

生成 AI と言語教育の共生：アニメ・ドラマコースにおける活用事例とその展望  
Integrating Generative AI into Language Education:  
Applications and Future Perspectives in Anime and Drama Courses

吉村由紀, マサチューセッツ大学アマースト校  
Yuki Yoshimura, University of Massachusetts Amherst

## 1. はじめに

2022 年の ChatGPT 公開以降 (OpenAI, n.d.)、生成 AI は急速に日常生活へ浸透し、教育分野においても積極的に導入されている。ディスカッション相手としての活用 (尾関 & 山本, 2023)、外国語学習の支援ツールとしての採用 (Kohnke, Moorhouse & Zou, 2023)、外国語ライティングにおける評価手法への応用 (竹ノ内, 2023)、テキスト分析への適用 (Mizumoto & Eguchi (2023)、論文作成の補助ツールとしての利用 (Zhai, 2022)、さらには作文添削での活用 (吉村, 2024a) など、様々な実践が報告されている。

一方で、生成 AI を十分に活用できる学習者とそうでない学習者との間に生じる学習格差 (Trust, 2023; Trust et al., 2023) への懸念や、日本語教育における不正行為の可能性 (吉村, 2023)、さらには日本語学習者がハルシネーションを見抜く困難さ (吉村, 2024b) などの課題も指摘されている。生成 AI に対する包括的な見解としては、その利用は「ハサミ」を使うのと同じぐらい日常的であるべきとする立場 (落合, 2024) のほか、生成 AI だけでなく人間も適応・進化しているため、過度に不安視すべきではないとする見解 (石黒, 2023) も示されている。

The Chronicle of Higher Education (2024) による、アメリカの高等教育機関を対象とした調査結果によれば、教育実践において生成 AI を使用している教員の割合はすでに 4 割を超えている。また、今後 5 年以内に所属機関の教員による生成 AI 技術の導入・受容の可能性については、大学教員の約 8 割、大学管理者の 9 割弱が「そうなるであろう」との見込みを示している。さらに回答者の所属大学において全学生が AI 倫理および AI リテラシーに関する基礎知識を修得して卒業できるよう保証すべきである、との考えについては、教員、管理者ともに 9 割以上が同意していることも報告されている。

これらの背景を踏まえ、本研究では、学習者がテクノロジー、特に生成 AI を (1) 外国語学習のために効果的に活用できるようになること、さらに (2) 外国語学習時における AI リテラシーの獲得を促進することの二点を目的とし、日本語アニメ・ドラマコースでの ChatGPT 活用を試みた。研究目的の (2) に関しては、日本語学習時に日本語でプロンプトを作成し、日本語で返答される内容を読み理解することをリテラシーの一環として位置づけ、生成 AI 使用時に学習者が母語にスイッチすることなく、ChatGPT 利用の全行程が日本語学習につながるよう課題を構成した。実践では ChatGPT を辞書的に活用した語彙リストの作成や、日本語プロンプトによる画像生成など、日本語の学習ツールとして導入した実践例を紹介する。さらに実践結果および学習者の主観的評価をもとに、生成 AI の効果的な活用法と、学習者の生成 AI に対する認識 (アウェアネス) 向上について考察する。

## 2. 研究方法・手続き

### 2.1 対象となるクラス・学習者

研究対象となるクラスは、特定の教科書やワークブックは使用しないアニメ・ドラマコースであり、本コースでは学生と教員が協議のうえで選択したアニメやドラマを視聴し、それを実教材として学習に用いた。学習者は日本語中級から上級レベルにあり、大学での学習年数は3～4年であったが、実教材への習熟度には個人差が大きく、既知の語彙や表現にも違いが認められた。そのため、語彙や表現を調べる頻度は必然的に高まり、調べる内容も学習者によって異なったことから、ChatGPTを辞書的に使用するには適した環境であった。

研究参加については、大学倫理審査委員会の手続きに従い、学生から研究参加への同意を得た上で、合計7名が参加した。

### 2.2 ChatGPT 使用の流れ・クラス構成

ChatGPTには無料版と有料版が存在するが、本実践ではいずれを用いても良いこととし、実践期間の2025年2月から5月上旬にはGPT-4oが無料で利用可能であったため、学生の大半がこのバージョンを使用した。

クラスの指導言語はすべて日本語とし、学生と教員間、学生同士のやり取りも日本語のみで行われた。ChatGPTの使用手順は、(1) ChatGPTで調べる、(2) 調べた内容を提出する、(3) 調べた内容を用いて短い会話またはストーリーを作成する、(4) 提出物から教師が選抜した内容の全体共有する、(5) 共有した内容を基に教師が表現クイズを作成する、という流れを基本とした(3～5の詳細は後述)。調べる対象は、授業内の対話や、授業内外で視聴したアニメやドラマで使用された未知の語彙、表現、文法に加え、発話時に適切な言い方がわからなかったものなど、クラス内外を問わず自由にChatGPTの使用を許可した。ChatGPTを用いて調べることを必須とし、(2)で述べたように、ChatGPTのシェアリンクを使って、毎週調べた内容を宿題として提出させた。

調べた内容を後で振り返ることができるよう、アニメ・ドラマクラス専用の統一されたウィンドウを用いて学習記録を保存できるよう指示した。週ごとに統一したウィンドウを使用するか、学期を通して一つの統一されたウィンドウを使うかは各自で選択させた。統一ウィンドウの使用により、必然的に個別化された未習語彙リストの作成が可能となった。これは、学習者が頻繁に利用するオンライン辞書 *jisho.org* と比較すると、同サイトが検索のたびに新しい表現で上書きされてしまう仕様であるのに対し、ChatGPTでは学期を通して調べた内容を一か所に保存できるという利便性を有している点で優れている。また、*jisho.org*では類義語や使用例を確認する際、関連リンクから外部サイトに移動する必要があるが、ChatGPTで統一ウィンドウを使用することにより、語彙リストに加え、それに関連して調べた内容も同一の場所に保存されることから、復習や振り返りを一層容易にする。

クラス内では、常にパソコンを机上に開いておくことを許可し、わからないことがあれば即座にChatGPTを用いて調べられる環境を整えた。パソコンを持たない学生にはタブレットやスマートフォンの使用を許可し、教師が教室内を巡回

することで授業と無関係な利用が行われないよう配慮した。またクラス内のやり取りにおいて、半数以上の学生が何かを調べる行動を取った場合には、全体で調べる時間を確保し、さらに詳細を確認したい場合には追加のプロンプトを入力して ChatGPT との対話に充てる時間を設けた。

### 2.3 ChatGPT アウトプットの使用法

本節では前述の ChatGPT 使用手順における 3～5 について詳細を述べる。学生が提出してきた ChatGPT からのアウトプットは、大きく三つの方法で活用された。前述のとおり、(3) 学生による短い会話またはストーリーの作成、(4) 教師が選抜した内容を掘り下げてクラスで全体共有、(5) 表現クイズの作成、である。

(3) では ChatGPT で調べた内容を自らのコンテキストで使えるようになることを目標とし、学生は好きな場面や登場人物を用いて課題を作成した。その過程で、調べた表現の使用法やコンテキストを自ら考えることにより、記憶の定着を促すことを意図した (Craig & Lockhart, 1972; Xu et al., 2018)。ここで留意した点は、本研究目的の一つである「テクノロジーを効果的に活用できるようになる」という観点である。具体的には、ドラフトの段階でティーチングアシスタントや教員が内容を確認しフィードバックを行い、ドラフトおよび最終稿のいずれにおいても誤用による減点を行わなかった。これにより学生が正確性や優れた成績獲得を目的として、ChatGPT を安易に不正利用することを防ぐ配慮を行った。さらに学生が作成した会話やストーリーはクラス内で発表する機会を設け、「調べる」「使用する」「説明・発表する」の三段階を通じて使用頻度を高めることを意識した。

(4) では学生が調べてきた内容のうち、他の学生にとっても有益であると判断した語彙、表現、文法を選抜して言語学的説明を加えた上で、クラス全体で共有した。学生の視点から調べられた項目には、「幽霊／亡霊」「勘違い／誤解」「恨む／憎む／呪う」など、通常授業では取り上げにくい表現の違いが多く含まれており、全員で共有、考察することは有意義な活動となった。また、ChatGPT で意味を単純に質問した際に、類義語を含む回答が提示されることもあり、自律学習を促進する契機となることも確認された。

(5) では共有された内容の反復効果やスパイラル型学習 (Bruner, 1960; Craig & Lockhart, 1972) による記憶の定着を意識し、クラス全体で共有された表現を基にクイズを作成した。ここでもコンテキストの重要性を重視し、学生が自らのコンテキストで選んだ表現を用いる文章形式のクイズとした。

### 2.4 ChatGPT の統合的かつスパイラル型活用

ファイナルプロジェクトでは、学期を通して ChatGPT を用いて調べた内容を総括的に振り返り、(1) 自ら調べた表現を用いて比較的長い会話またはストーリーを作成し発表すること、(2) ChatGPT を活用して会話またはストーリーに沿ったイラストを生成し発表スライドに組み込むこと、(3) 自分が最も印象深

いと感じたアニメまたはドラマを選び感想を書くこと、の三本柱から構成されるプロジェクトにより、ChatGPTの統合的かつスパイラル型活用を試みた。

本研究目的の一つである「生成 AI を効果的に活用できるようになる」ことを重視し、成績向上を目的とした利用ではなく、自律学習の一環として「自ら調べる → 使用する → 振り返る」という学習プロセスに学生の意識が向くようプロジェクトを構成した。これにより、学習者が課題に取り組む過程で、自然に生成 AI の効果的活用が促され、正確性や成績向上のための不正行為を回避しつつ、ファイナルプロジェクトへとつなげることを意図した。

研究目的の二つ目である「外国語学習に特化した AI リテラシーの獲得を促進する」ことに関しては、語彙や表現を調べる際のプロンプトを日本語で作成すること、さらにファイナルプロジェクトで画像生成を行う際にも日本語でプロンプトを記述するよう指示した。画像生成については、これまで使用経験のない学習者もいたため、クラス内で必要な情報を含む日本語のプロンプトを作成する練習の時間を設けた。また、画像生成はユーザーが求める画像を一度のプロンプトで得られない場合が多いため、追加プロンプトを入力して希望する画像が得られるまで試行を継続する重要性についても指導した。図1は、学生が作成した会話に登場する同一人物が、生成された複数の画像内で別人のように描写され、その修正のために日本語で適切な追加プロンプトを入力した例を示している。

キャラクターの髪型が変わった。眼鏡も。全てのパネルで同じことを確認してください。もう一度

Image created



図1 学生による画像生成の例

### 3. 学生のアンケート調査結果

アンケートに回答した学生は研究参加人数7名のうち4名にとどまったため、強い結論を導くことはできないが、以下のような傾向が確認された。

まず研究目的の一つ目である生成 AI の効果的使用に関する設問で、「語彙、表現、文法などを調べるのに ChatGPT を効果的に使えたか」という項目に対し、4名全員が「強く同意する」と回答しており、本研究におけるアニメ・ドラマコースでの活用を効果的に捉えていることが示された。「*jisho.org* と比べて ChatGPT のほうが役に立ったと思うか」という設問については、例文や意味の詳細な説明、さらに画像やイラスト生成に関しては「強く同意、やや同意」が3名であったが、単純に意味のみを調べる場合には回答が分かれ、明確な傾向は見られなかった。

研究目的の二つ目である AI リテラシーに関する設問では、「このクラスで ChatGPT を使う以前に、日本語でプロンプトを書いたことがあったか」という質問に対し、4名全員が「使ったことがない、または1~2回程度」を選択肢として選んでおり、日本語によるプロンプト作成が外国語学習における AI リテラシー習得の契機となったことがうかがえる。また「テクノロジーを言語学習のために利用するスキルを身につけられたと思うか」という項目では、3名が「強く同意、やや同意」と回答し、1名は「どちらでもない」と回答した。全体的には肯定的な回答が優勢であり、今後も同様の方向で生成 AI を活用することにより、さらなる AI リテラシーの深化が期待される。画像生成については、ファイナルプロジェクトのみではなく、学期の早い段階から一貫して導入していれば、より AI リテラシー向上や、学習者における AI 活用への認識（アウェアネス）の高まりにつながった可能性があると考えられる。

アンケートの自由回答欄では、「簡単な意味だけを知りたい場合には ChatGPT は遅すぎる」といった回答や、「回答に漢字や未知の語彙や表現が含まれており、それを即座に調べられない点」といった指摘もあった。ChatGPT をはじめとする様々な生成 AI は、辞書機能にとどまらず、より複雑な処理が可能となるよう精度が向上している。したがって言語教育においては、単純な語義確認以上の情報を引き出す形で活用することにより、生成 AI を学習ツールあるいは学習パートナーとして位置づけ、その潜在的な力を最大限に活用することが期待できる。

### 4. 結論と考察

本研究では、アニメ・ドラマコースにおいて ChatGPT の利用を必須とし、その利用目的と対象範囲を明確化することで不正行為を回避し、外国語教育における効果的活用を促す試みを行った。さらに、外国語における AI リテラシー獲得を促進するため、日本語によるプロンプトを使用し、ChatGPT 利用の全行程が日本語学習の促進に結び付くよう授業を設計した。その結果、課題に取り組む過程において、学生が自然な形で適切かつ効果的に AI を活用できる学習環境を整備するとともに、ChatGPT のアウトプットを日本語学習の教材として有効に利用できることを確認した。

長期的視点では、外国語教育は教科書や語彙リストなど与えられた知識を覚えるだけの受動的な学習段階から、自ら必要とする知識を選択し、調べて活用できるようになる自律学習のスキル=学習オートノミー（青木, 2011）の育成へと転換していく必要がある。そのプロセスにおいて、生成 AI を適切に学習ツール、あるいは学習パートナーとして位置付けることが重要である。さらに、教師のみならず、学習者自身が AI リテラシーや学習オートノミーの重要性に対する認識（アウェアネス）を高めることによって、生成 AI の適切かつ持続的活用が一層促進されると考えられる。

## 参考文献

- 青木直子(2011)「学習者オートノミー, 自己主導型学習, 日本語ポートフォリオ, アドバイジング, セルフ・アクセス」 <https://www.jppe.go.jp/j/project/japanese/teach/tsushin/research/201003.html> > (2025年9月15日アクセス)
- 石黒浩 2023「アバターと共生する未来社会」集英社
- 尾関基行 & 山本あすか (2023). 「遠隔グループディスカッションでの ChatGPT の利用に関する一検討」 『日本教育工学会研究報告集』 2023(1), 77-83.
- 落合陽一責任編集 2024『生成 AI が変える未来』扶桑社ムック
- 竹ノ内朋子 (2023). 「ChatGPT を利用した英検 2 級のライティング分析」 『外国語教育メディア学会 (LET) 関西支部メソドロジー研究部会 報告論集』 14, 63-69.
- 吉村由紀 (2023) 「ChatGPT の日本語教育における活用可能性と懸念: 生成文章の類似点・相違点の分析より」 2023 Canadian Association for Japanese 21 Language Education Annual Conference *Proceedings*. (pp.196-205).
- 吉村由紀 (2024a) ChatGPT と日本語教育: 初級日本語と言語学コースでの応用と挑戦. Paper presented at International Conference on Japanese Language Education 2024, Madison, WI.
- 吉村由紀 (2024b) 「日本語言語学クラスにおける ChatGPT の活用: AI 技術の有効性と課題」 『第 33 回小出記念日本語教育学会年次大会予稿集』 pp. 16-19.
- Bruner, J. S. (2009). *The process of education*. Harvard university press.
- Craik, F. I., & Lockhart, R. S. (1972). Levels of processing: A framework for memory research. *Journal of verbal learning and verbal behavior*, 11(6), 671-684.
- Kohnke, L., Moorhouse, B. L., & Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELC Journal*, 00336882231162868. Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4), 410.
- Mizumoto, A., & Eguchi, M. (2023). Exploring the potential of using an AI language model for automated essay scoring. *Research Methods in Applied Linguistics*, 2(2), 100050.
- OpenAI. (n.d.). Home. <https://www.openai.com/>
- Trust, T. (2023). Essential Considerations for Addressing the Possibility of AI-Driven Cheating, 30 Part 1. *Faculty Focus*. <https://www.facultyfocus.com/articles/teaching->

with-technology-31 articles/essential-considerations-for-addressing-the-possibility-of-ai-driven-cheating-part-1/32 (2025 年 9 月 15 日)

- Trust, T., Whalen, J., & Mouza, C. (2023). ChatGPT: Challenges, Opportunities, and Implications for Teacher Education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 23(1), 1-23.
- Vyse, G. (2024). How Generative AI is Changing the Classroom. *Chronicle of Higher Education*. <https://connect.chronicle.com/rs/931-EKA-218/images/AWS%20Research%20Brief>. (2025 年 9 月 15 日)
- Xu, L., Xiong, Q., & Qin, Y. (2018). Research on Contextual Memorizing of Meaning in Foreign Language Vocabulary. *World Journal of Education*, 8(2), 168-173.