

日本語パブリックスピーキングにおける説得の特徴 ——書評ゲーム「ビブリオバトル」の観察から——

深澤 のぞみ*・山路 奈保子**・須藤 秀紹**

(*金沢大学, **室蘭工業大学)

Characteristics of Persuasive Public Speaking in Japanese:
Observations Based on a Social Book Review Game-Bibliobattle

FUKASAWA Nozomi*, YAMAJI Naoko** and SUTO Hidetsugu**

(*Kanazawa University, **Muroran Institute of Technology)

Abstract. Public speaking skills are considered as an important ability in today's society; however, it is not easy to make persuasive speeches. This research aims to identify characteristics of persuasive Japanese public speaking by analyzing Bibliobattle speeches. Bibliobattle is a social book review game, where each participant gives a five-minute speech on his/her favorite book in an attempt to persuade as many people as possible to read it, and the best book is elected based on the vote of all participants. Using speeches from All-Japan university Bibliobattle tournament, including 25 speeches from the final games, 25 from the semi-final games, and five beginners' speeches, we analyzed the kind of speech that can gain support from the audience, lead the vote, and succeed in persuasion. An analysis of the content of and strategies employed in the speeches was made based on the two concepts of "context sharing" (Yamaji et al., 2014) and "metadiscourse theory" (Hyland, 2005, etc.). Context sharing is a kind of speaker's action when it attempts to form a common comprehension base for facilitating the audience to accept the contents presented by the speaker later. For that purpose, the speaker makes mention of common experiences or recognitions shared with the audience in the speech's introduction section. Metadiscourse refers to interpersonal strategies for organizing a discourse or the speaker's stance toward either the content or audience. From the analysis, the following results can be drawn. In the data from the final games, i.e., from the most persuasive speeches, most speakers tried to conduct context sharing in the introduction section and developed their speeches using the shared contents. The speakers also used metadiscourse expressions for persuading the audience effectively. It may be possible to apply these findings to types of public speaking other than Bibliobattle.

1. はじめに

公にメッセージを発信すること、すなわちパブリックスピーキングは、これまでも増して人々に大きい影響を与えるようになってきており、その重要性が指摘されることも多

い。2020年に開催予定のオリンピックの東京への誘致活動では、滝川クリステル氏のいわゆる「おもてなし」スピーチが勝因として挙げられているし、オバマ前アメリカ大統領の2016年に広島訪問でなされたスピーチは、平和への強い思いが世界に発信されたという評価を受けた。一方で、現トランプ大統領はTwitter¹⁾で短いメッセージを発信することが多く、場合によっては一方的で差別的な主張をむき出しにする印象を与え、物議を醸している。聴衆の心に届き共感を呼ぶスピーチとは、聴衆が話を理解し納得するスピーチであり、パブリックスピーキングは、いかに聴衆を効果的に説得できるかが重要になる。

本論文では、メッセージを通して相手を納得させることを「説得」と呼び、パブリックスピーキングを取り上げ、そこで説得がどのように実現し成功するのかを検討する。説得に成功するには、内容そのものと、口頭コミュニケーションの場合、さらにその「伝え方」が重要な要素となる。とりわけその場で聴衆による投票（最も読みたいと思った本に投票）が伴う書評ゲーム「ビブリオバトル」²⁾のような場合、これら2つの要素がそろわないと、説得そのものが成功しないことが考えられる。そしてもっとも多くの聴衆の投票が得られた「チャンプ本」のスピーチは、説得が成功した事例として捉えられることになる。そこで本研究では、ビブリオバトルを例に、説得が成功したスピーチの特徴を探ることを試みる。具体的には、「全国大学ビブリオバトル」³⁾のデータとビブリオバトル初心者のデータについて、この本を読みたいと思わせる説得がどのように行われているのかを、山路・深澤・須藤（2014）の「コンテクスト共有」という考え方と、Hyland（2005a, b, 2015など）の「メタディスコース（metadiscourse）」の枠組みを使って分析する。これを通して、パブリックスピーキングにおける説得の成功の要素とは何かについて考えていくことにする。

2. 先行研究

2.1. 説得に関する研究の流れとその概要

説得に関する研究の歴史は古く、古代ギリシャのいわゆるレトリック研究から始まっている。アリストテレスは『弁論術』において、説得にはロゴス（論理）、パトス（感情）、エートス（倫理）の3つの要素が必要であると述べ、真実であっても説得すなわち弁論術がなければ、議論に負けるとした（アリストテレス 戸塚訳、1992）。

現代のコミュニケーションにおける説得に関する研究は、鈴木（2007）によると、アメリカでの政治演説等の現実世界の言説の研究方法として発展してきているという。日本では、福沢諭吉が1876年に演説で自分の思想を人に伝えることの重要性を説いているのに始まるが（福沢1876=1978）、Morrison（1972）の主張のように、西洋型の説得のためのレトリックを持たないと言われる日本では研究はあまり進んでいないというのが現状である。最近では、東（2006）の歴代首相の演説における言葉の影響力と支持率が関連するとした研究などが発表されている。

またスピーチで自分の伝えたいことがうまく聴衆に届き、聴衆の納得を得られることが説得であるが、説得にどのような要素があるのかを考えると、それほど単純ではない。今

井（2006）は社会心理学の立場から、様々な要素を整理して提示している。それによると説得に関わる要因として「与え手」、「説得メッセージ」、「受け手」、そして「メディア」があるといい、それぞれについての研究が進んでいる。「説得メッセージ」そのものについての研究は、レトリック研究なども広くそこに含まれるが、深田（2002）によると、論拠に関する研究やメッセージに含まれる脅威の影響に関する研究などが多く行われてきた。また情報工学の分野からは説得プロセスのモデル化について論じられている（砂山・矢田2006）。さらに「与え手」に関する研究では、おもに話し手の話し方、つまり音声や話すスピード、ジェスチャーなどと説得との関連を調査したものが多い（横山・大坊2008や平林・北原2014など）。そこではスピーチ速度が話し手の信憑性や専門性に影響することや、強い説得力を持つスピーチが声の周波数や使用されるポーズに影響されることなどが明らかになっている。説得に関する研究では、言語のみならず、非言語の要素も重要であることがわかる。

2.2. コンテキスト共有

パブリックスピーキングには、挨拶スピーチやアカデミックな口頭発表など様々なジャンルのものが含まれるが、前節でも述べたビブリオバトルもその1つに含まれる。ビブリオバトルは教育現場や図書館などで急速に普及し、3.1.にルールなどは詳述するが、ビブリオバトルで行われたスピーチを対象にした研究や、実践報告などが発表されつつある。

まず、李・山路（2012）や山路・須藤・李（2013）および須藤（2013）は、外国人のための日本語教育の場での留学生によるビブリオバトルの実践から、ビブリオバトルのスピーチがどのような要素で構成されているか、そして各構成要素にどう時間配分がされるかということが、聴衆から得られる評価と関連が見られるとしており、説得の効果との関連が示唆される。そして山路他（2014）は、全国大学ビブリオバトルの決勝戦で発表されたスピーチを、「成功したスピーチ」とみなして分析している。分析の視点は後述するが、成功したスピーチに共通する特徴として「話し手と聞き手に共通する経験や考え、感情等に言及することにより、両者が共有する理解基盤を顕在化させる行動」があり、これを「コンテキスト共有」（context sharing）と名付けている。どのように「コンテキスト共有」を行い、共有した内容をどのように展開していくのかが、「チャンプ本」に選ばれること、つまり説得に成功するための要因である可能性がある。また深澤・山路・須藤（2015）は、外国人留学生による「ビブリオバトル」のスピーチの分析から、話し手が一方的に本の内容の紹介や引用、あるいは本の評価を述べても、説得力を持つ発表とならないことを述べ、話し手と聞き手の理解基盤の共有の重要性、そしてそのためのストラテジーの重要性を指摘している。

山路他（2014）は「コンテキスト共有」の分類として、1）現在共有している「場」そのものに言及するもの、2）紹介する本のタイトルや著者など、本の付帯する情報に喚起される予想や疑問を提示するもの、3）本との接触以前から聴衆が持つ経験や認識、疑問などを提示するもの、の3つを挙げている。さらに、山路他（2014）は、「コンテキスト共

有」を起点とした展開を分析し、紹介する本の内容により1) 予想が覆される、2) 疑問が解決する、3) 体験や認識に意義づけがされる、の3パターンに類型化できるとしている。

2.3. メタディスコース理論

2.3.1. メタディスコース理論の概要

説得を試みる場合、その内容が重要なのは言うまでもないが、伝え方が説得の成否に影響を与えることもあり、無視できない要素となる。説得的な内容にするためのストラテジーという観点からは、メタディスコース (metadiscourse) に関する研究が挙げられる。これはHylandが一連の論文で提唱している、学術文において、書き手が自分の主張や読み手に対する態度を伝えるために用いる対人的な方策のことである (Hyland 2005a)。

Hyland (2005a) はメタディスコースを、まずInteractive metadiscourseとInteractional metadiscourseの2つに分類している。そしてさらに、Hyland (2005b) ではInteractional metadiscourseをStanceとEngagementの2つに分け、それぞれの下位分類を提示している。表1は上記の2つの分類を統合した概要である。

まずInteractive metadiscourseは、読み手のために情報の整理を行う方策のことである。このうちTransitionは接続詞などを指し、Frame markersはテキストの機能、具体的には「結論を述べると」のようなものを指す。Endophoric markersは図表などの情報を言及する際に用いられる表現である「図1」などを指す。Evidentialsは他の情報を言及する際の「～によると」の類の表現である。最後のCode glossesは読者が観念的な内容の意味をとらえることを支援する「たとえば」などを指している。

次にInteractional metadiscourseについて説明する。これは、読み手を書き手の議論に巻き込む方策を指している。Stanceは書き手が自分の判断、意見や関与などを伝える方法を示すものであり、Engagementは書き手が自分の議論などについて読み手と関係を持つための方法を示す。

表1 Hylandによるメタディスコースモデル

Interactive metadiscourse	Interactional metadiscourse	
	Stance	Engagement
Transition		
Frame markers	Hedges	Reader pronouns
Endophoric markers	Boosters	Directives
Evidentials	Attitude markers	Questions
Code glosses	Self mention	Appeals to Shared knowledge
		Personal asides

金沢 (2016)

まずこのうちStanceには、Hedges, Boosters, Attitude markers, Self mentionの4種類が含まれる。Hedgesはいわゆる緩衝表現の「～かもしれない」などで、Boostersは書き手の主張の確実性を強調する表現で、「明らかに」や「絶対に」のようなものを指す。次にAttitude markersは書き手の命題への驚きや賛同、重要性などの感情的な態度を表すもので、「驚くべきことに」や「賛成する」などが含まれる。Self mentionは一人称代名詞を使うことなどにより、内容や対人関係、感情を強調するものである。これはHylandのメタディスコース理論では英語の論文が資料として使われていることと関係し、現象や結果の一般性を強調するために論文中では「I」など一人称代名詞は用いられないことが多いのだが、I argue that their…のように、特に強調したい際に使われるとしている。日本語の「私」の場合も同じような状況が考えられる。

Engagementには5種類の表現が含まれる。まずReader pronounsはyouを用いて読み手を談話に引き込む方法であり、さらにweは書き手と読み手をつなぐためによく用いられる方法だとしている。Directivesは動詞の命令形を使って、読者に何らかの行為をさせることを指す。例えば、Look at Table 1.やConsider…である。日本語の例としてはLee (2011)が挙げている「留意されたい」のようなものがある。Questionsは「なぜか」などの質問であり、書き手と読み手が同等の立場で問題を探求しようとするために用いられる。Appeals to shared knowledgeは、読み手に共有知識であることを認識させようとするものであり、「もちろん」などがある。Personal asidesは、書き手が流れを中断し、直接読み手にコメントを提供するようなものを指す。()の中に、「これはしばしば真実であるが」のようなコメントが入れ込まれる形になることが多い。

このメタディスコース理論を用いた日本語を資料にした研究としては、Lee (2011)、Lee・楊 (2013)、金沢 (2016) の新聞記事を対象とした研究がある。Lee (2011) は、学術論文と新聞の社説について、それぞれ英語と日本語のものを資料とし、Stance表現とEngagement表現の用いられ方の比較を行っており、英語の社説では日本語のものよりもEngagement表現が多く用いられていること、日本語の社説と論文どちらでも英語のものよりQuestionsが多く使われていることなどが明らかになっている。またLee・楊 (2013) は、日本語と英語にさらに中国語の新聞の社説も取り上げ比較している。中国語の社説の特徴として、BoostersやSelf mention, Appeals to shared knowledgeが多いことが挙げられるという。これはジャンルの異なる文章にも見られる特徴で、中国語ではAppeals to shared knowledge表現を多用して、自分の意見を強く、明確に、また読み手に働きかけながら主張していることがわかるとLee・楊は述べている。金沢 (2016) は日本語の新聞の論説記事を分析し、Transition markers, Evidentials, Hedges, Boosters, そしてAttitude markersが多く用いられているという結果を示している。これらのメタディスコース表現は、書き手が読み手を自分の議論に巻き込み、未然に誤解や反論を防ぐための試みであることから、読み手を説得する機能を帯びているとしている。

2.3.2. メタディスコース理論とパブリックスピーキング

ここまで述べてきたメタディスコースの理論は、元々Hylandによるアカデミックな文

章の分析から導き出されたものである。その後、学術論文だけでなく前節で紹介した新聞の社説の分析にも用いられているが、本研究のような口頭コミュニケーションの研究に適用できるものだろうか。それについてHyland (2015) は、この理論が口頭コミュニケーションの分析に用いられることも多くなってきていると述べている。例えば講義の談話例を挙げ、話し手である講義者は聞き手である学生たちが話に集中し理解できるように、「you」をよく使っていることを示している。これはHyland (2005b) の分類によれば、Engagement表現のReader pronounに当たるものであり、聞き手を談話に引き込むために使われるものであるとみなせる。Mauranen (2010) も口頭コミュニケーションにおけるメタディスコース表現の役割の重要性を述べ、分析に用いている。

このようなことから、パブリックスピーキング、とりわけビブリオバトルのように聴衆への説得が投票に結びつくタイプのスピーチの分析にはメタディスコース理論の枠組みは適合する。特に、Hylandのメタディスコース表現のうち、Interactional metadiscourseは、聴衆を議論に引き込むために使用するストラテジー、つまり説得の機能を持つ表現だとも考えられるため、有効だろう。

ビブリオバトルの投票はスピーチを直接評価するものではなく、スピーチを聞いた結果「読みたくなった」という主観的・直感的基準により行われるものである。聴衆の選好には、紹介された本がそもそも読みたい本であるかどうかや、非言語的要素等、内容や伝え方だけではないさまざまな要因が影響しており、それらを分離して測定することは不可能である。本研究は、結果的に成功したと見なしうる「チャンプ本」スピーチに見られる特徴を、コンテキスト共有、メタディスコースという観察可能な側面から限定的にはあるが把握しようと試みるものである。

3. 研究方法

3.1. 分析データ

本研究ではパブリックスピーキングにおける説得の特徴を抽出することを主な目的とする。研究データとして、ビブリオバトルの録画データを使用する。

ビブリオバトルの公式ルールには、発表者が面白いと思い他人にも読むことを薦めたいと思う本を持ち寄り、必ず5分で発表すること、発表の際にはビジュアルエイドなどは用いず口頭のみで行うこと、発表後に本に関するディスカッションを2~3分行い、最後に聴衆が自分が読みたいと思った本に投票し、「チャンプ本」を決定すること、が定められている⁴⁾。ビブリオバトルのデータを分析に用いる理由は、すべてのデータの内容がお薦め本の紹介であり、かつ口頭でのみ行われた5分ちょうどの長さのスピーチであるということである。つまり各データのテーマや条件がかなり統一されており、分析するのにふさわしいと考えられる。

なお、「全国大学ビブリオバトル」での決勝戦内で各年1冊の「チャンプ本」が決定しているが、その他のスピーチも決勝戦である首都決戦（あるいは京都決戦）に上がってくるまでに地域の大会から始まり、準決勝戦を経て勝ち上がってきたものであり、高い聴衆

の評価を得た内容とみなすことができる。そこで、大学ビブリオバトル決勝戦での勝敗にかかわらず、25人の参加者全員のスピーチ25本に共通する特徴を抽出し、それらをビブリオバトルにおける説得の成功の要素であるとみなすことにしたい。

それぞれのデータの概要を、表2, 3, 4に示す。まず表2に大学決勝戦2011, 2012, 2013,

表2 ビブリオバトル大学決勝戦データ

年	資料番号 (k) と本のタイトル名
2011	k1: 彼女はもういない, k2: 万物理論, k3: 赤ちゃんの科学, k4: 子どもが体験すべき50の危険なこと, k5: 女の決闘
2012	k6: 箱舟はいっぱい, k7: モロッコで断食「ラマダーン」, k8: 火の賜物 人は料理で進化した, k9: 子どもへのまなざし, k10: 「いき」の構造
2013	k11: ボーナストラック, k12: 生物学的文明論, k13: クリスマスプレゼント, k14: 葉隠入門, k15: ドキュメント 宇宙飛行士選抜試験
2014	k16: タテ書きはことばの景色をつくる, k17: 自分でやったほうが早い病, k18: どんどん変に・・・エドワード・ゴーリー インタビュー集成, k19: 極卵, k20: ペナンブラ氏の24時間書店
2015	k21: あん, k22: 人生ドラクエ化マニュアル, k23: 黒と茶の幻想, k24: 凍りの鯨, k25: 僕が20世紀と暮らしていた頃

表3 ビブリオバトル大学決勝戦2013における準決勝戦データ

準決勝ブロック	資料番号 (j) と本のタイトル名
A	j1: 小説家の休暇, j2: 求めない, j3: ない世界, j4: 12人の手紙, j5: すべてはもてるためである
B	j6: カレーの教科書, j7: ポケットの中の野生, j8: from everywhere, j9: トンデモ本の世界, j10: 世界は宗教で動いている
C	j11: 弁頭屋, j12: 凍りの鯨, j13: 磯野家の幸福, j14: オー, ファーザー, j15: 夜と霧
D	j16: サクリファイス, j17: 鳥類学者無謀にも恐竜を語る, j18: ふたり, j19: 森崎書店の日々, j20: 告白
E	j21: 礼儀作法入門, j22: 君の名残を, j23: 死神の精度, j24: 虐殺器官, j25: モダンタイムス

*準決勝戦は、各ブロック6人がスピーチを行うが、本データでは、決勝戦に進んだスピーチについては含めないことにする。

表4 ビブリオバトル初心者によるデータ

資料番号 (s) と本のタイトル名
s1: うちメシ, s2: インシテミル, s3: 空想科学読本, s4: ビブリオバトル, s5: 容疑者 x の献身

2014, 2015における決勝進出者各5名のスピーチ録画25本の録画データ（以下、決勝戦データと略記）を示す。続いて表3は、2013年の大学決勝戦に進むことができなかった25名の準決勝戦におけるスピーチ録画25本（以下、準決勝戦データと略記）である⁵⁾。最後の表4は、ビブリオバトル大学決勝戦および準決勝戦との比較のために用いる、ビブリオバトル初心者による録画データである。このデータはある大学の研究室の協力を得て、所属学生5名が行ったビブリオバトルを録画した5本（以下、初心者データと略記）である。事前に倫理的な配慮について検討し、十分な説明を行い、同意を得た上で録画したものである。

表2, 3, 4に示した録画データは、すべて書き起こしを行った。書き起こしは漢字仮名交じり文の形で行い、言い間違いや曖昧な発音も基本的にはそのまま記述した。なお、スピーチを行う際の非言語行動も説得には重要な要素であり、また言語行動と非言語行動は厳密には切り離せない面もあるが、今回の調査では言語的な要素に焦点を当てて分析をしたいと考え、非言語行動については記述しないことにした。

3.2. 分析の手順と方法

3.2.1. 分析の手法1: コンテキスト共有

まず分析の手順として、ビブリオバトルのスピーチにおいて話し手が試みているコンテキスト共有を抽出し、それを起点とした展開の分類を行う。

コンテキスト共有は、前述したように、話し手と聞き手が共通して持つ経験や認識に言及することで、その後話し手が語る内容を受容しやすくするための方法である（山路他2014）。山路他（2014）は10例のみから抽出した典型例により3つの類型を提示したが、本研究では、典型からは外れる例もカバーするため、より精緻化した定義のもとに分類を行うことにする。以下に定義と例を示す。

A: 現在共有している「場」そのものに言及する。会場での出来事や雰囲気への言及、聴衆を前にしての心境の吐露、聞き方に関する聴衆への要求などが含まれる。

例1) この人数のところでしゃべるっていうのがあまりないので、ちょっとわけ分かんないことを言うかもしれないんですけど、そこらへんは大人の意識でくみ取ってください。(資料番号k10)

B: 紹介する本のタイトルや著者名、装丁などを提示し、それらによって直接喚起され

る予想や疑問に言及する。

例2) まさにこれからの時期にぴったりのタイトルですが、皆さんはこのタイトルからどのような内容を想像されましたか。(k13)

C: 紹介する本との接触以前から持つ経験や認識、疑問などに言及する。

例3) 突然ですが、皆さんが最後にゆっくり旅を楽しんだのはいつのことでしょうか。(k23)

BまたはCタイプのコンテキスト共有は、その後の展開の起点となっている場合が多く見られ、その展開のしかたにはX) 予想が提示された場合には本の内容が予想を裏切るものであること、Y) 疑問が提示された場合にはその本によって疑問が解決されること、Z) 経験や既存の認識が提示された場合には本によってそれらの経験や認識に意義が与えられることを示す、という3つのパターンがみられる(山路他2014)。

本研究では、コンテキスト共有とそこからの展開の組み合わせとして以下の5つのパターンを想定し、対照データの中にこれらのパターンがどの程度出現するかをみる。

BX: タイトルや著者名などから喚起される予想が覆される。

BY: タイトルや著者名などから喚起される疑問が解決する。

CX: 以前からの認識が本によって覆される。

CY: 以前からの疑問が本によって解決する。

CZ: 本によって経験の意義づけがされたり、以前からの認識が強化されたりする。

3.2.2. 分析の手法2: メタディスコース

前節のコンテキスト共有はビブリオバトルのスピーチの内容に関わるものであったが、メタディスコースはどのように伝えるかに関わるものである。本研究では、Hyland (2005b) のメタディスコース表現のうち、Stance表現とEngagement表現を含むInteractional metadiscourseの視点でスピーチを分析していくことにする。以下に具体的な例を挙げながら詳細を説明する。

3.2.2.1. Stance表現

Stanceは書き手が自分の判断や意見、関与を伝える方法を示すものとされている。この中には、Hedges, Boosters, Attitude markers, Self mentionの4種類がある。

Hedges (緩衝表現) (以下、該当部分に下線を付す。)

例4) 野暮な人が一日で粋な人になれちゃう、というようなキャッチフレーズがつくようなものかもしれません。(k10)

例5) ものすごく面白くて魅力的な一人の芸術家について深く知ってという体験を試してみるのも面白いんじゃないかなーと思います⁶⁾。(k18)

Boosters (自分が述べたことに対する確実性の強調)

例6) 僕たちはこの2055年に進んでいいのかっていうことを自然と考えることができるはずです。(k2)

Attitude markers (驚きや賛同, 苛立ちなど命題への感情的態度を表明)

例7) それが私は非常に, えー, 衝撃的でショッキングな, えー, 出来事で, 一から宗教を学びたいと思って帰国して出会ったのがこの一冊です. (j10)

Self mention (一人称代名詞の使用)

例8) 私はこの本は, すべての人に読んでほしいとは思いません. (k17)

次の例のように, 必ずしも「私」ではなく「僕」や「自分」という語が使われる場合もある.

例9) 今回自分が紹介させていただく本はこちら, … (k12)

3.2.2.2. Engagement 表現

次にEngagement表現として, Personal pronouns, Directives, Questions, Appeals to shared knowledgeそしてPersonal asidesの5種類がある. スピーチに現れる具体例を以下に示す. なお, Hyland (2005b) ではReader pronounsとなっている種類については, 今回はスピーチを資料とするものであるため, Personal pronounsと呼ぶことにする.

Personal pronouns (二人称代名詞等の使用)

例10) 皆さんはこのタイトルからどのような内容を想像されましたか. (k13)

例11) 代わりばえない日々に退屈しているというそのあなた, ぜひ一度手にとって読んでみてください. (k23)

日本語で, しかもスピーチの場合には「皆さん」が一般的で, 「あなた」が使われることはあまりないが, 例11) のように使われるケースもある. また聞き手の一部に自分も含まれることを表したい場合には「我々」や「僕たち」なども使われる.

例12) そういったときに, 我々, 情報をうのみにするのではなくて, 情報を一歩立ち止まって疑ってみること, そういうことを僕たちに教えてくれる一冊になっています. (j9)

Directives (聞き手への命令や指示)

例13) ゲームで考えてみてください. (k22)

例14) このまま, このキャラでいくけど, 時々素に戻るから気にしないでね. (k4)

これらの他に, ビブリオバトルのスピーチの特性上, 「ぜひ読んでください.」類が頻出する.

Questions (質問)

例15) えー, 皆さん, カレー好きですか. (j6)

例16) なぜか. (k15)

Appeals to shared knowledge (共有知識であることを認識させる)

例17) やっぱり太宰治っていうと, なんかそういう暗い感じがあると思うんですね. (k5)

例18) たいてい皆さんよく感じることだと思うんですけども, … (k3)

Hyland (2005b) では、ここに含まれるものとして of course や obviously が例として挙げられ、読み手が既に知っている、あるいは共有している情報であることを認識させる機能を持つとしている。日本語の、しかも話し言葉の場合、文末表現でも同じようなことが表現できると考えられ、本研究では以下のようなものもここに含めることにした。

例19) えー、やっぱり先が読めないっていうのとかも、大事な事ですよね。(k11)

例20) たぶん知ってると思うんですけど、ダンボって耳で空飛ぶじゃないですか。(s3)

Personal asides (個人的コメントの挿入)

例21) えー、この本は、あ、何を言おうとしていたんだっけ。(k1)

Personal asides はもともと文の中で、今まで述べていたことの途中で、文脈から外れて書き手が個人的なコメントなどを挿入するようなタイプのものである。たとえば「…(ところでこれは十分に議論されていないことは事実である)…」のような形のものである。しかしスピーチの場合は、話し手が直接聞き手に話をしているので、こうしたタイプものは含まれないと思われる。そのかわりに、文脈から離れた独り言のような発話を含めることにした。

以上、具体例でビブリオバトルのスピーチに出現するメタディスコースを示した。

4. 研究結果

4.1. コンテキスト共有の現れ方

対象データにおけるコンテキスト共有出現の有無および種類を表5に示す。大半のデータで何らかの形でコンテキスト共有が現れており、出現の有無そのものには決勝戦データとそれ以外に差はみられない。なお、1つのデータで複数のコンテキスト共有が現れている場合も多くあるため、A, B, Cの合計は「コンテキスト共有あり」の数とは一致しない。

次に、コンテキスト共有を起点とした展開の有無と展開パターンの現れ方をみる。コン

表5 コンテキスト共有

コンテキスト共有の有無と種類	決勝戦データ 25本	準決勝戦データ 25本	初心者データ 5本
コンテキスト共有あり	22	23	4
A	12	10	0
B	11	10	2
C	12	15	3
コンテキスト共有なし	3	2	1

表6 コンテキスト共有を起点とした展開

コンテキスト共有を 起点とした展開の 有無とパターン	決勝戦 データ 25本	準決勝戦 データ 25本	初心者 データ 5本
コンテキスト共有あり	22	23	4
Aのみ	2	2	0
BまたはCあり	20	21	4
展開あり	20	16	2
BX	8	2	0
BY	2	3	0
CX	1	2	0
CY	3	8	2
CZ	8	3	0
展開なし	0	5	2

テキスト共有が出現しているもののうち、それを起点とした展開の有無と展開パターンを分析した結果を表6に示す。コンテキスト共有のうち内容の展開に関わるのはBとCで、展開パターンとしてBX, BY, CX, CY, CZの5種類がある。1本のデータに複数の展開パターンが含まれる場合もあるので、「展開あり」の総数と各パターンの合計は一致しない。決勝戦データで最も多かったのはBX（タイトルや著者名などから想起される予想を提示し共有しておいて、それを覆すパターン）とCZ（本を読む以前からの経験や認識を提示して共有し、本によって経験の意義づけがされたり、認識が強化されたりすることを示すパターン）である。一方、準決勝戦データで最も多いのはCY（本を読む以前からの疑問を提示して共有し、本によってその疑問が解決されることを示すパターン）である。初心者データではCYパターンのみ見られ（5本のうち2本）、その他のパターンは出現しなかった。

一方、コンテキスト共有のうちBまたはCが出現するが、その後の展開にはつながらない場合もある。すなわち、本に関する疑問や予想、本を読む以前からある経験や認識などを提示し共有したものの、その後それら疑問を解決したり経験の意味づけをしたりなどといった帰結が見られないものである。そうしたケースは決勝戦データにはなかったが、準決勝戦データには25本中5本、初心者データには5本中2本あった。

以下、決勝戦データに多かったBX, CZおよび準決勝データに多かったCYについて、起点となるコンテキスト共有とその後の展開の仕方の具体例をみる。

4.1.1. BX: タイトルや著者名などから喚起される予想が覆される

決勝戦データk1のコンテキスト共有を示す。

例22) 「彼女はもういない」。このタイトルだけ最初に見た私はこんな想像をしてしまいました。あるところに、仲のいいカップルがいて、彼女が病に冒されてしまい、二人は必死に闘病するけれども、彼女は亡くなり、しかし彼氏は今も元気に生きています、といった、お話かなと思ったんですが、…

話者自身がタイトルから予想した内容を語っているが、聴衆もその場で同様の予想をしたことを暗に前提としているとみなすことができる⁷⁾。この後、こうした予想に反して、内容は無差別連続殺人を扱ったミステリーで、結末は衝撃的であり、「いちど読んでいただければ、今私が言っていることと、このタイトルの本当の意味が、皆さんにわかっていただけだと思います」と述べている。

4.1.2. CZ: 本によって経験に意義づけがされたり、以前からの認識が強化されたりする

決勝戦データk25のコンテキスト共有を示す。

例23) えー皆さん、鯨の肉食べたことがありますか、さっき鯨の話だったのですけれども。あのーこれが聞くと年齢がばれる質問なのですからけれども。あのじゃ、別の質問です。算盤ありますよね、ぱちぱち。あれひっくり返してローラースケートにした人。絶対いると思います。私もシャーって行ってね、あのローラースケートに自分自身は乗らなかったのですけど、人形乗せてね、電車にしたりしました。

k25は、2035年に80歳の主人公が孫を相手に自分が子供だった20世紀について語るという本の紹介である。コンテキスト共有では聴衆の多くが共有するであろう20世紀の子供時代の記憶に言及している。その後、本の中で語られる20世紀のさまざまな事物を紹介して「読む人によって読書体験は全然変わります」と述べ、「ぜひ、どれが自分の心に刺さったか、あのー他の人たちと語っていただきたいなあと思います」と結んでいる。

4.1.3. CY: 以前からの疑問が本によって解決する

初心者データs1のコンテキスト共有を示す。s1は料理本の紹介である。

例24) みんなたぶん肉も豆腐も好きだし、わりとその、冷蔵庫の中に余ってたりするじゃないですか、豆腐って、みそ汁作ったりもできますけど、あんまりなんか、そんな、一人暮らししてて、まあこれは家族なんですけど、ぼくは一人暮らししてて、豆腐一個いっきに使うことなんてないし、であとやっぱなんかお肉食べたいときとかも、お肉、ひとパック全部食べることなんてあんまないし、…

初心者データは大学の研究室内で実施されたもので、聴衆も全員学生である。コンテキスト共有では料理をしたくても一人暮らしでは食材を余らせてしまうという、聴衆の多くが抱えているであろう問題を提示している。その後、紹介する本では食材を無駄にせず簡単に作れる料理のレシピがたくさん掲載されていることを述べ、「料理に興味があって、あでも時間があんまないなという人には、すごくお勧めできる本となっております」と結んでいる。

4.2. メタディスコース表現の現れ方

メタディスコース表現のうち、Interactional metadiscourse 表現の現れ方を量的に調査した。決勝戦データと、準決勝戦データについて、メタディスコースの使用回数を集計した結果を表7に示した。なお母数が少ないために参考ではあるが、初心者データの結果も示している。

まず決勝戦データと準決勝戦データとの間に、メタディスコースの使用回数に差があるかどうかを調べるため、ウィルコクソンの順位和検定を用いて比較した。その結果、決勝戦データと準決勝戦データとではメタディスコースの使用回数に有意な差があることが確認された ($p<0.05$)。さらに決勝戦データと初心者データのメタディスコース使用回数についても同様に比較したところ、強い有意差が確認された ($p<0.01$)。これらの結果は、「強い話し手」はより多くのメタディスコースを利用していることを示唆している。このことから、メタディスコースの使用回数が、自分の伝えたいことを効果的に話す表現をスピーチに多く取り入れているか否かと関係があること、すなわちパブリックスピーキングにおけるメタディスコース表現の使用頻度が説得の効果と関係があることが推測される。

次にメタディスコース表現の種類ごとの回数についてもウィルコクソンの順位和検定を用い比較した。メタディスコース表現のうち、決勝戦データと準決勝戦データとの間で Self mention と Directives に有意傾向が確認された ($p<0.10$)。これは、自分自身の本の内容に対する考え方を表明した上で、聴衆に対して「皆さん、ぜひ読んでください」のようにはっきりと指示するような形をとって働きかけを行なっていることを指しているが、これ

表7 Interactional metadiscourse 表現の使用回数

種類	決勝戦データ 25本		準決勝戦データ 25本		初心者データ 5本	
	総数 (%)	一本あたり平均	総数 (%)	一本あたり平均	総数 (%)	一本あたり平均
Hedges	36 (5.3)	1.4	24 (4.4)	1.0	0 (0)	0
Boosters	16 (2.4)	0.6	12 (2.2)	0.5	0 (0)	0
Attitude markers	212 (31.4)	8.5	194 (35.5)	7.8	31 (48.4)	6.2
Self mention	132 (19.6)	5.3	84 (15.4)	3.4	13 (20.3)	2.6
Personal pronouns	127 (18.8)	5.1	201 (18.6)	4.1	3 (4.7)	0.6
Directives	39 (5.8)	1.6	20 (3.7)	0.8	0 (0)	0
Questions	59 (8.7)	2.4	48 (8.8)	1.9	0 (0)	0
Appeals to Shared knowledge	51 (7.6)	2.0	58 (2.3)	10.6	15 (23.4)	3.0
Personal asides	3 (0.4)	0.1	5 (0.9)	0.2	2 (3.1)	0.4
総計	675 (100)	27.0	547 (100)	21.9	64 (100)	12.8

が決勝戦の方に多く現れるということは説得に効果を持ったことを意味している。これに関連し、初心者データではQuestionsやDirectivesが全く出現しておらず、初心者には聴衆への働きかけがうまくできていないことの現れであると言える。

5. 考察

本節では、上述してきたコンテキスト共有およびメタディスコースの使用について、双方を合わせて検討してみることにする。

前述したように、決勝戦データにおけるスピーチではコンテキスト共有とその後の展開のパターンとして、タイトルや著者名などから想起される予想を提示し、それを覆すBXのパターン、および本を読む以前からの経験や認識を提示して共有し、本によって経験の意義づけがされたり、認識が強化されたりすることを示すCZのパターンが多いことが観察された。一方準決勝戦データで最も多いのは、本を読む以前からの疑問を提示して共有し、本によってその疑問が解決されることを示すCYのパターンであった。決勝戦データに多いBXと準決勝戦データに多いCYを比較すると、CYは比較的直線的な話の進行であるのに対し、BXはコンテキスト共有によって聴衆が一旦抱いた予想を覆すという複雑なスピーチ構成にする必要がある、かつそれが成功すれば強い印象を聴衆に与えることになる。BXのパターンのスピーチは、聴衆の印象に残りやすい、より説得的なスピーチであるとも言えるが、それを成功させるための方策が必要となり、前述のメタディスコース表現の使用も重要な手段となってくる。例25) で見てみる。これは太宰治の『女の決闘』を扱ったスピーチである。

まず話し手は行1で、「ビブリオのお兄さんのあとですごいやりづらいんですけど。」と述べるが、これは前の発表者が子ども向けの話し方を混ぜながらスピーチをしたことに言及する「場」そのものへの共有である。これで聴衆の意識を引きつけた上で、行2で「太宰治の本を紹介する」と宣言する。ここで「どよんとしちゃったら、ごめんなさい。」と太宰の気分の沈んだイメージを聴衆に喚起させるためのコンテキスト共有を行う。行3では「皆さんどんな印象持たれますか。」と働きかける。これは「皆さん」と聴衆に呼びかけるPersonal pronounsのメタディスコース表現であり、さらに聴衆に質問を行うQuestionsのメタディスコース表現である。この発話をきっかけに聴衆は太宰のイメージを思い浮かべようとする。そしてそのイメージが共有されたものであることを実証するかのように司会者にも問いかけて、読むと暗い気持ちになるという答えを引き出している。行4では、これらの一連のやり取りで浮かび上がった太宰の暗いイメージについて、「やっぱり太宰治っていうと、何かそういう暗い感じがあると思うんですね。」とコンテキスト共有を行う。「やっぱり」は、Appeals to shared knowledgesのメタディスコース表現であり、聴衆に喚起させてきた暗いイメージが皆に共有されたものであることを確認させるような役割を果たしているのである。

ところが行6で「暗い感じ」を繰り返したところで、「大事ななのは、実は、ちょっと太宰が元気になっちゃったときの・・・作品なんです。」と述べる。「大事ななのは」と自分の現

例25) 女の決闘 (k5)

行 番号	スピーチの内容 (下線部は筆者による)	コンテキスト共有 (CSと略) および メタディスコース (MDと略)
1	えっと, [大学名] の [名前] といいます. えーっとビブリオのお兄さんの後ですごいやりづらいんですけど,	CS: 「場」について
2	えーっと自分が今から紹介するのは <u>太宰治の本</u> です. なんか, <u>どよんとしちゃったら</u> , ごめんなさい.	本のタイトルを提示. CS: 「どよんとする」
3	で, 太宰治っていうと, <u>皆さんどんな印象持たれますでしょうか</u> . (中略: 司会者にも質問し, 司会者とやり取りする. 暗いイメージを持つとの発言を引き出す.)	MD: 「皆さん」 「持たれますでしょうか」
4	えーっとやっぱり太宰治っていうと, なんかそういう暗い感じがあると思うんですね. <u>暗かったり, 社会不適応なイメージであったり, その後ろ向きな感じがするんじゃないかな</u> . そういう印象を持たれてる人って, ちょっと多いんじゃないかなっていうふうに思います.	CS: 「暗い感じ」 MD: 「やっぱり」
5	(中略: 太宰の作品の暗い内容の例が続く)	
6	で, 今日紹介するのはこの『新ハムレット』という本です. で, もう表紙も見るとちょっと暗い感じなんですけど, この本で, <u>大事な</u> のは, 実は, ちょっと太宰が元気になっちゃったときの, 太宰の人生の中で, 太宰アゲポヨ〜ンみたいな, ちょっと明るくなっちゃったときの作品なんです.	CS: 「暗い感じ」 MD: 「大事なのは」
7	で, 物語の内容は至って簡単です. もう, 不倫です, 不倫. (中略: あらすじ紹介) で, 男の中には2つの気持ちがあります. (中略) 1つは (中略) 2人とも生きてくれて思う気持ちと, もう1つは (中略) 悪魔みたいな気持ちがあつて. で, その2つの気持ちの中で, 太宰は, どちらが本当だったって言おうと思いますか. 本の中には太宰がこういうことを述べています. 「・・・醜いものだけを正体として信じ, 美しい願望も人間にはあるということを忘れてるのは間違いであります.」	
8	自分はもう, この本を, この文章を読んだ時, <u>すごい鳥肌が立った</u> んですね. なんでかっていうと, その生涯にわたって, 人間不信であった太宰, その自己嫌悪の固まりであった太宰が, それでも人間を信じようみたいな, 自分を愛そうってする, <u>そういう希望の光がこの文章には書かれてるんじゃないかな</u> っていうふうに, <u>自分は思いました</u> .	CS: 「希望の光がこの文章には書かれている」 MD: 「自分は・・・鳥肌が立った」「自分は思いました」
9	で, 暗い本であるとか, <u>太宰治みたいな小説家が苦手な方にもぜひ読んでいただきたい作品</u> だっていうふうに思います.	MD: 「・・・苦手な方にも」, 「ぜひ読んでいただきたい」
10	(中略)	
11	ありがとうございました.	

在話している事柄への態度を表明する Attitude marker のメタディスコース表現を用いて、暗くはない元気な太宰の作品だと、予想を覆すことを述べるのである。ここで聴衆は「暗い」、「暗い」と繰り返されたイメージを覆されることで、また一気に集中して話を聞こうとするはずである。そして、あらすじを紹介した後で、「その生涯にわたって、人間不信であった太宰、その自己嫌悪の固まりであった太宰が、それでも人間を信じようみたいな、自分を愛そうってする、そういう希望の光がこの文章には書かれてるんじゃないかなっていうふうに、自分は思いました。」と最初のコンテキスト共有を行った「暗い」というイメージを覆し「希望の光」だと述べる。この時、話し手は「自分は」と自分自身の考えであることを強調する Self mention のメタディスコース表現を用いている。そして最後に、「太宰治みたいな小説家が苦手な方にもぜひ読んでいただきたい」と結論づけるのである。

これらのことから、決勝戦に残ったスピーチの特徴として、複数回にわたり念入りなコンテキスト共有を行っていること、またコンテキスト共有の内容を起点にして、それを覆すなどの構造を取っていること、そしてその際にはコンテキスト共有やその後の展開に説得力を持たせるために、メタディスコース表現を積極的に用いているということが明らかになったと言える。

一方で準決勝戦データの方にも、本に関する疑問や予想、本を読む以前からある経験や認識などを提示してコンテキスト共有を行い、後にその予想を覆すという BX の構造を持つものが存在するが、メタディスコース表現を十分に用いなかったために、コンテキスト共有が十分にできなかった例や、逆にメタディスコース表現は効果的に使われているものの、予想を覆す内容そのものが弱い例が観察された。例 26) で具体的に説明する。例 26) は三島由紀夫の『小説家の休暇』についてのスピーチである。

例 26) では、『小説家の休暇』について、2つの種類のコンテキスト共有を行う。1つは行 2 の私生活をのぞき見たいという欲求があることへの言及で、本との接触以前から聴衆が持つ認識などについて共有するコンテキスト共有 C のタイプである。もう1つは、行 4 の本のタイトル「休暇」から予想されることへの言及で、コンテキスト共有 B のタイプである。私生活をのぞき見たいという欲求が、この本を読むことで満たされるという CY の構造を持つとともに、「休暇」や「日記」という気楽なイメージとは程遠い内容である意外性を述べる BX の構造を持っている。決勝戦データの例 25) ではメタディスコース表現を多く用いながら何度も太宰の暗いイメージを聴衆に喚起させていたのとは異なり、この例ではメタディスコース表現も自分の現在話している事柄への態度を表明する Attitude marker を用いるだけで、聴衆への語りかけや質問などが使われていない。そのため、コンテキスト共有が十分に行われないうまま、三島が日常の感想から徐々に高度に観念的な内容を記していることを述べ、「…(自分の視点の)限界点に達したときに、なるほどとか、いや、それはちょっと言い過ぎだろう、ナルシストだろうみたいな、何らかの感情が生まれるんです。」という結論に至ってしまう。楽しい『小説家の休暇』というタイトルと「休暇になっていない」内容のギャップをもっと強調させるような、コンテキスト共有を

例26) 小説家の休暇 (j1)

行 番号	スピーチの内容 (下線部は筆者による)	コンテキスト共有 (CSと略) および メタディスコース (MDと略)
1	皆さん、こんにちは。えー、リンゴがおいしい季節になってきて、ちょっとうれしいです。[名前]と申します。	
2	えー、話は全く変わるんですけども、現代において、プライバシーの意識が高まったことによって、(中略)私生活がみだりに公開されなくなると、 <u>私生活をのぞき見たいという欲求が高まっています。</u> で、この欲求を解消するのに、まあ、ネット上にある無数のブログでは満足できない、そう考える方にお勧めしたい本があります。	CS:「私生活をのぞき見たいという欲求が高まっています。で、この欲求を解消するのに・・・」
3	えー、三島由紀夫の『小説家の休暇』です。	タイトル提示
4	えー、この本には三島由紀夫のプライベートが日記形式でつづられています。えー、では、 <u>何でこの日記が面白いのか</u> という <u>と、こう、読んでいて、「あれ？」</u> ってなるんですね。何で「あれ？」ってなるのか、原因が2つありました。	CS:「何でこの日記が面白いのかという <u>と、・・・「あれ？」</u> ってなるんですね。」
5	まず登場人物。登場人物があまりにも大物過ぎる。(中略:川端康成との交友関係や、太宰治が登場することなどを語る)	MD:「大物すぎる」
6	ただ、次に、さらに <u>重大なのが</u> 、この本、えー、 <u>『小説家の休暇』というタイトルなんですけれども、実際のところ、あんまり休暇じゃないんですね。</u> (中略)残念ながら精神面に関しても難しいことをごちゃごちゃ、ごちゃごちゃと考えていて、全く休暇になっていません。	CS:「・・・実際のところ、あんまり休暇じゃないんですね。」 MD:「重大なのが・・・」
7	(中略:本からの引用をしながら、例を述べる)	
8	まあ、ただ、これを <u>読む側として面白いのは</u> 、このように、最初は日常生活の簡単な感想から始まって、こう、徐々に、徐々に暴走していくので、この過程をたどっていくことによって、こっから先は理解できないなという自分の視点の限界点が見えるんです。で、その限界点に達したときに、なるほどとか、いや、それはちょっと言い過ぎだろう、ナルシストだろうみたいな、何らかの感情が生まれるんです。(中略)	MD:「読む側として面白い」
9	皆さんも、ぜひ、三島由紀夫のあまり休暇ではない休暇、これをぜひ、 <u>のぞき見ることによって、自分の視点の限界点に出会ってみてください。</u> (中略)	MD:「出会ってみてください。」
10	ありがとうございました。	

生かした構成で、かつメタディスコース表現も効果的に用いられていれば、さらに説得力のあるスピーチになっていたのではないと思われる例である。

これらのことから、導入部で効果的なコンテキスト共有がされることが重要であるが、その際にはメタディスコース表現も大きい役割を演じていること、共有した内容が途中や結論部分で覆される印象的で意外性のある構造を取ることで聴衆の関心を引きつけ続けていることがわかる。そして、それらがスピーチの説得力につながると考える。

6. おわりに

スピーチを聴くというのは、本などを読むのと異なり、前に戻って内容を確認することができない。特にビブリオバトルの場合には、ビジュアルエイドの使用ができないし、5分という限られた時間に話をおさめなければならないため、一番伝えたいことを様々な手段で繰り返し聴衆の頭の中に喚起させる必要がある。従来いわゆる「話の枕」が必要だとはよく言われてきたことであるが、単なる枕では一時的な効果しか期待できない。決勝戦データでは、コンテキスト共有をするだけでなく、コンテキスト共有を起点とした展開を、メタディスコース表現を効果的に用いることで成功させているスピーチが多かった。つまり、それがスピーチの説得の要因の1つであると結論づけられるのではないだろうか。

説得には多くの要素が関わることはもちろんのことであり、本稿で取り上げたコンテキスト共有とメタディスコース表現の使用という観点からは、説得の要因を探求するにはやや限定的であることは否定できない。しかし、これまであまり取り上げられなかった日本のパブリックスピーキングにおける説得の仕方についての糸口をつかめたのではないかと考えている。

本研究ではビブリオバトルのスピーチにおける説得の特徴について分析を行ったが、これは他のパブリックスピーキングのジャンルにも応用できるのではないと思われる。今後は、様々なタイプのパブリックスピーキングのジャンルにもこの手法を適用し、結果を比較したいと考える。

謝 辞

本研究は、平成28年度科学研究費基盤研究(C)「グローバル化時代のパブリックスピーキングにおける「説得」の諸相」(16K02807)の助成を受けている。

註

- 1) Twitter社による140字以内で自分の思いを発信する情報サービスである。
- 2) ビブリオバトルは、2007年に谷口忠大によって開始された書評活動で、数名の発表者が自分の好きな書籍について5分で発表し、聴衆が自分が最も読みたくなった本に投票し、一番得票が多かった本を「チャンプ本」とするというソーシャルゲームの一種である。詳細は、知的書評合戦ビブリオバトル公式ウェブサイトに掲載されている。<http://www.bibliobattle.jp/>(2018年6月アクセス)。
- 3) 全国大学ビブリオバトルは2011年より毎年開催されており、地方予選を勝ち抜いた勝者が12月に

東京または京都に集まって「全国ビブリオバトル首都決戦（京都決戦）」が開催される。「首都決戦（京都決戦）」では5ブロックに分かれて準決勝が行われ、その準決勝の勝者5名による決勝が行われてその年の「チャンプ本」が決定する。2011年から2015年までの決勝戦の動画はYouTubeに公開されている。準決勝の動画は公開されている年と公開されていない年がある。

- 4) ビブリオバトルの公式ルールによる。詳細はウェブサイト上に公開されている。 <http://www.bibliobattle.jp/koushiki-ruru> (2018年6月アクセス)
- 5) 決勝戦はそれぞれ、2011年10月30日（首都決戦2011）、2012年10月21日（首都決戦2012）、2013年11月24日（首都決戦2013）、2014年12月14日（京都決戦2014）、2015年12月23日（首都決戦2015）として開催された。それぞれについて、以下のWebサイトに動画を含む情報がアップロードされている。また、準決勝については、1つのページにまとまってはいないが、YouTubeですべての動画を見ることができる。2011年 <http://shuto11.bibliobattle.jp/>、2012年 <http://shuto12.bibliobattle.jp/>、2013年 <http://shuto.bibliobattle.jp/record2013>、2014年 <http://zenkoku14.bibliobattle.jp/>、2015年 <http://zenkoku15.bibliobattle.jp/> (2018年6月アクセス)
- 6) 本来、「～かな」は疑問の意味を独り言のように表すなどの機能を持つ（文化庁 1990）とされてきたが、鈴木（2015）は「かなと思う」は意見表明の際に、言葉を選んで慎重に主張を行いつつ自己防衛も行う表現だとしている。
- 7) 山路他（2014）はこれを非明示的コンテキスト共有としている。

引用文献

- 東照二（2006）『歴代首相の言語力を診断する』研究社
- アリストテレス（戸塚七郎訳 1992）『弁論術』岩波文庫
- 今井芳昭（2006）『依頼と説得の心理学—人は他者にどう影響を与えるのか』セレクション社会心理学10, サイエンス社
- 金沢じゅん（2016）「日本語の新聞の論説記事における説得のストラテジー——メタディスコース研究の視点から——」『日本語学会2016年春季大会予稿集』, pp.33-40.
- 鈴木健（2007）「コミュニケーション論からのアプローチ」（菅野盾樹編『レトリック論を学ぶ人のために』）, 世界思想社
- 鈴木智美（2015）「意見表明に用いられる「かなと思う」—対立・摩擦を避け内に向かう言葉」『東京外国語大学留学生日本語教育センター論集』41, pp.61-78.
- 須藤秀紹（2013）「ビブリオバトルの科学」『ビブリオバトル公式ガイドブック ビブリオバトル入門』pp.114-134, 情報科学技術協会
- 砂山渡・矢田勝俊（2006）「会話データによる説得プロセスのモデル化と分析」『人口知能学会全国大会論文集』3C3-03.
- 平林由紀子・北原義典（2014）「説得力の強いスピーチにおける話者の動作と音声の特徴解析」『電子情報通信学会技術研究報告, HCS, ヒューマンコミュニケーション基礎』113 (462), pp.45-49, 一般社団法人電子情報通信学会
- 深澤のぞみ・山路奈保子・須藤秀紹（2015）「外国語教育におけるビブリオバトルと「説得」」計測自動制御学会 システム・情報部門学術講演会2015
- 深田博己（2002）『説得心理学ハンドブック：説得コミュニケーション研究の最前線』北大路書房
- 福沢諭吉（1978）『学問のすゝめ・改版』岩波文庫
- 文化庁（1990）『外国人のための基本語用例辞典（第三版）』大蔵省印刷局
- 山路奈保子・須藤秀紹・李セロン（2013）「書評ゲーム「ビブリオバトル」導入の試み—日本語パブリックスピーキング技能育成のために—」『日本語教育』155号, pp.175-188.
- 山路奈保子・深澤のぞみ・須藤秀紹（2014）「パブリックスピーキングにおけるコンテキスト共有—「ビブリオバトル」の導入部の観察から—」『2014年度日本語教育学会春季大会予稿集』, pp.341-342.
- 横山ひとみ・大坊郁夫（2008）「話し手の認知に及ぼすスピーチ速度の影響—話し手の信憑性および知覚された説得力に注目して—」『対人社会心理学研究』8, pp.65-70.
- 李セロン・山路奈保子（2012）「日本語パブリックスピーキング入門としての『ビブリオバトル』導入の試み」『日本語教育国際研究大会名古屋2012予稿集第一分冊』, p.273.

- Lee 風子・楊彩虹 (2013) 「日本語・英語・中国語の新聞の社説に現れる Stance 表現と Engagement 表現」, 『Studies in language science』 (立命館大学大学院言語教育情報研究科紀要), pp.75-91.
- Hyland, K. (2005a). *Metadiscourse*, London. U.K.
- Hyland, K. (2005b). Stance and engagement: A model of interaction in academic discourse, *Discourse Studies* 2005; 7; pp.173-192.
- Hyland, K. (2015). Metadiscourse. In Tracy, K. (ed.) *International Encyclopedia of Language and Social Interaction*. Oxford.
- Lee, N. I. (2011). Academic and Journalistic Writing in English and Japanese: A Contrastive Study on Stance and Engagement Expressions, *Journal of Modern Languages* Vol. 21, University of Malaya, pp.59-71.
- Mauranen, A. (2010). Features of English as a lingua franca in academia, *Helsinki English Studies* 2010 (Vol. 6), pp.6-28.
- Morrison, J. L. (1972). The Absence of a Rhetorical Tradition in Japanese Culture, *Western Speech*, Vol. 36, Western Association of Teachers of Speech, pp.89-102.