

論文

異言語間の国際交流を目的としたワークショップの試み

Trial of the Workshop for the Exchange among the Students Who Have Difficulty Communicating with Language

小池 博
Hiroshi Koike

Abstract:

The “workshop” defined as the interactive learning style among all the participants, is assumed to be one of the most effective tools for “creating” and “learning.” However, the students who have language difficulty hesitate to participate in the international workshops, since the students who participate in the international workshops usually communicate other students in English. In this paper, the international workshop whose main purpose was the international exchange, was examined as the program of Kindai International Science Course. In conclusion, 1) the applications for translation, 2) non-verbal expressions, and 3) the events that all the players can participate in, are seems to be effective.

キーワード：ワークショップ, 国際交流, コミュニケーション, 非言語表現

Key Words: workshop, international exchange, communication, non-verbal expressions

1. はじめに

近年、政治、経済のみならず教育の場におけるグローバル化も進み、大学においても国際化は避けがたい波となって押し寄せている。近畿大学産業理工学部においても、福岡市という東アジアに距離的に近いという地の利を生かし、東アジアおよび東南アジアを中心に海外からの学生の受け入れ態勢の整備を推進している。

さらに近年では、2000年に開校したすべての授業を英語と日本語で開講する立命館アジア太平洋大学を皮切りに、同じくすべての授業を英語で行う明治大学大学院国際プロフェッショナルコース¹の開設、近畿大学国際学部の設立など、留学生を受け入れると同時に、海外で活躍できる日本人の教育を重視した高等教育機関の開設が相次いでいる。このように双方向の国際化が推し進められつつある流れにおいて、学生同士の国際交流の促進は極めて重要な教育的課題であり、とくにワークショップ形式の国際交流プログラムがこれまで数多く開催されてきている⁽¹⁾。

その一方で、2010年に産業能率大学が実施した「新入社員のグローバル意識」によれば、「どのような国・地域でも働きたい」との回答が増えつつあるも、一方で約半数がいまだに「海外で働きたいとは思わない」と回答しており、海外志向と国内志向の2極化が進む傾向があることが指摘されている⁽²⁾。筆者は所属する近畿大学大学院産業理工学研究科（以下、本大学院）において実践英語演習科目

を担当しているが、大学院生の英語レベルは高くなく、英語でコミュニケーションをとることに対して強い拒絶反応を示す学生が多い。

前述したように国際交流を促進するツールとしてワークショップが採用される事例は多くみられる。ワークショップとは中野⁽³⁾によれば「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり、創り出したりする学びと創造のスタイル」と定義され、森⁽⁴⁾はすべての領域にわたってワークショップには「創る活動」と「学ぶ活動」が含まれると指摘している。とくにプレーヤーが多種にわたるまちづくりにおいては、タウンミーティングのようなワークショップが頻繁に行われてきた。近年、観光としての再生を目指す地方都市などにおける国際ワークショップの期待される効果として、「ローカルな価値を地球的視野で見直し、これまでになかった発想や豊かなビジョンを紡ぎ出すこと」があげられている⁽⁵⁾。これまで筆者は日本建築学会が主催する国際ワークショップに4度実行委員として参加してきたが、いずれも問題発見しそれに対しての提案を行うことを主たる目的としており、ある程度の成果を上げてきた。

一方で、参加した学生間の意思伝達言語として、国際共通語である英語が使用されており、英語によるコミュニケーションを苦としない学生がほとんどである。これらの

事例に限らずこれまで数多くの国際ワークショップの報告事例において、英語によるコミュニケーションは前提条件となっており、英語によるコミュニケーションを苦手とする学生の参加を促す国際ワークショップの報告事例は極めて少ない。

本大学院では学内助成を活用し、海外からの短期留学生を試験的に受け入れるプログラム、Kindai International Science Course（以下、KISC）が2018年の秋までに3回に渡って開催され、その第1回目が2017年2月に近畿大学福岡キャンパスにて執り行われた。本研究では、大学の国際化が進む一方で、英語によるコミュニケーションを苦手とする学生を主体とした国際交流プログラムの事例が極めて少ないことを問題視し、異言語間の国際交流を主たる目的としたワークショップを本大学院主催のKISCにて開催し、その効果を検証する。さらに、今後、若者の国際化意識の2極化が進む中で、国際化に対して消極的な学生でも参加のしやすい国際交流プログラムの開発に資する知見を得ることを目的とする。

2. ワークショップの流れ

2.1 KISCとワークショップの参加者

本大学院で開催されたKISCは4コース²が用意され、2017年2月1日から9日まで、「教育改革・学生支援プロジェクト助成金」の補助を受けて近畿大学福岡キャンパスにおいて開催された。事前の募集により海外から28名の参加者が集まった。筆者が担当したのはDesign & Architecture Courseであり、このコースのプログラムとして、福岡県飯塚市の中心市街地に存在する本町商店街と東町商店街を中心としたまちづくりワークショップを開催した。

28名の参加者のうち、Design & Architecture Courseに参加したのは6名である。全員が台湾の虎尾科技大学の学生で、男性5名、女性1名であった。虎尾科技大学には建築系の学科はなく、全員マルチメディアデザイン専攻の学生であった。5名が学部の4年生で、1名が2年生だった。一方で、日本人の学生として、近畿大学大学院理工学研究科社会環境科学コース修士1年の2名（男女1名ずつ）と、近畿大学産業理工学部建築・デザイン学科4年の3名（男性1名、女性2名）、および同学科3年の1名（男性）の計6名が参加した。

2.2 ワークショップの目的とスケジュール

本ワークショップでは、1) 国際、異文化交流の促進、2) 問題発見・解決力の向上、および3) プレゼンテーション能力の向上、の3つを目標として設定した。国際

交流そのものを主たる目的とし、ワークショップを問題発見および解決のための提案を行うだけでなく、交流促進、問題解決能力向上のためのツールとして捉え、上記3つの目標を設定した。とくに1)の目標においては、英語によるコミュニケーションを苦手とする学生の、国際ワークショップへの参加促進をサブテーマとして設定した。

ワークショップ自体はKISC期間中の2017年2月6日と7日の2日間にわたって行われた。そのスケジュールに関しては筆者がこれまでの国際ワークショップの経験から、「ガイダンス」→「まちあるき」→「ピンナップ（ファーストインプレッション）」→「チーム作業」→「講習会」→「打ち上げパーティー」という流れでスケジュールを組んだ（図1参照）。

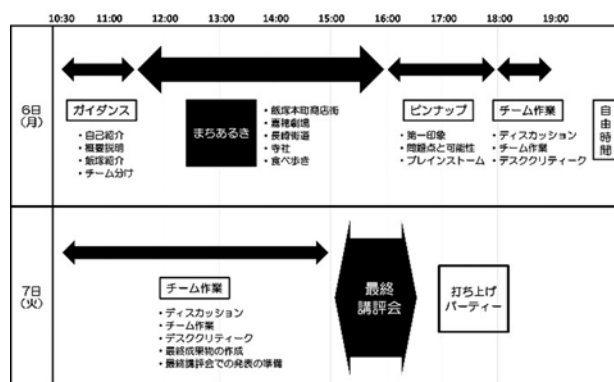


図1. ワークショップのスケジュール

2.3 ワークショップ

①ガイダンス

ガイダンスではアイスブレイクも兼ねて自己紹介から始めた。次いでオープニングレクチャーが行われ、1) ワークショップの概要、2) ワークショップの目標、3) ワークショップのスケジュール、および4) 対象地の飯塚本町商店街の概要の4項目が説明された。

筆者の経験より、ワークショップでは1チーム5～7名程度が適していると思われたため、説明が終了したのち、虎尾科技大学と近畿大学、それぞれの大学から3名ずつの6名で2つの混合チームを構成した。

②まちあるき

ガイダンス終了後、すみやかに車で本町商店街の位置する飯塚市の中心市街地へ向かった。その後、指導教員を含めた全員で、飯塚本町商店街、東町商店街をまちあるきした。そのほかに、商店街周辺部に位置する歴史的建造物である嘉徳劇場と、和菓子の千鳥屋本店を視察した。

本ワークショップの期間中、飯塚市では雛の祭り³が開催されており、商店街ではいくつかの店舗に、ひな人形が飾られていた。千鳥屋本店においても、史料的価値の高い

ものも含め数多くのひな人形が飾られており、無料で観覧が可能であった。



写真1. 飯塚本町商店街のまちあるきの様子



写真2. 千鳥屋本店でひな人形を撮影する留学生

③チーム作業

まちあるき終了後、車でワークショップ会場である近畿大学福岡キャンパスへ戻り、チームに分かれて作業を行った。まず初めにまちあるきで得た情報をもとに成果物の検討が行われた。まちあるきで得た情報をまとめ、ウェブサイトとして表現することに決めたチームを便宜上Aチームとし、まちあるきで気づいた点を写真に撮り、その写真を物理的に平面上にプロットすることにしたチームをBチームとする。Aチームはマックコンピュータの使用のできるコンピュータールームで作業を行い、Bチームは製図室の大きな机でチーム作業を行った。

Aチームは虎尾科技大学の学生を中心にウェブサイトの作成アプリを駆使し、まちあるきで撮影した写真や動画を編集していった。コンピューター上での作業が中心となり、共同での作業が困難であることもあり、近畿大学の学生は主にコンピューター環境を活用する支援や、作業の補

助に回った。

一方のBチームは虎尾科技大学と近畿大学の双方の学生が一緒になって、まちあるきをした写真をプリントアウトし、身振り手振りを交え、時にはスマホの翻訳アプリを介してディスカッションをしながら、平面上に写真を並べていった。



写真3. Aチームのチーム作業の様子

Bチームではすべての学生が参加しやすいような写真の分析手法を考えた。その結果、虎尾科技大学の学生チームと近畿大学生チームの文化的相違を前面に打ち出すことを主たる目的とし、その違いが明確にビジュアルで理解できるように、縦軸に興味の度合い、横軸に日本らしさをとった座標に、写真をプロットしていった。



写真4. Bチームのチーム作業の様子

④講評会

講評会は2017年2月7日14時から製図室で行われた。アイデアを提案するタイプの講評会ではないため、とくにクリティークという立場ではなく本学科の教員4名がオーディエンスとして参加し、そのほかにも本ワークショップ

に参加していない近畿大学の学生や、プログラムを終えたほかのコースの虎尾科技大学の学生が講評会に参加した。

Aチームはパワーポイントを使いながらプレゼンし、作成したウェブサイトの二次元バーコードを公表し、オーディエンスに実際に自身のスマホからウェブサイトアクセスしてもらった。一方のBチームは、写真をプロットした座標の入った段ボール板を作業テーブルに広げ、その周りを取囲んだオーディエンスに向かって、内容を説明していった。



写真5. Aチームの発表の様子



写真6. Bチームの発表の様子

⑤打ち上げパーティー

講評会の終了後、講評会の参加者も含め、打ち上げパーティーを製図室で行った。今回は夜を徹した作業はしていなかったものの、2日にわたって集中して作業を行ったため、疲れはピークを迎えていたが、それ以上に終わったことによる安心感が勝ったのか、みなリラックスした様子であった。印象的だったのがパーティーの間、双方の学生がいっしょに盛り上がっていたことである。短いワークショップ期間であったが、学生同士の交流はある程度でき

ていたようだ。

3. アンケート調査および結果

3.1 アンケート調査の概要

アンケート調査は、今回のワークショップ参加者に対して、ワークショップ最終日の2017年2月7日、ワークショップ終了後の打ち上げパーティ時に行われた。アンケートの質問内容を表1に示す。

表1. アンケート調査の調査内容一覧

質問テーマ	質問内容
(1) 国際・異文化交流に関して	①学生間のコミュニケーションはとれたか
	②コミュニケーションの手段の評価
	③指導員とのコミュニケーションはとれたか
	④コミュニケーションを促進する演出の評価
(2) 問題発見・解決に関して	⑤問題発見・解決能力の向上に対する評価
	⑥ワークショップの項目の問題発見・解決能力向上へ対する評価
(3) プレゼンテーション能力に関して	⑦プレゼンテーション能力向上に対する評価
	⑧プレゼンテーション能力向上へ対するワークショップの効果の評価
(4) ワークショップの運営に関して	⑨ワークショップの場所の評価
	⑩食事の評価
	⑪宿泊所の評価
(5) ワークショップ全般に関して	⑫ともだちができたか
	⑬日本に興味が出たか
	⑭近畿大学に興味が出たか
	⑮指導員についての評価
	⑯機会があればまた参加したいか
	⑰10点満点での評価
(6) 属性に関して	年齢、性別、国籍、学校名、専門・専攻、学年

上記質問への回答は、「そう思う」を1、「思わない」を7、「どちらでもない」を中間の4とし、7段階で評価・回答してもらった。また、上記質問内容の他、それぞれ自由記述形式でコメントしてもらった。回答者は全12名、うち、台湾の虎尾科技大学からの学生が6名、本大学院の学生が3名、学部生が3名であった。

3.2 アンケート調査の結果

ここでは本研究の目的に則して、(1) 国際・異文化交流に関する質問の結果を以下に示す。

図2は本ワークショップにおいて「他国の学生とのコミュニケーションはとれましたか」との質問に対する回答である。コミュニケーションが取れたかという質問に対し、近畿大学の学生で1名、どちらでもないとの回答が

あったが、それ以外は程度の差は見られるも、他国の学生とのコミュニケーションは取れたと評価していた。特に虎尾科技大学の学生の評価は高かった。

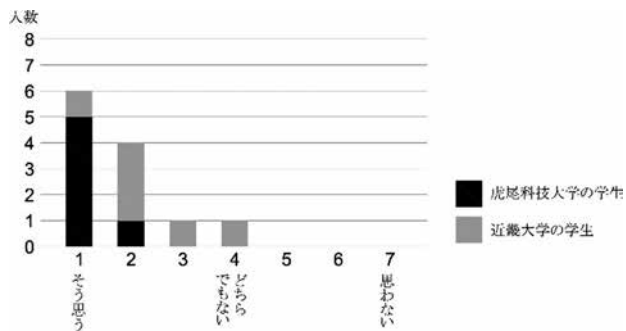


図2. 他国の学生とのコミュニケーションは取れたか

次に「以下の方法でコミュニケーションはとれましたか」という質問で、「言葉」「文字(筆談)」「身振り手振り」「スマホなど」「絵・図・模型など」の5項目についてのコミュニケーションメディアとしての評価結果を以下に示す。

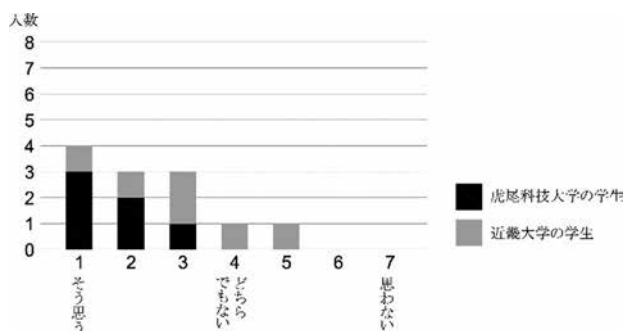


図3. 「言葉」によるコミュニケーションは取れたか

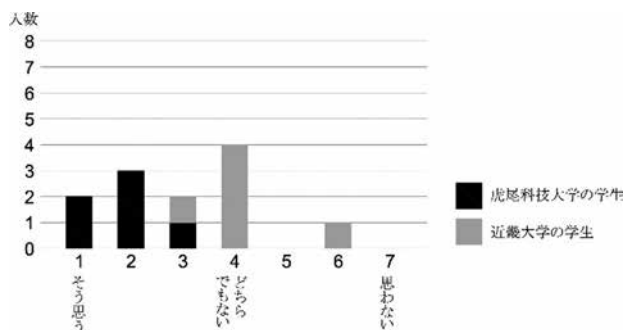


図4. 「文字(筆談)」によるコミュニケーションは取れたか

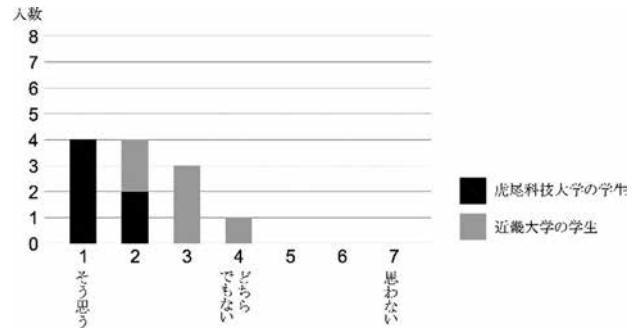


図5. 「身振り手振り」によるコミュニケーションは取れたか

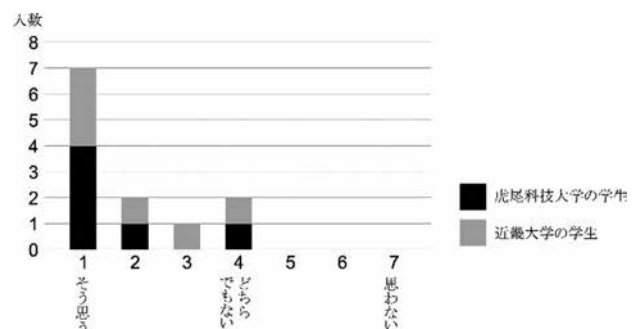


図6. 「スマホなど」によるコミュニケーションは取れたか

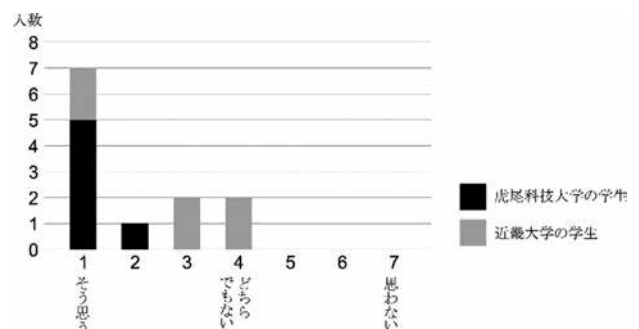


図7. 「絵・図・模型など」によるコミュニケーションは取れたか

「言葉」によるコミュニケーションに対してはかなり個人差が出る結果となり、近畿大学生の中にはネガティブな回答をした学生もいた(図3参照)。「文字(筆談)」を使っ

てのコミュニケーションも個人差が出たが、「言葉」よりも全体的に評価が低い結果となった(図4参照)。一方、非言語系コミュニケーションである「身振り手振り」「絵・図・模型など」はどちらも言語系のコミュニケーションよりも良い評価が与えられた。いずれも虎尾科技大学の学生の評価の方が近畿大学生の評価より相対的に高い(図5、7参照)。

「スマホなど」では、主にスマホの翻訳アプリの効果について評価された。ほかの項目では虎尾大学の学生の方が良い評価が多かったが、この項目だけは虎尾大学の学生と近大生は概ね同じような分布となった(図6参照)。

次に、「指導員とのコミュニケーションは取れたか」と

いう質問に対しての回答の結果が以下の通りである。指導員とのコミュニケーションは概ねよく取れたとの結果が出た(図2参照)。

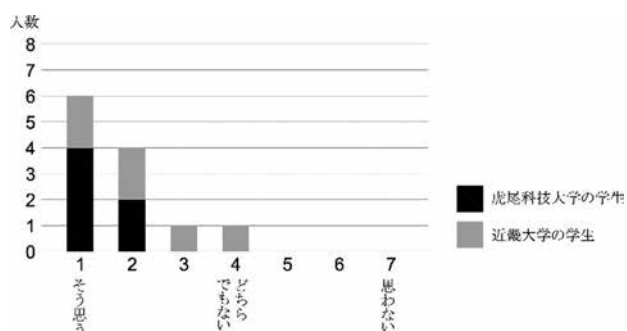


図8. 指導員とのコミュニケーションは取れたか

最後に「コミュニケーションを潤滑にする上で以下の演出はどれくらい有効だと思われるか」という質問で、「ゲーム(ビンゴなど)」「参加者のリスト」「SNS」「パーティー」「課題のレクチャー」「有識者・関係者・専門家による講演」の6項目についてアンケート調査した。その結果は以下の通りである。

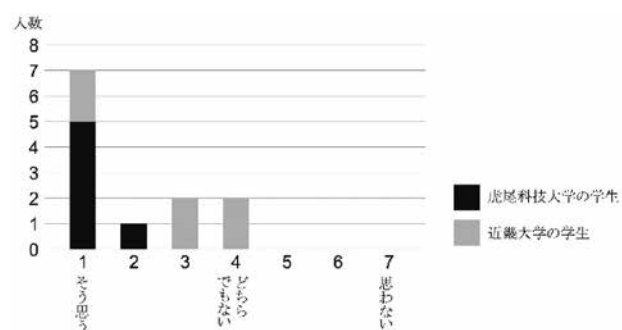


図9. 「ゲーム(ビンゴなど)」は有効か

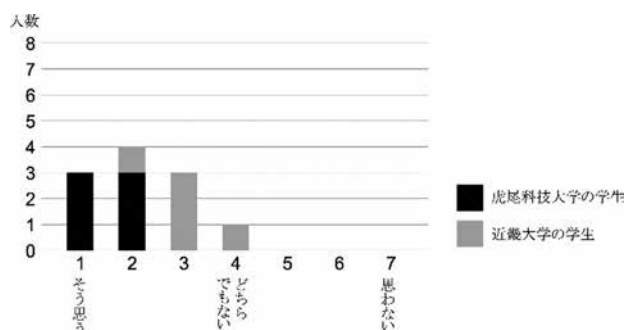


図10. 「参加者のリスト」は有効か

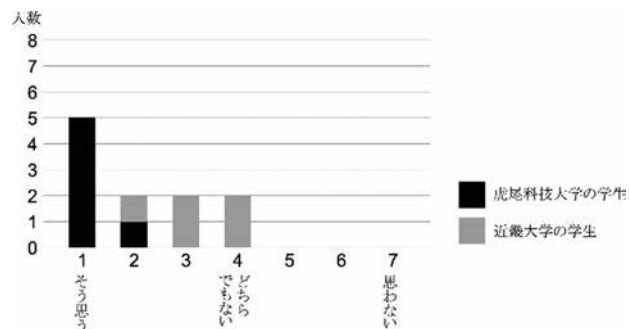


図11. 「SNS」は有効か

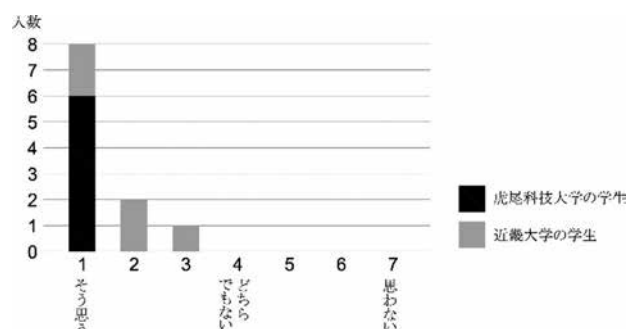


図12. 「パーティー」は有効か

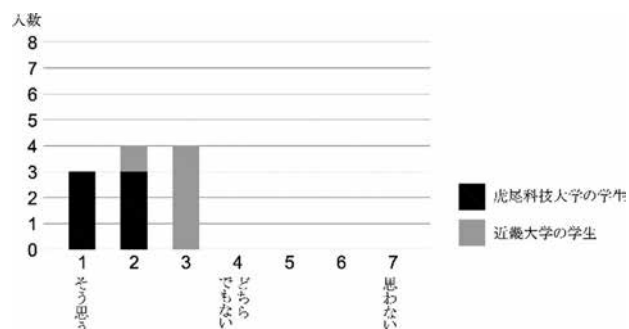


図13. 「課題のレクチャー」は有効か

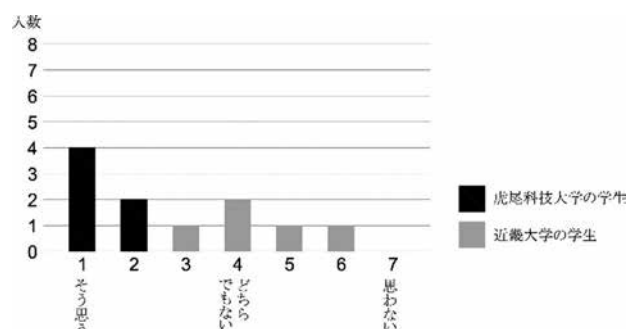


図14. 「有識者・関係者・専門家による講演」は有効か

ほかに有効な演出はないか、自由表記で回答してもらった。その結果、「アニメなどの共通の話題」「音楽・動画など」の二つのコメントが寄せられた。

4. 分析と考察

今回のワークショップに参加した台湾の虎尾科技大学の学生は母国語が中国語であり、英語の能力についてはかなり個人差があった。そのため、「言葉」によるコミュニケーションは個人によってばらつきが出たと考えられる。ただ、中国語と日本語の共通の文字である漢字を活用した「文字（筆談）」の評価もばらつき、特に近畿大学生の評価が低かった。簡単な日常会話では筆談も有効であるが、ワークショップでのディスカッションには筆談は向いていない可能性と、全員スマホを所持しており、筆談よりはスマホの翻訳アプリを介してのコミュニケーションへの依存度が高くなったことが理由であると推測される。ただし、LINEなどのSNSについては、異言語間のコミュニケーションツールとしては、特に近畿大学生にとってはあまり有効ではないという結果が出た。SNSはITのメディアとはいえ、言葉を介したコミュニケーションツールであることが原因と考えられる。

また、一番有効と思われたコミュニケーション手段は、今回のアンケート調査結果では、「身振り手振り」であった。ジェスチャーや指さしなど通常の会話でも行う動作であり、この手法がコミュニケーションに有効であるという結果となった。同様に「絵・図・模型など」に対しても比較的评价は高かった。今回のワークショップでは対象が『まち』という即物的空間であるため、絵や図面などのビジュアルメディアはその即物的空間をダイレクトに表現できるため、コミュニケーションツールとしては有効であったと考えられる。さらにはそれらの存在を前提としたときに、共通の指示対象が存在することで、より一層身振り手振りなどのジェスチャーによる意思疎通が有効になっていたと考えられる。概して言語系よりも非言語系コミュニケーションの方が評価が高くなるという結果になった。

コミュニケーションを潤滑にする演出については、実際に今回のワークショップで行ったことを含め、これまで筆者が行ってきた国際ワークショップでの演出について質問した。その結果、ゲームやパーティーなどの参加型のイベントに対しての評価が高かった。今回はゲームはせず、最後に打ち上げパーティーだけ行ったこともあり、とくにパーティーに対しての評価が高かった。実際に今回のワークショップの打ち上げパーティーにおいて、虎尾科技大学の学生と近畿大学生の交流を見ることができた。

講義系に関しては、まちあるきを行う上で必要な情報を得るためにレクチャーはコミュニケーションを促す演出としては効果的と評価されたが、有識者等による講演は、今回は無かったこともあり、比較的评价が低かった。

5. まとめ

今回のワークショップでは参加人数も少なく、海外からの学生も虎尾科技大学の学生のみで、規模も小さく内容も充分とは言えないため、十分なデータが採取できたとはいえない。ただ、指導教員としてワークショップを監督していても、やはり言葉の壁は異言語間でコミュニケーションをとる上で大きな障害となっている様子は見て取ることができ、それはアンケート調査の結果にも現れていた。また、その影響もあり、本調査の結果から、1) 言葉の壁を取り除く翻訳アプリ、2) ビジュアルマテリアル、ジェスチャーなどの非言語系コミュニケーション、および3) 参加型イベントが、異言語間でコミュニケーションを取る上で有効であるという傾向が看取できた。

前述したように今回のワークショップの調査だけから結論付けることはできないが、英語によるコミュニケーションを苦手とする学生の参加を促すワークショップをデザインする上で、参考となる傾向は得ることができたと思われる。今後、さらに多国籍、多人数でのワークショップで同様の調査を進めていき、より信憑性のあるデータの構築を行っていくとともに、ワークショップの手法と効果に対しても検証を行っていききたい。

【注】

1. 明治大学大学院は2013年、すべての授業を英語で行う国際プロフェッショナルコースを設立した。本コースの開設準備のために組織された国際プロフェッショナルコース広報委員会に当時、明治大学大学院理工学研究科の兼任講師であった筆者も所属していた。
2. 4つのコースとは、1) Chemistry & Biology、2) Electronics & Computer Science、3) Design & Architecture、4) Business Management、である。
3. 2017.2.4～3.28に開催された第17回ひいづか雛（ひいな）の祭りのこと。旧長崎街道沿いの商店街が中心となつてさまざまな雛人形を展示するイベント。

【参考文献】

- (1) 伊藤滋・小林正美ほか『東京再生Tokyo Inner City Project—ハーバード・慶応義塾・明治大学プロジェクトチームによる合同提案』2003、学芸出版社
- (2) 横田雅弘・小林明『大学の国際化と日本人学生の国際志向性』2013、学文社
- (3) 中野民夫『ワークショップ—新しい学びと想像の場—』2001、岩波書店
- (4) 森玲奈『ワークショップデザインにおける熟達と実践者の育成』2015、ひつじ書房
- (5) 日本建築学会編『唐津：都市の再編 歩きたくなる魅力ある街へ』2012、鹿島出版会