

留学生と日本人学生の 協同活動による集団間態度の変容

根本 直弥 山崎 瑞紀

本研究では、異なる集団間の偏見低減に有効とされる協同の理論をもとに、異文化理解のためのゲームを留学生と日本人学生を対象に考案、実施し、これらの協同型異文化理解ゲームが集団間態度に及ぼす効果を検討した。参加前と参加後に互いの印象を測定した結果、留学生、日本人学生とも、参加前より参加後の方が互いの集団に対して好意的な印象を形成していた。また、両集団とも、異文化への関心が高まるとともに、自分の国の文化への理解を深める必要性について認識した、視野が広がったと回答していた。協同型異文化理解ゲームは参加しやすく、異文化交流のきっかけづくりとして有効であることが示唆された。

キーワード：異文化接触、協同、集団認知、留学生、教育的介入

1 はじめに

グローバル化の急速な進展のなかで、日本に住む外国人も増加しており、外国人と日本人の友好的な関係の構築・維持は、日本社会の重要な課題といえる。大学においても多くの留学生が学んでおり、1999年に64,646人[9]だった留学生は、2010年5月現在141,774人[8]と急増し、その90%以上がアジア出身者である。こうした中で、大学においても日本人学生と留学生の接触の機会は増えているが、自然な形で友人関係が形成されにくいという現状を踏まえて、異文化間交流への介入の必要性が指摘されている[5, 12など]。

では、どのような介入が有効なのだろうか。知識の欠如がステレオタイプや偏見の原因であれば、多く接触するほど偏見は解消されると考えられるが、実際には接触が多ければ好意的になるとは限らず、接触の質が重要となる[1, 3など]。[3]は、接触仮説[1]を初めとする先行研究の結果を検討し、接触が効果をもつためには、①制度的支持、②成員間に意味のある関係性を築くこと(密度の濃さ)、③対等な地位、④協同、が特に重要であると述べている。前三者については、大学という環境では比較的達成しやすいため、本研究では協同に焦点を当てる。

協同とは、異なる集団の成員がそれぞれにとって望ま

しい目標(共通目標、上位目標)を達成するために相互に依存している(どちらが欠けても達成できない)状態をいう。[2]によって提唱されたジグソー学習は、学級をいくつかの小集団に分割し協同学習を行う方法であるが、学習面での促進のみならず、マイノリティ児童の偏見差別の低減をもたらすことが知られている。

視覚障害者に対するステレオタイプや偏見の低減を扱った[13]では、盲学校生と晴眼者に2人1組で課題をさせた後、互いの印象評定を行っている。その際、相互依存型の課題を行わせた群と相互依存型でない課題を行わせた群では、両群とも互いの印象は直後に好意的方向へ変化していたが、相互依存型課題群では、相互依存型でない群よりも好意が持続する傾向がみられ、相互依存的な協同活動の効果が確認された。

また、留学生と日本人学生についても、体験学習やディスカッションのような協同学習によって交流や相互理解が促進される可能性のあることが報告されている[6, 11, 15など]。ただし、これらの多くの研究は参加者のコメントを質的に分析するに留まっており、実際に変化が起きたのか、について量的な実証研究はほとんどなされていない。こうした中で、[4]は「友人とのつきあい方」の日中比較データを題材として、アジア系留学生と日本人学生がディスカッションを行う機会をつくり、互いの印象や異文化・自文化への意識がどのように変わるかを量的に検討した。結果として、日本人学生の留学生イメージは好意的に変化したものの、留学生の日本人学生イメージの変化はあまり見られなかった。互いにほとんど交流をしたことのない学生たちにとって、ディスカッションはやや荷が重過ぎ、異文化交流のきっかけづく

NEMOTO Naoya

東京都市大学大学院環境情報学研究所博士前期課程1年生

YAMAZAKI Mizuki

東京都市大学環境情報学部情報メディア学科准教授

りとしては、誰もが参加しやすく役割分担の明確なゲームにするなど、さらに工夫の余地のあることが示唆された。

そこで本研究では、本学の留学生と日本人学生との交流を活発にしたいと考え、異なる集団間の好意的態度形成に有効とされる協同の理論をもとに、留学生と日本人学生を対象に協同（相互依存）の要素を含めたゲームを考案・実施し、これらの協同作業が集団間態度や異文化への意識に及ぼす効果を検討する。

2 方法

交流会参加者 東京都市大学に通う日本人学生 12 名と留学生 14 名。留学生の出身国内訳は中国 13 名、韓国 1 名。

交流会の構成 交流会は3つのゲームから構成された。初めにアイスブレイキングのためのゲームを2つ行った後、協同の要素を含めたメインのゲームである協同型異文化理解ゲームを行った。協同型異文化理解ゲームは、ピクショナリー [10] というチーム対抗で競う既存の絵当てすごろくゲームを参考に、文化的な内容を学習できるものとなるよう独自に考案した。交流会では4、5名で1チームとなり、6チームの対抗戦とした。具体的には、①お題としてホワイトボードの裏に絵（あるいは写真）を貼っておき、各チーム1名が10秒間だけ見る、②見た人はチームに戻り、見てきた絵を20秒間描く、③これを1チーム3名が描くまで順次、繰り返す（3名で絵を完成させる）、④最後に、残った2名が何の絵かを当てる。⑤当てたチームはサイコロを振り、出た目の数だけ、すごろくの駒を進める（初めにゴールしたチームが優勝）。1人1人が明確な役割を持ち、1人増えるごとに絵の情報量が多くなるほか、絵を当てるときにも様々な文化の出身者がいた方が正解に近づきやすいという工夫をした。

日中韓の交流会であるため、それぞれの文化に沿ったお題（絵あるいは写真）を出した。例えば、蝙蝠や「福」の逆さ文字は中国では福が来るとして縁起がよいものとされるが、日本人が見ると不吉なものに見える。解答を伝える際に説明をするが、そのとき日本人学生と中国人学生に絵の印象を尋ねながら進めると、同じ絵やデザインでも文化によって印象が異なることを知り、他の文化からの視点でものを見ることの面白さを知ることができるのではないかと考えた。また、留学生（あるいは日本人学生）にどういうときにこの絵のものを使うのか、等についても話してもらい、自他の文化習慣の理解を促すとともに自己表現の場とした。他には、チマチョゴリを着た女性が手にお面を持っている写真（韓国のお面は日本の能面と異なり、表情がある）、お弁当（日本ではお弁当を食べるが、中国にはお弁当を食べる習慣がない）、中

秋の名月（中国では家族円満を象徴する月餅を食べるが、韓国では松餅、日本では月見団子を食べる、日本では月に兎を見るが、中国では伝説の女性を見る、など）、を用いた。

手続き 交流会の前に、留学生は日本人学生イメージ、日本人学生は留学生イメージを尋ねる質問紙に回答した。3つのゲームを行い交流した後、交流会の感想や互いの印象などに関する質問紙に回答した。交流会は約2時間だった。

質問紙 ①留学生には日本人学生イメージ、日本人学生には留学生イメージを測定するための SD 尺度 10 項目（「親しみやすいー親しみにくい」「知的なー知的でない」など）。[14]、[7]等を参考に作成した。両集団とも項目は共通のものを用いた。②異文化交流意図を尋ねる3項目（「異文化について、もっとよく知りたくなった」など）、③自文化や他文化への気づきについて尋ねる3項目（「異なる文化の話を聞いて、視野が広がった」「自分自身や自分の国の文化について、もっと理解する必要があると思った」など）、④交流会への参加度1項目（「十分参加できたー全然参加できなかった」）、⑤それぞれのゲームへの評価各1項目（「良かったー良くなかった」）、⑥今後、こうした催しにまた参加したいと思うか1項目（「そう思うーそう思わない」）。①～③は7件法（①肯定的イメージを7点、否定的イメージを1点、②及び③「非常にそう思う」を7点、「まったくそうは思わない」を1点として得点化）、④、⑤は4件法（④「十分参加できた」を4点、「全然参加できなかった」を1点、⑤「良かった」を4点、「良くなかった」を1点）、⑥は5件法（「そう思う」を5点、「そう思わない」を1点）で回答を求めた。その他、年齢、性別、出身国、感想を自由記述で求めた。①については、項目の順序を変えて、交流会の前後に1回ずつ回答を求めた。参加前と参加後の質問紙を対応させるため、学籍番号を記入してもらった。

3 結果

3.1 交流会への参加度とゲームへの評価

留学生、日本人学生とも、交流会への参加度は高く、全員が「十分参加できた」「参加できた」のいずれかに回答していた。また、「今後、こうした催しにまた参加したいと思うか」の問いにも、ほぼ全員が（日本人学生1名のみ「どちらとも言えない」と回答）「そう思う」「ややそう思う」と回答していた。ゲームへの評価も全般的に高く、なかでも協同型異文化理解ゲームは、全員が「良かった」「やや良かった」のいずれかに評価していた。ゲーム評価の平均と標準偏差を表1に示す。これらより、全体的に交流会やゲームへの評価は高いといえよう。

自由記述の回答においても、「日本人学生と良い交流を

していた。本当に楽しかったです。日常生活の時は日本人学生あんまり交流してない。今回はチームの形成で十分に参加できた(留学生)、「最初は異文化の人と触れ合うのは不安だったけれど、参加したらその不安もなくなり、楽しくゲームをすることができた。(中略)お弁当の習慣がないのに驚きました(日本人学生)」「協力しながらやるゲームは楽しい。文化の違いがよくわかった気がした(日本人学生)」など、留学生、日本人学生とも、日本人学生や留学生と親しくなったことや異なる文化を知ることができたことへの嬉しい気持ちを表現しているものが多かった。

表1 各ゲームの評価平均 (SD)

	日本人学生	留学生
1. アイスプレイング1	3.58 (0.67)	3.31 (0.48)
2. アイスプレイング2	3.00 (0.74)	3.00 (0.85)
3. 協同型異文化理解ゲーム	3.67 (0.49)	3.77 (0.44)

3.2 印象の変化

日本人学生イメージ、留学生イメージの10項目で欠損値のなかった留学生と日本人学生各11名について、印象の変化を調べた。項目間相関を検討した結果、他の項目との相関が低かった3項目(「ごうまんな-ごうまんでない」「公正な-公正でない」「繊細な-粗野な)を除いた7項目の合計を項目数で除し、印象得点とした。得点が高いほど好印象であることを示す。

交流会の参加前と参加後における、留学生、日本人学生の互いの印象得点を図1に示す。2(参加前/参加後)×2(留学生/日本人学生)の分散分析を行ったところ、両者とも参加後に印象が好意的になっていたほか($F(1, 20)=22.21, p<.001$), 留学生の方が日本人学生よりも相手集団への印象が好意的だった($F(1, 20)=5.36, p<.05$)。

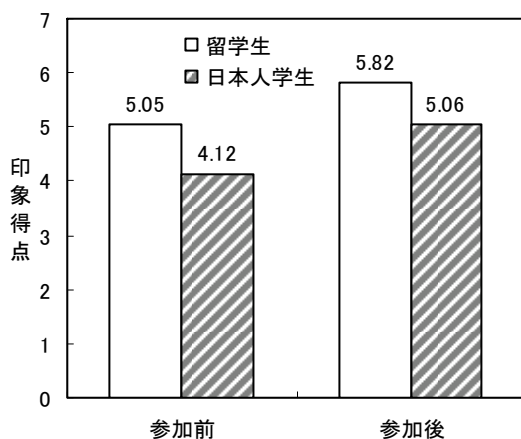


図1 印象得点の変化 (留学生と日本人学生)

3.3 異文化に対する意識の変化

異文化や自文化に対する意識の変化を検討するため、異文化への交流意図、自文化や他文化への気づきの項目について、平均値と標準偏差を算出した(表2)。いずれも中立点4点のところ平均が5.5以上となっており、留学生、日本人学生とも、異文化への関心が高まるとともに、自分の国の文化への理解を深める必要についても認識した、視野が広がったと回答していた。

表2 「異文化への交流意図」「自文化や他文化への気づき」各項目の平均 (SD)

項目内容	日本人学生	留学生
異文化への交流意図		
1) 異文化について、もっとよく知りたいと思った	5.75 (0.87)	5.62 (1.26)
2) 日本人学生(留学生)ともっと話す機会を持ちたいと思った	5.75 (0.87)	6.00 (0.82)
3) 異文化の人々と交流するのは楽しいと思った	5.92 (0.90)	6.34 (0.78)
自文化や他文化への気づき		
1) 異なる文化の話聞いて、視野が広がった	5.92 (0.79)	6.38 (0.77)
2) 自分自身や自分の国の文化について、もっと理解する必要があると思った	6.09 (1.00)	6.00 (0.91)
3) 互いに文化の違いを知り、認め合うことが大切だと思った	6.00 (1.04)	6.33 (0.98)

4 考察

日本人学生、留学生において互いの印象得点は交流会の前よりも後で好意的に変化しており、考案した協同型異文化理解ゲームは、集団間での好意的な態度を形成するのに効果的であったといえる。また、自他の文化への関心や視野の広がりを促されたと参加者は回答する傾向があった。

本研究では、日本人学生と留学生が類似の状況でディスカッションを行って互いの印象の変化を検討した[4]の結果よりも、互いの印象が好意的な方向に明確に変化していた。協同型でないゲームを実施した場合との直接の比較は行っておらず、そうした点での問題はあるものの、異文化交流のきっかけづくりとしては、こうした参加しやすい協同活動への参加は、もっと相手を知りたいと思う出発点になるかもしれない。

謝辞

本研究で参考にしたピクショナリーは、本多ハワード素子先生(昭和女子大学)にご紹介頂きました。記して、感謝申し上げます。

参考文献

- [1] Allport, G.W. : The nature of prejudice, New York: Doubleday Anchor Books. 1954/1979 (原谷達夫・野村昭(訳): 偏見の心理, 培風館, 1968)
- [2] Aronson, E., Blaney, N.T., Sikes, J., Stephan, C. & Snapp, M. : "Busing and racial tension: The jigsaw route to learning and liking", Psychological Today, Feb., pp. 43-59, 1975
- [3] Brown, R. : Prejudice: Its social psychology, Oxford: Blackwell Publishers, 1995 (R・ブラウン: 橋口捷久・黒川正流(編訳), 偏見の社会心理学, 北大路書房, 1999)
- [4] 星知美: 留学生と日本人学生の協働的活動とその効果, 東京都市大学環境情報学部 2009 年度卒業論文, 2010
- [5] 加賀美常美代: "大学コミュニティにおける日本人学生と外国人留学生の異文化間接触促進のための教育的介入", コミュニティ心理学研究, 2, pp. 131-142, 2001
- [6] 神谷順子・中川かず子: "異文化接触による相互の意識変容に関する研究—留学生・日本人学生の協働的活動がもたらす双方向的効果", 北海学園大学学園論集, 134, pp. 1-17, 2007
- [7] 向田久美子・坂元章・村田光二・高木栄作: "アトランタ・オリンピックと外国イメージの変化", 社会心理学研究, 16, pp. 159-169, 2001
- [8] 日本学生支援機構: 平成 22 年度外国人留学生在籍状況調査結果, 2010
<http://www.jasso.go.jp/statistics/intl_student/data10.html> (2011年2月24日)
- [9] 入管協会: 在留外国人統計, 平成 12 年版, 2000
- [10] シュウクリエーション: ピクショナリー, シュウクリエーション, 1996
- [11] 高橋亜紀子: "日本人学生と留学生とが共に学ぶ意義—『異文化間教育論』受講者のコメント分析から", 宮城教育大学紀要, 40, pp. 15-25, 2005
- [12] 坪井健: 国際化時代の日本の学生, 学文社, 1994
- [13] 山内隆久: 偏見解消の心理, ナカニシヤ出版, 1996
- [14] 山崎瑞紀・平直樹・中村俊哉・横山剛: "アジア系留学生の対日態度及び対異文化態度形成におけるエスニシティの役割", 教育心理学研究, 45,

pp. 119-128, 1997

- [15] 脇田里子: "共同作業による多文化理解教育の実践と課題", メディア教育研究, 4, pp. 27-36, 2000