

AI vs 夏休みの宿題「読書感想文」

～AIの学習分析能力は人間を超えたのか？～

ライフデザイン研究部 主席研究員/テクノロジーリサーチャー 柏村 祐

1. 読書感想文の意義と現代的課題

子どもたちの多くは、夏休みの宿題の中でも特に読書感想文に不安を感じる。長年、形を変えることなく続いてきたこの宿題は、夏休みの楽しみを半減させる存在となっている。しかし、読書感想文が宿題として課され続けていることには、重要な教育的意義がある。第一に、子どもたちに読書習慣を身につけさせることが挙げられる。本を読むことで、語彙力や想像力が養われ、さらに様々な疑似体験を通じて世界観を広げることができる。第二に、自分の考えを文章化する能力を育成することができる。感想を言葉で表現することで、論理的思考力や自己表現力が培われる。しかし、デジタル時代に突入し、スマートフォンやタブレットで手軽に情報にアクセスできる現代の子どもたちにとって、一冊の本を読破し、自分の考えをまとめるという作業はますます馴染めないものになっているように思える。

このような状況下で、最新のAI技術が注目を集めている。ChatGPTをはじめとする自然言語処理技術の進歩は目覚ましく、人間のような文章を生成することが可能になっている。本レポートでは、AIを活用した読書感想文作成の可能性と限界を探り、子どもたちがAIを味方につけて夏休みの宿題に取り組むための手法について考察する。

2. AIによる読書分析と感想文作成支援

AIを活用した読書感想文作成支援のプロセスを詳細に検討するため、「不思議の国のアリス」を例に、AIがどのように本の内容を分析し、読書感想文に必要な要素を抽出するかをみていく。AIによる読書感想文作成支援の主要なものとしては、ブリーフィング機能、目次、タイムライン、学習ガイド、よくある質問がある（図表1 赤枠）。

図表 1 AIによる読書感想文作成支援メニューの主要機能

* ノートブックガイド

生成

よくある質問

学習ガイド

目次

タイムライン

ブリーフィング・ドキュメント

概要

「プロジェクト・グーテンベルク電子書籍、不思議の国のアリス、ルイス・キャロル著」からの抜粋は、著作権で保護されていないレイス・キャロルの小説「不思議の国のアリス」の無料デジタル版を提供しています。この抜粋には、アリスが白ウサギを追いかけて奇妙で幻想的なワンダーランドに落ちる、アリスの冒険の最初の12章が含まれています。このテキストには、テーブルのサイズを変更するポーション、話す動物、奇妙なキャラクターとの出会いを特徴とするアリスの旅の鮮やかな描写が含まれています。この抜粋では、プロジェクト・グーテンベルクの使命、著作権情報、および米国およびその他の地域における電子書籍の使用と配布に関する条件を詳述した利用規約も強調されています。また、読者がデジタル版のテキストをどのようにサポート、寄付、作成できるかについての情報も含まれています。

質問の候補

- この物語では、現実と空想の関係はどうなっていますか。
- アリスのキャラクターは、物語が進むにつれてどのように発展しますか。
- この話は、ナンセンスなことを通して、どのような社会規範や期待に挑戦していますか。

チャットを表示 1個のソース 入力を開始します... → * ノートブックガイド

資料: NotebookLM より筆者作成

まず、概要機能では、AIは「不思議の国のアリス」の全体的な構造と主要なテーマを簡潔にまとめた。物語の基本的な筋書き、主要登場人物、そして作品全体を通じて流れる「論理と非論理の融合」「子供の視点から見た大人の世界」といったテーマを抽出した。この概要は、人間の読者が行う要約と比較しても遜色なく、むしろより客観的で包括的な視点を提供している。たとえば、アリスの冒険が現実世界から夢の世界への旅であること、物語が子供の視点から見た大人の世界の批評であること、そして論理と非論理の融合が作品全体のテーマであることなどが明確に示されている（図表 2）。

図表 2 AIによる「不思議の国のアリス」のブリーフィング機能

ブリーフィング文書：不思議の国のアリス

出典: ルイス・キャロル著「不思議の国のアリス」(プロジェクト・グーテンベルク電子書籍版)

主なテーマ:

- ・ **アイデンティティ:** アリスは、物語を通して身体的にも精神的にも常に変化し、自分のアイデンティティに疑問を抱きます。「一体私は誰なの?これが一番の謎ね!」という彼女の言葉は、このテーマを如実に表しています。
- ・ **論理とナンセンス:** 不思議の国では、論理や常識が通用しません。登場人物たちは、奇妙な規則やナンセンスな言葉遊びを好み、アリスを混乱させます。例えば、帽子屋が「なぜカラスは書き物机に似ているのか?」と謎かけをする場面は、ナンセンスさを象徴しています。
- ・ **成長と成熟:** アリスは、物語を通して文字通りにも比喩的にも成長を経験します。彼女は、様々な困難に直面しながらも、機転を利かせて乗り越えようとしています。しかし、大人たちの世界に幻滅を感じ、子供の頃の純粋さを懐かしむ様子も描かれています。

重要なアイデア/事実:

- ・ 物語は、アリスが退屈な午後、服を着た白ウサギを追いかけてウサギの穴に落ちるところから始まります。
- ・ 不思議の国は、擬人化された動物、奇妙な生き物、そして非論理的な出来事で満ちています。
- ・ アリスは、不思議な飲み物や食べ物によって、何度も体の大きさを変えられます。
- ・ アリスは、帽子屋のお茶会、涙のプールでのコーカスレース、ハートの女王のクロケットゲームなど、様々な奇妙な出来事に遭遇します。
- ・ 物語の最後は、アリスが目覚まし、すべてが夢だったことに気づきます。

重要な引用:

- ・ 「一体私は誰なの?これが一番の謎ね!」(第二章)
- ・ 「なんておかしな日でしょう!昨日はすべていつも通りだったのに、一晩で私が変わってしまったのかしら?」(第二章)
- ・ 「ここでは、みんな頭がおかしいのよ。私もおかししい、あなたもおかしい。」(第六章)
- ・ 「もし私が公爵夫人になったら」と彼女は考えました(あまり希望に満ちた口調ではありませんでしたが)、「私の家の台所には絶対にコショウを置かないわ。スープはコショウがなくても十分おいしいのよ。」(第六章)
- ・ 「この子と一緒にここにいたら、一日か二日で殺されてしまうに違いなわ。ここに置いていくなんで、殺人と同じじゃないかしら?」(第六章)
- ・ 「なぜカラスは書き物机に似ているのか?」(第七章)
- ・ 「時間を知っていたら、無駄にするなんて言わないでしよう。時間とは、彼のことだ。」(第七章)
- ・ 「すべて彼女の思い込みさ。誰も処刑されたりしないよ。さあ、行こう!」(第九章)
- ・ 「ああ、お歌をどうぞ。もしモックタートルが歌ってくださるなら。」とアリスは、あまりにも熱心に答えたので、グリフォンはちょっとムツとしたように「ふん!趣味ってものがあるからなあ!じゃ、『亀のスープ』を歌ってくれよ、お前。」と言いました。(第十章)
- ・ 「みんな、トランプの札じゃないの!」(第十二章)

結論:

「不思議の国のアリス」は、ナンセンス文字の傑作であり、子供から大人まで楽しめる作品です。アリスの冒険を通して、アイデンティティ、成長、そして想像力の大切さを考えさせられます。

資料: NotebookLM より筆者作成

次に、目次機能では、AIは本の章立てや構成を明確に示した。「不思議の国のアリス」の場合、各章のタイトルとその内容の簡単な説明を提供した。これにより、読者は物語の全体的な流れを把握し、各章の重要性を理解することができる。たとえば、「うさぎの穴に落ちる」章では、アリスが白うさぎを追いかけて不思議な冒険が始まることが説明されている(図表3)。

図表 3 AIによる「不思議の国のアリス」の目次機能

目次

- ・第1章 ウサギ穴に落ちる
- ・第2章 涙の池
- ・第3章 集団競争と長いお話
- ・第4章 ウサギからの請求書
- ・第5章 イモムシのアドバイス
- ・第6章 豚と胡椒
- ・第7章 お茶会
- ・第8章 女王様のクロッケー場
- ・第9章 偽ウミガメの物語
- ・第10章 ロプスターのカドリール
- ・第11章 タルトを盗んだのは誰？
- ・第12章 アリスの証言

各章の要約

第1章 ウサギ穴に落ちる: 退屈な午後、アリスは懐中時計を持った白いウサギを追いかけ、奇妙なウサギ穴に落ちてしまいます。穴の中はまるで別世界で、アリスは次々と不思議な出来事に遭遇します。

第2章 涙の池: アリスは体が大きくなり小さくなりする不思議な食べ物で口にし、自分の体が思うようにコントロールできなくなってしまいます。

第3章 集団競争と長いお話: アリスは涙の海で溺れかけた動物たちと出会い、体を乾かすために奇妙な競争に参加します。その後、ネズミはアリスに自分と裁判官フューリーの話を聞かせようとします。

第4章 ウサギからの請求書: アリスは再び体が大きくなり、ウサギの家で閉じ込められてしまいます。彼女は家政婦と間違えられ、ウサギの命令で手袋と扇子を探しに行きます。

第5章 イモムシのアドバイス: アリスは水パイプをぶかす青いイモムシに出会い、「君は誰だ？」と問われます。アリスは自分のアイデンティティを見失っていることに気づき、イモムシのアドバイスを求めます。

第6章 豚と胡椒: アリスは体が小さくなり、公爵夫人の家に行きます。そこでは料理人や赤ん坊も巻き込んだ、胡椒だらけのおかしな光景が広がっていました。

第7章 お茶会: アリスは三月ウサギと帽子屋のお茶会に迷い込みます。そこでは時間が止まっており、彼らは永遠に続くお茶会を楽しんでいました。

第8章 女王様のクロッケー場: アリスは女王様のクロッケー場に行きます。そこでは、生きたフラミンゴをマレットに、ハリネズミをボールに使った、奇妙なクロッケーが行われていました。

第9章 偽ウミガメの物語: アリスは偽ウミガメとグリフォンに出会い、偽ウミガメの学校生活の話を聞きます。

第10章 ロプスターのカドリール: 偽ウミガメとグリフォンはアリスにロプスターのカドリールという奇妙な踊りを披露します。

第11章 タルトを盗んだのは誰?: アリスはハートの女王と王様の裁判に巻き込まれます。ハートのジャックは女王様のタルトを盗んだ罪で起訴されていました。

第12章 アリスの証言: アリスは証言台に立たされ、裁判の奇妙さに巻き込まれていきます。最終的に、アリスはすべてが夢だったことに気づき、現実の世界に戻ります。

資料: NotebookLM より筆者作成

続いて、タイムライン機能では、AIは物語の主要な出来事を時系列順に整理し、アリスの冒険の流れを明確に示した。うさぎの穴に落ちる場面から始まり、体の大きさが変わる体験、不思議な生き物たちとの出会い、狂ったお茶会、ハートの女王との対決、そして現実世界への帰還まで、物語の展開を詳細にマッピングした。これにより、読者は物語の進行を容易に追跡できる（図表 4）。

図表 4 AIによる「不思議の国のアリス」のタイムライン機能

不思議の国のアリスのタイムライン

第1章：うさぎの穴に落ちる

- ・アリスは姉と一緒に川岸に座って退屈していました。
- ・白いうさぎが時計を見ながら走り去るのを見て、アリスはその後を追いかけます。
- ・アリスはうさぎの穴に落ちてしまい、長い間落下します。
- ・落下中に、アリスは「オレンジマーマレード」と書かれた瓶や「私を飲んで」と書かれた瓶を見つけます。
- ・アリスは「私を飲んで」と書かれた瓶の液体を飲み、体が縮んでしまいます。
- ・アリスは庭の扉を開けるための鍵を見つけますが、小さすぎて届きません。
- ・アリスは「私を食べて」と書かれたケーキを見つけ、食べると体が巨大化してしまいます。

第2章：涙の池

- ・アリスは泣き出してしまい、自分の涙でできた池を作ってしまいます。
- ・アリスはネズミに出会い、一緒に泳ぎながら話をします。
- ・ネズミはアリスが猫の話をしたことに腹を立てて、泳ぎ去ってしまいます。

第3章：コーカス・レースと長いお話

- ・アリスは鳥や動物たちと出会い、服を乾かすためにコーカス・レースをします。
- ・ドード鳥がレースの審判を務め、全員が勝者となります。
- ・アリスはネズミに、なぜ「猫」と「犬」が嫌いなのか、その物語を話すように頼みます。
- ・ネズミは尻尾が長い悲しい物語を語り始めますが、アリスが話を聞いていないことに腹を立ててしまいます。

第4章：ウサギは小間使いをよこす

- ・アリスは白いうさぎに出会い、手袋と扇子を取ってくるように頼まれます。
- ・アリスはウサギの家に行き、そこで「私を飲んで」と書かれた別の瓶を見つけます。
- ・アリスは瓶の液体を飲み、体が巨大化して部屋に閉じ込められてしまいます。
- ・ウサギは家の中にいるアリスを巨大な怪物と思い込み、ビルという名のトカゲを煙突から送り込みます。
- ・アリスはケーキを食べて体を小さくし、家から逃げ出します。

資料: NotebookLM より筆者作成

さらに、学習ガイド機能では、AIは作品から読者が学べる重要なポイントを抽出した。「批判的思考の重要性」「固定観念への挑戦」「言葉の多義性と解釈の自由」「成長と自己発見のプロセス」などが含まれている。AIは各ポイントについて、物語中の具体的な場面や登場人物の言動を例に挙げ、その意義を説明した。たとえば、チェシャ猫との対話を通じて、物事を多角的に見ることの重要性を学べることが示されている（図表5）。

図表 5 AIによる「不思議の国のアリス」の学習ガイド機能

指示: 次の質問に対する簡潔な回答 (2〜3文) を書きなさい。

1. アリスがウサギの穴に落ちた後、彼女は奇妙な世界にたどり着きます。この世界の最初の兆候は何ですか？
2. 涙のプールで、アリスは自分のサイズが変わったことに気づきます。彼女はどのようにして元のサイズに戻ろうとしますか？
3. 公爵夫人はアリスに、世界で最も重要なことは道徳であると語ります。公爵夫人の発言は、作品のテーマとどのように関連していますか？
4. マッドハッターと三月ウサギはなぜいつもお茶会をしているのですか？彼らのキャラクターについて、これは何を表していますか？
5. グリフォンとにせ海亀は、自分たちが受けた奇妙な教育についてアリスに話します。彼らの説明の背後にあるユーモラスな側面は何ですか？
6. ハートの女王は、裁判で頻りに「首をはねろ！」と叫びます。彼女の性格と物語全体にとって、これは何を意味しますか？
7. アリスが裁判で証言を求められると、何が起きますか？
8. アリスの目的は、ナンセンス文学の例としてどのように機能していますか？
9. ルイス・キャロルは、『不思議の国のアリス』の中で、風刺を使ってヴィクトリア朝時代のイギリス社会を風刺していると言えるでしょうか？その理由を説明しなさい。
10. アリスのアイデンティティというテーマは、物語全体でどのように展開されますか？

小テスト解答用紙

1. アリスが奇妙な世界にたどり着いた最初の兆候は、ウサギの穴で話すウサギを見つけたことです。これは、アリスが普通ではない現実に入っていくことを示す最初の、一連の奇妙な出来事の始まりです。
2. アリスは、涙のプールで自分のサイズが変わっていることに気づき、さまざまな食べ物や飲み物を摂取することで元のサイズに戻ろうとします。これは、この奇妙な世界での原因と結果の予測不可能性と、アリスが適応するために経験しなければならない絶え間ない変化を象徴しています。
3. 公爵夫人は道徳に執着しており、これはしばしば不条理でユーモラスな教訓です。これは、ルイス・キャロルがヴィクトリア朝時代のイギリス社会で蔓延していた、しばしば偽善的で押し付けがましい道徳観を風刺していることを示唆しています。
4. マッドハッターと三月ウサギは、マッドハッターが時間を怒らせたため、6時のまま止まっているため、お茶会をしています。これは、時間の経過を支配できないことや、時間の経過が主観的で不合理であることがテーマになっています。
5. グリフォンとにせ海亀は、アリスに、うねる、のたうつ、気絶などの科目を含む、不条理な教育について説明します。これは、ルイス・キャロルが、ヴィクトリア朝時代の教育の厳格さと実用性を欠いた内容をユーモラスに批判しているものです。
6. ハートの女王は、わずかな違反に対しても「首をはねろ！」と繰り返し叫び、彼女の権力乱用と不合理的な性格を示しています。これは、権威者の姿と、正義と秩序へのヴィクトリア朝時代の執着を風刺しているものです。
7. アリスが裁判で証言を求められると、彼女はコントロールを失って巨大化し、法廷全体を混乱に陥れます。これは、アリスがナンセンスな状況の中で経験する、高まり続ける混乱と不条理さを表しています。
8. アリスの目的は、論理や理由よりもナンセンスでファンタジーを重視しているため、ナンセンス文学の典型的な例です。この物語には、奇妙な生き物、不可能な状況、無意味な言葉遊びが登場します。
9. ルイス・キャロルは、『不思議の国のアリス』の中で、アリスが遭遇する不条理な状況や風変わりなキャラクターを通して、ヴィクトリア朝時代のイギリス社会を風刺しています。例えば、ハートの女王の厳しい統治は、ヴィクトリア朝時代の厳格な社会規範を風刺していると考えられます。
10. アリスのアイデンティティは、物語を通して流動的で絶えず変化するものであり、身体的な変容と内部の混乱の両方を体験します。彼女は自分が誰であるかを探ろうとしますが、奇妙な世界では常に困難に直面します。

資料: NotebookLM より筆者作成

最後に、よくある質問機能では、AIは「不思議の国のアリス」に関してよくたずねられる質問とその回答を提供した。たとえば、「物語の舞台設定はどこですか？」「アリスのキャラクターについて教えてください」「ワンダーランドで見られる興味深いキャラクターをいくつか教えてください」などの質問に対して、詳細かつ洞察に富んだ回答を用意した。これらの機能を活用することで、読者は「不思議の国のアリス」をより深く理解し、独自の視点で読書感想文を作成することができる（図表 6）。

図表 6 AIによる「不思議の国のアリス」についてのよくある質問と回答

「不思議の国のアリス」に関するよくある質問
Lewis Carrollの「不思議の国のアリス」に関するよくある質問集
このよくある質問集は、「不思議の国のアリス」の主なテーマとアイデアをよりよく理解するのに役立ちます。

1. 物語の舞台設定はどこですか？
物語のほとんどは、アリスがウサギの穴に落ちていくことで発見した幻想的な世界であるワンダーランドで行われます。ワンダーランドは、擬人化された生き物、奇妙な生き物、話す動物が生息する奇妙で非論理的な場所です。風変わりな出来事が標準であり、論理と理由は悪の外に放り出されます。
2. アリスのキャラクターについて教えてください。
アリスは、好奇心と想像力に満ちた、若くて想像力豊かな少女です。彼女はワンダーランドの奇妙な状況を少し素朴で幼稚な視点で見えています。彼女の反応は物語にユーモアを加え、奇妙なルールや住民と対峙すると、読者は彼女と一緒に困惑させられます。
3. ワンダーランドで見られる興味深いキャラクターをいくつか教えてください。
ワンダーランドには、忘れられないキャラクターがたくさん登場します。
 - ・白ウサギ: 常に時間に追われ、アリスがワンダーランドに旅立つきっかけとなります。
 - ・マッドハッター: 常にティーパーティーをしている謎めいたキャラクター。
 - ・三月ウサギ: マッドハッターの仲間である、これまた風変わりなキャラクター。
 - ・ヤマネ: ティーパーティーに参加する超気やかなキャラクターで、しばしば奇妙な話をする。
 - ・ハートの女王: 短気で、気まぐれで、常に「首をはねてしまえ！」と命じることでワンダーランドを恐怖に陥れている支配者。
 - ・チェシャ猫: ニヤニヤ笑っては消える能力を持つ、謎めいた猫。
4. 物語で繰り返されるテーマをいくつか教えてください。
「不思議の国のアリス」はいくつかのテーマを探求しています。
 - ・アイデンティティ: アリスはワンダーランドを旅する中で、大きさや外見が変化し、自分が誰なのか疑問に思います。
 - ・論理とナンセンス: ワンダーランドの世界は、常識としばしば対立する、非論理的な規則やナンセンスに満ちています。
 - ・善と悪: ハートの女王の厳しい支配は、物語の中で権力、規則、罰についての疑問を提起しています。
 - ・成長と成熟: アリスはワンダーランドを旅する中で、困難な状況に遭遇し、成熟への移行を示唆しています。
5. 物語の中の言語の重要性は何ですか？
Carrollは言葉遊び、ナンセンスな言葉、韻を使って、ワンダーランドの奇妙で予測不可能な性質を強調しています。登場人物との会話には、しばしば二重の意味や理喩があり、混乱とユーモアを生み出しています。
6. この本は子供向けですか、それとも大人向けですか？
「不思議の国のアリス」は、その表面的なシンプルさにもかかわらず、あらゆる年齢層の人々を魅了する時代を超越した物語です。子供たちは、ファンタジーの要素と鮮やかなキャラクターを楽しむことができますが、大人は風刺、社会諷刺、物語の下にある哲学的な裏の意味を高く評価することができます。
7. この本には他の適応や解釈はありますか？
「不思議の国のアリス」は、長年にわたって、映画、テレビ番組、演劇、ビデオゲーム、美術など、さまざまな媒体で何度も翻案され、再解釈されてきました。これらの適応は、物語の解釈を加えたり、さまざまな文化的および芸術的影響を与えたりしています。

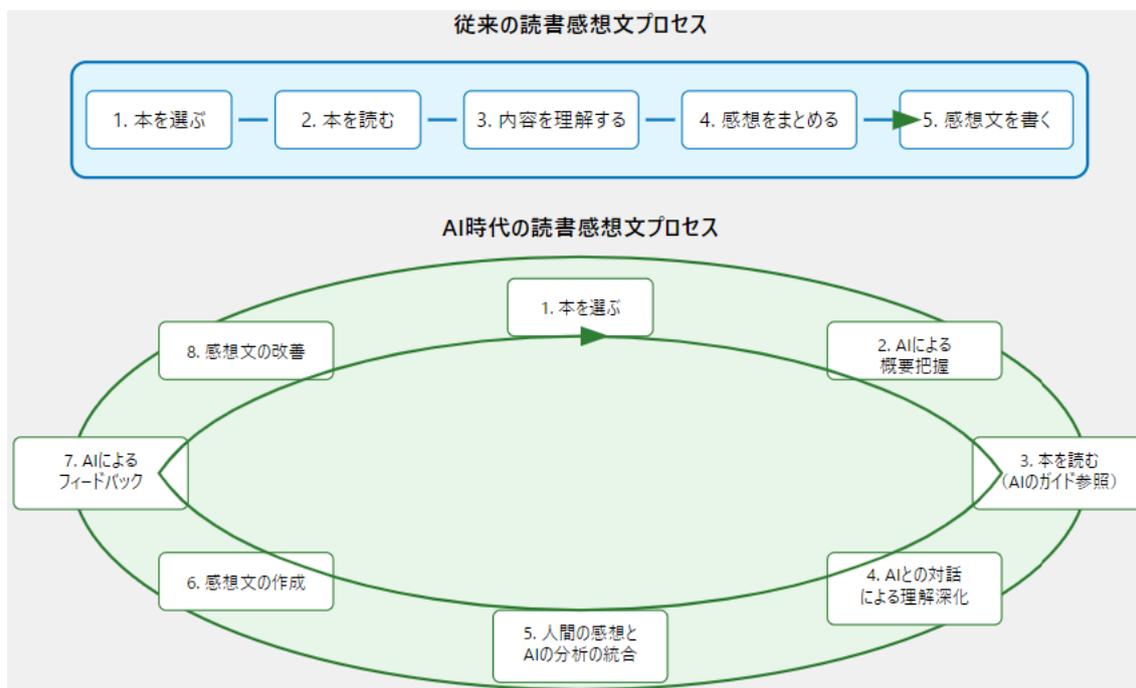
資料: NotebookLM より筆者作成

これらの機能を活用することで、読者は「不思議の国のアリス」をより深く理解し、独自の視点で読書感想文を作成することができる。AIによるこれらの分析は、大量のテキストデータから学習した大規模言語モデル（LLM）によって可能となった。LLMは、複雑な文学作品のパターンや関係性を学習し、多様な情報源から得た知識を統合して分析することができる。

3.AIと人間の協働による読書感想文の進化

AIは、作品の概要把握、目次の整理、タイムラインの作成、学習ポイントの抽出、よくある質問への回答など、多角的な視点から本の内容を分析し、読者の理解を深める強力なツールとなる。従来の読書感想文の作成プロセスでは、子どもたちは本を読み、内容を理解し、感想をまとめるという一連の作業を独力で行う必要があった。しかし、AIを活用すると、本の分析や要約をAIが支援し、子どもたちはそれらの情報を基に、より深い考察や独自の解釈を展開することができる（図表7）。

図表 7 従来の読書感想文プロセスとAI時代の読書感想文プロセスの比較



資料：筆者作成

AI時代の読書感想文の作成プロセスでは、子どもたちはAIによる概要分析を参照しながら本を通読し、AIが提供する目次機能やタイムライン機能を活用して物語の構造や展開を理解する。さらに、AIの学習ガイド機能を参考に作品の重要なテーマや学習ポイントを把握し、AIが提示する分析や解釈に対して自分なりの疑問や異なる視点を考える。AIとの対話を通じて自分の考えを深め、新たな洞察を得たうえで、独自の感想を形成し文章化する。このプロセスにより、子どもたちは自分なりの視点で作品を捉え直し、AIが抽出した学習ポイントを出発点として、自身の経験や感情と結びつけた独自の感想を展開することが可能となる。

ただし、AIの活用には注意が必要である。AIに頼りすぎることで、子どもたち自身が主体的に考え、感じ、表現する機会が失われる危険性がある。そのため、AIを単なる「答え合わせ」のツールとしてではなく、思考を深め、新たな視点を獲得するための「対話のパートナー」として活用していくことが重要である。具体的には、AIが提示した分析や解釈に対し、子どもたち自身がさらに疑問を投げかけたり、異なる視点を提示したりすることで、より深い学びにつながる。

AIは読書感想文という伝統的な宿題に新たな可能性をもたらす一方で、それを活用する子どもたちの側にも新たな能力が求められている。AIが提供する情報を理解し、それを自分の考えと統合する能力、AIとの対話を通じて自分の思考を深める能力、そしてAIの支援を受けながらも独自の視点を失わない能力などが重要となってくる。AI

と人間の強みを効果的に組み合わせることで、読書感想文は思考力や創造性を育む貴重な学習機会へとさらに進化する可能性を秘めている。デジタル時代における読書感想文の意義を再定義し、AIと子どもたちが協働する新たな学習モデルを構築していくことが、今後の教育現場における重要な課題となるだろう。

教育者は、AIを効果的に活用しながら、子どもたちの主体的な思考や表現を促す指導法を開発していく必要がある。そうすることで、読書感想文は単なる夏休みの宿題から、21世紀型スキルを育成する重要な教育ツールへと進化していくことになるだろう。