distributed Learning Client」(以下、CRGシステムと表す)を用いて行われた。

前章で述べたように、ウェブ上の仮想空間は、人と人、または文化と文化の擬似的な接触場面を創出し、異文化理解教育において扱う「文化」を「所産・知識としての文化」から、「相互作用に介在する文化」へ、さらには「個としての文化」へと向かわせることに役立つ。とりわけ3D-MUDの活用は、以下に述べるように接触場面の創出に効果的である。

3D-MUDのMUD(Multi User Dungeon)とは、複数の参加者が、コンピュータを介して、われわれの現実の生活空間を模した疑似空間に入り、そこで音声や文字チャットなどのシステムによって他者と相互交流を行うものである。3D-MUD(3次元MUD)はその中でも、疑似空間が立体的(3次的)に描かれているために、より現実性(リアリティ)の高いシステムとなっている。

3D-MUDを活用したシステムには、CRGシステムのほかにも野村総合研究所が開発した、3D-IESなどがある。本研究がCRGシステムを用いた最大の理由は、本システムが他のシステムとは異なり、音声をコミュニケーション媒体としている点にある(3D-IESをはじめ、CRGシステム以外の3D-MUDの多くは文字チャットをコミュニケーションの媒体としている)。音声によるコミュニケーションは、文字によるコミュニケーションに比べ、現実のコミュニケーションに一步近づいており、後述するように異文化理解教育や外国語(日本語)教育のために不可欠である(CRGシステムと3D-IESの比較については森山他(2004)を参照)。

2.1.1 CRGシステムの紹介

次に本研究で用いたCRGシステムについて紹介する。このシステムは他の3D-MUD同様、インターネットを利用した3次元仮想空間を設定、参加者はその中にアバターとして参加し、教室活動をはじめとした様々なコミュニケーション活動を行う。

図2が本システムの仮想空間である。本システムでは、大学のキャンパスを想定した空間が設けられており、建物を入ると4つの教室がある。1つの教室には20名程度入ることができ、相互に自由なコミュニケーションを行うことができる。別の部屋の参加者の声は聞こえないので、グループ活動のような場合には、教室を分けることにより、同時に複数のタスクをこなすことも可能である。コミュニケーションの主たる媒体は音声で、そのほか文字チャット、スライドショーを使用することもできる。

2.1.2 CRGシステムの長所と短所

(1) 長所

① 3D仮想空間内での音声による会話機能

本システムの最大の長所は、前述のように、

3D仮想空間内で音声による双方向コミュニケーションが可能なことである。とりわけ外国語教育では、音声は何よりも重要である。また異文化理解教育でも、ディスカッションなどの双方向型コミュニケーションが行われることが多く、音声は重要である。特に参加者が外国人である場合には、チャットによるコミュニケーションは文字入力が必要ではなく時間もかかる。また音声を用いて現実のコミュニケーションに一步近づけることは、文化教育を「所産・知識」から「相互作用」、さらに「個」へと向かわせるために必要不可欠の要素でもある。その意味から音声の主たる媒体とした本システムは外国語教育や異文化理解教育に威力を発揮する。

②テキスト・イメージなどの視覚情報の配信

外国語教育や異文化理解教育の授業ではやはり板書が必要なことが多い。本システムは図2

(d)のように3D空間内に、パワーポイントで作成したテキスト・イメージ情報をスライドとして配信することができる。

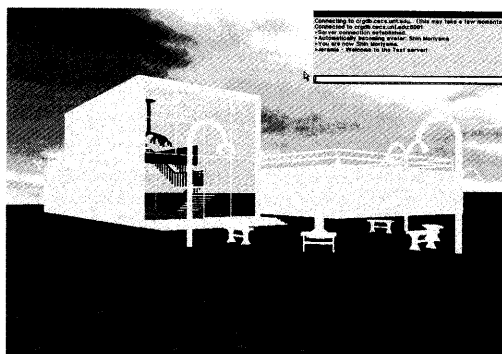
(2) 短所

①チャット機能

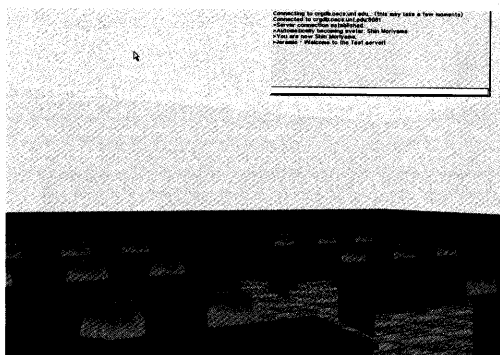
本システムにはチャット機能がついており、英語を媒体とした文字チャットが可能である。しかし日本語によるチャットができず、その点日本語教育ではチャットが用いにくい。

②アバターの表現機能

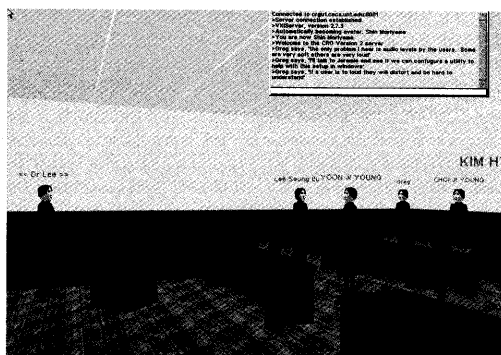
外国語教育は言語によるコミュニケーションが重要であるが、表情、ジェスチャーなどノンバーバルな要素も重要である。しかしながら本システムのアバターは、図2(c)(d)のように、性別、顔かたち、表情が単一で個性がない(それぞれのアバターがだれであるかは、アバター



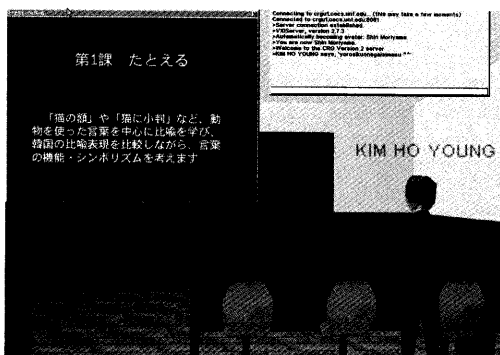
(a) 外観



(b) 教室



(c) 3D空間内の授業風景



(d) スライドショー

図2 CRGシステムの仮想空間

の上)に示される名前)で区別する)。また前後左右の移動は可能なものの、感情表現や動作ができず、コミュニケーションにノンバーバルな要素を用いることができない。この点は実際のコミュニケーションとの相違点として重大な問題であり、今後解決が望まれる点である。

2. 2 授業の概要

授業は表 1 のように、日本語と異文化理解の授業がそれぞれ 3 回ずつ行われた。

日本語の授業は韓国学生のみを対象に 2003 年度秋に実施、毎週火曜日、6 名ずつ 2 コマの授業を実施した。クラス A の 6 名は自宅からアクセス、クラス B の 6 名はマルチメディア室でアクセスする学生と、自宅からアクセスする学生とがいた。

異文化理解の授業は、2004 年春に実施、日本側、韓国側の学生がそれぞれの大学からアクセスして授業を実施した。スタッフ・参加者は表 2 の通りである。授業実施後、参加した学生にはメールで授業に対する感想文をそれぞれの母語で書いてもらった。感想文は毎回全員に求めたが前半の日本語の授業では一部の学生が提出

しなかった。

2. 3 参加学生の反応

表 3 は遠隔教育に対する参加学生の毎回の反応(感想文)をまとめたものである。右側の数字は、感想を書いた学生の延べ人数を示している。

2. 3. 1 日本語授業

日本語の授業を見ると、3 D-MUD の遠隔授業のよかった点として、何よりも「ユビキタス性」を挙げている。「ユビキタス」とは「いつでもどこでも参加可能」という意味である。2003 年に実施された日本語授業の場合、参加者のほとんどは自宅や自宅付近のインターネットカフェ(PC 房)からの参加となった。学生たちにとってはわざわざ大学に行かなくても授業に参加できることを最大のメリットとして感じたわけである。次いでこうした 3 D-MUD の「新鮮さ」や「非対面効果」を挙げた。「非対面効果」とは教室のように直接対面することなしに授業が行われることの効果で、教室での授業に比べて集中できる、自由に話ができるといった点を指

表 1 日韓大学学生を対象にした遠隔日本語・異文化理解教育のシラバス

回	月日	内容・講義形式	教材	参加者
1	10/14	日本語中心の授業	中級から学ぶ日本語読解	韓国12名
2	10/21	日本語中心の授業	中級から学ぶ日本語読解	韓国12名
3	10/28	日本語中心の授業	中級から学ぶ日本語読解	韓国12名
4	2/4	異文化理解に関する討論型授業	ニッポン人はなぜ?	日韓各5名
5	2/11	異文化理解に関する討論型授業	ニッポン人はなぜ?	日韓各5名
6	2/13	異文化理解に関する討論型授業	ニッポン人はなぜ?	日韓各5名

表 2 遠隔教育プログラムのスタッフ・参加者

	日本語	異文化理解
コーディネーター	森山	森山
教師	李(日本)	金(韓国)
学生	同徳女子大学3学年の来年度留学予定者12名(クラスをA、Bそれぞれ6名ずつに分班)	同徳女子大学3学年の来年度留学予定者5名、お茶の水女子大学の学生5名(日本人4、韓国人1)

表3 遠隔教育に対する参加学生の反応

授業内容	参加者	よかった点	悪かった点
日本語	韓国側	ユビキタス性 7 新鮮さ 4 非対面効果 4 遠隔性 3 映像効果 1 交流性 1	音声上の問題 19 操作上の問題 8 日本人不参加 2 アバターの問題 1 授業進行上の問題 1 少人数 1 緊張する 1
異文化理解	韓国側	異文化理解効果 8 遠隔性 7 交流性 2 新鮮さ 1	音声上の問題 6 緊張する 3 アバターの問題 2 映像の不在 1 授業進行上の問題 1
異文化理解	日本側	遠隔性 9 新鮮さ 8 異文化理解効果 6 交流性 4 非対面効果 2 言語教育への有効性 1	音声上の問題 7 非対面性 5 授業進行上の問題 5 アバターの問題 1

注) 右の数字は感想を書いた延べ人数 (同じ人が別の回の授業で再び同じ感想を書けば2と数える)

摘する学生が多かった。次いで「遠隔性」であるが、日本語の授業では先生だけが日本から参加し、ほかは全部韓国からの参加であったため、国をまたいで授業ができるという「遠隔性」は、学生にはさほど感じられなかったようである。また音声に依存する授業であるため、授業の重要ポイントをまとめたスライドショーの「映像効果」を挙げた参加者や、音声による授業なので討論時間が多く、その点(交流性)を指摘した参加者もいた。

一方問題点としては、「音声上の問題」や「操作上の問題」が圧倒的多数を占める。実際授業中に「音声上の問題」が頻発していた。また「操作上の問題」は特に自宅や自宅付近での参加者の場合、何らかの「操作上の問題」が起きた場合に、自分の力でその問題を解決しなければならないので、大きな問題となった。その他せっかくの遠隔授業に日本人が参加しないことへの不満や、アバターの個性がないこと、授業進行がスムーズでないこと、参加人数が少ないこと、緊張することなどを挙げた参加者もいた。

2.3.2 異文化理解授業

次に異文化の授業についての韓国側参加学生の反応を見る。よかった点としてはまず「異文化理解効果」と「遠隔性」を挙げている。「異文化理解効果」とは日頃接することのできない外国の学生と直接討論することにより、異文化に対する理解が深まったというもので、国をまたいで授業ができるという「遠隔性」と同時に、異文化、または異文化理解というものが単なる「知識」の次元ではなく、実際の交流の中で「コミュニケーション」となり「個との接触」を伴ったものとなったということの意味しており、文化に対する理解が「所産・知識としての文化」から「相互作用に介在する文化」や「個としての文化」へと高まっていることを示している。

ここで「異文化理解効果」は異文化理解授業の直接の目的でもあるので、その中身についてより詳細に見てみたい。韓国大学生の異文化理解に関しては、単に「異文化について学べてよかった」というものから、「食生活全てが各々の文化的要因による現象だということがわかっ

た。そして私たちが当然なことで理解し、まったく考えようとしなかったことを、考える有益な時間となった。」「この授業を受ける前までは日本の姓も韓国と同じと考えていた。(中略) こうした文化について無関心だった。」とその違いに改めて気づいたというもの、さらには「単純にどこがよく、どこが悪いということを離れ、お互いの文化を尊重しなければならない。」といったより深い気づきに達したものであった。

一方日本人学生にとって異文化理解は韓国文化の理解を意味するが、「日韓の習慣や制度の背景にあるものを今までそんなに深く考えたことがなかったので勉強になった。」「お互いの文化について討論するのは興味深いのだと感じた。」といった興味や好奇心を感じたというものから、「韓国だけでなくほかの国の女子大生と同じような授業をしてもおもしろいのではないか。」「どんどん異なる点が見つかっていき、非常に驚いた。」「常識を疑うということを今日ほど意識したことはこれまでなかった。」、さらに「文化を理解することと、相手の文化を受け入れることに対する考え方も変わった。日本人から見ると行儀が悪いと思われることに対する偏見が減った。」と、より異文化理解をより広くまたは深いものへと発展させたものがあった。

日韓両学生の反応を見ると、こうした接触・交流型授業は異文化にどう接するべきか、異文化をどう理解すべきか、という「文化リテラシー」の必要性への気づきをもたらしているという点で注目すべきである。「文化リテラシー」の獲得は、取り扱うべき文化が「所産・知識としての文化」から「相互作用に介在する文化」や「個としての文化」へと向かわなければならない根拠であり、異文化理解教育の最終的な目的である。学生たちがそうしたリテラシーの必要性に気づいたということは、3D-MUDを用いたこのような遠隔教育が異文化理解教育に有

効であるということを示している。

また「交流性」とは長い時間話ができるというものである。「新鮮さ」を挙げる学生が減ったが、最初感じた3D-MUDに対する真新しさは次第に感じなくなることを示している。

以上のことから、3D-MUDは国をまたいで授業や交流ができるという点、とりわけそれは異文化理解や文化リテラシー教育にプラスの効果をもたらすことがわかる。

一方問題点としては、依然「音声上の問題」が最も多かった。「操作上の問題」がなくなったが、これは異文化理解の授業は全員（自宅ではなく）大学のマルチメディア教室で実施したため、「操作上の問題」が生じなかったことによる。「音声上の問題」が少なくなったのもこれが原因であろう。このことは環境を整備することで、3D-MUDの最大の問題である、音声や操作の問題はある程度解決できることを示している。

そのほかの問題点としては、「緊張する」、「アバターの問題（個性がないなど）」、「映像の不在」、「授業進行上の問題」がある。「緊張する」は日本理解の授業が日本人との学生と日本語で行われることから、日本語の授業に比べるとより高度のコミュニケーション能力が要求されるためであると考えられる。アバターに個性がない点は、次第にこのシステムになれてくると、アバターが全員同じ顔、姿であり、そのことが参加者に飽きや退屈さを感じさせるものと思われる。また異文化理解やコミュニケーションには表情などのノンバーバルな反応なども重要な要素となるため、アバターにそのようなノンバーバルな反応を示す機能がないことが表面化したものと思われる。「授業進行上の問題」では、テーマに多様性がない点を挙げた。

次に日本側の参加学生の反応について見てみたい。よかった点としては、「遠隔性」、「新鮮さ」、「異文化理解効果」、「交流性」の順に多い。

韓国人に比べて「新鮮さ」が多いのは、日本側学生の参加が今回初めてだったことによるものである。それ以外の点では韓国人学生の反応と似ており、3D-MUDが異文化理解にプラスの効果があることを示している。

また数は少なかったが、「非対面効果」、「言語教育への有効性」を挙げた学生もいた。「非対面効果」とは相手の顔色を気にしなくていいので自由な会話を促進するというものや、教室による授業では受身的な姿勢でも参加ができるが、オンラインでの遠隔授業では、積極的にならざるをえないというものがあつた。「言語教育への有効性」は音声依存による授業であるので、そのことが言語教育にプラスであるというものである。

問題点としてはやはり「音声上の問題」が最も多かった。そのほか「非対面性」や「授業進行上の問題」を挙げる学生も多かった。これは教室での授業に比べてぎこちなかったり、うまくコミュニケーションが図れないといったもので、韓国側の学生が日本語での会話というハンディの中で、なかなか反応が返せないことが、非対面であるだけに日本側の参加者に対しては、どのように対処すべきかわからないという反応となったものと解される。

また「授業進行上の問題」は、3D-MUDの授業は日常の教室での授業とさまざまな点で異なる点があり、3D-MUDを利用した遠隔教育のための教授法研究が必要であることを示唆している(李・森山2004)。

2.3.3 まとめ

参加者の感想文をもとに、3D-MUDを用いて行われた日本語・異文化理解教育の長所や問題点について概観した。日本語、異文化理解教育双方に効果的な長所としては「ユビキタス性」、「遠隔性」、「交流性」などを挙げることができる。「音声」を媒介としていることや自宅から

でもアクセスが可能といった「ユビキタス性」はとりわけ日本語教育に有効であり、「遠隔性」や「交流性」、すなわち国をまたいで直接に交流が可能なのは異文化理解を深め、文化リテラシー能力を育てることに効果があることがわかった。また教室授業とは異なり、仮想空間内でアバターと音声によって授業が行われることは、一部で集中力を高めたり、自由な討論を促進したりすることもあることも明らかになった。「新鮮さ」は最初のうちは学習を促進するが、その効果は持続しないこともわかった。

一方問題点としては、「音声上の問題」、「操作上の問題」、「アバターの問題」、「授業進行上の問題」、「緊張する」などが指摘された。最初の3つは技術的な問題であり、技術的な進歩を待てば近い将来解決されていくであろう。4つめの「授業進行上の問題」は仮想空間を用いた遠隔教育に対し、教師のあるべき姿やどのような準備が必要か、ふさわしい教授法は何であり、いかなるシラバスデザインが必要かなど、今後日本語教育研究が果たしていくべき課題であると思われる。最後の問題は、参加する学生がこういった新しい授業スタイルになれることで解決されていくと思われる。

3. まとめ

以上、3D-MUDを活用した日本語・異文化理解授業の試みについて紹介し、学生たちの反応をもとに、その長所・短所について考えてきた。いうまでもなく、「外国語環境(海外において外国語を学ぶ環境)」においては生の日本人・日本語・日本文化に触れる機会が得にくいというハンディを抱えているが、3D-MUDは、まず何よりも国境を越えての遠隔授業を可能にし、こうしたハンディを日常的に克服する道を拓いた点で、外国語教育及び異文化理解教育において画期的である。さらに異文化理解教育に

においては、その国の人と接触の機会を得、文化について直接討論することでより深い理解への道が開かれること、さらに直接のコミュニケーションの場が得られるということは「所産・知識としての文化」から「相互作用に介在する文化」や「個としての文化」のほうに関心を向けさせること、それは最終的に文化リテラシー教育に役立つこと、などの効果が期待できる。しかしその反面、現在の3D-MUDで実現できる擬似的環境は、ノンバーバルなコミュニケーションができないなど、まだまだ現実のものとは程遠く、「相互作用に介在する文化」や「個としての文化」を再現し、理解するツールとしては解決すべき課題を残していることも事実であろう。しかしながらこうした技術的な問題点は急速な技術革新の中で時が解決してくれるであろうし、そうなれば、3D-MUDなどのIT活用は、近い将来に、文化を取り入れた日本語教育や異文化理解教育に多大な貢献をなすと期待することができるであろう。

〈参考文献〉

- 荒井礼子・太田純子・大藪直子・亀田美保・木川和子・長田龍典・松田浩志 (2003) 『中級から学ぶ日本語読解』 研究社。
- 李徳奉 (2004) 「韓国における総合的日本語教育と日本学の連携事情」『第5回国際日本学シンポジウム報告書』、お茶の水女子大学大学院人間文化研究科、19-22。
- 李美江・森山新 (2004) 「3次元仮想空間を利用した日本語の授業と教師の役割：海外遠隔実験授業の実践報告」『韓国日本学会第68回学術大会 Proceedings』、韓国日本学会、151-155。
- 大野力 (1998) 『ニッポン人はなぜ？ 途上国青年との日本問答』 スリーエーネットワーク。
- 佐々木倫子 (2003) 「日本語教員と文化リテラシー」『第5回国際日本学シンポジウム報告書』、お茶の水女子大学大学院人間文化研究科、23-27。
- 森山新 (2003) 「3D遠隔日本語学習の試み」『日本語教育国際フォーラム2003』、明海大学、16-19。
- 森山新 (2004) 「国際日本学との連携による総合的日本語教育の可能性」『第5回国際日本学シンポジウム報告書』、お茶の水女子大学大学院人間文

化研究科、12-31。

森山新・李美江・金世恩 (2004) 「3次元仮想空間を利用した日本語・日本文化理解教育：韓国との海外遠隔実験授業の実践報告」『台湾日本語文学報』19、台湾日本語文学会、539-556。

〈参考サイト〉

CRG VX Interactive Distributed Learning Client

<<http://created-realities.com/crgdlsvxi.html>>

野村総合研究所 <<http://www.nri.co.jp/>>

〈資料〉参加学生の感想

◆よかった点 (韓国人、日本語)

【ユビキタス性】

- ・家でも授業に参加できる。
- ・学校に行かなくても、好きな場所で授業に参加できるので、負担がない。
- ・学校へ行かなくて、PC上で授業ができる。
- ・友達とPC内で集まって授業ができるのでおもしろい。
- ・家で一人で参加するので集中できる。
- ・家でできるからいい。
- ・学院で学んでいるようだった。

【新鮮さ】

- ・新鮮でおもしろかった。
- ・変わった授業なのでおもしろい。
- ・初めての経験だからおもしろかった。
- ・授業はおもしろかった。

【非対面効果】

- ・音声中心の授業のため、集中できる。
- ・顔を見ないので自由に話ができる。
- ・緊張する半面集中できる。
- ・一人で参加するので集中できる。

【遠隔性】

- ・韓日を結んで授業が行われることが不思議な感じでおもしろい。
- ・空間に制約がない。
- ・遠隔でも同じ教室で授業ができる。

【映像効果】

- ・黒板の役割のスライドショーが見やすかった。

【交流性】

- ・討論形式で授業ができて話す機会が多くよかった。

◆悪かった点 (韓国人、日本語)

【音声上の問題】

- ・自分の声が相手に聞こえないことがあった。
- ・前の音声がずっと後で聞こえる、音が途切れるなど音の問題があり、不便だった。
- ・雑音が多い。
- ・先生の声が聞こえたり聞こえなかったりした。

- ・先生の声が途切れ、友達の声も小さい。
- ・マイクの問題で一言も話せなかった。
- ・遠隔授業のため、声がよく聞こえなかったり、逆に声が大きすぎたりする場合があった。
- ・途中で聞こえなくなることがあった（再ログインで解決）。
- ・PC房で参加したが、6つめのPCでようやく音声がかかった。
- ・先生の音声があまりよく聞こえなくて不安な気持ちや緊張があった、話す時に震えた。
- ・音声が大きかったり小さかったり音量調節に手間がかかる。
- ・もう少し音がよければいい。
- ・声がよく聞こえない。前の発言と重なって聞こえることがある。
- ・音が途切れる。
- ・マイクの調子が悪く話ができず、先生の声と学生の声が重なって聞こえる。
- ・ヘッドホン故障で前半授業に参加できず。
- ・対面して授業が行われていないので、音声がよく聞こえない場合授業に支障が大。
- ・音だけで行われる授業のため、表情などで伝えることができないで不便。
- ・声だけで授業が進むので、音が悪いと授業進行に支障がある。

【操作上の問題】

- ・家で設置しようとしてできず、大学で参加した。
- ・PCによってうまく作動しない場合がある。
- ・IDを入力しても入れないことがあった。
- ・操作の問題などで授業開始が遅れた。
- ・F12でないキーを押し、音が出なかった。
- ・途中突然状態がおかしくなり、再ログインした。
- ・インストールがうまくいかなかった。
- ・ログインがうまくいかず苦労した。

【日本人不参加】

- ・日本人も加わったらしい。
- ・日本の学生が加わればもっとおもしろいだろう。

【アバターの問題】

- ・アバターに個性がない。

【授業進行上の問題】

- ・流れがスムーズでない。

【少人数】

- ・参加者が少なかった。

【緊張する】

- ・緊張する半面集中できる。

◆よかった点（韓国人・異文化理解）

【異文化理解効果】

- ・普段知りたかった日本文化について学べて良かった。

た。

- ・やはり日本と韓国の食生活について両国の学生が話しをすることにより、お互いの文化についてより深く知ることができたと、今までわからなかったこともわかるようになった。
- ・食事のとき、日本人は乞食のように食べ、韓国では犬のように食べると、ただこれといった理由もなく、お互いの違いだけを指摘し、よくない視線でながめるものだと思っていたが、このような食習慣すべてが各々の文化的要因による現象ということがわかった。そして、わたしたちが当然なことで理解し、全く考えようとしなかったことを、考える有益な時間になった。
- ・この授業を受ける前までは、その文化が作られた理由について考えず、また、考えようとしなかったような気がする。ただ、異なるものに対して異質感を感じ、日本の人が韓国人に対して犬のように食べると話しているのを聞くと、「そういうあなたたちは乞食のように食べているじゃない!!!」と反応するだけで、食文化がなぜ異なるのかについて、知りたいとは思わなかった。
- ・授業を通して、日本人がお茶碗を手に持ち、箸を使ってご飯を食べる理由と韓国がお茶碗を置いて頭を下げて食べる理由をきちんと知ることができたと、日本と韓国だけではなく、また食文化に限らず、すべての文化に接するとき、単純にわたしたちと違うという理由だけで、偏見の目でみず、なぜそのような文化と習慣が生まれたのかについて心を開き、これからは知らなくてはいけないと思った。
- ・日本と韓国は地理的に近く、さまざまところが似ているので、この授業を受ける前は、姓も韓国と同じだと思っていた。日本語は2年以上学習しているので、その過程で当然知るチャンスがあったと思うが、こうした文化について、私自身、関心をもっていなかったように思う。
- ・お互いそれぞれ長所、短所はあると思うが、結局、日本人は日本のスタイルがよく、私たち韓国人は韓国のスタイルがよいというように、それぞれの文化には相対性があるので、こうした文化が突然変わるということは容易なことではなく、そのスタイルが守られるべきものだった。
- ・すべてにそれぞれの妥当性もち、すでに人の考え方までもが染み込んだ文化であるため、単純にどこが良く、どこが悪いということを離れ、お互いの文化を尊重しなければならないと思った。
- 【遠隔性】
- ・遠隔地にいる日本人の学生とサイバー上で直接話せて良かった。

- ・やはり地理的に離れ、異なった空間にいる者同士がサイバー上で集まり、話を交わせたことが良かった。
- ・いつか感想文に、日本人の友達と一緒に授業をしたいと書いたが、実際、日本人のお友達とすることになり、どきどきした。
- ・遠隔地にいる日本人の学生と直接話が出来て良かった。
- ・上手にしゃべれる、しゃべれないは別として、遠隔地にいる日本人の学生とサイバー空間上で出会い、そこで意見交換が出来たことは実に良かった。
- ・日本人の学生と1対1で話せる時間があつたが、それが非常に良かった。
- ・今回の授業は日本人のお友達を作れる絶好のチャンスだと思った。もっと頑張ればよかったと後悔している。

【交流性】

- ・長時間話をする事ができたので、嬉しかった。
- ・個人的に、この授業がこれからもずっと続けば良いと思った。また、授業中討論をする時間がもっと与えられれば。
- ・つまり、授業時間がもっと長ければ、という思いだけが残る。
- ・二次元で、深い内容のテーマについて長時間、話せたことがやはりよかった。

【新鮮さ】

- ・今日も緊張したし、それなりに大変だったが、そのせいか依然として、授業は新鮮で、楽しかった。

◆悪かった点（韓国人・異文化理解）

【音声上の問題】

- ・マイクの調子がおかしく、時々途切れたりして聞こえないときもあった。
- ・時々、人の声が響いて聞こえたりすることはあったが、授業中これといって大きな問題はなかった。
- ・時々、日本側のマイクの調子が悪かった。
- ・マイクや音声の問題が解決されることを望む。
- ・マイクの調子がよくなかったので、日本側の学生の声がよく聞こえないときがあった。
- ・今回もある学生のマイクの調子がよくなかったが、それ以外は問題はなかった。

【緊張する】

- ・今週の授業は教材なしの討論形式で進められたので、授業中ずっと緊張して、ちゃんと話せなかった。話したいことはあるのに、いざ話すとすると体が固まってしまって、思うようにしゃべれなかった。できるだけ早くこうした状況から抜け出したいという思いだけが…
- ・その間、勉強不足で、思ったことをすぐに言葉で

表現することができなかった。今となっては後悔だけが残る。

- ・今日も緊張したし、それなりに大変だった。

【アバターの問題】

- ・アバターの顔がみな同じなのでつまらない。表情がほしい。できればアバターの顔を選択できるようにしてほしい。
- ・(アバターが)みな同じ顔をしているので、ちょっと退屈。

【映像の不在】

- ・映像資料を活用しても良いのでは。

【授業進行上の問題】

- ・「食文化」も良いテーマではあるが、これからは様々なテーマで討論が出来ることを望む。また、こうした授業が継続的に行われたら良いと思う。

◆よかった点（日本・異文化理解）

【遠隔性】

- ・日本と韓国という離れた地を直接オンライン上で結びつけ、話し合いなどができる点が、やはり実際に体験してみた上で非常に感激した。
- ・韓国に暮らし、韓国の文化に生きる人達の生の声を直接聞けると言うのも非常に魅力的だった。
- ・リアルタイムで遠隔地の人と話が出来たことと、いる国が本当に違うからこそ、リアルな話が聞けたと思う。
- ・近くにいる感じでよかったし、授業でやりとりが出来たし、私が参加できたからおもしろかった。
- ・韓国の学生とマンツーマンで文化について話し合う機会はなかなか設けたいと思ってもできないのが現実なのでそういったチャンスを気軽に作れるという点で有意義だと思った。
- ・外国の学生数人と、また先生と、話し合いができるのはとてもよかったと思う。
- ・日本にいながらにして国際文化交流が気軽に出来るのが最大の魅力だと思う。
- ・また、声を使うとその時に考えたことがリアルタイムでダイレクトに返ってくるのでとても新鮮な意見を聞くことが出来た点がよかった。
- ・違う国の同じような世代の女の子の声が生で聴けたことがよかった。

【新鮮さ】

- ・あまりできない貴重な経験だった。
- ・3D授業は始めてだったから新鮮だった。
- ・試みとしては大変おもしろく興味深いものだった。
- ・いい経験ができたと思います。森山先生、本当にありがとうございます^^
- ・普通の授業とは違う授業の方法だったから、新鮮だったし、おもしろかった。

- ・他にも直接聞いてみたいことはたくさんあるのでまた、こういう機会があったならば是非参加したい！貴重な経験をありがとうございました。

【異文化理解効果】

- ・最初は日本と韓国は近い国なのでそこまで決定的な違いは無いだろうと思いきや特に出ることが見つからなかったが話してみるうちに、どんどん異なる点が見つかっていき、非常に驚いた。
- ・「常識を疑う」ということを今日ほど強く意識したことはこれまでなかった。
- ・個人的には韓国の文化についての理解がかなり深まったと思う。また文化を理解すること、相手の文化を受け入れるということに対する考え方も変わった。立て膝や犬食いなど、日本人から見ると行儀が悪いと思われることに対する偏見が減ったと思う。私の周囲にもその文化的意味を説明していきたく思う。ただ、食べ物やスプーンで全てかき混ぜてから食べる食べ方、それは今でもあまりいい印象を受けない。かき混ぜる物、混ぜご飯などをそうして食べるのは分かるが、何でもかき混ぜている気がして気になる。その点を話し合ってみたい。
- ・韓国と日本の習慣や制度の背景にあるものを今までそんなに深くは考えたことがなかったので勉強になった。
- ・韓国だけではなく、別の国の女子大生と同じような授業をしてもおもしろいのではないかと思う。
- ・日本の文化と韓国の文化を深く考えて見たい経験だった。普通はただ違う文化だと思って終わったのが、その理由まで考えたいし、聞いていたから、ああ～そうなんだと思った。
- ・お互いの文化について討論するのはすごく興味深いのだと感じた。
また、機会があったら、いろんなことについて話してみたいと思った！

【交流性】

- ・実際の授業よりいきいきした授業で実質的な情報をやりとりするから、退屈じゃなかった。
- ・ペアで話す時、お互いに生き生き話し始めるなあ、ということを感じた。先生の前では硬い話し方をしなければいけないし、テーマに対する本音というものが学生同士で二人だけで話す環境のほうが出やすかった。
- ・時間の関係もあったのだろうが、またペアで話せたらよかったのに、と思った。
- ・最後に交流ができたのが楽しかった！

【非対面効果】

- ・顔が見えないので、日本人でも相手の顔色を気にしない分、自分の言いたいことが言いやすかった。

- ・普通の授業では受身でも乗り切る(?)ことができますがオンライン授業だとこうはいかないと強く感じた。積極的な授業参加を促す上で効果があると思う。

【言語教育への有効性】

- ・音声を使って交流できるので、言葉を教える際にも有効だと思う。

◆悪かった点 (日本・異文化理解)

【音声上の問題】

- ・韓国側の声が少々聞き取りづらかった。日本側のマイクの声は問題なく聞こえた。
- ・例えば今日のように2グループに分かれてディスカッションを行う時、日本側の学生があまりに近くにすぎるとヘッドホンの声以上に日本側の声ばかりが聞こえてしまい肝心の韓国側の声が聞き取りづらくなってしまふことがあった。
- ・時々声が聞こえなかったり雑音が入ったりした。
- ・音が聞こえてくるまでに時間があるので同時に話してしまうことがあった。
- ・マイクをいくつ交換してもうまくいかず、ヘッドホンから声は聞こえても私の声は聞こえないままだった。
- ・私はありませんでしたが、一緒にいた田中さんのマイクが全く機能せず授業の3分の1を参加できない状態で過ごしていた。
- ・機械の限界だと思いますが、向こうの声が遅く聞こえたから、日本のチームが話す時と音声に合わせて聞こえて何を話しているかわからなかった。

【非対面性】

- ・ただ、表情が見えず、黙りこくってしまうとどうしたらいいかわからなくなってしまうのが難点だと思った。何も喋らなければ、存在が消えてしまうも同然となってしまうので…
- ・音声のみだったため、実際に顔を見てコミュニケーションをとる時よりはぎこちなくなりました。
- ・韓国の学生と二人で話し合った際、「なぜ韓国では結婚後も名字が変わらないのですか?」と聞いたところ、「分かりません。昔からそうだから。」と言われてしまい少し困った。日本語を使って伝えるのは難しいだろうと思ったが、普段の会話ならこちらから質問して聞き出そうとするが、こちらの表情が相手に見えないのであまり次々に質問することもできず(怖がられてしまうと困るので)、その話題については会話がとぎれてしまった。
- ・語学的な問題で一对一の会話が止まってしまった時に、顔を見て話したら、どの言葉がわからなかつ

たというのがこちらもわかったかな？という気がする。

- ・通信機能の調子が悪くなると会話が出来なくなるという点と、相手の表情が見えないのでどういうニュアンスで言っているのか普通の会話より伝わりづらい。

【授業進行上の問題】

- ・また、先生一人の一方的な授業じゃなくてやりとりができたからよかった。
- ・授業中に考えるから質問してくださいっていてもみんな何かその場で考えなきゃならないから、

何も言わない時間もちょっとあった。

- ・将来的にもっと改善されスムーズになればかなり有効なのではないか。
- ・次の授業の討論の主題を予め知ったら、話すのもっと役に立つのではないかと思った。
- ・時間が足りなかったので詳しい話、十分な話ではできなかったがお互いの国の「常識」についてもっとしっかり説明し合う時間があれば、と思った。

【アバターの問題】

- ・アバターも、なかなか「人」という風を感じる事ができないので…。