

「異文化」は「理解」できるのか  
—シミュレーションゲームを通じての学び—

京都教育大学大学院 連合教職実践研究科  
教職実践専攻 授業力高度化コース  
116004 大藪瑞穂

# 「異文化」は「理解」できるのか ーシミュレーションゲームを通じての学びー

大藪瑞穂

授業力高度化コース

**要約：**本研究では「異文化」を「理解する」にはいったいどのような教育を行えばいいのかを検討し考察したものである。異文化理解教育は「異文化や異なる文化を持つ人々を受容し、共生することのできる態度・能力の育成」として国際理解教育の柱とされてきた。しかし、異文化を理解することはそう簡単にできることではなく、時に苦しさを伴う作業であるといえる。では異文化を理解するとはいったいどういうことなのだろうか。本研究ではまず、異文化を理解することの意味を考え、再定義し、その定義に合わせて異文化理解教育のためのシミュレーションゲームを提案した。

**キーワード：**異文化、シミュレーションゲーム、文化の価値背景、文化摩擦、「自」と「他」

## 1. はじめに

「異文化」を「理解する」にはいったいどのような教育を行えばいいのかというのが本論文のテーマである。

グローバル社会と呼ばれるヒト、モノ、カネが国境を越えて自由に移動する今日の社会は、国や文化背景が違う人々と協力して共に生きる「共生社会」とも言われている。そのため、共生社会においては自分と違う文化を持つ人々を尊重することが求められている。筆者自身も、どんなに違った文化を持っている人であってもその違いを認め合い、尊重することの大切さを信じ疑わなかった。しかし、異文化を理解するのはそんなに簡単なことではないと思い知らされる経験をしたことによって、異文化理解について改めて考え直すようになった。

筆者は2012年9月にキューバを訪れた。それまで研究対象にしてきたキューバを、ただの観光目的の旅行者よりは知っているつもりでいた。また、キューバの人々を「理解」しているつもりでいた。しかし実際は違っていた。現地の人々との交流の中で理解できない言動に傷つき、「わからない」という挫折感を何度も味わった。筆者の持っていた異文化理解とは「それぞれの国の人々が持つ文化は違う。それはどちらの文化が素晴らしいという

ことではなく、どちらも素晴らしいのだ。その文化を尊重し理解しよう」というものであったが、この考え方が実際の場面ではいかに難しいかを痛感した瞬間でもあった。つまり、「理解したくても理解できないことがある。尊重したくても尊重できないことがある」と気づいたのである。どのように異文化を理解していけばいいのか、そして異文化を理解するための教育とはどのようなものなのかを問い直す必要を感じた。

## 2. 異文化理解教育とは

### 2-1. 異文化理解教育の変遷と課題

第二次世界大戦後のユネスコ憲章の影響を受け、戦後の日本でもユネスコスクールと呼ばれる世界平和教育を目的とした学校での活動が始まり、「国際理解教育」が展開された。ユネスコスクールを中心として展開された国際理解教育は、高度経済成長を経て帰国子女や日本に住む外国人の増加も受けて、海外に積極的に進出することができる国際人の育成へと変化した。さらに、現在は地球規模の課題を他者と協力して解決していくようなグローバル市民の育成を目標とするなど、時代背景や国際情勢などと共に変化してきた。しかし、国際理解教育が変化していく中でも変わらないのは、ユネスコ憲章に謳われている人々の「相互理解」の必要性である。時代が変化し、国際理解教育の目的が変わっても「異文化を理解すること」は、国際理解教育の柱とされてきた。

日本の異文化理解教育の目標は、平成8年の文部科学省の中央教育審議会第一次答申「21世紀を展望した我が国の教育の在り方について」と、その答申から9年後（平成17年）の「初等中等教育における国際教育推進検討報告～国際社会を生きる人材を育成するために～」に示されている。「異文化を理解すること」という「理解目標」に異文化理解教育の目標を置いた答申では不十分だとして、平成17年の国際教育推進検討報告においては「異文化を理解したうえで他者と繋がっていく力の育成」という「態度目標」に最終目標が置かれている。

このように異文化理解教育の中身も時代と共に少しずつ変化しているが、その一方で学校現場で実践されている異文化理解教育は「外国文化紹介」になりがちである等、様々に批判されてきた。

溝上・柴田(2009)は現代の異文化理解教育の問題点は大きく分けて3つあると指摘している。ひとつめは「国際理解教育には英会話が必須である」とする風潮、次に「異文化理解には自文化理解が必要」と考えられていること、最後に「異文化とは外国文化をあらわ

している」というものである。溝上らによると小学校の学習指導要領において外国語活動は国際理解教育の一環として位置付けられているのにも関わらず「国際理解教育＝外国語会話＝英会話」と解釈した学校がほとんどであり、また多くの場合外国語活動の言語として英語が学習されているという。英語は国際社会において有効な言語とされているが、現在の日本はフィリピンやブラジルなどアジアや南米からのニューカマーが多くみられる。それにも関わらず、英語を学習することに何の疑問も持たずに取り組むことは、オリエンタリズムにみられるような欧米文化をよしとする文化意識を身に付ける危険性があるとしている。

2つめの、相手の文化を尊重するためにはまず自分の文化を知り、自分化を尊重することが必要だという考え方は、「外国文化」と「日本文化」という文化の構造を単純な二項対立の関係におくことによって、日本文化は素晴らしいものだとするナショナリズムに回帰する恐れがあるのではないかと指摘している。

3番目の、異文化を「外国文化」とみなすことは、個々の人々の違いを見失い、個人との繋がりを欠いてしまうのではないかと述べている。これらの指摘からもわかるように、日本で行われてきた異文化理解教育は欧米を中心とした外国文化紹介という域を未だに抜け出せないでいるようである。ではいったい、異文化を理解するとはどのような作業（であるべき）なのか。

## 2-2. 異文化を理解するとは

「異文化を理解するのは簡単なことではない」。冒頭でも述べたように、異文化を理解するためには受け入れる難しさ、あるいは苦しさを味わわなければならないのではなかろうか。では、なぜ異文化を理解するのは難しいのであろうか。そもそも異文化と出会うとはどういうことなのだろうか。まず異文化との出会いについて考えてみたい。

三隅(2002)は異文化理解を「文化は空気のようなもので日々の暮らしの中ではその存在に気づくことはないが、いわゆる『違うもの』と接した時に『違うもの』の存在と同時に『違うものを認める自分というもの』も同時に認めることである」としている(107頁)。「異文化」が違うものと接触して初めて認識されるという考え方は、「異なる文化に出会うまでは、自分の文化にも気づかないということがある」という船曳(1988)の指摘もある(305頁)。つまり、異文化に出会うということは、「日本の食文化と欧米の食文化は違う」といったような、もともと用意された文化の違いと出会うことではなく、自分がそれまで常識と考えていたことが、自分とは違う常識を持つものと出会うことによって、自分の常識を覆すよ

うな経験をするということであるといえる。小林(1996)は「異文化理解とは本来、自己変革という痛みを伴うものだ。『違いに寛容になる』と言うとき、『寛容』とは受容ではない。それは、異なったものを受け入れるというやさしさなどではなく、受容不可能なほど異なっていると認知したものの存在を認め、ともに生きていくという厳しい覚悟を伴うものだ」と主張している(4頁)。つまり、異文化との出会いは、今まで信じていた自分の常識を履がえすことがあり、それが受け入れがたいほど大きな違いであった場合、自分の常識を考え直し自分自身を変えていく必要に迫られることがあるといえる。ではいったい、自分自身の価値観を揺るがすような異文化に出会った時、どのようにそれを受け止め、理解していけばいいのだろうか。理解のプロセスについて考えてみる必要がある。

佐藤(2007)は異文化理解にとって大事なことは、自(国)文化に対しての異(国)文化という二項対立として文化をみていくのではなく、自(国)文化の中にも多様性を認めていくことだとしている。その上で「自己と他者・世界との新しい関係性をつくりあげていくこと」が重要であると主張している(84頁)。また溝上らも異文化理解は「自分化が多様性の中のほんの一部にすぎないという認識をもち、自分のものさしがあくまで相対的なものであることに目覚めることである。異文化理解においては、自分の所属する文化の価値観を絶対視するのではなく、自分の文化は多くの文化の中の1つにすぎないと相対化して認識することがまず第一歩となる」とし、そのうえで「個人個人の文化的差異に寛容になり、自文化の眼鏡をかけてみた場合には奇異に映るかもしれない他者と、尊敬に基づく人間関係を作り上げること」であり、「さまざまな次元の異文化との接触を通じて、新しい枠組み、新しい発想を獲得し、自分の持つ順序枠を広げ、偏見や常識にとらわれない主体的な価値判断能力を得るという自己変革の方法論である」としている。(38頁)

つまり、異文化を理解するには、文化を「自国の文化」に対して「他国の文化」といったように、大きな枠組みで捉えるのではなく、「自分」と「相手」といった、個々の差異を尊重し認めた上で、相手(他者)との関係の中で気づいた新たな価値観を得て、自分の価値観の幅を広げていくことであるという。

上記の異文化理解の検討から異文化理解教育とは、外国文化を紹介したり、英会話学習をするのではなく、「人との関係性の中で個人と個人の違いを理解し、そこで新たに得た価値観によって自身の価値観の幅を広げ、相手を尊重していくプロセスを学ぶこと」であるといえるのではないだろうか。ではどのようにすれば上記のような異文化理解教育が展開できるのであろうか。次に教材開発方法について検討したい。

### 3. どのように教材開発をしていくべきか-シミュレーションゲームの事例研究と比較-

#### 3-1. 授業方法

異文化理解とは、もともとある文化の違いを提示してそれを受け入れていくものではなく、人との関わりの中で学んでいくものであるということを前章において確認した。そこで、授業方法に関しても日本の食文化と諸外国の食文化は違うといった「違い」を教え、その違いを尊重するという授業方法ではなく、人との関わりのなかで出会った相手の価値観をどのように自分が尊重していけるのかを考える授業形態が異文化理解にとっては望ましいのではないかと考えた。

河野ら（2006）によると「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が、異文化を理解するためには、外国人講師を招き、衣食住などの違いを紹介してもらおうといった、いわゆる「楽しい」交流学习では不十分である」という。なぜならば「異文化理解の差異には偏見や誤解、緊張、軋轢などの文化摩擦が存在する」ため、「興味関心を持たせるだけでなく、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、問題を実感として認識させる」ことが重要だと主張している（129 頁）。つまり、楽しい交流だけでなく、疑似体験であったとしても、個人個人との関わりの中で生じる文化の違いの軋轢を体験する方がよいという。その軋轢を体験するための方法としてシミュレーションゲームの有効性が指摘されている。シミュレーションゲームとは現実には起こっている事象や起こりうる事象をモデル化したもので、それをゲーム形式で学んでいくものである。

そこで今回は、このシミュレーションゲームを授業方法として取り上げ、教材開発を行ってみたいと思う。

#### 3-2. シミュレーションゲームの比較研究

ではどのようにシミュレーションゲームを用いて前章で定義した「人との関係性の中で個人と個人の違いを理解し、そこで新たに得た価値観によって自身の価値観の幅を広げ、相手を尊重して(つながって)いくプロセス」を学ぶことができるのであろうか。その授業の展開方法を二つのシミュレーションゲームを比較することによって探ってみたい。

まず、「個人個人の違いを認めていくこと」が異文化理解の鍵であるとした教材に『レスカの学び』がある。また、「相手の持つ価値観を理解することで、望ましい異文化理解・交流」を考えることを目標とした教材に『RafaRafa』がある。今回はこの二つのシミュレーションゲーム教材を取り上げ、ゲーム（授業）内でどのような工夫によって、異文化理

解をしようとしているのかに注目してゲーム構成を分析し、後の教材開発においての授業展開へのインプリケーションを得たいと考える。

### 3-2-① 『レヌカの学び』

『レヌカの学び』のルールは、日本に留学したレヌカさんという一人の女性について書かれている18枚のカードを、それが「ネパールにいたときのレヌカさんのこと」なのか「日本にいたときのレヌカさんのこと」なのかという視点で、グループで話し合いながら分けていく。カードを分け終わり、裏返してみると、絵がかいてあり、それがパズルになっている。全問正解であると「ネパールの風景画」と「日本の風景画」が完成するというゲームである。ゲーム後、間違って分類したカードについて、なぜそのように分類したのかなどを話し合う。「ネパールの女性」という自分の中に存在するイメージでカードを分類することで、(1)知らず知らずのうちに、自分の中にできている「思い込み」「偏見」に気づく。(2)「レヌカの学び」は「自分の学び」であるということに気づき、異文化理解の鍵は自分自身の中にあることを実感する、(3)ネパールという「国」ではなく、レヌカさんという「個」の視点に寄り添っていく「学び」の在り方を追求しながら、多文化共生のために私たち一人ひとりにできることを考える、ことが目標とされている。

『レヌカの学び』のゲームの特徴は、レヌカさんという一人の具体的な人物をとりあげ、そのひとりの女性が日本とネパールにいた時では価値観がまったく変わってしまったという経験から、「人（文化）は環境によって変化する」ということに気づくのである。また学習者がゲームに参加する中で自分の中にある偏見（ステレオタイプ）に気づき、結局異文化を理解するということは、他国と自国といった大きな文化の違いの理解ではなく、「レヌカさん」と「私」という、「自」と「他」という個人個人の繋がりであることに気づくのである。

以上のように『レヌカの学び』のゲーム構成の分析をしてみると、「個人個人の文化の違いを認める」ことを意識するためには、ゲーム上において、日本と外国の文化という大きな違いを取り上げるのではなく、具体的な人物や環境を設定し、「自」と「他」を意識させ、自分の中の偏見に気づくような工夫をする必要があるといえる。

### 3-2-② 『Rafa Rafa』

『RafaRafa』はアメリカで開発された教材である。学習者はAランドとBランドというそれぞれ年長者を重んじ年長者ほど尊敬される社会と、年齢ではなく利益を上げた人ほど尊敬される社会という二つの架空の社会に分かれ、まったく違った価値観を持つ同士が交

流をする中で異文化をどのように理解すればいいのかを学ぶ教材である。お互い相手の文化背景の価値観を知らないまま、相手の社会を観察しにいき、自分の社会とはまったく違う相手社会の分析をし、どのようにすれば価値観の違う相手社会と友好的に交流できるのかを考えることによって、価値観の違う相手とどのようにつながっていけるかを考えるゲームである。

『RafaRafa』の中では、「相手の持つ価値観を認めるためにどのようにすればよいのか」をゲームのまとめで議論することによって、相手の価値観を認める方法を直接学習者が考える。しかし、『RafaRafa』を分析した河野ら(2006)によると、「相手の持つ価値観をみとめるためにはどうすればいいのかを考える」という方法は、結局「仲間外れにしない」という態度的目標を身に付けることに終わってしまうことが多いため、実際に他者の価値観を認め繋がついていくためには、この方法では不十分であるという。その改善案として、河野らは相手の価値観を認め、相手と繋がついていくためには「文化の背景にある価値体系を理解することがまず重要である」と主張している(131頁)。具体的には、異文化と出会った時に「どのように違うのか」を知るのではなく「なぜこのような文化があるのか」を考えることで、その文化の背景にある宗教、経済、民族、ジェンダーといった価値観を知ることができる。そして、相手の文化背景にある価値観をまず知ることが結果的に自分自身の価値観の幅を広げ、相手と繋がついていく方法を考える糸口となるという。つまり、学習者が「相手の価値観を認め、相手と繋がついていくプロセスを学ぶ」には、まず「なぜ違うのか」を問い、文化の背景にある価値観を理解できる工夫が必要であるといえよう。

以上二つのシミュレーションゲームの比較から、「個人と個人の文化の違い」を認められるようにするにはゲーム内において、「自」と「他」が意識しやすいように具体的な人物や環境設定を工夫すること。そして「人との関わりの中で新たに得た価値観によって自身の価値観の幅を広げ、相手を尊重して(つながって)いくプロセスを学ぶ」ためには、「なぜ違うのか」を問い、個々の文化の背景にある価値観を考えることによって、相手と繋がるための糸口をみつけれられるような工夫をする必要があるといえる。

## 4. 教材開発

### 4-1. 教材の目標と工夫点

異文化理解に関する新たな教材の開発に際して、今までの研究過程から、その目標を「人との関係性の中で個人と個人の違いを理解し、その中で新たに得た価値観によって自身の

価値観の幅を広げ、相手を尊重して(つながって)いくプロセスを学ぶ」と定義し、シミュレーションゲームを開発する。また授業展開の工夫点としては前章のゲームの分析結果を踏まえて①「自」と「他」が意識しやすいように具体的な人物や環境設定を工夫すること、②「なぜ違うのか」を問い、個々の文化の背景にある価値を考えることによって、相手と繋がるための糸口を考える工夫を教材内に組み込んでいくものとした。

#### 4-2. 実践と検証

異文化理解教育の目標と工夫点をふまえ、今回は筆者自身が味わったキューバでの体験をシミュレーションゲームにし、「CUBA LIBRE -Vamos a comprar una Leche-」（「キューバの自由-いっぱい牛乳を買いにいこう-」）という教材を開発した。

また、今回開発したゲームを、「進め方」にそって大学院生(6人)を対象に試行実践した。時間は70分で、ゲーム後開発したゲームに対しての意見を聞く時間を設け、実際にゲームに参加してみた感想や改善点などについて聞いた。以下は作成したゲームの説明書である。

##### シミュレーションゲーム説明書

###### CUBA LIBRE -Vamos a comprar una Leche-

①作成動機・目的：作成者は2012年の9月にキューバという国を訪れた。訪れる前まではキューバは社会主義国であるため徹底的な平等主義社会のもと、そこに住む人々も平等な社会を目指して暮らしていると考えていた。しかし実際にハバナの地に降りると「1ペソ（キューバのお金の単位）ブリーズ」の嵐であった。120%優しく接してくる人々は100%お金を目当てで私に近づいてきた。最初は自分の持つ社会主義のイメージから、人々が本当に優しいのかお金目当てなのかが分からず困惑していた。しかしある男性が「子どもの牛乳を買ってほしい」と私に話しかけ、お金をあげる、あげないで口論することによって、二重通貨制をとるキューバ社会の中で、牛乳は観光客用のお金（CUC）でしか買うことができず、観光業に携わる一部のキューバ人でしか買えないような高価なものであることがわかった。社会主義キューバでもCUCにアクセスできるかできないかで格差が広がってきていることを初めて理解し、「ある者がいない者にあげてあたりまえ」という価値観が彼らの中にあり、だましてお金をとろうとして近づいてくるのではなく、正統な主張のもと、お金を請求しているのではないかと思うようになった。この経験から、わからないと思っていたキューバ人の行動が少しわかるような気がした。他者との交流の中で自分では受け止められないような文化と出会った時、どのように理解していったらいいのだろう。作者は日本と他国といった大きな枠組みで文化をみるのではなく、「自分」と「相手」という個々の違いに寛容になり、そしてなぜそのような文化が生まれたのか、その文化の裏に隠された宗教なり経済などの価値背景を知ることが、異文化を理解する鍵であると考えている。

本教材が「わからない」が「わかろうとする」プロセスをふみながら、異文化を理解することについて考えていけるような機会となればいいと思い作成した。

## ②ゲームの目標

- (1)「なぜキューバの人々が牛乳代を求めるのか」という問いを通じて、お金をねだる人々の社会的背景（二重通貨制度）について理解する
- (2)観光客、キューバでお金を持っている人、持っていない人という多様な視点から、「ある者がいない者にあげてあたりまえ」という価値観の社会的背景を理解し、その価値観に対して自分の意見を持った上で相手とどのように繋がっていけるのかを考えることができる

③1グループの人数：6人～10人、④所有時間：1時間～1時間30分

⑤準備するもの：役割・指令カード、ワークシート、お金（CUC, CUP）、クイズシート、キューバ紹介（クイズ用）、カード（ホテル、コンサート、Mojito、Milk）、パワーポイント

## ※ゲーム資料例：【役割・指令カード】

以下のような人物の具体的な概要（役割）と指令が書かれた紙を人物の写真つきで渡し、ブラカードのように首からさげてもらう。観光客AやゲストハウスオーナーはCUCを持っているため指令をクリアできるが、パン屋はCUCにアクセスできないため指令がクリアできないようになっている。

### (1)観光客A:

山田 麻矢（24歳）、大学院生、両親と妹と暮らす4人家族、所持金（50CUC）

指令：①日本人宿に泊まるため、ゲストハウスオーナーに20CUC払う。②Mojito代の4CUCと1CUCのチップをウェイターに渡す。③全て終えて時間が余ったらクイズに答える

※お金をねだる人がいてもあげないように注意してください！！

### (2)パン屋:

Miguel（36歳）、パン屋、3人家族（妻と0歳の娘と暮らす）、所持金（1CUC, 30CUP）

①土地代20CUPを銀行に払う②8CUCで牛乳を買いに行く（お金がなければ観光客に頼み恵んでもらう）  
③全て終えて（指令がクリアできずギブアップする場合も）時間が余ったらクイズに答える

### (3)ゲストハウスオーナー

Jorge（42歳）、日本人専用のゲストハウスを営業、4人家族（妻と12歳の娘、3歳の娘）

所持金・持ち物：3CUC, 30CUP, 「Hotelカード」

指令：①日本人宿泊観光客から一泊20CUCずつもらい、Hotelカードを渡す②土地代20CUPを銀行に払う③子供のために牛乳を8CUCで買いに行く④全て終えて（指令がクリアできずギブアップする場合も）時間が余ったらクイズに答える

| ⑥進め方                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| イントロダクション             | <ul style="list-style-type: none"> <li>●今までに理解できないと思った文化や考え方があるかを考え、発表し全体で共有する</li> <li>●「理解できないと思うような文化や考え方に出会った時どのように理解していけばいいのかを考えよう」と問いかける</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                               |
| 課題確認<br>(キューバの社会を通して) | <ul style="list-style-type: none"> <li>●パワーポイントを使いキューバの歴史を説明する（革命後、教育費・医療費が無料、配給制という徹底的な平等社会が目指されてきており、お金に困らない社会）</li> <li>●キューバで、「子どもの為に牛乳代をめぐんでほしい」という大人達にたくさん出会ったことを説明し、「なぜ大人達が牛乳代を観光客に求めるのか」、「同じ状況に遭遇したら自分自身は観光客として牛乳代を渡すか、その理由」をワークシートに書く</li> <li>●自分の意見を発表し、全体で意見の共有をする</li> <li>●キューバの状況を確認するため、キューバ社会を体験してみようと問いかける</li> </ul>                                                                 |
| ゲームのルール説明とグループ分け      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●「観光客」と「キューバ人」に分かれ、観光客はキューバに旅行するという設定を話す</li> <li>●ゲーム参加者はそれぞれ、役割・指令カード（資料例を参照）とお金などが入った封筒を引き、「キューバ人」と「観光客」グループに分かれてもらう。自分が与えられた役割と指令文を読み、持ち物（所持金・カード等）を確認する</li> <li>●観光客役に対してキューバでの諸注意を話す：(1)キューバ人に政治の話をしてない、(2)お金をねだられても絶対にあげない、スリに気を付ける(3)二重通貨制度の確認をする（キューバ人は普段ペソクバーノ&lt;CUP&gt;というお金を使用し、観光客はクック&lt;CUC&gt;しか使用できないことを確認する）※1CUP=3円、1CUC=80円とする。</li> </ul> |
| ゲーム開始                 | キューバの映像と音楽をながし、ゲームを開始し、自分の役割りを演じながら、それぞれ自由に交流してもらう（キューバ人役は全員牛乳<8CUC>を買うことを最終目標に設定する）                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| まとめ                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>●指令がクリアできた人、できなかった人がいるのはなぜかと聞き、意見交換する。（観光業に携われる人はCUCを手にして牛乳を買えるが、一般のキューバ人はCUPしか持っていないため、CUCショップのみで売っている牛乳を買うことができない）</li> <li>●二重通貨制によって格差が生まれていることを説明する</li> <li>●CUCを手にいれられない人々は「ある者がいない者にあげて当たり前という考え方を持っている」とし、この考えについてどう思うかを意見交換させ、最後にもう一度「観光客として自分なら牛乳代をあげるか」とその理由を考え、発表してもらう</li> </ul>                                                                   |

### 4-3. 考察

異文化理解教育の検討からその目標を(1)「なぜキューバの人々が牛乳代を求めるのか」という問いを通じて、お金をねだる人々の社会的背景(二重通貨制度)について理解する、(2)観光客、キューバでお金を持っている人、持っていない人という多様な視点から、「ある者がいない者にあげてあたりまえ」という価値観の社会的背景を理解し、その価値観に対して自分の意見を持った上で相手との繋がりを考えることができる、とした。また、研究から導き出された示唆に注意し、人物や環境設定を具体的にした。

まとめに「なぜ」という問いをおくことによって、「ある者がいない者にあげてあたりまえ」という考えの背景にある価値(二重通貨制という社会背景)に気づかせ、ゲーム前とゲーム後、「牛乳代をねだる人にお金をあげるか、それはなぜか」という問いを通じて学習者の意識が変化したかを検証してみた。結果としてはゲームは成立し、学習者は、ゲームに参加し、違う役を演じた他の参加者と意見交換をすることによって、キューバの二重通貨制の問題点にたどり着くことができた。また、ゲーム前は「不公平だから牛乳代はあげない」と全員の参加者が主張していたが、ゲーム後は「個人のつながりによってはあげるケースもあるかも」や、「あげない」と最後まで意見を変えなかった参加者も「社会から変えていかなければ問題は解決されないのではないかなど、ただ「不公平だからあげない」という意見だけではなく、しっかりと自分の意見をもった上で、質問に対しての考えを主張できていた。この結果から指導者が伝えたいことも伝わったという印象を受けた。

試行と検証で記したように、ゲームは成立し、筆者の伝えたかったこともゲーム参加者にある程度伝わった様に思える。問題点としては、ゲーム参加者から「テーマの設定がキューバと、特定のすぎること」、「今後の展開がみえないこと」そしてゲームとして「誰もが実践できるような普遍性がないこと」等の意見があった。確かに、筆者自身の経験が強く扱いにくい教材であるといえるかもしれない。しかし、筆者は今回開発した教材はあくまでも異文化理解教育のひとつの提案としており、この教材だけで終わるつもりはない。むしろ、今回開発したようなゲームを通じて人々が他者とぶつかりあって自分の価値観を広げていくような経験を何度もすることが最終的な異文化理解のゴールであると考えている。本研究において、異文化理解教育に必要なのは、受け入れがたい文化と出会った時、なぜそのような文化が存在するのか、その文化の背景にある価値観や、文化の裏にある隠された価値観を理解した上で自分の意見を持って相手と接していく作業を繰り返すことであるといえる。すなわち、異文化理解教育は「異文化(他者)との出会い→なぜそのような考え方や文化がみられるのかを問う→文化の裏にある価値観を理解する→自分の意見を持

ち自分がどのように相手と繋がっていくかを考える」という展開にそって教材（授業）をつくる必要がある。そして、このサイクルを繰り返すことによって、自分の価値観の幅を広げ、最終的に異文化を理解できる幅を広げていくことができると考えた。

## 5. おわりに

本論は筆者がキューバへ行き、わかりたいけどわからないという体験をし、最終的にキューバ人と口論になり、泣いてしまったという経験からはじまった。しかし、こうした異文化とぶつかってみてはじめて理解の糸口が見つかったように思えた。自分の事も、家族など身近にいる人ですら理解することができないのだから、まったく違う環境で育った人々やその文化を理解するのは無理なのかもしれない。しかし、無理だからといって初めから理解できないと諦めてしまうのと、それでも理解しようと相手と関わるのとでは雲泥の差があると筆者は考えている。グローバル社会と呼ばれる今日、キューバという遠くてつながりのない様に思う国ですら実はどこかで繋がっている。まずその繋がりを意識するところから異文化理解ははじまるのではないだろうか。

## 引用文献

- ・伊藤静香（2011）『日本型』国際理解教育の生成」上智大学教育学習論集 45 号 67 - 81
- ・河野晋也・福田正弘・松本和寿（2006）「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“RafaRafa”の改善と実践」教育実践総合センター紀要、5、129-138 頁
- ・小林哲也（1988）「異文化間教育と国際理解」異文化間教育学会編『異文化間教育』2 号
- ・佐藤郡衛（2007）「国際理解教育の現状と課題」- 『教育学研究』74 巻第 2 号 77 - 86 頁
- ・船曳健夫（1988）「文化と理解」- 森亘編著『異文化への理解』東京大学出版会-
- ・三隅友子（2002）「地域における多文化理解の取り組み」日本語教育連絡会議（徳島大学）報告会発表論文集 106 - 111 頁
- ・溝上由紀・柴田昇（2009）「『異文化理解』と外国語教育」愛知江南大学紀要 38 号 31 - 42 頁
- ・文部省（1996）第 15 期中央教育審議会第一次答申「21 世紀を展望した我が国の教育の在り方について」
- ・文部科学省（2005）「初等中等教育における国際教育推進検討報告会」