

【教育ノート】

## オンライン授業の課題設定事例

―比較文化論の場合―

鈴木雅実

### A Case Report of Task Setting for Online Lecture on Cross-Cultural Study

Masami Suzuki

**Abstract:** In this article, after briefly introducing the author's profile, we will look back on the activities for one year and half as a professor of the AI strategy course of the Department of Information Technology of a professional university newly opened in 2020. We report on the cases of the educational content practiced by young students who will lead the next generation in order to give an opportunity to deepen mutual understanding between different cultures by understanding the characteristics of the world and the country and region where they were born and raised, and by comparing them. Finally, we will discuss future issues, especially from the viewpoint of significance on liberal-arts education in professional universities.

**Keywords:** artificial intelligence, cross-cultural study, liberal-arts education

#### 1. まえがき

筆者は、長く情報通信企業の研究所に勤務し、自然言語処理の応用やヒューマンコミュニケーションの研究開発に携わって来た。そして2020年の4月に開学した専門職大学の情報工学科 AI 戦略コースの専任教授として着任、現在に至っている。そこで諸事情により最初に担当することになった授業が「比較文化論」であった。この科目はデジタルエンターテインメント学科を含む学年全体の学生を対象としており、2020年度の後半から2021年度の前半にかけて各々15回のオンライン講義を行った。この比較文化論は所謂教養科目であり、主として専門科目を学ぶ学生たちの視野を広げ、良き社会人となるために必要な一般教養を身につけることをねらいとしている。

#### 2. 「比較文化論」の実践内容より

この授業科目では、文化と文明の比較から始まり、日本文化を特徴付ける様々な要素について、例を挙げながら紹介するとともに、AIやロボットの受容について各文化圏の間



また、2021年度の授業（情報工学科）では、新型コロナによる非常事態宣言の影響を受け当初計画していた興味深い「トランスレーションズ展」が観覧休止となったことから、最終的にリアルな展覧会として「ファッション・イン・ジャパン」（国立新美術館／[3]）またはバーチャルミュージアムとして開催された「江戸東京リシンク展」（東京都／[4]）のいずれかについてレポート提出の課題設定を行った。

それぞれの年度において提出されたレポート内容から窺い知ることができたのは、未知の世界への好奇心や個人の興味と展示内容の関係に加え、このように実際のミュージアムに足を運んで現地現物で体験することの意義を学生たちが深く認識していたことである。

### 3.2 異文化コミュニケーションのための創作課題

前記の美術展見学レポートでは、展示内容から直観的に悟った内容であっても、それについて筋道を立てて論述するための思考および文章表現能力を必要とする。これに対して、より感性に基づく想像／創造力を刺激する課題として、次のような状況設定に基づき独自のデジタル画像にテキストを埋め込む創作を指示した。

- ・目的：異文化に属する友人（日本語は解せず日本文化の知識も乏しいと仮定）宛に「日本の冬」または「日本の夏」をテーマとする一種のグリーティング・カードを作成する。
- ・画像部分：オリジナルの写真またはCG絵画
- ・テキスト部分：英語の（俳句的な）短いフレーズ

この課題に取り組んだ創作例を次の図2-1と図2-2に掲げる。



図 2-1 「日本の冬」の創作例

テキスト部分：

Western style is over / Japanese style is coming



図 2-2 「日本の夏」の創作例

テキスト部分：

If I was asked, "What's missing" / I would answer, "Shaved ice and you in the Yukata"

上記の創作課題のヒントとしたのは著者の過去の研究である [5]。同論文では、感性コミュニケーションメディアとしての俳句の可能性に注目し、マルチメディア表現（CG絵画）と組み合わせた場合の印象効果について、CG絵画単独の場合と、CGに英語俳句を組み合わせた場合の両条件で日本人大学生を対象とする主観評価結果を比較したものである。その際に評価対象としたのが、国内の女子短大生が英語教員の指導の下に作成した「夏の思い出」をテーマとする作品群であり、今回の比較文化論の授業内で学生に例示した。

同研究では、絵画（ビジュアルなコンテンツ）と英語俳句（テキストコンテンツ）の組み合わせによる刺激が被験者（鑑賞者）にもたらす効果について実験的に検証した。その結果明らかになった点を要約すると次のようになる。

- CG 絵画から直接読み取れない内容が英語俳句により示されるような作品（俳画）の場合に、絵画だけの場合より共感性が向上する傾向が見られた。
- CG 絵画が示す内容と英語俳句が表す内容がほぼ重なるような作品の場合は、絵画だけの場合との共感性の差は少ない。

上記の創作課題においては、事前に例示した作品の特徴について簡単な説明に留めたが、画像とテキスト（英語俳句）の組み合わせにより想像力を刺激する効果を意識したと思われる例（図 2-2 など）も見られた。

#### 4. 考察

前章で述べた2件の課題は、それぞれ異なる観点からオンライン授業で不足がちとなる学生のモチベーションを向上させる意図で導入したものである。提出された課題レポート・創作内容については個別のコメント・フィードバックは限定された範囲に留まるが、学生たちの反応は概ね良好であった。ただし、この種の課題遂行を経験した学生が、シラバスに記されているような学修目標に照らしてどのような達成感を得ることができるかについての検証は困難である。以下では、専門職大学での AI の教育における比較文化的な視点の重要性およびリベラルアーツ教育との関連性についての考察内容を述べる。

大学教育において専門科目の学修は言うまでもなく重要であり、それは専門職大学においても同様である。ただし、その比重が大きい専門職大学では、一般教養科目が占める割合が相対的に軽くなる傾向は否めない。そのような環境下において、専門分野に閉じた学修のみを通じて「未来社会のデザイナー」たる人財として活躍が期待される広い視野と見識を備えることには限界が存在するものと考えられる。そこで重要となって来るのが、リベラルアーツ教育である。リベラルアーツとは、大学教育における一般教養科目とは異なり、専門教育の下位に位置するものではなく、それ自体がひとつの学問体系として確立されている。リベラルアーツの起源は古代ギリシャ・ローマ時代の自由七科（文法／弁証／修辞／算術／幾何／天文／音楽）に遡るが、人間が自由に生きていくため束縛から解放されるための素養とされていた。単に知識を身につけるだけでなく、実践的な知性や創造力を養うための学問である。専門領域に特化しただけでは、現実にある複合的な答えが無い問題に対処することが難しくなってしまう（東京工業大学リベラルアーツ研究教育院 [6] など）。

これからの時代は、物事を多角的に判断できる幅広い教養を持った人財が求められており、人間の知能の本質に迫る人工知能の研究や応用に携わる上でも重要性が増すと考えられる。そのような幅広い見識を備えた人材を育成する上では、世界各地に存在する文化の多様性（ダイバーシティ）を極力実地に体験することも有意義であり、その点に配慮したカリキュラムに工夫が求められると言える。その意味で、本報告に記した事例は未だ端緒

に過ぎない段階であるが、今後の専門教育との繋がりを考慮しつつ（参考資料として [7]）、リベラルアーツ教育の充実を図ることが望ましいとの結論を再認識するものである。

#### 参考文献

- [1] 日戸浩之・谷山大介・稲垣仁美：「ロボット・AI 技術の導入をめぐる生活者の受容性と課題：日米独 3 カ国調査からの示唆」、知的資産創造、2016.05.
- [2] サントリー美術館：リニューアル・オープン記念展 II 「日本美術の裏の裏」、[https://www.suntory.co.jp/sma/exhibition/2020\\_2/index.html](https://www.suntory.co.jp/sma/exhibition/2020_2/index.html)
- [3] 国立新美術館：ファッション イン ジャパン 1945-2020—流行と社会、[https://www.nact.jp/exhibition\\_special/2020/fij2020/](https://www.nact.jp/exhibition_special/2020/fij2020/)
- [4] 東京都産業労働局：江戸東京リシンク展～江戸東京の伝統産業×現代アート（オンライン開催）、<https://edotokyokirari.jp/>
- [5] 鈴木雅実、小林裕一、中井隆洋、吉田香：“Analysis on Empathy-inducing Effect brought by Haiku”, 電子情報通信学会英文論文誌 D（ヒューマンコミュニケーション特集）, Vol.E89-D, No.6, pp.1860-1867, 2006.06.
- [6] 上田紀行：「リベラルアーツについて知る」、東京工業大学リベラルアーツ研究教育院、<https://frompage.jp/ynp/liveralarts/>
- [7] 吉川弘之（監修）：「規範としての民主主義・市場原理・科学技術」、東京大学出版会、2021.

鈴木雅実 東京国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科 教授