

文化的不透明なリソースへのアクセスを支援するリンガフランカとしての日本語

ーPBL型授業におけるアプリケーション開発からー

武富 拓也(明星大学)

1. はじめに

現在のソフトウェア・アプリケーション(以下、アプリ)の開発は、プログラマーのみで完結することは少なく、多様な背景を持つメンバーと協働で開発が行われる。また、日本における外国人エンジニアは年々増加傾向にあり、それに伴い、非日本語母国語話者と日本語を使用する機会も増加することが考えられる。本稿では、異なる国籍や背景を持つチームメンバーがどのように「リンガフランカとしての日本語」を用いてアプリ開発を行うのかを考察する。

2. 研究内容

本稿が対象とするProject based learning(以下、PBL)授業は学部横断、かつ留学生を含めた多様なメンバーでプロジェクトが運営された。協働学習においては状況的学習論の領域で多くの研究がある。留学生が日本人の学生と円滑な対話を行うには文化的透明性やリソースへのアクセスをデザインすることが重要であることを示す研究がある(ソーヤー,2010)。非日本語母国語話者を含めた日本語での異文化間のコミュニケーションにおいて、相手によってコミュニケーションを調整できるようにすることが重要であると考えられ(佐藤, 2020)、日本語の使用自体を考え直す必要があり、「国際日本語」という考え方が示唆されている。

日野(2020)によれば、「国際日本語」教育では、日本語母語話者も非母語話者と同様に学習者であり、日本語を用いた国際コミュニケーションを円滑に行う方法を学ぶ必要があると述べている。国際日本語は母語話者主義を克服するために出てきた「国際英語」を参考にしており、類似した概念でELF(English as a Lingua Franca)が挙げられる。国際日本語の概念は示唆されている段階であるため、その考え方を取り入れつつ、異文化間コミュニケーションの先行研究があるELFを本研究では参照する必要がある。ELFの定義は第一言語の異なる人々の間のコミュニケーションに用いられる共通語としての英語とされる。EFLにはプロジェクトを遂行するための共通語としての英語がどのように使用されるかの研究があり(Miya, 2016)、本研究のアプリ開発における共通語としての日本語を考察する上で適切であると考えられる。しかし本研究は非日本語母語話者と日本語母語話者のディスカッションを分析するため、厳密にはELFの定義に当てはまらない。ただ、日本語母語話者も母語話者として使う日本語と「共通語としての日本語」を区別するのは、異文化での日本語を用いたコミュニケーションを調整する上で有用だと考えられる。また本研究では日本語母語話者の日本語とは異なる「共通語としての日本語」が分析結果として表れたため、後者を「リンガフランカとしての日本語」としての概念を提案する一研究事例として示したい。以下の分析から留学生が参加する学部横断で行われるアプリ開発におけるリンガフランカとしての日本語が文化的不透明なリソースへのアクセスにどのように影響するかを考察する。

3. データ分析アプローチ

本研究は2019年に行われた人文学部国際コミュニケーション学科(以下、国コミ学科)の学生と情報学部情報学科の学生が参加し、地域観光を促進するアプリケーションを協働で開発を行ったPBL授業を対象とし、2019年4月から8月にかけてデータを取得した。アプリ開発のチームメンバーは国コミ学科の学生が3人、内日本人は

1人(以下、国コミA)、タイの留学生(以下、留学生A、留学生B)が2人、情報学科の学生が2人(以下、情報A、情報B)の全5名で構成されており、観光地探索型Virtual reality(以下、VR)アプリを開発した。VRアプリは頭部に装着して利用するHead Mounted Display(以下、HMD)の「Oculus quest」を機材として使用した。授業では開発したアプリは対象地域である静岡県伊東市の市長へ観光型VRアプリとして提案まで行なっているが、留学生は2020年9月から2021年2月までの後期の授業を履修していないため発表は行っていない。

研究対象の前期授業が行われる2019年4月~8月にデータを取得した。アプリ開発におけるミーティングのビデオ録画データを談話・会話分析を行い、加えてVR班5人に対して、自由記述のアンケート及びインタビューを行なった。

4. データ分析

国コミ学生のみ2018年度と同授業に参加しており、情報技術の知識を多少持ち合わせている。留学生についてはアンケートで「アプリ作りのてつづきとかよくわからない」、「はじめてアプリを作る。分からない言葉があるけど、人文部(人文学部国コミ学科の意味)の人が教えてくれる」という記載があるように、アプリ開発における知識や手順を把握できていない。アプリ開発における知識、手続き、文脈は情報学部がリソースとしてアクセスできるディスコースである。留学生にとって、アプリ開発のディスコースがプロジェクトを進める上で文化的に不透明なリソースとなっている。ミーティングは日本語で行われたが、情報学部は自らにとって当たり前となっているアプリ開発におけるディスコースを省いた発話になる場面が多々あった。また、情報学部の学生はインタビューで「留学生は日本語が完全にわかるわけではない」、「国コミ学生に言ったほうが伝わりやすい」と述べていた。留学生と情報学部の学生の間を取り持つため、国コミ学科の学生がアプリ開発におけるディスコースを補ったリングフランカとしての日本語を用いて、ディスカッションを進めていた。

4.1 アプリ開発という目的を付加したリングフランカとしての日本語

国コミ学科は、観光用のアプリ開発のために伊東市に行き現地の動画、写真、音声データを収集するため伊東市でフィールドワークを行うため、断片1では伊東市に向かう前にどのような素材が必要かミーティングにてディスカッションを行なっている場面である。

【断片1】

01 情報A: えっとその動画の中では音声ってどう：します?=((国コミAの方を向いて))

02 国コミA: =あっ音声、音どうします。動画の((留学生の方を向いて))

03 留学生A: あ:

04 情報A: 後から何か上書きと[いうか

05 国コミA: [あ: その場の音を取るか、それとも別のBGMって言うんですか

06 情報A: 言葉でしゃべった音声データを[後から載せる

07 国コミA: [あ: はい

08 留学生A: でも動画の音だったら: なんかほかの人の話とかも入ってくるかもしれない、入らないほうがいいかなhh

09 国コミA: ((うなづく))

情報Aは、アプリを開発するにあたり音声の扱いについて話題を投げかけている(01行目)。しかし、留学生Aにはアプリ開発のディスコースを共有できていないため、「音声ってどうします」と問われても情報側の意図が理解できていない(03行目)。そこで国コミAがアプリ開発における音声はどのように用いられるか、つまり現地での音声を使用するか、それ以外の音声を使用するかというふうに言い直している(05行目)。そのやりとりを踏まえることで、留学生Aは自分の意見を述べる事ができている(08行目)。

4.2 ジェスチャーを用いたリングフランカとしての日本語

VRアプリは、頭部に装着するデバイスである「HMD」を用いるが、留学生がVRアプリを使用した経験がなくHMDのイメージを共有できていない。断片2では、国コミ学生がHMDの使い方をジェスチャーで示すことにより、文化的不透明なリソースであるHMDの操作方法を理解させ、VRアプリの機能の一つであるクイズの選択をどのように行うかというディスカッションへの参加を促している。

【断片2】

10 情報A: この中で一応決まってないのはクイズの選択肢を選ぶ方法

11 国コミA: あ:

12 情報A: 例えば、あの去年の方だったら視点を合わせてやるやつ

13 情報B: はい

14 情報A: ああいう形か、ものでもって指すとか

15 国コミA: 今回えっとquestでしたっけ

16 情報A: あはい

17 国コミA: 前見せたこういうやつ((手でHMDを顔につけるふり)), あるじゃないですか. あれとは別にコントローラーついて手をゲームの中で動かせる((手をうごかすふり))

18 留学生A: あ: 分かった

19 国コミA: やつがあっただからその目でずっと見て((手を目から伸ばす動作))選ぶんじゃなくて手でこうやって選ぶ

20 留学生A: ん: ん((うなづく))

VRアプリにおけるクイズの選択方法はHMDの機能によっていくつか考えられる。断片2では、VR空間に対象物に視点を合わせる方法(12行目)やコントローラーを用いて選択肢を選択する方法(14行目)といったアイデアが出ている。留学生はHMDの知識がないため、国コミ学生がHMDを手で顔につける動作でどのようなものかイメージを喚起させ、加えてコントローラーという発話とともに手を動かして選択肢を選択する動作により、具体的なイメージを伝えている(17行目)。国コミAの説明により、留学生Aも理解した旨を伝えている(18行目)。加えて、HMDを被った状態で視線で選択肢を選択する方法を手の動きで留学生に伝えている。断片2のデータから、文化的不透明なリソースであるHMDをジェスチャーを用いたリングフランカとしての日本語を使用し、クイズの選択肢を選ぶ方のディスカッションに留学生の参加を支援を行っている。

4.3 ディスカッションを構成するリソースとしてのリングフランカとしての日本語

情報学部の学生と留学生が直接ディスカッションを行う際、国コミ学生が用いるリングフランカとしての日本語をリソースを支援として用いて、ディスカッションを進めていた。しかし、リングフランカとしての日本語を用いる国コミ学生は常にアプリ開発のディスコースを完全に理解できるわけではない。国コミ学生が留学生が理解できるように話しつつ、情報学部に確認を行う発話プロセスを断片3で分析する。

【断片3】

21 留学生A: でも?自分で: 選べたら: とにかく4問に: 沈む, >えい<?, 答えなければならぬですか

22 情報A: 全部でえっと1回のうち2回答え

23 留学生A: [あ:]2回だけ, あ: なんか: これはまずはこれを: クリアしたら: 水の道を分けて: そし°て°そして自分で選んで: ですか?

24 情報A: あ: そのこの場合は2つ3つでもまあ作ろうと思えば((国コミAを見る))

- 25 国コミA: あ: じゃあこれをクリアしたら選択肢は3つということもできるってことですか
26 留学生A: ((国コミAを見て, 情報Aを見る))自分で選べる
27 国コミA: そう三つ出てどれからでも. これは何が出るかわかんない((情報Aを見る))
28 情報A: まだこの段階では知らせない方が
29 国コミA: うん確かにわかんない方が面白いですね
30 留学生A: うん

留学生Aが情報Aに質問を投げかける(21行目). 初め情報Aは質問に応答するが(22行目), すぐに国コミAの方を向き, 話に入るように促す(23行目). その後, 国コミAは留学生Aの質問と情報Aの答えをまとめて簡易にまとめて繰り返しつつ, 情報Aの確認を取っている(25行目). そうすることにより, 留学生Aも投げかけた質問の答えを確認することができる(26行目). 国コミAは多少技術的な知識を持っているが, すべて情報側の意図を理解できるわけではないため, リンガフランカとしての日本語を用いて留学生が理解できるよう説明しつつ, 自身が理解できない点を情報Aに確認をとりながらディスカッションを進めている(27, 28行目). 以上のように, 断片3の分析から, 情報学科の学生は自分の発話を国コミAのリンガフランカとしての日本語を利用することで, 留学生の質問に応答しながらディスカッションを進めている.

5. まとめ

本研究では, 留学生を含む学部横断PBL授業で行われたアプリ開発における, リンガフランカとしての日本語を分析した. ミーティングでの共通語は日本語であったが, 情報学科の学生と留学生とのやり取りに, 国コミ学生が間に入り, リンガフランカとしての日本語として再度言い直して留学生に伝える場面が繰り返し観察された. 国コミ学生のリンガフランカとしての日本語には, 情報学の学生がリソースとしてアクセスできるアプリ開発のディスコースを踏まえた上で, 省かれていた情報学部の質問の意図を言語化したり, 留学生が使用した経験のないHMDやその操作方法に関してジェスチャーを加えてイメージしやすくすることにより, 留学生にとって文化的不透明なリソースであるアプリ開発のディスコースにアクセスする支援を行なっていることが考察された.

国コミ学生がアプリ開発のディスコースの理解に不安がある場合, 情報学部の学生に技術的な確認を行いつつ, また, 情報学部の学生は国コミ学生のリンガフランカとしての日本語を留学生とのコミュニケーションのリソースに用いて相互行為的にミーティングを構成していた. 本研究では, リンガフランカとしての日本語の可能性の一事例研究を示したに過ぎないため, 今後さらなる研究が必要とされる.

参考文献

- 佐藤良子, 平田亜紀, 福本明子, 宮崎新(2020)『協働学習と異文化コミュニケーション』.明石書店:『リンガフランカとしての日本語』 pp.110-132』 .
日野信行(2020)『言語使用者を母語話者の規範から解放する言語教育』.明石書店:『リンガフランカとしての日本語』 pp.150-169』 .
Miya Komori-Glatz (2016). Crossing Language Boundaries in Organisations, 10th GEM&L International Conference on Management & Language, ESCP EUROPE, Paris.
ソーヤーりえこ,(2010),『社会的実践としての学習』.凡人社:『文化と状況的学習 実践, 言語, 人工物へのアクセスのデザイン』 pp.41-87