

授業特別協力者(ゲストスピーカー)報告書

テーマ : 西安秦始皇兵馬俑博物館の展示物を通じた秦の統一戦略理解と中国語を用いた質疑応答による中国語運用能力の向上

授業特別協力者名 : 王 勇 氏

実施日時 : 2021 年 10 月 15 日(金) 2 時限

担当教員名 : 山本 明

授業科目名 : 中国語 CIII

履修者数 : 13 名

実施結果

事前学習

中国語運用能力の向上をはかるため、王勇部長に対するヒアリング調査にあたり、中国語による質問内容制作と、訪問先の秦兵馬俑博物館の事前学習の二点を行った。

中国語運用能力の向上については、学生に各自の関心領域や将来の職業選択も視野に入れた上で、旅行会社の部長としての王勇氏に対する質問を作成させた。中国社会、経済を問わず多様な質問が出そろった段階で、各自が質問のコンセプトをプレゼンし、全員でそれを共有することとした。秦兵馬俑博物館については、秦が全国を統一にあたって行った標準化戦略を、文字や度量衡、律令などの点からレジュメで学習させた。

当日の授業実践報告

まずは一時間にわたり博物館の解説を受けた。事後の授業アンケートには、これまでのメディアや教育を通じた知識と、実際に 6000 千体あまりの兵馬俑がある空間に身を置くことで感じたものは全く異質であるとの記述があった。一体一体全て異なる兵馬俑の細部まで確認した上で、それらが視界の限り広がる集団生命体のエネルギーを体感した所以と考えられる。また王部長の友人である博物館職員から提供された修復の際の画像、および空気に触れて退色したものの復元画像など、観光では得られない文物に関する知識も得ることができた。

その後 30 分程度、学生が中国語で質問し、王勇氏が日本語で質問に答える機会を設けた。質問は一週間前に王勇氏に届けてあったため、詳細な数値データや具体的ケースなどが披露された。王勇氏には発音指導もしていただいた。

主たる質問と回答は以下の通りである。

中国政府による未成年のゲーム規制に対して、関連業界に与える影響の質問への回答からは、規制の背景の説明から、個別の企業の個別のサービスに留まらない収穫を得た。つまりテンセントが単なる世界一の収益をあげたモバイルゲームの会社ではなく、ユーザーが 11 億人を超える SNS をベースにオンライン決済等の金融や、音楽、動画等のエンターテインメント、ニュース、ミドルプラットフォーム、AI 等の複合組織体であり、テンセント以外の IT 大手も類似状況であること、つまり中国経済の動向への知識が深まった。更に、オンラインで農産物を育てオフラインで生産物を受け取るオンオフ融合型のゲームの紹介からは、日中の類似と差異が明らかになり、学生は比較文化の射程を持つ端緒を得ることができた。

中国人の日本人に対する好感度の質問に対する答えからは、メディアバイアスに関する収穫があった。データや個人的ヒアリングから、世代間で好感度に違いがあること、事実認識による若い世代の日本観の好転が紹介され、学生に民間交流の必要性を再認識させた。一方で、自身が見た日本映画や 90 年代の日本ドラマのリスト、現在中国で人気の日本人 KOL が紹介され、それらが

イメージ形成に大きな影響を与えている事実が語られた。結果、マスメディアの報道のみならず、さまざまなメディアバイアスにより偏見や誤解が生ずることがあるのは、日中共通であるとの感想を学生に抱かせた。

また、会社と雇用を守るため、早期からオンラインツアーを開発した経緯に関する質問に対しては、TikTok 等におけるライブ配信が中国ではE コマースでも大きな影響力を持っていることにヒントを得たとの説明があり、学生からは「視野を広く持ち常にビジネスチャンスを探す大切さに気付かされた」との感想があった。課題を解決するためのアンテナの張り方に対するモデルとなったといえよう。

事後学習

全員が王勇部長やツアーへのフィードバックを執筆し、それを共有することを通じ、自身の気づきを意識化した。更に、事前に有していた仮説からその気づき発見を通じ、新たな仮説を構築するための方策を指導した。

更に、王勇部長の回答や後日送られてきた補足回答に加え、新たに補足資料を提示することで、日本語、中国語での先行研究や資料収集の仕方、さらなる課題発見や仮説構築の方策を具体的に提示した。

授業の様子はこちらから

<https://www.youtube.com/watch?v=akVkdmc1J3A>