

タイトル	講演 第 部 全体討論
著者	
引用	北海学園大学人文論集(79): 36-41
発行日	2025-08-31

第Ⅲ部 全体討論

○司会（柴田，以下同） 個人的に大変刺激を受けましたので、私からコメントしたいと思います。まず田中さんの発表で会場から質問があった通り、映像に添える語彙の選び方は非常に重要なポイントだと思いました。私自身はプロパガンダの研究をしていますが、やはり写真や動画には必ず文字がついており、文字によって解釈が引きずられる経験をしています。ですから適切な言葉を選ぶスキル、キャッチコピーを作る能力は、まさしく人文学部的な素養が求められると思います。

続いて、杉江先生の話に関連して、最近読んでいる「都市計画の哲学」（青田麻未「第11章 都市——三つの「技術」から考える」金光秀和・吉永明弘編『技術哲学』昭和堂、2024年、171-184頁）によると、都市計画の際に移動の効率性のみを考えると、自動車中心の街になってしまう。そのためウォーカーというキーワードがあります。抽象的に計画された都市を住民が歩き回った上で定義することで、初めて都市が完成するという考え方です。歩けるようにする、あるいは歩き回ることは、具体化または身体化とも言えるかもしれません。言語教育でVRを活用することは、まさに自分の考えを話そうという強い動機付けになると感じました。言ってみれば瞬発力のある通訳から、自ら発言したくなるような教育につながる示唆を強く受けました。

手塚先生と谷端先生の発表に関しても、例に挙げられた学生に顕著なように、小説を身体化するためにGISを使って地域情報を得ることに加えて、現地を歩くという広義のARを通じて抽象的な知識から具体的な経験に移り変わり、その結果その人なりの属性の発見につながってくると解釈できました。お三方の話は非常に刺激的でした。

登壇者間で何かありましたら口火を切っていただきたいと思います。まず杉江先生から質問・コメントをお願いします。

○杉江 田中さんの実践は、プロダクトデザインや商品の魅力を伝え売り

上げにつなげる市場の原理の中でデザインされているものを、地域住民あるいは地域に住む子どもたちに、地元の何を魅力があるものとしてPRしたいかを考えさせるというものです。具体的な目標や動機づけがない人たちに、まず魅力に気付かせる、発見させることが大事だと感じました。全員がそれを発見できなかったとしても、誰かのアイデアをみんなでシェアし、少しずつ気づきが広がっていくプロセスが素晴らしいと思いました。ご自身は厚真に価値や魅力を感じて移住されたと思いますが、実際に住んで活動をするなかで、何か新しい境界線をうまく作ることができた、境界線を作る苦労などがあれば教えてほしいです。

○田中 ある種、北海道は境界が少なく、皆さん新しいことにもチャレンジしています。厚真町は特に移住者のグラデーションがある町です。ある町民とお話すると、「私は移住35年目です」とおっしゃっていて、35年経っても移住者と言わなければいけないのか、と驚きましたが、そのように長い方も含めてほぼ毎年移住者が来て、さまざまな方が混ざっているのです。変に線引きをするより、先ほど杉江先生もおっしゃっていた共に創る「共創」といいますか、ないもの同士が混ざり合って、ぶつかり合って、新しいものを作ることで、課題解決の糸口を見つけることが実現しやすい町だと、私も7年ほど住んでいて感じています。それを北海道全体や他地域の課題にも転用・応用できたらと日々考え、模索しています。

○杉江 教育の場をデザインする時も同じで、従来の学校教育は分かりやすく二分化されていると感じています。たとえば教師は全能感のある存在で、学習者はなにもできない人という構図で始まります。そのこと自体は社会の構造として不自然で違和感があります。本当は、もう少し参与者の中に異なる能力を持った人たちがグラデーションで存在していて、それが完全リアルな再現ではないけれども、リアリティのあるエッセンスを学びの場に取り込んで構成して学習を進めるとか、活動の場を自分たちで決めて、手足と頭を動かしてみることが必要だと感じています。特に観光教育や異文化理解教育などは実際に地域の方策があるのではないのでしょうか。

○手塚 大学アーカイブが教育の資源として大変有効であるという話に、私も共感しました。先ほど谷端先生が紹介してくれた北海学園大学の『はじまりの10年』の写真展を数十人の学生と共に見た時に、同窓会の管理をしている福原さんが解説してくださいました。その方がキャンパスの変遷を非常に良く知っていて、平岸街道の変遷についても話してくれました。明治44年に皇太子が来られた時、わざわざ造成した道路が平岸街道だったという話もしてくださり、学生たちが非常に強い関心を持って聞いていました。キャンパス内の歴史だけではなく、周辺の環境、地理景観との関わりも非常に重要だと思います。

そのお話から、大学アーカイブは大学だけで完結させるのではなく、その周囲も含めて充実させていくことが重要だと思いました。杉江先生の「think, pair, share」の話のように、多様なステークホルダーと最終的に共働するという目標にも合致します。大学アーカイブは、大学構内だけの歴史を整理するだけでなく、広く周辺の地域住民との関わりも大切に考えるべきだと思いました。

○谷端 私からは、まず田中さんのお話ですが、デザインに関する考え方は学生にこそ聞いて欲しいと強く思いました。来年度から始まる新しい科目は「マルチメディア表現特別演習」ということで、人文学部の講義ですから、言葉を重要視しながら研究・教育するわけですが、さらに視覚的な部分もコミュニケーションの中で使えるようにしようと考えて、「マルチメディア」という科目名を付けています。その中で、デザインに関する考え方が重要になってくると思います。

しかし、私はデザインに関しては門外漢で、学生にうまく伝えられないので、専門家の知見をなんとか科目の中に盛り込んでいきたい、と強く思いました。また、田中さんは実践の中で小・中・高校生と一緒にさまざまな授業を展開されています。学校教育の側面から言うと、ICT教育や情報教育で関与する話になっているのか、あるいは探究活動を積極的に行う機運もありますが、どのような枠組みで学校と協力しているのかを伺いたいです。

○田中 ベースは探究活動から始まっています。探究の方法を、今までとは違う目線や東京から来た人の目線、他の地域の人たちをつなぐため、地域を巻き込んで行うようファシリテートするのに、デザインを間に挟んでおくとやりやすく、協力してもらいやすいです。それを毎年壊しながら、探究や町の人に関わってもらうツールとして面白いものがあったら取り入れるし、古くなったら捨てるという考えで取り組ませてもらっています。たまたま理解がある先生や学校がありますので、やりやすくできている状態です。

○谷端 探究活動を増やすことが小・中・高で考えられているので、今後はそのような学びを経験した生徒が大学や学部を選んでいく時代になります。彼らをどう大学で成長させられるかを考えていく必要があると強く思いました。

杉江先生の話については、4技能の習得が大事だということにしか考えが及んでいなかった人間からすると、置いて行かれた感があります。しかし、学びの場を設けることが重要という意見に共感しました。学生同士が会話やディスカッションの必要に迫られて学ぶべき言葉を使う建て付け・仕掛けをつくるために、AIや仮想空間を活用した学びの場を提供するという理解でよろしいでしょうか。

○杉江 おっしゃる通りです。私は英語以外の、いわゆる第二外国語という枠の中で言葉を教えています。学校教育の履修科目内での完全習得は、学習時間的にみて確実に不可能です。もちろん限られた時間の中でいかにリアリティを持って楽しく学ぶかを目指すのも良いですが、それに終始することにも疑問があります。全員が言語習得を目指しているわけではないことを、もう少し教員の頭の隅に置いておいたほうがいいのではないかと思います。

英語以外の外国語の4技能の習得でスキルアップすることは、建前上は可能ですが、本来はその言語圏の社会制度や文化、歴史から生まれた人々の日常を知り、体験することの比重を増やし、それを知るために言語を学ぶとか、その言語圏の人と話をしたいから発音がきれいになるように頑張

ろう、と考えるのが主軸ではないかと思います。学んで、分かって、「できるようになったからやる」のではなく、ベクトルが逆なんですよ。

「やりたいことがあるから率先して学ぶ」をコンテンツベースで考え、そのために何が必要かは、教員もさまざまに指導しますし、教材などもあります。本来は学習者が自分で選択して決めるものです。教員が講義で取り入れて試すのもいいですが、教員の側にゴールがあって、それがストラテジー化すると、「学生に到達させなければ」という強迫観念を持っている先生も多くいるように感じます。指標通りに到達させたいと頑張っている先生は特に、そこから漏れてしまっていたり、授業での実践に違和感を持っていたりする学生を拾えなくなり、学習者が結局、難しくてやる気を喪失してしまうことになります。

最初に何に興味を持って科目を学ぶ、あるいは授業を選択するという行動につながったのかを時々拾って、一緒に学習環境を作ることの思い出す機会が足りないと、第二言語の修得や学習の動機につながらないのではないのでしょうか。学習や教育の場を作るには、モチベーション、動機づけよりも「エンゲージメント」、つまり、その場に自分が参与し、意味や価値があったと本人が実感することがとても大事だと思っています。VRの実践も、研究ではモチベーションとスキルの向上よりもエンゲージメントがどのように相関するかを研究しようと思っています。

○谷端 教師側の授業に対するベクトルが逆だというのは、私たちがストーリーマップを作らせることや、あるいは Adobe Express で何かウェブサイトのポスターを作らせるという教育の考え方とも共有する部分が大いだと思いますので、今の話は非常に勉強になりました。

○田中 ご存じの通り、生成 AI がこれだけ発展して、ネット上にある情報は学習し尽くしたと言われています。速く、いかに新しいことを引っ張り出すかより、深く生成される GPT-4oPro などの方向にシフトしていると思います。それもおおい人間が抜かれていくだろうと思う中で、AI の使い方、接し方も含めて、今日はヒントがいっぱいあったと個人的には感じています。

例えば、カーナビが出始めたころは、私の祖父などは自分で地図を見ながらの方が早いと意固地になっていましたが、今や誰もがごく当たり前に使っています。目的はナビを使うことではなく、誰かとどこかに行くことであり、そのための最短距離や、自動運転が一般化されたら移動時間をどう楽しむかなど、問いを立てたり現実を疑ったりしていくことが、これから必要になっていくでしょう。

それは杉江先生や谷端先生、手塚先生の研究も含めて、インターネットにないリアルの情報としての小説の新しい読み方や、古い地図の活用、現地に住んでいる人たちの過去の記憶を呼び覚ます作業、つまりまだAIにはできそうもない、インターネットにない情報の収集のしかたを共に作ること、問いの解像度の上げ方などが、教育の中で一番のチャンスでもあり、一番楽しいところだと思います。

○司会 残念ながら予定の時間が来てしまいました。それでは第11回の人文学会を終了します。登壇者の皆さん、ありがとうございました。