

Open-lab report No.6 (2011.8.21)

La Clase Mágica 訪問報告書 -2011年3月-

石本 啓一郎

(立教大学大学院文学研究科)

<要旨>

2011年3月、私はカリフォルニア大学サンディエゴ校（UCSD）とそこが中心となっていて行っている「La Clase Mágica」を訪問した。本稿はその訪問報告である。「La Clase Mágica」とはスペイン語で「魔法の教室」を意味する、ヒスパニック系のマイノリティーの子ども達に対するコンピュータを使用した放課後の教育プログラムである。「La Clase Mágica」の一つの特徴は、英語とスペイン語、米国の文化とメキシコの文化が、それぞれ混ざり合っている「バイリンガル・バイカルチュラル環境」である。しかし、言語や文化が「混ざり合っている」とは、どのような場なのか。「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは一体何なのか。その問いに、通常出会うことのできない「異なる」人々が出会うことのできる場である、と答えることができるだろう。そこは、そこに巻き込まれる人々の学びの場として機能する。

<目次>

1. はじめに

2. LCM とは何か？

3. 訪問記録
 - 3.1. 各サイトの概要
 - 3.2. LCM (CASA Familiar in San Ysidro)
 - 3.2.1. あらまし
 - 3.2.2. 参与観察記録 (3月1日)
 - 3.3. MCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)
 - 3.3.1. あらまし
 - 3.3.2. 参与観察記録 (3月2日)
 - 3.3.3. 参与観察記録 (3月7日)
 - 3.4. LCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)
 - 3.4.1. あらまし
 - 3.4.2. 参与観察記録 (3月2日)
 - 3.5. LCM (Los Robles in Vista)
 - 3.5.1. あらまし
 - 3.5.2. 参与観察記録 (3月3日)

4. 「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは何か？

5. おわりに

謝辞

引用文献

1. はじめに

2011年3月1日から3月10日まで、私はカリフォルニア大学サンディエゴ校（以下、UCSD）とそこが中心となって行っている *La Clase Mágica*（以下、LCM）を訪問した。本稿はその訪問報告である。LCMは、ヒスパニック系のマイノリティーの子ども達に対するコンピュータを使用した放課後の教育プログラムであり、サンディエゴ市周辺の6カ所で展開されている。訪問時期がUCSDの学期末だったため今期のプログラムがすでに終了していた2カ所を除いて、4カ所のLCMを訪問させて頂いた。今回の訪問は短い期間ではあったが、いくつかの興味深い出来事に出会う貴重な経験となった。

特に、LCMの特徴の一つである「バイリンガル・バイカルチュラル環境」は興味深い。「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは広義に、英語とスペイン語、米国の文化とメキシコの文化が、それぞれ混ざり合っている環境を指す。たしかにLCMは、これらの言語や文化の中間点に位置すると言えるかもしれない。しかしそれは、私たちに多くの疑問を投げかける。そこではどのような言語の学習がされているのか。おそらくそれは、私たちが一般的に第二言語の学習と捉えているもの（例えば、単語の暗記、文法の理解）とは大きく異なるだろう。そして、そもそも言語と文化の本質が「雑種性(hybridity)」(石黒, 2000)にあると捉えるなら、「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは一体何なのか。本稿では、まずLCMについて概観してから、今回訪問した4カ所のLCMの活動の様子を記述する。その上で、確認されたひとつの事例を手がかりに、「バイリンガル・バイカルチュラル環境」について議論したい。

2. LCMとは何か？

まず、LCMとは何なのか。Vásquez(2003)の説明をもとに記す。簡潔に言えば、「*La Clase Mágica*」とはスペイン語で「魔法の教室(The Magical Class)」を意味する、ヒスパニック系のマイノリティーの子ども達に対するコンピュータを使用した放課後の教育プログラムである。LCMの問題意識は、マイノリティーの高等教育進学率が低いこと、さらに米国社会がマイノリティーを低い所得と低い地位に追いやっていることにある。そしてこれらの問題意識から導かれたLCMの目的は、(1)マイノリティーの高等教育進学率の向上とその維持と、(2)マイノリティーとマジョリティーの文化に繋がりをもたらす社会変革である。これらの目的は、LCMが内包する二つの方向性を示している。

第一の目的となっている、(1)「マイノリティーの高等教育進学率の向上と維持」は、LCMというプロジェクトを持続する上で、すなわちLCMというプロジェクトを社会的に説明する上で、欠かせない目的である。Vásquez(2003)によれば、マイノリティーの高等教育進学率が低いのは、マイノリティーとマジョリティーで所有する文化的資本が異なり、高等教育を受ける適性(eligibility)がマジョリティーの文化的資本によって規定されているためである。つまり、高等教育ではマジョリティーの文化的資本が「より良いもの」と見なされ

るため、マイノリティーの文化的資本がそこでは評価されず、マイノリティーの高等教育進学率の低下を導く。さらには、その進学率の低さによって、多くのマイノリティーが低賃金の職に就く事態となっている。そこで LCM は、マイノリティーが高等教育で必要な文化的資本に接する機会をつくるために、マイノリティーの人々と大学関係者が接触する場を提供している。また、マイノリティーの子どもたちの学校の成績向上のために、宿題のチェックのような学校の学習を補う活動も行っている。

第二の目的となっている、(2)「マイノリティーとマジョリティーの文化に繋がりをもたらす社会変革」は、LCM の核となるもう一つの目的である。Vásquez(2003)によれば、現状では米国のマジョリティーとマイノリティーの人々には大きな隔りがあると言える。マジョリティーの中には、マイノリティーを犯罪の温床とみなしたり、マイノリティーに「怖い」という感情を抱いたりする人もいる。マイノリティーも、不利益な状況に置かれていても公的に自ら声をあげることが少ない。LCM は、その両者の隔りを埋め、マイノリティーをマジョリティーに同化するのではなく、またマジョリティーと対立する位置に置くことでもなく、両者の混合した一つの融合体としての社会を目指している。その意味で、LCM は社会変革を伴うプロジェクトなのである。

LCM のこうした異なる二つの目的に関連する、LCM の特筆すべき特徴が、大学と地域の協働(collaboration)である。LCM は、マイノリティーが多く住む地域と大学(UCSD)が協働したコミュニティを形成している。マイノリティーの地域と UCSD は、近い距離にあるにもかかわらず全く接点がなかったが、UCSD の Vásquez らが交渉を重ねることで、協働が可能となった。LCM は、そのマイノリティーの地域において拠点となる場所(例えば、教会やコミュニティセンターなど)で一室を使用して、UCSD の学部生や研究者、地域の人々、さらに参加している子どもたちの家族らが連携して進行している。したがって、LCM はマイノリティーの地域・大学・メキシカンの家族という 3 つの文化的システムが、協働して創り上げている教育プログラムだと言える。さらに、それらの 3 つの文化的システムの連携の中には、LCM だけでなく、UCSD の学部生の授業、研究者のセミナー、地域のスタッフと大学のスタッフのミーティングなど、多様な接点がある(図 1)。それらの接点において 3 つの文化的システムの知的資源が循環することで、LCM はそれぞれの文化的システムにとって有意義な機能的システム(functional system; Griffin & Cole, 1984)を形成しているのである。

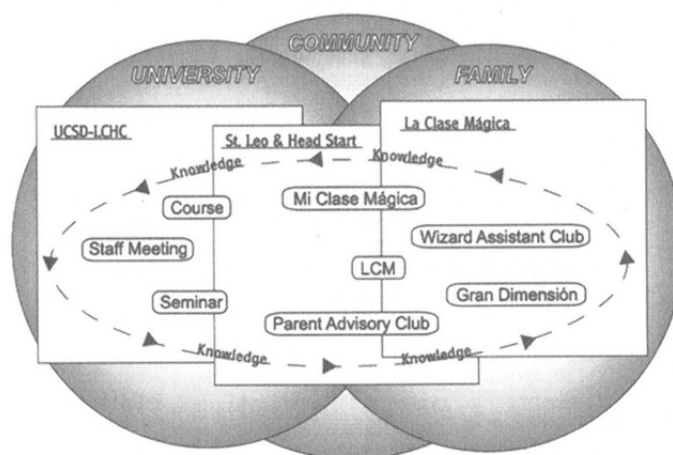


図 1. LCM の機能的なシステム(Vásquez, 2003, p.23)

それでは、このような背景をもつ LCM ではどのような活動が行われているのか。LCM で行われている活動は、伝統的な学校教育における「お勉強」とは異なる。LCM の特徴の一つは、遊びと学びが混合された活動が行われていることであり、コンピュータゲーム等の遊びを通して子ども達の発達を促すプログラムが用意されている。この理念は UCSD の比較認知研究所(LCHC: Laboratory of Comparative Human Cognition)の M.Cole が中心となって立ち上げた放課後の教育活動である 5th Dimension (以下、5th-D) を引き継いでいるため、LCM は 5th-D の発展形のひとつとして捉えられる。伝統的な学校教育における学習と、5th-D および LCM における学習の違いは、Hakkarainen(2004)によって表 1 のようにまとめられている。ここでは、学習の対象、学習のコミュニティー、インタラクションの種類、力関係、教授法の基礎という五つの観点から比較されている。特に重要なのは、5th-D と LCM では学校教育における教師の権威が排除されている点である。そのため、単線的な教授-学習の場でなく、子ども達が自ら学習する場が形成されている。大人はその学習の媒介者として存在し、子どもの問題解決の促す役割をもつ。このことは、LCM で子どもと一緒に問題に取り組む学部生が「teacher」ではなく「amigo」「friend」と呼ばれることから確認することができる。

表.1. 学校と 5th-D の学習環境の比較 (Hakkarainen, 2004,p.7)

環境	5th-D の学習環境	伝統的な学校の学習環境
学習の対象	子どもによって決められる。	教師・カリキュラム・教科書によって決められる。
学習のコミュニティー	仲間のコミュニティーと、異年齢のコミュニティー。	学級の同級生たち。
インタラクションの種類	局所的なサイトとその文化に導かれたインタラクション。	教師によって先導された指導的なインタラクション。
力関係	大人=媒介者 それと別に、虚構の権威がいる。	教師=権威
教授法の基礎	意味のある活動。 子ども達による「意味」の創造 (sense creation)。	大人の説明が主導的で、単線的なモデル。

LCM は 5th-D の発展形のひとつと捉えられるが、5th-D と LCM は何が違うのか。LCM の特異性は、主に二つ挙げることが出来るだろう。一つ目は、小学校就学前の幼児を参加者に含んでいることである。LCM では、5th-D で対象としていた就学児童だけでなく、就学前の子ども達も巻き込むことで、補償教育である「ヘッドスタートプログラム」の場を形成している。幼児を対象としたプログラムは、「わたしの魔法の教室(My Magical Class)」という意の「Mi Clase Mágica」(以下、MCM) と名付けられ、就学児童を対象とした LCM

とは別にプログラムが組まれている。

もう一つの LCM の特異性は、「バイリンガル・バイカルチュラル環境」である。LCM のコミュニティは、ヒスパニック系のマイノリティーが住む地域であるため、米国でありながらメキシコの文化が混ざり、言語も英語とスペイン語が併用される。言い換えれば、言語的・文化的な多様性をもつ場だと言うことができる。この「バイリンガル・バイカルチュラル環境」は、バイリンガルのアイデンティティの形成と深い関係にある。Vásquez(2003)によれば、バイリンガルの人々はアイデンティティの感覚を形成する過程において、単一言語使用者と多言語使用者の間の連続性の中で少なくとも三つの選択肢をもつ。第一に、保守的に振る舞い、民族的なポジションに留まるアイデンティティがある。第二は、母なる言語と文化を犠牲にしてマジョリティーに吸収されるアイデンティティである。そして第三は、ひとつの言語と文化を超えて、複数の言語と文化の葛藤を常に展開させていくアイデンティティである。言い換えれば、複数の言語と文化の「橋渡しとなる」アイデンティティである。LCM では、「心に近い言語」の放棄を強制されることがない、この第三のアイデンティティの形成を促す。

3. 訪問記録

ここまで、「LCM とは何か」という問いのもとに概略的に LCM について述べてきた。では、実際に LCM ではどのような活動が、どのような状況のもと行われているのか。本章では LCM の参与観察記録をまとめた。

私は下にある表 2 のスケジュールで LCM を訪問させて頂いた。LCM のサイトは全 6 サイトあるが、訪問時期が UCSD の学期末だったため今期のプログラムがすでに終了していた 2 カ所を除いて、4 カ所の LCM を訪問させて頂いた。「MCM」は LCM のプロジェクトの一つで、就学前の幼稚園児を対象にしたプログラムであるため、主に小学生が対象の LCM と区別して記してある。この表 2 のスケジュールの順に、参与観察記録を記していく。

また、今回の訪問では、UCSD の卒業生であり MCM のサイトコーディネーターである Robert Carr 氏に大変お世話になった。Robert 氏には各 LCM サイトへ送迎して頂き、各サイトの特徴などを説明して頂いたため、参与観察記録の中にも登場する。

表 2. 訪問スケジュール

03/01 (火)	16:00-18:00	LCM (CASA Familiar in San Ysidro)
03/02 (水)	8:00-12:00	MCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)
	16:00-18:00	LCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)
03/03 (木)	15:00-16:30	LCM (Los Robles in Vista)
03/07 (月)	8:00-11:00	MCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)

3.1. 各サイトの概要

はじめに、私が訪問した4サイトで行われていた活動を概略的に要約する。表3は、それをまとめたものである。表の中で示した「協働機関」は、それぞれのLCMのプログラムを行うために連携している機関を指す。「場所」では、実際に各LCMの活動が行われている場所を明記した。「参加者」では、その活動に参加していた人々をまとめた。「活動」では、各プログラムで行われていた活動を、実際に行われていた順番で記した。そこで記した「HOI」とは、「Hubs of Innovation」を意味し、21世紀において重要とされる5つのスキルの発達を促す活動をデザインする、昨年から着手された新しいプロジェクトである。その5つのスキルは、「言語と文化」、「デジタルリテラシー」、「お金のリテラシー」、「健康と栄養」、「環境保護」であり、それぞれのスキルが必要だと考えられるサイトで、それぞれの発達を促す活動が実施されている。それぞれのHubs of Innovationは、サンディエゴを中心に展開している5つのLCMのサイト(MCMを除くLCMのすべてのサイト)で、それぞれ行われている。今回の訪問では、St. Leo's MissionのLCMとLos RoblesのLCMで、その実際の活動を見ることができたため、次の参与観察記録で詳しく述べる。

表3. 訪問したサイトの概要

サイト	LCM (CASA Familiar)	MCM (St. Leo's Mission)	LCM (St. Leo's Mission)	LCM (Los Robles)
協働機関	CASA (コミュニティセンター)	幼稚園	教会 幼稚園	集合住宅
場所	コミュニティセンター内の一室	幼稚園の敷地内のキッチン棟の一室	教会の敷地内の食堂 幼稚園の敷地内のキッチン棟の一室	集合住宅のコミュニティルーム (住民たちの共有スペース)
参加者	小学生 UCSD 学部生 CASA スタッフ	幼稚園生 UCSD 学部生	小学生 UCSD 学部生 地域ボランティア	小学生 UCSD 学部生 地域ボランティア
活動	(1) コンピュータゲーム (2) お金のリテラシーの学習活動 (=HOI)	(1) 絵本読み活動 (2) コンピュータゲーム	(1) 宿題チェック (2) コンピュータゲーム (3) リテラシー学習活動	(1) 宿題チェック (2) コンピュータゲーム (3) 環境リテラシーの学習活動 (=HOI)

以下の地図は、4カ所のサイトの位置とUCSDの位置を示している。訪問した4サイトのうち2サイトは同じSt. Leo's Missionというサイトであるため、地図上では3カ所の

LCM のサイトと UCSD の、合計 4 カ所が示されている。LCM のサイトは、UCSD を中心にサンディエゴ周辺に散在していることがわかる。これらのサイトへの移動は、自動車が唯一の移動手段である。

地図. 4 カ所の LCM と MCM、および UCSD



引用：Google map (<http://maps.google.co.jp/maps?hl=ja&tab=wl>)

以下、私が訪問した合計 4 カ所の LCM・MCM の各サイトの様子を、表 2 のスケジュールに沿って、LCM(CASA Familiar)、MCM(St. Leo's Mission)、LCM(St. Leo's Mission)、LCM(Los Robles)の順に記述する。それぞれの記述では、まずサイトの活動を鳥瞰図的な視点で要約した「あらまし」を記し、その次に行方者である私の視点でサイトの活動を見た「参与観察記録」を詳細に記す。

3.2. LCM (CASA Familiar in San Ysidro)

3.2.1. あらまし

CASA Familiar という LCM のサイトは、メキシコとの国境に近い San Ysidro 市内（地図参照）のコミュニティセンター内にある（写真 1）。CASA (Center for Academic and Social Advancement) とは、UCSD と LCM に資金と物資を援助している、マイノリティーへの発達支援を行う団体である。LCM は、このコミュニティセンター内の一室で、CASA のコン

コンピュータを使用してプログラムを行っている。LCM の部屋には、約 10 台のコンピュータと、10 人くらいが周りに座ることが出来る長机が置かれている。私が訪問した日は、大人が 5・6 人、子どもが 12 人ほど参加していた。この日の活動は主に二つで、自由遊びと Hubs of Innovation だった。自由遊びの時間、子ども達は学部生たちと思いにコンピュータゲームをしたり（写真 2）、お絵かきをしたりしていた。その後の Hubs of Innovation は、「みんなでゲームをしよう」と全体にアナウンスされて始まった。Hubs of Innovation とは、「言語と文化」、「デジタルリテラシー」、「お金のリテラシー」、「健康と栄養」、「環境保護」といった 21 世紀において重要とされる 5 つのスキルの発達を促す活動を創るプロジェクトであるが、CASA Familiar では、そのうちの「お金のリテラシー」のプログラムを展開されている。このプログラムは、UCSD の学部生たちが中心となって進行していた。活動全体を通して、私が見聞きしたほとんどのコミュニケーションは英語でされていたが、子どもの送り迎えに来ていた親たちの何人かはスペイン語で話していた。



写真 1. CASA Familiar の外観



写真 2. サイト内の様子

(コンピュータゲームをする子どもと学生)

3.2.2. 参与観察記録（3月1日）

ロバートと私は車で 16:00 頃に CASA Familiar というコミュニティセンターに着いた。CASA Familiar は San Ysidoro 市に位置している。建物は平屋建てで、一見ふつうの家のようにも見える。その周囲に家が建っているが人通りは少ない。建物に入ると廊下が二手に分かれている。右手には会議室のような部屋がある。ドアが開きっぱなしになっていて中には誰もいない。左手にはトレーニング器具が置かれた部屋がある。そこでは二人の男性が筋肉トレーニングしていた。私たちはその廊下を左に曲がり、トレーニングの部屋を横に見ながらさらに奥に進んだ。廊下に人通りはない。すると、その廊下の突き当たりに、赤、黄色、緑などを使ったカラフルな文字で「La Clase Mágica」と書かれた、横長の張り紙が見えた。その張り紙の横のドアから部屋に入ると、そこが LCM の部屋だった。部屋に入って左側には、壁に沿ってコの字状にコンピュータが約 10 台置かれている。コンピュータはすべてデスクトップで、各々のコンピュータの前にはキャスター付きの椅子が無造作に置かれている。逆側、つまり右側に目を向けると、長方形の机が二つ横に並べられてい

る。そこに、2人の女の子(7,8歳)と1人の女性がいた。その女性はマリアという、CASA FamiliarのLCMのコーディネーターで、私たちを歓迎してくれた。ロバートと私は、その二人の女の子が座っている横に腰を掛けた。

二人の女の子は、それぞれにマジックを使って自分で描いたマップを持っていた。そのマップには、自分の家や学校、CASA Familiar、道路を走るバスや車が描かれている。マリアは、その子ども達に、マップに描かれているものの名前を、言葉で書くように指示した。また、その書いた言葉が、英語である場合は「E」、スペイン語である場合は「S」、混ざった言葉である場合は「E/S」と記入するように言った。単語は、「E」か「S」のどちらかでマークされていたが、文章(例えば、I go to school.の一部がスペイン語のもの)は「E/S」とマークされるものもあった。しかしマリアがその場を去ると、二人はそのマップ作りに飽きて、紙の裏面にマジックでたくさんの点を書いて「たくさんの星」と言い、おしゃべりを始めた。私とロバートは、二人をマップ作りに戻そうとする。ロバートが「星はおしまい」というが、二人は聞かない。私がマップの一つの単語を指さして、その一人に「これはスペイン語、それとも英語？」と質問すると、二人はすべての単語と文章について説明してくれた。その二人は、ロバートの言うことを全く聞かない。むしろ「からかい」の対象としているようだ。一方で、私のことは珍しく見えるようで、「どこから来たの?」「名前はなに?」といろいろ質問してきた。

そうこうしているうちに、15~16歳の男の子が2人と、7歳の女の子が1人、また8~10歳くらいの男の子と女の子が5人くらい、断続的に部屋に入ってきた。彼らのほとんどは親と一緒に来る。しかし、親は子どもを部屋に入れると、自分自身は部屋に入らず帰っていく。またさらにUCSDの学部生たちが4人来た。そこでマリアが私を日本から来たゲストとして紹介し、LCMが始まった。はじめは自由な遊びの時間で、子ども達のほとんどは、コンピュータのゲームをしている。最初にマップを描いていた2人の女の子は、長机でお絵かきをしていた。私は、画面に「El Maga's Blog」と表示されたコンピュータを見ていた。すると7~8歳の女の子がやって来て、そのブログについて説明してくれた。El Magaがブログを書き、それに子ども達がコメントをする。さらにEl Magaがそのコメントに返信する、という仕組みらしい。そこにマリアもやって来て、El Magaは性別も年齢もわからない未知の存在だと教えてくれた。マリアによれば、未知の存在として設定しているには理由がある。長机でマップ作りをしていた女の子たちがロバートの言うことを聞かなかったように、相手が「特定の誰か」であることはコミュニケーションに消極的な影響を及ぼすことがある。その影響を除くために、El Magaを未知の存在としているのである。

そのあと私は、一人でコンピュータのゲームをしていた6歳の女の子に呼ばれ、一緒にそのゲームを始めた。彼女はスペリングのゲームをやっていた。そのゲームは次のような遊びである。まず画面の上部に一つの単語が表示される。単語は、視覚的に表示されると同時に、音声も一度発せられる。その後、ネズミのキャラクターがその単語をカーテンで隠してしまう。隠された後に、画面の下部に、単語の文字数と同じ数の四角いボックス

が出てくる。そして、そのボックスに、隠された単語と同じ単語を、同じスペリングでタイプする。タイプが合っていれば、ネズミが「Good job」と言ってくれて、その単語の文字自体にカラフルな色がつき、文字が跳ねたり踊ったりし始める。間違っている場合は、もう一度その単語が表示され、ボックスに入っている文字で間違っているものは消える。彼女は4つの単語にチャレンジした。「class」などの2つの同じアルファベットが続く単語では、何回か間違ってから、正解していた。徐々に長い単語になっていく。4つ目の単語は難しく、何度も間違っしまい、彼女はこのゲームから目を離して、周りを見渡したりした。飽きてきたようだ。そこでロバートは、彼女のキヤスター付きの椅子を、違うゲームがスタンバイされていたコンピュータの前に素早く移動し、それをするように勧めた。そのゲームは「Alphabet Express」という名前前で、まず、ある1つのアルファベットが画面の右側に表示される。次に、画面の左側に3つのアルファベットが表示され、その中で画面の右側のものと同じものを選ぶ。それは比較的スペリングのゲームより簡単で、彼女はそのゲームを集中してやっていた。

ロバートと私はずっとその女の子とコンピュータのゲームをしていたが、その間、長机では Hubs of Innovation のプログラムが始まっていた。ここ CASA Familiar では、「お金のリテラシー」のプログラムを展開している。この日の「お金のリテラシー」の活動では、25セント(quarter)を4枚集めて1ドルにしたり、値段の書かれた品物と、お金を模して書かれた厚紙を交換したりしていた。この活動が始まる前には、UCSD の学部生やスタッフの大人たちが、活動が始まることをアナウンスして子ども達に参加するように勧める。そのため、ほとんどの子どもがその活動に参加していた。参加していない子どもは、ロバートと私と一緒にコンピュータでゲームをしていた女の子と、同様に他の大人とコンピュータゲームをしていた男の子の、2人だけだった。Hubs of Innovation の活動は約30分で終わり、LCM も終わる。子ども達は、ばらばらと帰っていく。何人かの子どもたちはコンピュータゲームを続けるが、終了時刻の18時を20分くらい過ぎると、マリアが帰るように促した。ロバートと私もそれに合わせるように CASA Familiar をあとにした。

3.3. MCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)

3.3.1. あらまし

St. Leo's Mission は、Solana Beach 市内（地図参照）の Eden Garden というコミュニティーにある、カトリック教会と幼稚園が隣接した施設である（写真3）。St. Leo's Mission は、UCSD の Olga Vásquez が1989年にはじめて LCM を立ち上げた場所で、LCM の中で最も歴史のある場所である。LCM が始まるまで、Eden Garden と UCSD は距離的に近い関係にありながら、全く組織間の交流がなかった。疎遠だったにもかかわらず、Vásquez や当時の大学院生たちが交渉を重ね、両者の連携が実現した。

ここでは、学齢期の子ども達を対象にした LCM だけでなく、就学前の子ども達を対象にした MCM (Mi Clase Mágica) も行われている。MCM は LCM が立ち上げられた後、2000 年に開始された。現在 LCM と MCM は、時間をずらして同じ場所で行われている。LCM と MCM の部屋は St. Leo's Mission の幼稚園の敷地内にある。幼稚園の敷地には、芝生の庭と 3 つの平屋があり (写真 4)、そのうち 2 つの平屋は、1 組・2 組に分かれて幼稚園の教室で、もうひとつは、一見すると民家のような外見のキッチンのある平屋だ (写真 5)。LCM と MCM は、そのキッチンの平屋内にある、コンピュータの部屋を使用している。その部屋には、約 10 台のコンピュータと丸くて小さい机が置かれている (写真 6)。

MCM のプログラムは、サイトコーディネーターであるロバートによって正確に時間がコントロールされている。コーディネーターはまず、その日に来た学部生の人数に合わせて、幼稚園の教室から子ども達を MCM の部屋に連れてくる。例えば、学部生が 5 人来たときは、5 人ずつ子どもを連れてくる。部屋に来た子ども達はそれぞれ学部生とペアになり、約 20 分の間に絵本読みとコンピュータゲームを行う。始まりから 20 分が経過すると、コーディネーターが終わりを告げ、子ども達を幼稚園の教室に連れて行き、新たに子ども達を MCM の部屋に連れてくる。これを 3 回繰り返したところで、1 セット目が終わり、学部生たちは帰っていく。2 セット目は新たに学部生が来る。コーディネーターは、再びその人数に合わせて子どもを連れてくる。これを 3 回繰り返し、2 セット目が終わったところで、MCM の活動はすべて終了となる。



写真 3. St. Leo's Mission の外観



写真 4. St. Leo's Mission の幼稚園



写真 5. LCM と MCM の部屋がある平屋

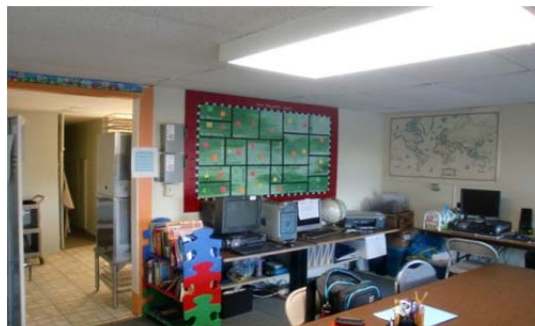


写真 6. コンピュータ室内の様子

3.3.2. 参与観察記録（3月2日）

よく晴れた気持ちのいい日だった。ロバートと私は 8:00 に車で St. Leo's Mission に到着した。私たちは、キッチンの平屋に入り、その中の MCM のコンピュータの部屋に入った。それから、子どもたちが MCM のプログラムを終えた時にあげるシールを、近くのスーパーマーケットに買いに行き、再度 MCM のコンピュータの部屋に入って準備を続けた。8:50 頃には、6 人の UCSD の学部生がサイトに来て、9:00 から MCM のプログラムが始まった。

私はロバートとともに幼稚園の教室の平屋に行き、ロバートは 6 人の子どもを呼び集めた。どの子どもが MCM に行くかは、ロバートがそこにいる 4・5 人の幼稚園の教員と話して即興的に決めていた。その間、私の周りに何人かの子どもが集まり、「だれ？」「どこから来たの？」などと質問してきた。ロバートは、首からぶら下げるネームプレートを、MCM に来る子ども達につけていた。自分でそれをつける子どももいれば、ロバートや私につけてもらう子どももいた。その後、ロバートと幼稚園の教員たちは、6 人の子ども達を一行にして、子ども達はロバートと私とともにコンピュータの部屋に移動した。幼稚園の教室からコンピュータの部屋への移動中、幼稚園の教員やロバートは子どもたちに腕を後ろに組むように言い、子どもたちは腕を後ろに組んで歩く。この間、6 人の学部生たちは、コンピュータの部屋で待機している。6 人の子ども達がその部屋に入ると、学部生たちは子ども達を歓迎し、各自コンピュータの前に座りながら「こんにちは！」と言ったり、何も言わずに微笑みながら見ていたりしていた。

子どもたちは、部屋に入るとはじめに、部屋の隅にある丸いテーブルに置かれている絵本の山から、絵本を選ぶ。二冊の絵本を選ぶ子どももいれば、一冊だけ選ぶ子どももいる。絵本を選んだ子どもは、1 人の学部生とペアになり、コンピュータの前に座る。学部生と子どものペアは、あらかじめ決まっているのではなく、その場で決まる。ペアになってコンピュータの前に座ると、子どもが選んだ絵本を二人で読み始める。

しかし、私が見ていた 4 歳の男の子は、絵本を選ばずに、その丸テーブルの周りを歩き回っていた。そこで、ロバートと 1 人の男性の学部生は、その男の子に本を選ぶそうとした。しかしその子は、丸テーブルの横におもちゃが入ったバスケットを見つけ、「これは何？」と二人に聞く。さらに、彼はそのバスケットの中からフリスビーを取り出し、彼の注意はまったく絵本に向いていないようだった。ロバートと学部生は、「外で遊びたいの？」と聞きながら、男の子の関心を絵本に向けさせようとする。しかし男の子はさらにバスケットからブロックを取り出す。そこで、ロバートは彼に近づき、「絵本を選んで！絵本を選んで！」と言う。そう言われて男の子が丸テーブルに置いてある絵本を見たときに、学部生が一冊の絵本をもって、「これはどう？」と男の子に聞いた。それと同時に、ロバートも一冊の絵本を持って男の子に渡した。男の子は、二冊の絵本を前に出されて、そのうちの二冊を手にして、その学部生と一緒にコンピュータの前に座って絵本を読み始めた。その男の子は、絵本を読み始めてからは、周りを見ずに絵本に集中していた。

絵本の読み活動では、学部生は子どもが絵本を読むのを支援する。学部生は絵本を声に

出して読むだけでなく、絵本の内容について子どもに話しかける。「これはなに?」「これは好き?」「これ知ってる?」「これは何個ある?」など、子どもに質問をしながら絵本を読み進めていた。子どもたちは、ときどきその質問に答えないこともあるが、学部生は繰り返しそういった質問をしていた。学部生と子どもの会話は基本的にすべて英語だったが、スペイン語と英語が両方とも書いてある絵本を読んでいるペアは、たまにスペイン語の単語を読んだりもしていた。

絵本を読み終えた子どもは、コンピュータゲームに移る。MCM のプログラムは、20 分のうち前半 10 分は絵本を読む活動をして、後半 10 分はコンピュータゲームをする。コンピュータゲームをするために、学部生がコンピュータを起動してゲームの DVD を挿入する。DVD は用意されているもので、MCM のゲームは LCM のゲームに比べて簡単なものだ（「Alphabet Express」など）。DVD をコンピュータに挿入してから反応するまで少し時間があるため、多くの学部生はフィールドノーツのメモを書いていた。コンピュータの準備が整うと、子どもと学部生はコンピュータゲームを始める。子どもが主体的にゲームの課題を遂行し、学部生はそれを支援する。コンピュータゲームの活動も 10 分で終わる。時間になると、ロバートが終わりを皆に告げ、学部生と子どもはコンピュータゲームを終える。子どもたちは、その部屋の入口に集められ、ロバートは子どもたちに「ありがとう」と言いながら、シールをあげる。子どもたちは、学部生に「ありがとう」「またね」と言いながら部屋を出て、腕を後ろに組みながら歩いて幼稚園のクラスに戻る。それから、また新たに 6 人の子どもを連れて MCM の部屋に行く。

子どもたちが MCM の部屋から出て、新たな子どもたちが MCM の部屋に来るまでの間、学部生たちはフィールドノーツのメモをまとめている。学部生は、授業の一環で MCM や LCM のサイトに来ていて、フィールドノーツはその授業で単位を取るために、サイトの訪問から 48 時間以内に提出しなければならない課題の一つなのだ。

学部生の人数にあわせて子どもを MCM の部屋に連れてきて、20 分のプログラムをやる、という一連の流れを 3 回行って、1 セットが終了となる。2 セット目では、学部生が変わり、同様に以上の流れを 3 回行う。2 セット終了したのち、ロバートと私は 12:00 頃に St. Leo's Mission をあとにした。

3.3.3. 参与観察記録（3月7日）

ロバートと私は 8:00 に St. Leo's Mission に車で到着した。その後、台所を通って MCM の部屋に入った。ロバートは DVD の整理や、子ども達のゲームの進捗が書いてあるファイルの整理などを行っていた。私は絵本の準備をした後に、ビデオカメラをセットした。9:00 頃に UCSD の学部生が 4 人来て、ロバートは幼稚園から 4 人の子どもを連れてきた。子ども達は一列に整列して幼稚園から MCM の部屋までやってくる。子ども達は部屋に入ると、絵本を一冊か二冊選び、自分で学部生（friend と呼ぶ）を選んで、二人一組でコンピュータの前に座って本を読み始める。私はビデオを撮ったり、ノートを取りながら観察したり

していた。

私が見ていたひとりの子どもは英語が話せず、スペイン語だけ話せる男の子だった。その子どもと一緒に本を読んでいた学部生は、スペイン語が話せず英語だけ話せる女性の学部生だった。その学生が英語で子どもに話しかけると、子どもは特に何も言わずにうなずいたり、周りをきょろきょろ見回したりしている。学生は絵本の絵を指さしながら「これはなに?」「オレンジは好き?」など尋ねるが、子どもはそれに答えずページを何枚もめくる。子どもが雑にどんどんページをめくっていき、最後のページまで来た。そこで学部生は「終わりにする?」と聞き、コンピュータゲームに移った。コンピュータゲームは、「Alphabet Express」(前節で既述)である。その他のゲームに比べると簡単なゲームだが、その子にとっては難しいようだ。学生が「Aはどれ?」と尋ねても、子どもはそれには答えず、そのゲームでは使わないキーボードを触ったり、画面の横にあるコンピュータのハードディスクを触ったりしている。時折、子どもはスペイン語で何か短く言うが、学生にも私にも分からない。そこにロバートがやって来て、スペイン語で「どれが同じ?」とその子に尋ね、子どもの注意をコンピュータゲームに向けさせた。ほとんどの学部生たちはスペイン語が話せないが、ロバートはスペイン語が話せる。その子どもはロバートと共に2問ほどそのゲームをやり、そのうち1問は正解した。その後すぐに時間が来て、4人の子ども達はゲームを終えてMCMの部屋から出て行った。

この日、1セット目が終わって4人の学部生たちが帰った後、2セット目では学部生が1人も来なかった。そのため2セット目は行わずに、予定より早めの11:00にSt. Leo's Missionを後にした。ロバートは、このように学部生が集まらない日はめったにないと言い、学期末だから忙しいのだろうと推測していた。

2セット目を行わなかった代わりに、ロバートと私は20分くらい幼稚園の庭で子ども達と遊んだ。「green light, red light」と「tug」という二つの遊びをした。「green light, red light」は「green light」と言われた時に歩き、「red light」と言われた時には止まる、という遊びだ。はじめ横一線に子ども達を並ばせて、ロバートが「green light」「red light」を言った。はじめ子ども達は遊び方が分からず、周りをみるばかりだったが、私がロバートの声に合わせて歩いたり止まったりすると、子ども達もそれに合わせて流れに乗った。ロバートは「yellow light」(ゆっくり歩く)、「blue light」(greenのひっかけで、止まる)なども入れて、遊びを組織していた。もう一つの「tug」は鬼ごっこのような遊びで、tugを付けられた人が他の人にtugを付け返すゲームだ。子ども達は私にtugを付けたあと、一定の距離まで逃げるが、ある距離を保って止まる。私が反対の方向に行くと、子ども達はtugの付いている私を逆に追いかけて手を伸ばしたり、私のすぐ横を走り抜けたりしていた。

3.4. LCM (St. Leo's Mission in Eden Garden)

3.4.1. あらまし

午前中に MCM が行われた St. Leo's Mission のコンピュータの部屋は、同じ日の午後 LCM の場所になる。MCM と同じ部屋だが、活動の雰囲気は大きく異なる。MCM ではコーディネーターによってタイムテーブルが正確に管理されていて「整った」活動だったのに対して、LCM では自由な時間が多く「ごちゃごちゃした」雰囲気だった(写真 7・8)。参加している子どもは約 15 人、学部生が 5 人、さらにかつて LCM に参加していて今は学部生と同様の役割をもつ高校生くらいの青年が 1 人いた。LCM の活動の概要は、以下のとおりである。まず LCM の部屋に来た子どもが、学部生たちと一緒にコンピュータゲームをしたり、絵本を読んだりして、思い思いに自由な時間を過ごす。その後、コンピュータの部屋を出て St. Leo's Mission 内の教会の横にある食堂に移動し、学校の宿題をする。宿題が終わった子どもから、随時またコンピュータの部屋に戻り自由にコンピュータゲームなどをする。最後には再び食堂に移動して、学部生たちが進行役となって子ども達とリテラシーの学習プログラムを行っていた。



写真 7. コンピュータ室内の様子



写真 8. コンピュータ室の端の丸机

3.4.2. 参与観察記録 (3月2日)

私はロバートの車で、16:00 前に St. Leo's Mission に着いた。St. Leo's Mission は、カトリック教会と幼稚園が合体したコミュニティである。私たちは教会の横を通って、幼稚園のゲートを開けた。ゲートをくぐると、右手に芝生が広がっている。芝生の奥には滑り台などの遊具が置かれている。またゲートの正面には二つの 1 階建ての建物がある。それらは幼稚園の 1 組と 2 組の建物で、一日中いる子どもと、半日だけいる子どもで、分けられている。またゲートを入れて左手には、キッチンや職員室、コンピュータ室のある建物がある。私たちはその建物に入り、キッチンを通って、コンピュータの部屋に入った。この部屋が LCM のための部屋である。私たちが入ると、すでに 5 人の UCSD の学部生と、14~15 人の子どもたちがいた。彼らは、部屋の端にある丸机で絵本を読んだり、コンピュ

ータでゲームをしたりしていた。私は、学部生たちに自己紹介をしてから、ビデオカメラをセットして録画を始めた。10分くらいすると、学部生たちが子ども達に食堂に移動するように促し始める。学部生と子ども達はコンピュータ室から出ていき、幼稚園と教会の間にある、食堂に移動した。自由遊びの時間が終わり、宿題のチェックの時間が始まるのだ。学部生と子ども達は、それぞれにおしゃべりしながら、食堂へ移動した。私も、ビデオカメラの録画を終えて、学部生の一人と一緒に移動した。その間、ロバートは幼稚園の子ども達(MCMの子ども達)と芝生で遊んでいた。

食堂に行くと、教会に来ている3人のおばあさん達(ボランティア)が、すでに子ども達と一緒に宿題をやっていた。彼女たちは、それぞれ1・2人ずつ子どもの宿題を見ていた。食堂はコンピュータ室よりも広い。6~8人使える長机が4つ置かれていて、入り口の左側にはキッチンも備えられている。コンピュータ室から移動した学部生と子ども達は、それぞれに椅子に座って宿題を始めた。その宿題は、学校で出された宿題のようだ。また部屋の端の机では、学部生ではない高校生の男の子が12~13歳の子どもの宿題を見ていた。私は、おばあさん達に「あなた生徒はいるの?」と聞かれ、「いない」と答えると、「この子を見てあげて」と。私は8歳の女の子の宿題を見ることになった。その女の子は、算数のプリントをやっていた。プリントは全部で5枚ほどあったが、すでに2枚くらいは終わっていた。問題は、引き算の筆算が約20題、引き算サークルというパズルの問題、定規を使って長さを測る問題、答えが5になる足し算を自分で作る問題などがあった。その子どもは宿題が早く終わり、すぐにコンピュータ室に行った。私は、少し食堂に残り、他の子ども達を見た。私が見た限り、会話と宿題のプリントはすべて英語で、スペイン語は使用されていないかった。また、おばあさんの一人は、子どもの宿題の問題の不備を指摘し一人でぶつぶつと何かを言いながらそのプリントを見ていた。その子どもはただ黙っておばあさん、プリント、周りを交互に見ていた。宿題が終わった子どもから、順次コンピュータの部屋に移動していく。宿題が終わらない子どもは、終わるまで食堂にいるようだ。

コンピュータ室に戻ると、宿題のチェックの始まる前と同様に、自由に学部生と子ども達がコンピュータゲームで遊んだり、絵本を読んだりしていた。私は、一人でコンピュータゲームをしていた6~7歳の男の子と一緒に、ゲームを始めた。そのゲームは、CASA FamiliarやMCMでも良く見かけた「Alphabet Express」だった。その男の子は、多くの文字で正解していたが、「Q」の小文字を3つの選択肢から選ぶことができなかった。また、音声を聞いてその文字を選ぶ問題もあったが、周囲が騒がしく、よく聞こえなかった。その男の子がゲームから目をそらし、周りをきょろきょろ見るようになってきた頃に、自由遊びの時間が終わった。その後、学部生と子ども達は、再び食堂に移動した。食堂では、10人の子ども達(全員だいたい6~7歳)が長机に座り、その周りに学部生たちが立った。長机の横には1×2mくらいのボードが用意され、一人の女性の学部生がそのボードを使って進行した。その活動の横では、宿題が終わっていない2人の子どもが、まだおばあさんと一緒に宿題をやっていた。

ボードには、「I can spell my name!」「I can sing my ABCs!」「I can count to 10!」「I learn my colors!」と書かれた紙が貼られていて、それぞれの下に、すでにできる子どもの名前が書かれていた。進行役の学部生は、この4つの質問を、子ども達に順番に投げかけていった。正答できると、周りの学部生たちが拍手しながらその子どもを褒める。正答できなかつたり、答えにつまったりすると、周りの学部生たちがヒントを出して子どもが正答を言うように促す。この日の活動では、4つのすべての紙に、そこにいた全員の名前が書かれて、20分くらいで終了した。その全体での活動が終わると、LCMは終了である。学部生たちは、その全体の活動が終わるとすぐに St. Leo's Mission を後にした。幼稚園の子ども達と芝生で遊んでいたロバートと私は合流し、私達も車でその場を後にした。

3.5. LCM (Los Robles in Vista)

3.5.1. あらまし

Los Robles の LCM のサイトは、他のサイトに比べて UCSD から遠い Vista 市内にある(地図参照, 写真9)。このサイトは、集合住宅の住民のコミュニティルームを使用して LCM の活動を行っている。LCM がここで始まったのは 2007 年で、最も新しい LCM のサイトである。ここでは Hubs of Innovation の「環境保護」のプログラムが行われている。そのプログラムの一環で、今後は LCM の部屋の横にある小さな庭(写真10)を使用して野菜作りなどを行うとのことだ。私が訪問した日は、子どもも大人もそれぞれ 5・6 人が参加していて、野菜作りに詳しいボランティアのボブの話を聞いて「何の野菜を育てるか」などを決めたり、自由時間にコンピュータゲームをしたりしていた。コンピュータゲームは、CASA Familiar と St. Leo's Mission ではあらかじめ用意された DVD のゲームをやっていたが、ここでは用意された DVD は使わずに子ども達がインターネットからダウンロードしてゲームしていた。



写真 9. サイトの外観(引用: Google map)

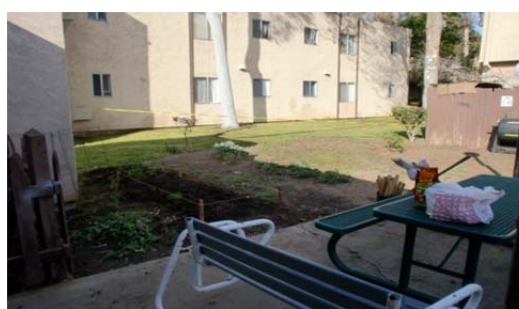


写真 10. サイトにある小さな庭

3.5.2. 参与観察記録 (3月3日)

私たちは、ロバートの車で Vista 市にある Los Robles というコミュニティーに到着した。St. Leo's Mission や CASA Familiar よりも UCSD から遠く、車で 40 分くらいかかった。ここは、低所得層の人々がとても多い地域だ。Los Robles では、集合住宅のコミュニティールームを使用して、LCM のプログラムが展開されている。そのコミュニティールームの中央には、20 人が周りに座れるくらいの大きさの四角い机がある。壁沿いには 4 台のコンピュータが置かれている。部屋に入って右手奥からは、小さな庭に出られるようになっている。ここは、Hubs of Innovation で「環境保護のリテラシー」に取り組んでいる。その一環で、この庭を使った 4 か月に渡るプログラムを計画していて、きょうはその初日だった。私たちがその部屋に入ると、Los Robles のコーディネーターの女性が迎えてくれて、ベランダでその活動について説明してくれた。その活動は、庭を 4 つに区切り、4 つの子ども達のグループがそれぞれに野菜の種をまき、育てる、というものだ。野菜が実った後は、それらの野菜を使ってパーティーをする、とのこと。彼女はちょうど、種がまけるようにその庭の土を掘り返し、庭の 4 つの区切り方を考えていたところだった。大変そうな仕事だが、彼女は「こういう仕事は好きなの」と言っていた。

部屋の中では、2 人の子ども(7~8 歳)が、コミュニティーのスタッフの若い男性と一緒に学校の宿題を解いていた。また、3 人の子ども(5~6 歳)は、コンピュータでゲームをして遊んでいた。このゲームは、LCM が用意している DVD のゲームではなく、インターネット上から彼らがダウンロードしたゲームである。私は、そのゲームをしている 3 人のうちの 2 人と一緒に、そのインターネット上のゲームをした。それは、振り子のように鉄球が揺れていて、その振り子の紐をタイミングよく切って(クリックして)、鉄球をゾンビに当ててゾンビをやっつける、というものだった。いくつかステージをクリアしていくと、鉄球とゾンビの間にいくつかの障害物が出現し、鉄球の数も増える。すべての振り子の紐をタイミングよく効果的に切らないと、クリアできなくなっていく。彼らにとってかなり難しいようで、ほとんど適当に紐を切っていた。彼らは私の言うことをほとんど聞かず、私もうまく教えることができなかった。

このような自由遊びと宿題のチェックが混ざった時間のあと、Hubs of Innovation の活動が始まった。コーディネーターの女性が全員の子ども(5 人)に声をかけ、「ゲームはおしまい」と言って中央の机に座らせた。大人は、UCSD の学生が 1 人と、コミュニティーのスタッフがコーディネーター含めて 4 人、そしてロバート、私、ボブの 8 人だった。ボブは、その地域に住んでいるおじいさんで、「野菜マスター」としてボランティアでこの日だけ参加していた。まず、コーディネーターの女性が、ボブと私をゲストとして紹介した。その後、5 人の子ども達を 2 つのグループに分けて、グループごとにチームの名前を決めるようにいった。彼らがチームの名前を決めている間、ボブ・コーディネーター・ロバート・私の 4 人でチームが作られ、「victory」というチーム名になった。また、他の大人たちは、2 人ずつ子ども達のチームに入った。子ども達のチームの一つでは、一人の男の子が

「treasures にしよう」と言ったが、その次にもう一人の男の子が「jet」を提案し、「jet」に決定した。もう一方のチームでは、2人の子ども(5・6歳)がチーム名を決めずに遊び始めて、スタッフが一人で決めていた。

チーム名が決まると、ボブのクイズが始まった。ボブのクイズは2題だ。一つ目は「カリフォルニアでは季節はいくつあるか?」、二つ目は「どの野菜が好きか?」である。一つ目の答えは、子どもが誰も分からなかったため、大人が答えた。答えは「cool と warm」である。大人が答えたあとに、ボブはその質問を繰り返し、子ども達に尋ねて、子ども達の何人かがそれに答えた。二つ目の質問は、その場にいる全員が答えた。トマト、ニンジン、なす、キュウリ、ブロッコリーなどが挙がり、それぞれの野菜の種をまく時期をボブが教えた。ボブは「カリフォルニアでは季節はいくつあるか?」、「cool に種をまく野菜はなにか?」を繰り返して子ども達に尋ねて、子ども達はそれに答えていた。しかしその間、2人の子どもは自分の椅子をくるくると回して遊んだり、途中から来た男の子(9歳)はボブの話の途中に出ていこうとしたりしていた。スタッフや私が、遊んでいる子をボブの質問に答えさせ、なんとかその活動は進行された。

そのあと各チームに、何を庭に植えるか描くためのプリントが配られた。プリントには「あなたたちの庭マップ」と書かれた下に、横長の長方形が描かれていて、その中に何を植えるか決めて描くように指示されていた。スタッフは、その長方形を子どもの人数に区切って、それぞれの子どもにそれぞれ植えたい野菜を描かせた。子ども達は、それぞれに植えたい野菜の絵を描いた。描き終えたあとは、スタッフが野菜の名前を下に書くように促し、何人かの子どもは絵の下に英語で野菜の名前を書いた。そのころには、3人の子どもがコンピュータでゲームをし始めていて、中央の机に座っている子どもは2人だけだった。また、スタッフが遊んでいる子ども達を中央の机に戻して、ボブが最後に二つのクイズを繰り返した。そのクイズに答えらえた子どもに、スタッフの一人がクッキーをあげた。その後、ボブは立ち上がり、今の季節は cool だから cool に種をまく野菜を選ぶように言い、帰宅した。大人と子どもの何人かが「ありがとう」と大きな声で言って、ボブを送った。その後、すべての子どもと大人にクッキーが配られ、何人かの子どもは帰った。また何人かの子どもはコンピュータでゲームをしていた。これで LCM は終了である。私とロバートは、コーディネーターに挨拶をして、Los Robles を後にした。

4. 「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは何か?

ここまで、LCM について概略した後に、訪問時の LCM のサイトの様子を記述してきた。ここで本稿のはじめの問いに戻りたい。LCM の特徴の一つとされている「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは一体何なのか。この問いを考えるために、参与観察で見られた St. Leo's Mission の MCM における子どもと学部生のやりとりを取り上げる。

私が見ていたひとりの子どもは英語が話せず、スペイン語だけ話せる男の子だった。その子どもと一緒に本を読んでいた学部生は、スペイン語が話せず英語だけ話せる女性の学部生だった。その学生が英語で子どもに話しかけると、子どもは特に何も言わずにうなずいたり、周りをきょろきょろ見回したりしている。学生は絵本の絵を指さしながら「これはなに?」「オレンジは好き?」など尋ねるが、子どもはそれに答えずページを何枚もめくる。子どもが雑にどんどんページをめくっていき、最後のページまで来た。そこで学部生は「終わりにする?」と聞き、コンピュータゲームに移った。コンピュータゲームは、「Alphabet Express」である。その他のゲームに比べると簡単なゲームだが、その子にとっては難しいようだ。学生が「Aはどれ?」と尋ねても、子どもはそれには答えず、そのゲームでは使わないキーボードを触ったり、画面の横にあるコンピュータのハードディスクを触ったりしている。時折、子どもはスペイン語で何か短く言うが、学生にも私にも分からない。そこにロバートがやって来て、スペイン語で「どれが同じ?」とその子に尋ね、子どもの注意をコンピュータゲームに向けさせた。ほとんどの学部生たちはスペイン語が話せないが、ロバートはスペイン語が話せる。その子どもはロバートと共に2問ほどそのゲームをやり、そのうち1問は正解した。(3.3.3. 参与観察記録(3月7日)から一部引用)

たしかに、ここでは二つの言語と二つの文化が混合していると言えるかもしれない。しかし、英語のみ話せる学部生とスペイン語のみ話せる子どもが、両者互いに話が分からず、落胆させ合っているように見える。少なくとも私はこの場面で、この子どもと学部生が「楽しい活動をしている」印象を受けなかった。この場面を目の当たりにして、LCMの特徴の一つである「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは何なのか、という疑問を抱き始めた。

Vásquez (2003)によれば、「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは、マイノリティーの子ども達がすでに持っている知識や経験を、新しい知識や経験と結びつけることのできる環境である。LCMに参加する中でマイノリティーの子どもたちは、家庭で主に使用されているスペイン語や、メキシコの文化的な知識を、英語やアメリカの文化的な知識に結びつけることが出来るのである。そのため、LCMは、スペイン語や英語、メキシコ文化やアメリカ文化が混ざり合った活動となる。二つの言語と文化が混ざり合っているLCMでは、どの言語を使うかという選択には自由があり、どの文化を使うかということも選択できる(Vásquez, 2003)。英語か、スペイン語か、ミックスか。家庭の文化か、メインストリームの文化か、LCMの文化か、といった具合である。

先に挙げた事例では、子どもはスペイン語を話すことを選択できている。学部生も、スペイン語はわからないが、子どもが話すスペイン語を聞き、理解しようと試みている。学校では、特別な授業などを除いて第二言語を話すことが許されていないことを考えると、第二言語を話すことができる状況それ自体に価値をおくべきなのかもしれない。

さらに、先の事例は、LCMの目的の一つである「社会変革」の具体的実践と言えるだろう。その「社会変革」の目的は、二つの言語や文化を、同化・吸収でもなく、分離・隔離でもなく、「融合」して両者の溝を埋めることである。この「融合」は、言語や文化が本質的に「雑種性(hybridity)」をもつ(石黒,2000)ということのを思い起こさせる。私たちの言語や文化は、他の言語や文化と明確な境界線をもつことなく融合してきた産物であり、常に融合している過程でもある。「バイリンガル・バイカルチュラル環境」は、英語とスペイン語、アメリカ文化とメキシコ文化の融合を意味する、LCMの社会変革の側面の鍵となる言葉なのである。

言い換えれば、「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは、通常は交流することのない両者が交流する空間であると言える。ここでいう交流は、意思疎通ができることのみを指すのではない。交流は、意思疎通ができなくとも、相互に学びの機会となる可能性をもつ。先に挙げたスペイン語を話す子どもと英語を話す学部生のやりとりでは、おそらく互いに意思疎通がとれていない。その場だけを見れば、このやりとりは互いに落胆させ合っている「悪い」事例に見えるだろう。しかし、それは間違いなく両者が交流する空間を形成している。実際に、その英語しか話せない学部生は、そのスペイン語しか話せない子どもとのセッションの後、「スペイン語を勉強する必要があるわ。」と言っていた。その交流は、両者の学びの機会となるだろうし、さらに言えば、文化間の隔たりや偏見をなくす萌芽であるとも言えるかもしれない。

5. おわりに

LCMの「バイリンガル・バイカルチュラル環境」とは何なのか。この問いに対して、通常出会うことのない「異なる」人々が出会うことのできる場である、と答えることができるだろう。米国の多くの地域では、アングロサクソン系の人々はヒスパニック系の人々に関わらずに生活することが出来る。その逆も然りである。両者の生活する場に隔たりがあると言える。それは現在の日本における、諸外国からの移民と日本人にも同様に言えるだろう。そういった互いに「異なる」人々が出会うことで、両者は学ぶことができる。「バイリンガル・バイカルチュラル環境」は、その両者の学びの場となる。

「異なる」人々が出会うことによってどのような学びが創りだされるのか。どのように変化が起きるのか。そういった「バイリンガル・バイカルチュラル環境」における学習者の変化の過程は、長期的な参与観察が求められる。

<謝辞>

今回の訪問を可能にしてくださった UCSD の Olga Vásquez 先生、立教大学の石黒広昭先生をはじめ、UCSD の卒業生であり LCM の一つのサイトのコーディネーターである Robert Carr 氏に大変お世話になった。Robert 氏には、各 LCM サイトへ送迎して頂き、さらに自宅に宿泊までさせて頂いた。ここに記して感謝いたします。

また、本調査は 2010 年度立教大学学業奨励奨学金の助成を得てなされた。

<引用文献>

- Griffin, P., & Cole, M. (1984). Current activity for the future: The Zoped. In B. Rogoff & J.V. Wertsch (Eds.), *New directions for child development*, pp. 45-63. Jossey Bass.
- Hakkarainen, P. (2004). Narrative learning in the fifth dimension. *Outlines*.1. pp.5-20.
- 石黒広昭. (2000). 「異文化」問題の中にある子どもの言語発達. *言語*, 29(6), pp.76-83. 大修館書店.
- Vásquez, O.A. (2003). *La Clase Mágica: Imagining optimal possibilities in a bilingual community of learners*. Lawrence Erlbaum Associates.

OPEN-LAB series No. 6 の発刊によせて

今回の報告書は、石本氏の単独調査記録である。2010 年度立教大学学業奨励奨学金の助成を受け、2011 年の三月にカリフォルニア州サンディエゴにある La Classe Magica, Mi Classe Magica を訪問調査したときの記録が書かれている。両組織については本文を参照していただきたい。同じサンディエゴの子ども達に対する放課後施設としては、すでに Open-lab report No. 5 として竹内氏が 2004 年度時点の 5th D、LCM、MCM についての訪問調査の様子をまとめているので合わせてご覧いただきたい。LCM、MCM はマイノリティの子ども達の放課後組織である。その思想の源流には 5th D との共通性があるが、5th D が主としてヨーロッパにルーツを持つ子ども達の放課後組織であるのに対して、それらは中南米にルーツを持つ子ども達の学習の場となっている。その故の独自の工夫や展開がみられる。

2010 年 12 月には LCM、MCM を主催するカリフォルニア大学サンディエゴ校の Olga Vasquez 氏を立教大学に迎えて国際セミナーを開催した。今回の訪問は Vasquez 氏の全面的な協力の下に行われた。記して感謝したい。日本でも同様の実践の必要性を強く認識し、力強く踏み出している人々がいる。実践の意義と困難さに思いを馳せる時、国際的な理論的連繋の重要性が改めて感じられる。

2011 年 8 月

石黒広昭

OPEN-LAB シリーズの発刊に際して

OPEN-LABとは開かれた研究室という意味である。これにはさまざま思いが込められているが、大きくは2つの点でオープンでありたいと願っている。一つは参加者の開放性、即ち多様性(diversity)であり、もう一つは内容の開放性、即ち日常性である。大学では学生と教師が講義、演習、実習などを通してコミュニケーションをすることになるが、その質は必ずしも多声的なものとはなっていない。教師の声を支えに、単声的な疑似対話の場が構成されることがむしろ普通である。テーマに対する知識の量の違いはあるにせよ、本来大学でのコミュニケーションは対話の場であったほうがおもしろいに決まっている。意見の表明があり、反論があり、また沈黙もある。声の響き合いの場であってほしい。

OPEN-LABは在校生だけでなく、卒業生、またまったく大学と関係のなかった誰かを巻き込む。ある特定のテーマに対して関心を持つ人々の集まりがOPEN-LABである。多様な歴史を持つ人々が集うことによって、「おもしろい」活動が組織される。そんな場でありたい。

大学での授業のもう一つの特徴は、その内容である。学校的知識に対する批判は多くは義務教育にむけられているが、大学もその例外ではない。むしろ大学アカデミズム的知識の再生産に精力を傾け、人々の常識から限りなく離れていっているという声も多い。教科書的常識を離れた現実を見る視点が必要だろう。それがまた歴史的な遺産となり、我々の知識を豊かなものとする。OPEN-LABではアカデミズムの文脈にこだわらない。そこではこれまで振り向かれもされなかったようなものでも、独自の関心によって研究の対象とすることがある。

この小冊子はこうした願いのもとに組織されたOPEN-LABの研究報告書である。テーマの選定の仕方、テーマに対する切り込み方、テーマの吟味、どれをとっても十分とは言えない。しかし、磨かれていない荒削りの作品だからこそ、表現できることもある。この報告書の主とした役割は「おもしろさ」を追求する人々の活動を組織していく媒体となることである。もちろん読者にとってアイデアブックにでもなれば望外の喜びである。

1995年3月

石黒広昭