The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	文化と言語教育、そして研究 : 実践例を中心に
Author(s)	中田, 一志
Citation	日本語・日本文化. 2015, 42, p. 83-97
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/56916
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

〈研究ノート〉

文化と言語教育、そして研究
—実践例を中心に—

中田　一志

1. 内容重視の言語教育

言語教育において学習者を中心としたカリキュラムを編成するという動きは、Nunan (1988) によって発展的に加速され、それまでの文法や文型中心の教授法、教室活動、教材開発という流れとは独立して研究開発がなされるようになってきた。

その言語教育の一つとして、それまでもそれを意識した教育があったことはあったが、Brinton 他（1989）の明示的な提案によって、「内容重視の第二言語教育」(content based second language instruction) が、カリキュラムデザインの一つの枠組みとして確立された。この枠組みでは、難しい言葉に出会ったとしても内容への興味から学ぼうという動機を保つことができ、さらに学習者の背景知識が活用できるといったメリットが生かせるのが特徴の一つである（Krashen 1982)。

Brinton 他（1989）が提案する 3 つの教育モデルとその特徴は次の通りである。

【theme-based instruction】あるテーマを中心にしながら、読み物を読むだけでなく、様々な活動を通じて対象言語を学んでいくという授業。語学教師による教育。言語技能の習得が中心。

【sheltered instruction】学習者の能力やレベルなどを考慮しながら、レベルを下げずに専門家が専門の内容を教授し、その過程で対象言語の様々な言語技能も学んでいくという授業。熟練の専門家による教育が必要。講義内容の理解が中心。

【adjunct instruction】語学教師は、専門家と連携をとりながら、専門の授業とセットとして設けられた日本語クラスで教育する。講義内容の日本語の理解が中心。

語学授業から大学の正規の授業までの移行は概ねつぎのとおりである（Brinton 他 1989）。

Language Class -----Theme-based-----Sheltered-----Adjunct----- Mainstream Class

日本語教育でも岡崎（1994）で読解クラスの内容重視の教育が提案されているが、本稿では実際に筆者が大阪大学で行った授業を紹介しながら、内容重視の言語教育の可能性を探ってみたい。

2. 日本語日本文化専門演習

大阪大学日本語日本文化教育センターにおいて、2014 年度秋学期に一年間の短期留学生のための日本語日本文化特別プログラム（Maple Program）で必修科目として開講されている「日本語日本文化専門演習」を紹介する。この授業は上級クラス（JLPT N1 ～ N3 レベル）と中級クラス（N3 ～ N4 レベル）に大きく分け、上級クラスは 10 名程度の多言語多文化の留学生を配置し（通常、60 数名の短期留学生の約 80%）、中級クラスは言語能力によって配置している。（通常、短期留学生の約 20%）

上級クラスに配置された学生はこの日本語日本文化専門演習以外はすべて選択科目で、日本語実習科目（文法、漢字、作文、読解、会話など）の他（2013 年度秋学期には 44 科目）、英語で講義される研究科目（8 科目）と日本語で講義される研究科目（同 22 科目）から指導教員と相談しながら自由に選択することになっている。中級クラスに配置された学生は、日本語必修科目（6 科目）の他に主に中級レベルの日本語実習科目（21 科目）と英語で講義される研究科目（8 科目）から指導教員と相談しながら自由に選択することができる。このような比較的自由な履修プログラムのなかで一年間の間に言語・文化に関する幅広い知識を吸収し、日本語運用能力を高めるために必ず履修しなければならないのがこの科目であり、その特徴はオムニバス講義と異文化理解活動によって語ることができる。

2.1 オムニバス講義

オムニバス講義は一年間のプログラムの最初の学期に行われる。Maple プログラムのクラスアドバイザーである専任教員 6 名は通常この演習科目の自らのクラ

スで演習を行うのだが、15週のうち6週は自分のクラスだけでなく別のクラスでも教員の専門分野に関わるテーマについて講義する。2014年度秋学期はつぎのようなテーマで講義が行われている。

【2014年度秋学期】「触って学ぼう、日本の歴史―江戸時代末から明治時代」「漫才の笑い」「日本文化と経済」「広告の日本語」「自然な日本語で文章を書くコツ」「イメージ文化論―イメージが作る歴史と文化」

筆者は「漫才の笑い」について90分の講義をしている。ライセンスの「ドラえもん」という漫才を教材としているが、その漫才は漫画やアニメで有名なオリジナルの「ドラえもん」をネタにしたものである。「ドラえもん」は広く海外でも読まれたり、放送されたりし、インターネットでも見る機会があるため、ほとんどの学生に認知されている。漫才を聞いて笑えるようになるには背景知識が必要となるが、この漫才はそういう意味でうってつけである。登場するキャラクターも特徴的であり、わかりやすいので、クラスで初めて会う学生とやりとりをしながら主人公たちの特徴を確認する時間を設けている。質問の一部を挙げる。

ドラえもん:「ねこ？」「誕生日は？」「どんなポケット？」「好きなものは？」「嫌いなものは？」

のび太：「本名は？」「何年生？」「どんな男の子？」

しずか：「本名は？」「どんな女の子？」「よく何をしている？」「好きな食べ物は？」「趣味は？」

ジャイアン：「本名は？」「どんな男の子？」「趣味は？」

漫才の本場は大阪で、この漫才も大阪弁で語られるので、「大阪弁講座」の時間も設ける。大阪弁の一部を挙げておく。

あかん（共通語では「いけない」）、ちゃう（違う）、ええ（いい）、しゃあない（しかたない）、しんどい（疲れた）、あらへん（ない）、知らん（知らない）、おらん（いない）

ここで漫才を楽しむための準備が一応整うわけだが、上級クラスの学生でも初めて漫才を見る学生や、見たことは見たが、内容が理解できなかったという学生がほとんどである。したがって漫才の笑いがどんな笑いなのかを教えなければならない。

ここから実際の漫才をいくつかの断片にした動画を用いる。以下はそのトランスクリプトである。

F：でも、まぁ、そうですよね、大人になってもね、ドラえもん見たい時あるからね。

I：うん。

F：大人むけのドラえもんとかあった方いいんですよね。

I：べつに今のままでええんちゃうか？

F：あった方がええって、おれが言うてるやないか、お前はアホか死ね！

I：言うねぇ。

F：うん。

I：何やの「大人むけのドラえもん」？

F：そうそうそう。

I：あった方がええの？

F：「あなたが、野比（のび）さんですか？」

I：「あぁ、私が、野比（のび）です」

F：（めいしを渡し）「わたくし、ドラえもんともうします」

I：「あぁ、どうもすいません」

I：（めいしを渡し）「野比です、すいません」（おじぎ）

F：「あぁ、どうもごていねいに」

F：「なんか今回、剛田さんとトラブルだそうで」

I：「いや、ラジコン、とられまして」

F：「ああ、それはたいへんだ」

I：「なんとかなりますかね？」

F：「なんとかしましょう」

I：「すいません」

F：タッタラッタラッタッタ～　「現金（げんきん）！」

I：いややわ、お前！！

F：「新しいの買って下さい！」

I：いやや、オイ！　ヤラしいやろ。

大人向けのドラえもん、つまり大人が楽しめる「ドラえもん」とは？　オリジナルの「ドラえもん」はもちろん子供向けである。子供っぽい主人公では大人が楽しめない。そこで、ドラえもんやのび太やジャイアンを大人にしたらどうなるか？　という空想が展開する。ドラえもんと野比（のび太）は大人の挨拶をする。もちろん名刺交換もする。剛田（ジャイアン）とトラブルに陥った野比がドラえもんに相談し、ドラえもんがポケットから解決の道具を出してあげるという設定はオリジナルのまま維持しながら、大人の世界でドラマが展開する。しかしながら、剛田にラジコン（radio controlled car）を取られたというトラブルは子供っぽくておかしい。そして、パンチラインでドラえもんが解決策としてポケットから取り出すのは「現金」である。現実主義でかつ拝金主義の大人世界の解決が笑いを誘う。

「大人向けのドラえもん」で漫才の構成を学んだ後は、別の設定の「シブヤ系の人向けのドラえもん」「アキバ系の人向けのドラえもん」「やくざの人向けのドラえもん」「アメリカンコメディが好きな人向けのドラえもん」と続く。同じようにドラえもんとのび太がその世界で最も適切なやりとりを繰り広げ、パンチラインでドラえもんが最も適切な解決策を提案するという展開となっているので、初めて漫才に触れる中級クラスの学生でも漫才を楽しめるようになる。

この授業は、Brinton 他（1989）の枠組みでは theme-based instruction に最も近いが、単に言語技能の習得のみを目指しているわけではない。一年間の留学の最初の学期に日本語・日本文化の学習に対する強い動機付けをするための授業でもある。

上で見たパターンは漫才のひとつの型であり、すべてがこの型ではないのは事実だが，漫才で笑えたという経験が今後の学習意欲や動機を喚起する。また、漫才で笑うためには、そこで使われているオリジナルの知識が必須である。日常生活を通して様々な日本語（方言や若者言葉など）や日本文化（アキバ系やヤクザなど）を学ぶと、それが漫才の笑いとも関係してくる。このようなことから、この講義は、学習者の生涯学習としての動機づけと学習の一つの方法論としても位置づけることができる。

2.2　異文化理解活動

一年間のプログラムの後半の春学期における日本語日本文化専門演習の主要テーマは異文化理解である。言語能力レベルにやや異なりがあっても、あえて同じクラスに配置するのは、多言語多文化の学生を配属するためであり、異文化理解活動がスムーズに行えるように配慮したためである。3, 4 人がひと組のグループを作り、自ら 1 学期（15 週）の間に日本人学生にアンケートをしたり、文献やインターネットで調べたり、日本人のピア・チューターに聞いてみたり話し合ったりしたことをまとめて、15 週目の異文化理解発表会で 15 分の発表をする。希望者（約 90% の学生）には日本人のチューターを必ず配置する。チューターを希望しない学生はすでに親しい日本人の友人がいる。2014 年度春学期の学生が選んだテーマは次の通りである。

【2014 年春学期　異文化理解活動テーマ】「コーヒーとカフェ文化」「人間関係」「大人の様々な道」「伝統的な祭りから商業的な祭りへの変化」「各国の伝統住宅について」「結婚式」「大学生の食文化」「なるほど！美人」「この夏、涼しい話をしよう」「異文化コミュニケーションにおける「言葉」の解釈」「伝統的な婚礼衣装」「人名の付け方」「葬式の服装：参列者を中心に」「日本とそれぞれの国のサービス比較」「変わった女性の理想像」「魔女」

筆者が担当したクラスの異文化理解活動を紹介する。テーマとメンバー構成、そして最終発表の要旨を挙げておく。

【A 組】「日本とそれぞれの国のサービス比較」

メンバー：ベトナム人女（大学 4 年）、ドイツ人女（大学 3 年）、タイ人女（大学 4 年）、フランス人男（修士 1 年）

要旨：日本のサービスの特徴を見つけ出すために、ドイツのホテルサービス、タイのレストランサービス、ベトナムのショッピングサービス、そしてフランスのサービスにおけるテクノロジーの使われ方と日本のサービスを比較する。その結果として、それぞれの国の特徴も明らかにする。関連する文献などを含めながら、それぞれのグループメンバーの実際の経験と特に印象に残ったことを基にして考察を行う。

【B 組】「かわった女性の理想像」

メンバー:タイ人男（大学4年)、ベトナム人女（大学4年)、ベルギー人女（大学3年)、中国人女（大学3年）

要旨：それぞれの国では昔、奇麗だと思われていた女性の理想像の中から具体的な例を紹介する。取り上げた例を基にして、当時のそれぞれの国の理想的な女性はどんな女性だったのか、またその理由について考察を行う。取り上げた情報の上で、それぞれの当時の国の美の文化、または理想的な女性に対しての考え方と日本の美の意識との比較を行う。

【C組】「魔女」

メンバー：タイ人女（大学4年)、スロヴァキア人女（大学2年)、アメリカ人男（大学4年）

要旨：アメリカの昔と現在の魔女のイメージと日本の化け物である狐、ハンガリーの伝説上の魔女と日本の昔話に出てくる魔女、そしてタイと日本のイタコの比較を行う。また、それぞれの国の魔女のイメージはどう変わったのかということを含めて、それぞれの国と日本の魔女の特徴について説明する。

最終週の発表までの過程で最も大変なのは第一週目のグループ作りである。男女比を均等にして、多文化多言語環境を作ることは大変である。学生の自由意志に任せて興味や関心が近い者たちを集めると必ず多文化多言語環境が難しくなるからである。そこで筆者のクラスでは次の七つの分野を興味がある順位に並べるというアンケートを実施し、傾向が似たもの同士をグループにするという方法を採用している。

日本の行事、日本の飲み物・食べ物、日本人の性格、日本の伝統文化、日本のエンターテイメント、日本の社会問題

2週目から14週目までの間の2週は実地見学とそのための事前講義に取られるため、正味12週で発表用のパワーポイントのスライドと原稿を作る段階まで持っていかなければならない。さらにその間にグループ間の進捗状況を確認するための中間発表会と最終発表直前のリハーサルを実施するので、学生たちが決めたテーマについて議論するのは実質的に10週ということになる。最初の2，3週で、学期中に完成可能なテーマを選ぶために話し合う。決まったテーマについてアンケートやインタビューの項目の作成や実施、文献やインターネット、日本人

チューターたちとのやりとりなどから資料を集めて、どのグループも一応形になったあたり、初めから数えて10週目あたりで中間発表をする。その様子は必ずビデオで撮影し、教員がチーティングアシスタントの力を借りて発表へのコメントシートを作成して渡す。グループ内ではもう完成し、それ以上することがないと勝手に思っているグループには対するコメントシートには改善点がたくさん書かれている。そのシートによって集中力を維持させながら14週目のリハーサルまで持っていく。

通常、theme-based instructionではあらかじめ教師が取り上げたテーマについて、読み物を読み、様々な活動を通してそのテーマを掘り下げていく、その過程で様々な学びを体験するといったものである。この異文化理解活動は、アンケートやインタビューやディスカッションなどといった様々な活動を通して深めていくというところは似ている。異なるところは、テーマはグループで自由に決めることができ、グループのコンセンサスがある限り、無限大の可能性があるところである。また、そのための議論の時間も十分に取っている。さらに、学期を通して一つのテーマを掘り下げるというところである。文献などによる調査やフィールドワーク調査などを計画・立案して、実行する、そこで発見した現象を分析して結論を導くという、ある程度の時間を要するこの活動は、いわば擬似的な研究活動であり、将来研究者を目指す学生だけでなく、就職を希望する学生にとっても必要なスキルを涵養する経験となると考えられる。

3. 日本語学研究

教育内容のレベルを下げずに、言語教育の専門家が学生の日本語能力を考慮しながら専門の授業を行う、sheltered instructionの実践例を紹介する。2014年度春学期に筆者が行った日本語学研究（Research on Japanese Linguistics）の一部である。シラバスは次の通りである。

［講義題目］語用論的研究

［授業の目的］：語用論の中で重要な原則や理論を学び、それを使って漫才を分析することによって、より理解を深める。

［講義内容］基礎編：語用論とは、ことばとその使用者との関係を扱う言語学

の一部門である。この授業では、会話の原則、丁寧さの原則、発話行為論、フレーム理論、メンタルスペース理論および言語理解理論について学ぶ。紹介する原則や理論は以下の通りである。

Grice's Cooperative Principle, Horn's Q Principle and R Principle, Searle's Speech Act Theory, Frame Theory in Cognitive Linguistics, Fauconnier's Mental Space Theory, Dinsmore's Language Understanding Theory

応用編：通常の会話では効率性が高く、整合性が高い会話が好まれる。しかしながら、漫才では非効率性および非整合性が笑いとなる。基礎編で学んだ語用論的な原則や理論を使って、漫才の笑いの本質を議論する。

予定している漫才は以下の通りである。

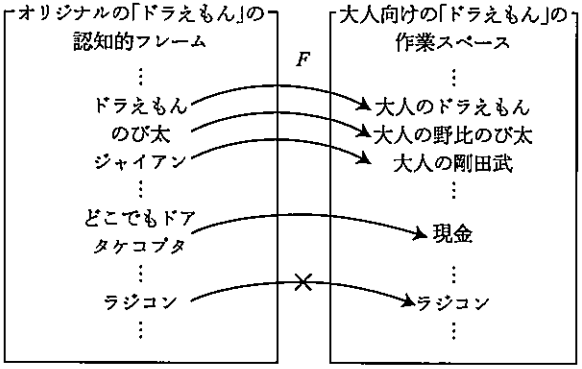
中川家M1グランプリ最終決戦（2001年）、フットボールアワー「ファミリーレストランの店員」(2002年)、アンタッチャブル「親友」(2003年)、東京ダイナマイト「タクシードライバー」(2004年)、ブラックマヨネーズ「ボウリング」(2005年)、ライセンス「ドラえもん」(2006年)、キングコング「ショップ店員」(2007年)、NON STYLE「川で救助」(2008年)、ナイツ「自己紹介」(2009年)、パンクブーブー「万引きを注意」(2010年)

この授業はある程度専門的な講義をすることが主旨であり、語用論の研究の目的（言葉と言葉を操る人の関係を明らかにする。）やその研究の対象（会話の原則、発話行為、丁寧さ、直示系等）に関する知識がある留学生を対象とし、学部の専門科目レベルの講義を行った。したがって、理論中心の講義ではなく、シラバスにあるような漫才の笑いから語用論的な理論やエピソードを導入して、語用論的概念と漫才の笑いの理解をより深めることに主眼を置いた。対象の学生は主に当該センターの日本語日本文化研修留学生（日研生）、あるいはそれと同等以上の日本語能力と専門性を持つ大学院特別聴講学生、および短期交換留学生である。受講生は日研生6名、大学院特別聴講学生1名、短期交換留学生1名の合計8名であった。国籍は、韓国人2名、アメリカ人1名、インドネシア人1名、台湾人1名、ルーマニア人1名、オランダ人1名、香港人1名であった。

この授業は、専門内容を中心に日本語で講義する授業なので、先に紹介した日本語日本文化専門演習のオムニバス講義とは異なり、学問的な概念や理論を導入

することが主な目的としている。この授業の1回目の授業で行った講義の一部は先述のライセンスの「ドラえもん」という漫才を教材として使用した。その部分を一例として紹介することで、theme-based instruction との違いを明らかにしたい。

導入する概念は「関数処理」である。人間は様々な知識を脳に取り込んでいくが、その知識は引き出しのように小分けにされ、整理整頓されている。例えば、「ドラえもん」についての知識は一まとまりとして一つの引き出しに、「ドラえもん、野比のび太、剛田武（ジャイアン）、源シズカ」などの登場人物や人物関係などの属性が格納されている。このような引き出しを「認知的フレーム」と呼ぶが、このフレームは推論したり、空想したりするときに、オリジナルから「作業スペース」へ関数のように投射される。例えば、「大人向けのドラえもん」の場合、参照されるのは上述の（子供向けの）「ドラえもん」の認知的フレームである。そこの属性を保ちながら「大人向けのドラえもん」の作業スペースに関数的処理が行われていく。そうすると、大人のドラえもんや大人ののび太は大人の挨拶を交わし、ドラえもんは大人にふさわしい態度で名刺を差し出す。これらは作業スペース内では整合的であり、適切な関数処理がなされた結果と言える。しかし、オリジナルと比べると奇妙であり、そのギャップが笑いを誘う。さらに、オリジナルではのび太がよくジャイアンとトラブルを起こし、ドラえもんに泣きつくことがあるが、作業スペースで野比がドラえもんに相談を持ちかけるところも適切



図

に作業スペースに関数処理されている。しかし、「ラジコン」については「大人の向けのドラえもん」の野比はそんなオモチャで遊んでないだろうという常識によってこの関数的処理の不適切を感じる。そして、パンチラインのところである。オリジナルでは「どこでもドア」や「タケコプター」でドラえもんは解決策を提案するのだが、大人向けに調整されると「現金で新しいのを買ってください」となり、爆笑となる。認知的フレームを適切に、あるいは過剰に作業フレームに関数処理した結果であり、その作業フレームでの解決方法とオリジナルのギャップが甚だしいからである。このように漫才を題材にした語用論の概念や理論を導入する講義を展開した。

さらに、同じ漫才の中で、他の不適切な関数処理の例を紹介する。「アキバ系の人向けのドラえもん」の部分である。

F：「野比氏、野比氏」

I：「どうした、ドラ氏」

F：「やはりシズカさんのサイン会は最高でございますな」

I：「うん、最高でございますな」

F：「今日は野比氏にとても良い物を」

I：「おお、何ですか？」

F：タッタラッタ、フフ、タッタッター「源シズカ入浴中、限定フィギュア」

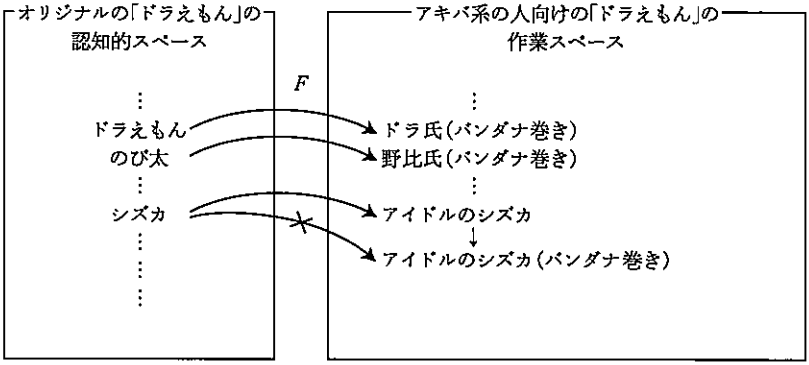
F+I：「おお、萌えー」

I：何やねん、これ。これ、何やねん。

F：バンダナ巻いてんねんで

I：気持ち悪いだけやろ、そんなもん

参照するのは同じくオリジナルの「ドラえもん」の知識が詰まった認知的スペースである。作業スペースでは「アキバ系の人向けのドラえもん」が構築されていく。名前はアキバ系の呼び方に調整され、「サイン会」に行ったり「フィギュア」を集めたり、「バンダナ」を巻いたりといったアキバ系の行動様式が反映され、「ございますなあ」という丁寧な言葉づかい、さらに「萌え」といった生態も適切に関数処理されているところが爆笑を誘う。源シズカが入浴好きであるということも関数処理したところがさらにおかしい。しかし、それに続く「バンダナ」を巻



図

いている源シズカのフィギュアには違和感を感じ（「気持ち悪い」））つつも、大爆笑が起きる。

認知的スペースの「源シズカ」は作業スペースではアイドルである。アイドルがバンダナを巻くのは不自然で、ましてやそのフィギュアがしているのは気持ち悪い。バンダナが似合うのはアキバ系の人である。作業スペース内で、もしドラえもんやのび太がバンダナを巻いていても、不自然さを感じない。適切な関数処理だと思えるからである。アイドルの源シズカはアキバ系ではないはずである。そんな源シズカ（のフィギュア）にまで過剰に関数処理をしたところから違和感を感じるのである。

日常的な生活の中にも研究対象は見出せる。大阪にいる留学生にとっては日常的にテレビで漫才に接する。授業で漫才を題材にすると、その漫才を楽しむだけでなく、こういった日常的なことが研究対象になり得るということを身をもって知ることができ、それを通して研究の面白さも体感できる。将来、学部レベルの学生たちが大学院へ進学し、私たちのいる研究の世界に戻ってきてくれることを期待するところである。

実は、2013年度秋学期に同じような講義を大学院の研究の授業で行ったことがある。博士前期課程の学生を対象とする授業で、12名の院生が受講した。内訳は日本人6名、留学生6名である。15回の授業のうち1回だけであるが、漫

才の笑いを語用論の授業で扱った。漫才の笑いは大学院レベルでも概念や理論の導入方法として効果的であり、そういう意味では、sheltered instruction だけでなく、mainstream class の授業としても成り立つと言える。

このようなことから、このような授業は、研究の入り口から研究の初期までの段階の学生に対して研究への興味、関心、動機付けとして機能すると考えられる。

4. 終わりに

本稿では同じ題材で theme-based instruction から sheltered instruction、さらには mainstream class の授業まで活用できるという一例をあげた。確かに「ドラえもん」という漫画、アニメは人気があるし、漫才だけでなく、テレビ CM でも使われるという意味では国民的な文化遺産と言えるだろう。それゆえこのように言語教育において使い回しのよい題材となることができるのではないかと思われる。他にも言語教育、さらには研究に生かせる日本文化がたくさんあると思う。そのような授業研究がますます盛んになることを祈願するばかりである。

最後に漫画「ドラえもん」の中から心に響く名言を集めた書籍からいくつか日本語教育にも使えそうな「名言」を載せて筆を置くこととする。

【のび太の名言】

「窓からのながめというのは、…どうしていつもおんなじなんだろ。」

「ぼくは宿題をやるために生まれてきたんじゃない !!」

【ドラえもんの名言】

（のび太に）「いっぺんでいいから本気で悩んでみろ !!」

（のび太に）「なやんでるひまに、一つでもやりなよ。」

【ジャイアンの名言】

「正しいのは、いつもおれだ。」

「ほしいものは手に入れるのが、おれのやりかたさ。」

引用文献

岡崎眸（1994）「内容重視の日本語教育―大学の場合―」『東京外国語大学論集』49.

小学館ドラえもんルーム編（2006）『心に響くドラえもん名言集　ドラことば』小学館.

中田一志（2014）「漫才の笑い：エラーと非効率性と非整合性」『日本語・日本文化』41、大阪大学日本語日本文化教育センター.

中田一志（2014）「漫才を利用した語用論の講義の一試論」『授業研究』13、大阪大学日本語日本文化教育センター.

Brinton, D., Snow, A. and M. Wesche. (1989) *Content-Based Second Language Instruction.* Newberry House Publishers.

Krashen, S. D. (1982) *Principles and Practice in Second Language Acquisition.* Oxford: Pergamon.

Nunan, D. (1988) *The Learner-Centered Curriculum.* Cambridge University Press.

付記：本稿は2014年11月28日に国立スラバヤ大学で行われた2014年度国際セミナー・研究発表大会「日本語教授における日本文化の取り入れとは」での基調講演に加筆・修正したものである。このような機会を与えて下さった同大学言語芸術学部日本語教育プログラム長のRoni先生、同大学副学長のDjodjok先生にこの場を借りて感謝申し上げたい。

〈キーワード〉 内容重視の第二言語教育、実践例、ドラえもん、異文化理解

Culture and Language Education, Moreover Research: Introducing Some Example Classes

Hitoshi NAKATA

This paper is a reprint of a keynote lecture given at a symposium at the State University of Surabaya, Indonesia.

The author introduces two classes taught at the Center for Japanese Language and Culture, Osaka University, which are based on content-based second language instruction as proposed by Brinton et. al. (1989) and which are part of the course designed for the learner-centered curriculum advocated by Nunan (1988).

One of the two is a special seminar on Japanese language and culture for exchange students on a one-year Japanese Language and Culture Special Program. On this course the author gave a lecture, using a Japanese *manzai* work which deals with the famous *Doraemon* as subject matter, discussing the characters of the original *Doraemon*, introducing dialects found in Osaka, and showing how Japanese *manzai* are created. Also, the author claims that the lecture is not only a 'theme-based instruction', but also provides a language learning model and motivation for learners to continue Japanese language learning throughout their lives.

The second class is for undergraduate level foreign students majoring in Japanese language and culture, who can discuss academic subjects in Japanese, but who cannot understand all lectures for Japanese students. There the author gave a series of lectures on pragmatics, a field of linguistics, for one semester, using *manzai* works as a tool to make students aware of principles of language use. The author claims that the series of lectures is not only a 'sheltered instruction' for linguistics majoring undergraduate students but also a gateway to upper level research. Moreover, it provides educational material for 'mainstream classes' for graduate students.