

「面白い」力を育てる

—生成 AI を活用した中国語 CLIL 授業の試み

田邊 鉄^{*1}

Email: ttanabe@iic.hokudai.ac.jp

*1: 北海道大学 情報基盤センター デジタルコンテンツ研究部門

◎Key Words 大学, 中国語教育, CLIL, 生成 AI, 面白い力

1. はじめに

生成 AI の教育利用をめぐる議論では、語学学習においても「正しい文法を学ぶ」「効率よく練習する」「個別最適化された指導を受ける」といった観点が注目されている。しかし、外国語学習の意義は本来、単に正確な言語運用能力を獲得することだけにあるのではない。むしろ自分とは異なる世界の見方や価値観に触れ、それまで当然だと思っていた認識を相対化することに重要な意味がある。

本実践では、生成 AI を「教師の代替」や「学習支援ツール」としてではなく、「異なる意味世界への案内人（ナビゲーター）」として位置づけ、中国語 CLIL 授業を設計した。授業の中心となる活動は、AI が生成した一枚の水仙の絵を多角的に解釈することである。学習者は中国語を用いて描写・解釈・物語生成を行いながら、一つの対象が立場によって異なる意味を持つことを体験する。本稿では、その実践を通じて育成を目指した「面白い力」について考察する。

2. 「正しい答え」を求める学習からの転換

外国語教育では長らく、「正しい表現」を習得することが重視されてきた。もちろん、文法や語彙の学習は不可欠である。しかし学習者はしばしば、「正しい中国語は何か」という問いに過度に意識を向けるあまり、「なぜそのような表現になるのか」「別の見方は可能か」という問いを立てなくなる。

生成 AI の登場によって、この状況は大きく変わりつつある。AI は一つの質問に対して複数の回答を提示し、同じ対象について異なる物語や解釈を生成することができる。そこでは唯一の正解ではなく、多様な可能性が可視化される。

筆者は、これこそが AI 時代の外国語教育における重要な価値であると考え、生成 AI を用いることで学習者は、「正しい答え」を探すことから、「なぜ異なる答えが生まれるのか」を考えることへと関心を移していくことができる。

そこで、生成 AI を用いて作成した「多義的なコンテンツ」「疑似多文化環境」を提示し、多様な価値や思考の存在を前提とした産出訓練を行い、多文化環境に対応した意識・知識・技能・態度を自然に身につけられるような授業を構想した。

3. 授業全体の設計

週 1 回半年、全 15 回、初中級レベルの演習授業として企画した。履修者は中国語学習歴半年～2 年の学 9 名と大

学院生 1 名である。

授業は 5 回ずつ、3 つのセクションに分けて実施した。最初の 5 回は、初回のオリエンテーションを含め、LLM の動作原理や、ヒトの認知との違いを体験的に学ぶ「生成式 AI 是誰？」というテーマで、文化的多義性をもつ絵画や音楽・文芸などの解釈や、AI とヒトの「錯視」の起こり方の違いなどについて、中国語でのワークショップを実施した。今回紹介するのは、このセクションの 2 回目に行った授業である。

第 2 セクションでは、学生から事前に申告させた、興味関心のある分野に基づいて、Web 検索やオンラインリファレンスの使い方、得られた情報をインフォグラフィックや概要として見やすくまとめる方法、Web テキストから単語リストや文法項目を抽出して教材を自分で作る方法などを実習形式で行った。

第 3 セクションでは、それぞれのテーマで発表を行うための知識と技能を学びながら、提示スライドの作成・中国語の発表原稿作成・発音や発表態度の細かな改善等を、いずれも生成 AI の助けを借りながら進めていった。日本の特に初等教育においては「紙芝居」になぞらえられることの多い PowerPoint が、中国では「連環画」（漫画と絵本の中間形態の子供向け絵物語）を比喻として使っていることに、考え方の違いを「実感」した学生も多かった。



図 1 多元文化的な「水仙の絵」

4. 水仙の絵をめぐって

学生には最初、図 1 の水仙の絵を提示した。授業で使う

ことを意図して制作したものではなく、筆者が友人から許可を得て使わせてもらったものである。

一見、日本の花鳥画などに見られる構図—左下に植物の塊、下に水、左に余白—のようだが、個々の花や葉のディテールや、背景の色などは西洋のボタニカル・アートのでもある。さらに日本画が影響を受けた、中国宋代の文人画の水仙モチーフに通じる描写もある。

そういった違和感は美術的素養のある専門家であれば一目瞭然であるが、そうでない人はほとんど気づかない。これを利用して、芸術作品の多義性、言語多様性・文化的寛容の重要性などに気づく機会にしようと、次のようなワークショップを行った。

4.1 「客観的」な観察

「花びらは何枚あるか」「どのような色をしているか」「背景には何が見えるか」といった「客観的・外形的」な問いに基づく観察を行い、それを日本語で発表。次に、中国語で同様の活動を行う。日本人学生のほかに、中国人のティーチングアシスタントにも同じ活動を行わせる。生成AIにも同じ問いを日本語と中国語で与え、それぞれ回答を得る。私たちは眼前に見えているものを「客観的事実」だと考え、他者にも同じように見えていると受け止めることが多い。だが、「見えているものはそこにある」こと自体が、単なる思い込み、認知バイアスである可能性に気づき、母語や自文化、さらには自らの認知をも相対化する視点を身につける手がかりを得る。

4.2 立場によって変わる物語

「西洋の絵画工房で働く職人」「中国宋代（唐代・明代など）の文人」「江戸時代の絵師（伊藤若冲など）」「現代日本の美術評論家」、また、「水仙を見ている人」「水仙に特別な思い出がある格闘マンガの主人公」「擬人化された水仙自身」など、この絵とのかような関わり方、立場を設定して、絵の解説や評価をAIに作らせる。また、それをもとにAIで中国語のダイアログを生成し、ペアでロールプレイングを演じてみる。

4.3 二次創作（？）

「あなたは中国北宋の文人です。この絵の情趣を五言の詩で表現してください」「あなたはユーロ系のロック歌手です。この絵をもとにした楽曲を考えて下さい」「私は漫画家です。ハードな格闘漫画を連載しています。あなたは編集者として、この漫画に水仙の花がモチーフとして登場する理由を私に聞き、また、それを象徴するような水仙の登場シーンを絵にしてください」などというプロンプトを入力し、文化のミックスを簡易に体験してみる。

4.4 水仙の花を描いてみる

日本語で複数の生成AIに指示を出して、水仙の絵を描かせてみる。細かな指示を加えながら絵を完成させる。

次に同じことを、指示を中国語に切り替えて行う。

また、中国人アシスタント（TA）にも、同じことをやってもらう。

学生同士のペアでお互いの絵を比べて、どこが同じで、どこが違っているかを指摘する。

生成AIに同じモチーフで絵を描かせても、言語によっ

てかなり違った絵が出てくる。日本人と中国人も注目点が違うなど、絵画やその解釈に差ができる。同じものを見ても、認知の仕組みや依って立つ前提が異なっていると、まったく違って見えていることを体験する。

5. 「面白がる」力の養成

本実践で養成を目指した「面白がる力」とは、単なる興味関心や好奇心ではない。それは、自分とは異なる認識や解釈が存在することを、肯定的に受け止める態度である。

本実践ではAIによる多様な解釈生成を通じて、「そんな見方もあるのか」という経験を繰り返し生み出した。学習者は正解か不正解かを判断するのではなく、それぞれの解釈がどのような前提から生まれているのかを考えるようになる。ここで重要なのは、理解することよりも先に「面白がる」ことである。

理解できないものを即座に否定するのではなく、「なぜそう考えるのだろう」と興味を持つ。その態度が、異文化間の扉を開ける鍵となるだろう。

6. 学習者の変化はあったか

この授業の後に、自由記述で「振り返り」を書かせた。

当初想定した、学生の「多文化環境に対応した意識・知識・技能・態度」の変容は起きたと言えるか。残念ながら、はっきりと「変わった」と言えるほどの変化は見受けられなかった。

ただ、「思い込み」がオセロのようにひっくり返されていくことには面白さを感じていたようで、自分の考え方が絶対とは限らない、世界には自分とは異なる常識がいくつもあつた、といったことに気づけたようである。特に、二次創作活動では、一枚の絵から、全く異なる創作物が次々と生み出されることに、言語世界の広さ・多様さを十分に感じ取ることができたように見える。今後はそれが、実際のコミュニケーション場面に結実するような指導・活動を考えていく必要があるだろう。

他方、外国語を効率よく学ぶための「チート技」を期待していた学生には物足りないものだったようで、「何のためにこんなことをしなきゃならないのかわからない」という否定的な意見もあり、趣旨説明をもっと丁寧にすべきであった。

7. おわりに

生成AIは人類に、かつてないほど広大な言語世界を開きつつある。外国語を学ぶことは、新たに広がった世界を自由に歩き回るための地図を手に入れることである。

水仙の絵を用いた授業実践では、一つの対象に複数の解釈が成立することを体験する中で、学習者は中国語を単なるコミュニケーション手段としてではなく、新たな世界認識の入り口として捉えられるようになった。

AI時代の外国語教育に求められるのは、「正しい答え」を教えることではなく、多様な世界との出会いを設計することである。その意味で生成AIは、学習者を未知の言語世界へ導くナビゲーターとして重要な役割を果たす可能性を持っている。