

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——

山路奈保子・須藤秀紹・李セロン

要 旨

本稿は、書評ゲームである「ビブリオバトル」を日本語パブリックスピーキング⁽¹⁾入門として大学・大学院留学生を対象とする日本語授業に取り入れる試みの実践報告である。「ビブリオバトル」は、複数のプレゼンターが各自で選んだ本を紹介した後、聴衆が「最も読みたくなった本」に投票し、最多票を得た本を「チャンプ本」とする書評ゲームである。これを留学生対象の日本語コースで実施した。参加学生はそれぞれ2度プレゼンターとして書評プレゼンテーションを行った。その結果、聴衆が「チャンプ本」を選ぶというゲーム性が参加学生のモチベーションを高め、聴衆の理解や共感に対する配慮をもたらした。ビブリオバトル導入は日本語学習者のパブリックスピーキング技能向上に有効であることが示唆された。

【キーワード】 ビブリオバトル、日本語パブリックスピーキング、書評、ゲーム性

1. はじめに

日本語教育の枠内で行われるパブリックスピーキング指導は、アカデミックプレゼンテーションの訓練のように学習者のニーズに直接的に応じるためのものもあるが、言語技能の強化や日本語学習のモチベーション強化を目的として行われる場合も多い(深澤・ヒルマン小林2012)。また、事物説明や意見表明のスピーチを取り入れた活動には、言語技能やモチベーションの強化に加え、トピックに関する新たな知識の獲得や、学習者と教員あるいは学習者同士の信頼関係の構築といった効果も期待される(和泉元ほか2005)。しかし、どのような内容であれ、クラスの学習者全員が話し手・聞き手として興味・関心をもって参加するよう仕向けるのが容易でないことは、指導を担当したことのある教員の多くが実感するところであろう。

本稿で報告する授業に取り入れた「ビブリオバトル」は、複数のプレゼンターが各自で選んだ本を紹介した後、聴衆が「最も読みたくなった本」に投票し、最多票を得た本を「チャンプ本」とする書評ゲームである。本という体裁のものであればどのような本の紹介でもいいという自由度の高さと、「チャンプ本を選ぶ」というゲームとしての特性から、学習者の積極的参加を促すとともに、学習者が自発的に「どうすれば言いたいことが伝わり、共感を得られるか」を模索することによってプレゼンテーションに関する技能が高まることが期待できる。本稿では、「ビブリオバトル」のルール・実施要領と「ビブリオバトル」導入授業の概要を述べ、参加した学習者のプレゼンテーションと質疑応答にみられる変化およびプレゼンテーション後の自己評価アンケートの結果から「ビブリオバトル」導

入の効果を検証する。

2. 書評ゲーム「ビブリオバトル」

ビブリオバトルは複数のプレゼンターによる本の紹介の後、参加者の投票により「チャンプ本」を決定するというゲームである。「知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト」によると、ビブリオバトルの原型は2007年に京都大学大学院情報学研究科共生システム論研究室における勉強会の一形態として考案されたという。その後、後述するような形式に収斂するとともに、関西の大学を中心に他機関にも拡がりはじめた。2010年より、各地での予選を勝ち抜いた学生代表による決勝戦である「ビブリオバトル首都決戦」が開催され、第3回の「ビブリオバトル首都決戦2012」は予選参加者数524名を数えた。筆者らの所属する大学でも、学生サークル「ビブリオバトル部」が、学内外で定期的に市民参加イベントとしてビブリオバトルを開催している。「首都決戦」をはじめ、各地で開催されるビブリオバトルの模様の多くは動画としてYouTubeにアップロードされており、さまざまな書評プレゼンテーションをインターネット上で視聴することができる⁽²⁾。

2-1 「ビブリオバトル」のルールと実施要領

ビブリオバトルには以下に示す「公式ルール」と「ルールの補足」が定められている（「知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト」より）。

【公式ルール】

- (1) 発表参加者が読んで面白いと思った本を持って集まる。
- (2) 順番に一人5分間で本を紹介する。
- (3) それぞれの発表の後に参加者全員でその発表に関するディスカッションを2～3分行う。
- (4) すべての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなったか？」を基準とした投票を参加者全員一票で行い、最多票を集めたものを「チャンプ本」とする。

【ルールの補足】

1. 各発表参加者が自分で読んで面白いと思った本を持ってきて集まる。
 - a. 他人が推薦したものでもかまわないが、必ず発表者自身が選ぶこと。
 - b. それぞれの開催でテーマを設定することは問題ない。
2. 順番に一人5分でカウントダウンタイマーをまわしながら本を紹介する。
 - a. 5分が過ぎた時点でタイムアップとし発表を終了する。
 - b. 原則レジュメやプレゼン資料の配布等はせず、できるだけライブ感を持って発表する。
 - c. 発表者は必ず5分間を使い切る。
3. 紹介された本について2～3分のディスカッションを行う。
 - a. 発表内容の揚げ足をとったり、批判をするようなことはせず、発表内容でわからなかった点の追加説明や、「どの本を一番読みたくなったか？」の判断を後でするための材料をきく。
 - b. 全参加者がその場が楽しい場となるように配慮する。

4. 全発表参加者に紹介された本の中で「どの本を一番読みたくなったか？」を基準に参加者全員で投票を行い最多票を集めたものをチャンプ本として決定する。
 - a. 紳士協定として、自分の紹介した本には投票せず、紹介者も他の発表者の本に投票する。
 - b. チャンプ本は参加者全員の投票で民主的な投票で決定され、教員や司会者、審査員といった少数権力者により決定されてはならない。

ビブリオバトルの実施要領をもう少し詳しく述べる。ビブリオバトル実施に必要なのは、進行を担当する司会者とカウントダウンタイマーである。どのようなカウントダウンタイマーをどのように設置するかについての規定はないが、多くの場合、図1の写真のように、プレゼンターよりはむしろ聴衆のほうからよく見えるよう設置される。こうすることで残り時間に対する緊張感をプレゼンターと聴衆の両方に与え、ゲームとして「盛り上がる」からであろう。

プレゼンターの人数にも規定はないが、「4～8名程度が望ましい」（谷口・川上・片井2010）とされる。紹介する本については「本」という以外に何の規定もない。マンガ、図鑑、写真集、料理のレシピ本、雑誌でもよい。言語についても規定がないので、日本語以外の言語で書かれたものでも可能である。「ルールの補足」にあるように、配布資料やスライドなどを用いることは原則として不可である。原稿やメモなどを見る



図1 プレゼンターとカウントダウンタイマー

ことにルール上の制限はないが、「できるだけライブ感を持って発表する」（「ルールの補足」）ことが推奨されている。プレゼンターは、図1の写真のように、紹介する本のみを提示して本の紹介を行う。ただし、本のページを開いて中の絵や写真などを提示することは可能である。

プレゼンテーションにおける「5分」という制限時間は厳密に守られる。5分経過するとタイムアップを知らせるアラームが鳴り、「ルールの補足」にあるように、プレゼンターはただちにプレゼンテーションを止めなければならない。反対に、準備した内容をすべて話し終わったからといって5分未満で切り上げることも許されず、アラームが鳴るまで必ず何か話し続けなければならない。この「5分間規定」の厳密さもビブリオバトルのゲーム性をなす要素の1つである。タイムアップ後はただちに質疑応答に入る。

すべてのプレゼンテーションと質疑応答が終了した後に参加者全員による投票を行う。投票の行い方に規定はなく、無記名投票で行うのが基本であるが、運営の簡略化のために挙手によって行われる場合も多いようである。

パブリックスピーキングを行う場としてのビブリオバトルの最大の特徴は、「多数決によりチャンプ本を決定する」というゲーム性にある。ビブリオバトルのプレゼンテーションには「聴衆にその本を読みたいと思わせる」という極めて明確なゴールがあり、そこに到達できたかどうかは得票という結果となって即時に現れる。ゲームであることによっ

て、勝つための努力、限られた時間でいかに効果的に伝えるかについての探究が促され、得られた結果がプレゼンターへのフィードバックとなり、プレゼンテーション技能のさらなる向上へとつながることが期待される（谷口2010）。

2-2 日本語パブリックスピーキング入門としてビブリオバトルを導入する意義

本稿で報告する授業実践の対象となった学習者は、工学を専門とする学部・大学院留学生である。彼らにとって現在差し迫って必要であるのはアカデミックプレゼンテーションの技能であるが、深澤・ヒルマン小林（2011）も指摘するように、卒業・修了後も日本語を用いて社会生活を送るとすれば、実験や調査に関する情報を正確に効率よく伝えるアカデミックプレゼンテーションの技能だけでなく、個人的な経験や意見を交えて聴衆の共感を得たり行動を促したりするスピーチの技能も必要になる。前者の技能は留学生自身にとっても必要性が認識されやすく、専門教員による直接指導や、研究室仲間のプレゼンテーションを見ることなどを通じて獲得されることも期待できるが、後者の技能を意識的に身につける機会は限られており、日本語教育の場で育成を図る意義は大きいと思われる。このようなスピーチ技能を育成するための方法として、特にパブリックスピーキングの経験がない、または少ない学習者を対象とする場合に、ビブリオバトルは有効であると筆者らは考えた。

ビブリオバトルの利点としては、(1) テーマ・内容の自由度の高さ (2) 全員投票によるフィードバック効果 (3) 時間制限による内容構成への意識の強化の3点が挙げられる。

ビブリオバトルのプレゼンテーションは本の紹介であるが、すでに述べたように、本の選択は自由である。したがって、例えば好きなアイドルの写真集を持ってきてそのアイドルについて5分間語ることも可能であるし、日本では知られていないが母国では有名な本を紹介すれば、それは文化・社会に関する紹介にもなり得る。

スピーチ教育において、とくに学習者の日本語レベルがまだ低い段階では、全員の知的好奇心を満たすテーマを設定することは困難である。また、学習者の日本語レベルにばらつきがある場合、同一テーマではレベル差がそのままスピーチの完成度の差に反映されやすく、これがレベル下位者のモチベーションに影響すると思われる。さらに、受講者の出身が特定の国に偏っている場合、学習者間で内容が重複しないような配慮がテーマ設定上必要になる。ビブリオバトルでは参加者自身が自分の興味と日本語レベルに合致した本を選ぶことができるため、テーマに対する興味や知識の濃淡にモチベーションが影響されにくく、日本語レベルのばらつきがあるクラスでも実施可能である。

全員投票により「チャンプ本」を選ぶという仕組みは、プレゼンターとなる学習者に対し、聴衆の理解と共感を得られるよう形式面でも音声面でも配慮するよう促すことが期待できる。土岐（2001）はスピーチ教育の問題として、聞く側に対する配慮の欠如を指摘している。この問題への対処として、スピーチ原稿の作成過程やスピーチ後の振り返りにグループ活動を取り入れるなど、さまざまな実践が試みられている（林2010など）。一方、ビブリオバトルは前後の活動ではなく、スピーチの現場そのものが聞き手によるフィードバックを直接受ける場となる。聞く側がいわば「権力」を握っているわけであるから、プレゼンターは聞き手の反応を意識しないわけにはいかない。この点で、「チャンプ本」に

選ばれることは、例えば「スピーチコンテストで優勝する」ことと一見似ているようであるが、後者が多くの場合審査員などの「権威者」による「評価」を得た結果であるのに対し、前者は「その場にいる全ての聴衆」の「共感」を得た結果であり、性質が異なる。この違いについて、谷口・須藤（2011）は、権威者に決定権がある場合は発表者の語りがその権威の方向に向けられ、他の参加者の疎外を招くが、すべての参加者に「チャンプ本」を決める権利があれば、それが「発表を傾聴する責任と姿勢にも反映される」と述べる。日本語教育の場でスピーチを行う場合、「先生にさえ理解できれば、他の学習者にわからなくてもよい」という態度をとり、話し手としても聞き手としても他の学習者に関心を払わない学習者もいるが、「チャンプ本」決定の仕組みは、聞き手に権利と責任が生じることにより、話し手としてだけではなく聞き手としての態度にも変化をもたらすことが期待できるわけである。

「チャンプ本」という仕組みにはもう1つ利点がある。「チャンプ本」という名称が示すように、投票の対象はあくまで「本」である。したがって、仮に自分が紹介した本がチャンプ本に選ばれなくても、それは「本が悪い」のであり、自分自身への評価が低いということの意味しないため、ネガティブな結果から生じる心理的負担が比較的少ないといえる。

5分間という制限時間は、規定の時間内でどの程度話せるかを考えて内容を構成する習慣をつける効果が期待できる。日本語教育において厳密な制限時間を設けてスピーチやプレゼンテーションを行わせることは少ないと思われるが、与えられた時間に応じてスピーチの内容を構成することはあらゆる場面で必要であり、自分が5分間でどの程度の量を話すことができるか把握しておく意義は大きい。ビブリオバトルのように、1秒も超過してはならず早く切り上げることも許されないという状況は現実にはほとんどないが、残り時間に応じてその場の判断でスピーチの内容を調節する技能もまた重要であり、カウントダウンタイマーにプレッシャーをかけられながらその訓練をする効果は大きいと思われる。

3. 「ビブリオバトル」導入授業の概要

筆者らが所属する大学における日本語コース内で実施したビブリオバトルについて、その概要を述べる。当該コースはこの大学で2011年後期に工学系専攻の学部・大学院留学生対象講義として開講された4つの日本語コースのうちの1つである。受講する学生の日本語レベルの目安は「中級」としていたが、レベルによる受講制限は行わなかったため、実際には初中級レベルの学生や上級レベルの学生も受講した。

週1回・全14回の講義のうち、初回講義から5回と後半回のうちの3回、1回90分の講義のうち約60分をビブリオバトルにあてた⁽³⁾。それぞれの受講者が前半（「第1回」）と後半（「第2回」）の各2回プレゼンターとなり、3グループに分かれてプレゼンテーションを行った。

前半5回の内容は以下のとおりである。

1. ビブリオバトルについての説明とデモンストレーション
（日本人学生3名がプレゼンターとなって例を見せ、投票までを実施）
2. ビブリオバトル第1回 グループ①

3. ビブリオバトル第1回 グループ②
4. ビブリオバトル第1回 グループ③
5. 第1回ビブリオバトルを振り返って

「第2回」も同様にグループ①～③に分かれ3回にわたって行った⁽⁴⁾。

ビブリオバトル実施回は、日本人学生や、担当教員以外の教職員も各回10名程度が聴衆として参加し、投票した。司会進行は教員ではなく、留学生（当該授業の受講者ではない、上級レベルの学生）が担当した。当初受講者は13名であったが、途中で出席できなくなった者が3名あり、「第1回」「第2回」とも参加できたのは10名であった。

各回ともビブリオバトルの公式ルールに則って実施したが、通常のビブリオバトルとは異なり、日本では手に入らない本を紹介する学生が多いことを考慮して、本の実物がなければインターネット上の画像などを印刷したもので代用してよいことにした。また「チャンプ本」の決定は、学生の心理的負担への配慮と、教員や他の学生からの影響を排除する意図から、挙手ではなく秘密投票で決定し、「チャンプ本」以外の順位や得票数は公表しなかった。

各回・各グループで発表した学生と紹介した本を表1に示す。発表順はすべてくじ引きで決定した。KRは韓国、CHは中国出身の学生を示し、★は各グループのチャンプ本を示す。書名は学生が紹介したとおりに示し、原書が英語である場合は英語の原題を、また日本語訳がある場合は日本語訳の書名を括弧内に示した。

「第1回」実施にあたっては、ビブリオバトルにおけるプレゼンテーションのルールについての説明は行ったが、構成の方法や表現などプレゼンテーションの形式面での指導は行わなかった。これは、この時点において参加学生にどの程度のプレゼンテーション技能があるかをみる目的もあったが、日本語学習としてではなくゲームとしてのビブリオバトルを楽しんでもらうこと、形式面にとらわれず人前で長く話すことに慣れてもらうことを意図していたためでもある。また第1回、第2回とも教員による原稿チェック等の事前指導は行っていない。授業の中でも原稿作成や練習の時間はとらず、参加者はすべての準備を授業外で行ったうえでプレゼンテーションに臨んだ。

全員が第1回ビブリオバトルを終えた講義第5回において、はじめてプレゼンテーションの構成について考える時間をとった。この講義では、参加学生のうち1名(CH2)によるプレゼンテーションと、「ビブリオバトル首都決戦2011」におけるチャンプ本と審査員特別賞受賞の2つのプレゼンテーションの、動画と書き起こしによる観察を行った。CH2のプレゼンテーションは、はっきりした導入部と終結部があり、メタ言語表現を用いるなど構造が明確であったが、本についての客観的情報のみで構成され、個人的な感想や経験などには触れておらず、聴衆へのアピールはいまひとつであり、得票数は多くなかった。講義では、CH2のプレゼンテーションの優れている点を確認した後、首都決戦のプレゼンテーションと比較して何が欠けているかを考えて意見を述べあった。この講義での観察に基づき、第2回プレゼンテーションを準備するよう指示した。

すべての学生が第2回プレゼンテーションを終了した後に、第1回、第2回を通じた個別のフィードバックを書面で行った。

表1 参加学生と紹介した本

第1回—グループ①

KR1	交換留学生（学部）	『三鷹の森 ジブリ美術館』（図録）★
CH1	研究生	『あなたの一生に大きな感動を与えた日本語』（中国で出版された日本語に関するエッセイ集）
CH2	博士課程2年生	『平凡の世界』（中国の小説）
CH3	博士課程2年生	『The Secret History of the Mongols』（日本語訳『元朝秘史』：モンゴルの歴史書）
CH4	博士課程2年生	『西遊記』

第1回—グループ②

CH5	博士課程1年生	『水は答えを知っている』江本勝
CH6	博士課程2年生	『三国演義』
KR2	交換留学生（学部）	『Pieces of You』（韓国の小説）
CH7	博士課程1年生	『道は開ける』D. カーネギー★

第1回—グループ③

KR3	交換留学生（学部）	『最遊記』峰倉かずや（マンガ）
CH8	学部2年生	『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら』岩崎夏海★
CH9	研究生	『アイヌ民族の歴史といま』知里むつみ
CH10	博士課程2年生	『水滸伝』

第2回—グループ①

KR3	交換留学生（学部）	『競争に反対する』（原題『No Contest』日本語訳『競争社会をこえて』アルフィ・コーン）
CH8	学部2年生	『日本人の知らない日本語』蛇蔵、海野風子★
CH10	博士課程2年生	『日本留学1000日—北京っ娘の東京体験』小草

第2回—グループ②

CH2	博士課程2年生	『噴火湾 クジラとその仲間』噴火湾海洋動物観察協会（写真集）
KR1	交換留学生（学部）	『エディの天国』（原題『The Five People You Meet in Heaven』日本語訳『天国の5人』ミッチ・アルボム）★
KR2	交換留学生（学部）	『The Hobbit』（日本語訳『ホビット』J.R.R. トールキン）
CH7	博士課程1年生	『新北海道の花』梅沢俊（図鑑）

第2回—グループ③

CH3	博士課程2年生	『ジャングル史詩』（日本語訳『ジャングル モンゴル英雄叙事詩2』）
CH1	研究生	『日本人の知らない日本語』蛇蔵、海野風子
CH5	博士課程1年生	『カイくんと子どもたち 家族の絆』（写真集）★

4. 参加学生によるプレゼンテーションの例

参加学生の一人、CH5の第2回のプレゼンテーションと質疑応答を紹介する。CH5は全参加者中日本語学習歴が最も浅く、このコースと並行して初級後半の補講コースも受講していた。質疑応答で単語レベルでの応答に終始していることから明らかなように、口頭表現能力としてはこの時点ではまだ初級の域を出ていなかった。

第1回のプレゼンテーションでは4名のプレゼンター中得票率24%で同率2位であったが、第2回のプレゼンテーションでは3名のプレゼンター中得票率60%で「チャンプ本」を獲得した。

第1回のプレゼンテーションでは本の内容の説明に語彙・表現の上でも手順の上でも難があり、質疑応答の際に出された質問からみても、聴衆に説明が理解されなかったことは明らかであった。また、本に関する情報のみで時間切れとなってしまう、CH5自身の意見・感想などは述べられなかった。第2回のプレゼンテーションは、その反省を踏まえたものと思われ、第1回プレゼンテーションからは大幅な改善が見られた。

プレゼンテーションの採録にあたり、[] で文番号を示した。質疑応答部分における「JP」は日本人学生、「教員1」は講義担当教員、「教員2」は講義担当ではなく聴衆として参加した教員を示す。また、司会者による質疑応答時の進行のための発話は省略した。

第2回プレゼンテーション：CH5

CH5：[1] 私は今回紹介させて、させていただく本はこちらになりました、あ、なります。[2]「カイくん子どもたち、家族の絆」です。[3] ソフトバンクのお父さん知っていますか。(聴衆から「あー」という声と笑い) [4] その犬がカイくんです。[5] カイくんは2003年10月じゅ、10日に北海道で生まれました。(聴衆から「そう」「へえ」などの声) [6] 今CM、ドラマ、イベントなどで活躍中です。[7] ソフトバンクのお父さんのCMが一番有名だと思います。[8] この本はカイくんのいか、一家の家族旅行について、しゃ、あ、写真集です。[9] カイくんの家族は、カイくんと、カイ君の愛するお母さん、き、きと、あ、トキナちゃんです、と、4ぴき子どもたちがいます。[10] カイくん、ん、この本はいろいろなカイくんたちの、カイ、が、みて、温泉で体験の写真です。[11] カイくんたちの話しもあります。[12] とてもかわいくておもしろいです。[13] この本をお薦めしたい理由はふつあります。[14] ひとつめはこの本は、よみ、よみやすいです。[15] わたしは日本語の初心者です。[16] 難しいの日本語、難しい日本語の本はちょっと無理です。[17] この本は、やす、やすい、よみやす、あ、[18] 先に本を読みながら、辞書を、辞書を引いていました。[19] ワンページは1時間かかりました。(聴衆からため息) [20] ちょっと無理です。[21] 難しいなあ、つまらないなあ、いやだな。[22] そして中止しました。[23] でもこの本は、この本の中に写真をいっぱいあります。[24] 話も簡単です。[25] 読みやすくて、おもしろく感じられました。[26] そして、1ページごとに続いていました。[27] そのあとはもう1回読みたいと思います。[28] ふつ、ふつめの理由は、わたしが犬が大好きです。[29] でもわたしは、犬だけの写真を撮ったことがなく、犬たちの話しも考えたことはありません。[30] でも、この本も、この本は犬だけの写真です。[31] ことばも犬のかいしゃ、あ、会話です。[32] たとえば、…たとえば…(ページを探す。約15秒間) この、(写真を示して) 犬の会話です。(聴衆から軽い笑いが漏れる) [33]「家族の絆って難しいな」(聴衆爆笑) と言いましたは、カイくんは本当にお父さんになっているみたい。[34] そして、トキナちゃんは、あ、トキナちゃんは(ページを探す。約10秒間)「あぶないから遠くに行かないように」と言いました。[35] その、ほんとうにお母さんの姿になります。[36] また、ときどき、(タイマーを振り返ってあと5秒しかないことに気づき) [37] お、(聴衆から笑い) ほんとうにおもしろいです。(終了ベル) (聴衆爆笑)

〈質疑応答〉

JP1：あの、カイくんは、の、本当の家族ですか

CH5：そうです

JP1：その写真集のために、犬を、こう（聴衆爆笑）

CH5：ちがいます

JP1：本当の奥さんと本当の子どもですか

CH5：はい

JP1：あー

JP2：えっと、その本の中で一番好きな写真は何ですか

CH5：（ページを探して、子犬たちの写真を示す）この写真です（聴衆から笑い）

JP2：ありがとうございました

教員2：撮影した場所は、北海道ですか

CH5：北海道、ちがいます（本の中から該当箇所を探す）

教員2：どこですか

CH5：（漢字の読み方がわからず、無言で司会の学生に該当箇所を見せる）

司会：千葉県です（聴衆から笑い）

教員1：その本をどこで見つけましたか

CH5：見つけ…

教員1：どこで、その本に会いましたか

CH5：あー、研究室（聴衆から笑い）

JP3：それは、買ったんですか、自分で

CH5：自分じゃない、研究室の…（聴衆から笑い）

JP3：あ、はい

「チャンプ本」は「読みたくなった」という主観的・直感的基準で選ばれるもので、何が高評価につながったかを客観的に示すのは難しい。しかし、CH5のプレゼンテーションには聴衆に理解され共感されるための明らかな工夫が見られる。以下、CH5が「チャンプ本」獲得に成功した要因と考えられるものを5点挙げる。

(1) 紹介しやすい本を選択している

CH5が紹介した本は写真集であり、被写体は聴衆もよく知っている有名な犬で、設定も単純である。したがって、本そのものに関しては複雑な説明を要しない。初級から初中級レベルにあるCH5の日本語力を考慮すると、「身の丈に合った本」といえるであろう。

(2) 談話の展開がわかりやすい

プレゼンテーションの構成には、導入[1][2]→写真の被写体についての紹介[3]～[9]→内容の紹介[10]～[12]→本を薦める理由[13]～[36]→まとめ[37]という、まとまりのあるわかりやすい展開となっている。また、「この本をお薦めする理由はふつ(2つ)あります。ひとつめは～([13][14])」と、メタ言語表現による構造化が行われている。

(3) 聴衆とのインターアクションがあり、それを楽しむ余裕がある

「ソフトバンクのお父さん知っていますか([3])」という聴衆への呼びかけがあり、こ

れが聴衆の興味をひきつけるのに効果的であった。その後も「カイくん」の台詞を紹介して爆笑を誘っている（[33]）。質疑応答ではCH5の答えのたびに聴衆が笑っており、CH5はプレゼンテーションを通じて聴衆を味方につけたといえるだろう。また、CH5は時折原稿に目を落としていたものの、基本的には聴衆の方を見ており、微笑みを絶やさずリラックスした様子であった。終了直前にタイマーを振り返って見たのは、聴衆の様子を見ていて時間が迫っていることに気がついたためである。つまり、話しながら聴衆を観察する余裕があったということである。

(4) 平易な語彙・表現を用いている

今回実施したビブリオバトルでは、とくに第1回において、難易度の高い語彙を用いたために、日本人にも理解が難しいプレゼンテーションとなったものが多く、CH5の第1回プレゼンテーションもその1つであった。この第2回プレゼンテーションはほぼ全員が理解できるであろう語彙で構成されている。

(5) 自らの経験をまじえることで、聴衆の共感を得ている

[18]～[22]では日本語の本を読もうとしても難しくて挫折してしまうことが語られている。この点で留学生はもちろん、日本人学生の共感を得ることに成功したものと思われる。

5. プレゼンテーション終了後のアンケート結果

第1回、第2回のプレゼンテーション後にそれぞれアンケートを実施し、自分のプレゼンテーションに対する評価とビブリオバトルに対する評価を求めた。質問項目と第1回、第2回の回答の平均値を表2に示す。設問A～Hはプレゼンテーションへの自己評価、I～Kはビブリオバトルへの評価である。それぞれの設問に対する回答は「4: とてもそう思う」「3: ある程度そう思う」「2: あまりそう思わない」「1: そう思わない」の4つの選択肢の中から選んでもらった。なお、アンケートは当該グループ全員がプレゼンテーションを終えた直後に実施し、投票結果を発表する前に回収しており、投票結果の回答への影響はない。第1回のみ参加したCH4、CH6、CH9の回答は集計から除外し、第1回、第2回とも参加

表2 発表終了後アンケートの回答（平均値）

	第1回 平均	第2回 平均
A. 内容を整理して説得力のある説明ができましたか	2.7	2.8
B. 正しい語彙や文法を使えましたか	2.4	2.7
C. 聴衆はあなたの発表に興味をもってくれましたか	2.7	3.1
D. 聴衆に言いたいことは伝わりましたか	2.7	3.0
E. みんなに分かりやすいように大きな声でゆっくりと説明できましたか	3.0	2.9
F. 質問されたとき、質問の意味がわかりましたか	3.1	3.4
G. 質問されたとき、質問に答えられましたか	2.9	3.5
H. 自分の発表に満足しましたか	2.2	2.4
I. 今日のビブリオバトルは楽しかったですか	3.1	3.3
J. またビブリオバトルの発表をしたいですか	2.9	3.0
K. ビブリオバトルは日本語の勉強に役に立つと思いますか	3.5	3.5

した10名分の回答を分析対象とした。

設問E「みんなにわかりやすいように大きな声でゆっくり説明できましたか」のみ2回目でわずかに下がり、設問K「ビブリオバトルは日本語の勉強に役に立つと思いますか」は横ばいであるが、それ以外の項目は概ね2回目で評価が上がっている。聴衆の反応に関する項目(C, D)、質疑応答に関する項目(F, G)、ビブリオバトルに対する評価(I~K)は2回目で平均3以上となった。全体として、2回のプレゼンテーションで聴衆とのインターアクションに自信が深まり、モチベーションが高まったことがうかがえる。

表3は個別の回答を示したものである。①、②はそれぞれ第1回、第2回のプレゼンテーション、★は「チャンプ本」となったプレゼンテーションを示す。表中の数字は各参加学生が選んだ選択肢番号を示し、第1回と第2回を比較して評価が高い方に下線を付している。A~Kの平均でみると、第2回で評価を上げた学生が7名、評価を下げた学生が3名である。第2回で評価を下げた学生のうち、CH8、KR1は第1回で「チャンプ本」を獲得しており、そのことが第2回プレゼンテーションへのプレッシャーとなって自己評価を下げる結果になった可能性が考えられる。「チャンプ本」を獲得しなかった学生では、KR3を除いて概ね評価が上がっている。最終的には全員が「ビブリオバトルは楽しかった」「ビブリオバトルは日本語の勉強に役に立つ」とし、KR3を除く全員が「またビブリオバトルの発表をしたい」と回答した。

表3 発表終了後アンケートの回答（個別データ）

	CH1		CH2		CH3		CH5		CH7		CH8		CH10		KR1		KR2		KR3	
	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②	①	②
チャンプ本								★	★		★	★			★	★				
設問 A	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
設問 B	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3
設問 C	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3
設問 D	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	4	4
設問 E	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	4	3
設問 F	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
設問 G	2	3	2	4	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
設問 H	1	2	1	2	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1
設問 I	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3
設問 J	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1
設問 K	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
A~K 平均	2.3	3.0	2.6	3.1	2.2	2.7	2.7	3.4	3.3	3.6	3.5	2.7	2.6	2.9	3.5	3.3	2.6	2.9	3.0	2.9

このアンケートとは別に、コース末に「第2回発表のときに特に気をつけたこと、工夫したことがあるか。その理由は何か」を自由回答で書いてもらった。回答の例を以下に示す。

- ・聞きやすい言葉で書いて、いいたいことをただしく伝えたいことです。ほかのは、発音です。[理由] 1つ目の理由は、聴衆が聞き取りやすいために、そんなことに気がつ

けます。2つ目の理由は、自分が聴衆に伝えたいことをただしく伝えたいため。自分は発音の自信がないです。(CH2)

- ・本を紹介する内容です。正しい文法や言葉ほしいです。本は面白いなら、でも、自分の話は面白くない状況がわるいと思います。[理由]ほかの人に理解してもらいたいです。(CH5)
- ・たくさんの人の前に話すことは緊張します。説明の流れはよくないと思います。[理由]人の前に話す経験が少ないからです。聞く人はわかりにくいと思いますから。(CH8)
- ・読みながら発表しないように気をつけた(筆者注:「原稿を読みながら」の意)。ほかの人が読みたくなるように気をつけた。自分が感じた(本を読んで)ことをもっと説明しようとした。[理由]自分からも読みすぎたと思ったから。皆さんの反応がよくなかったと思ったから。(KR3)

これらの自由回答からは、参加した学生たちがプレゼンテーションにあたり、聞き手を強く意識して「自分の考えを伝えたい」「聴衆に理解してもらいたい」という意欲をもち、形式や発音、発表態度などに注意を払っていたことがわかる。

第1回終了後の振り返りでは、担当教員は構成に注意を払うこと、本の情報だけでなく自分の考えや経験など自身に関する情報も加えることを求めた。第2回のプレゼンテーションの内容には全体的にそれらの点における改善は見られたが、自由回答でそれらを明示的に述べたものは皆無であった。参加学生にとっては教員によるフィードバックよりも、プレゼンテーションの場における聴衆の反応や得票という形で聴衆からのフィードバックのほうが印象的だったのかもしれない。

6. まとめと今後の課題

本稿では、書評ゲーム「ビブリオバトル」の実施要領と留学生対象日本語コースにおける実践例を紹介し、学生によるプレゼンテーションの例とアンケートの結果からその効果を検証した。ビブリオバトルの書評プレゼンテーションは、紹介する本の選択によって初中級レベルの学習者にも実施可能であり、2回のプレゼンテーションを通じて聴衆の理解や共感に対する配慮が生じたこと、プレゼンテーションを行うことへのモチベーションが高まったことが示された。ビブリオバトルは聴衆からの投票で「チャンプ本」を決定するというゲーム性により、モチベーションが高まり、主体的なプレゼンテーション技能向上を促進する効果が期待されるが、それは日本語学習者においても同様であることがわかった。

本稿で報告した実践では、あえてプレゼンテーション実施までの過程に教員が関与せず、現時点でどの程度のプレゼンテーションができるか、また自己観察によりどの程度の修正が可能かをみたが、準備過程や事後評価にさまざまな活動を取り入れる試みもあってよいであろう。筆者らは2012年度後期にもビブリオバトルを取り入れた授業を実施し、第1回終了から第2回までの講義で参加学生全員のプレゼンテーション動画を見せて振り返りを行う活動を試みている。この結果についても別の機会に報告したい。

ビブリオバトルのプレゼンテーションは「5分を使い切る」「紹介する本以外の視覚資料

を用いない」という一定規格を持ち、また得票という「いいプレゼンテーション」の目安となりうる基準があることから、プレゼンテーションを構成する要素を対象にさまざまなアプローチでの研究が可能である。李・山路(2012)および須藤・山路・李(2012)は同一の日本語学習者による2回のプレゼンテーションに出現する構成要素の比較を行っているが、さらに語彙や表現に着目した分析や日本人学生のプレゼンテーションとの比較も行っていきたい。また、ビブリオバトルを取り入れた授業実践や研究の今後の広がりに期待したい。

注

- (1) ヒルマン小林・深澤(2009)は「パブリックスピーキング」を「ある程度改まった場所で、一人の話し手が対象となる複数の聴衆に、自分の責任において自分の考えを論理的にまとめて伝えようとする」と定義している。本稿もこの定義に従う。
- (2) 谷口・川上・片井(2010)は書評プレゼンテーションの動画配信もビブリオバトルの枠組みとしてとらえ、ビブリオバトル参加者という局所的場のみならず広域的にも情報共有が行われることをひとつの特徴として位置付け、一人で行った書評を動画配信する場合との質的違いを検討する感性評価実験を行っている。
- (3)(4) ビブリオバトルを実施した回の残り約30分では『さらに進んだスピーチ・プレゼンのための日本語発音練習帳』(ひつじ書房)を用いた発音練習を、ビブリオバトル第1回と第2回の間の授業では簡単なメモ作りからスピーチ原稿を作成したり、メモだけで即興でスピーチを行うなどの練習を行ったが、担当教員が授業内で観察した限りでは、めざましい効果があったとは思われず、これらの活動が最終的に学生のプレゼンテーションにどのように影響したかは明らかでない。

参考文献

- (1) 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(ポスター発表)』p. 273.
- (2) 和泉元千春・魚住悦子・熊野七絵・羽太園・三浦多佳史(2005)「まとまりのある話をするための教材の制作―『初級からの日本語スピーチ―国、文化、社会についてまとまった話をするために―』制作の実践から―」『国際交流基金 日本語教育紀要』第1号, pp. 201-216.
- (3) 須藤秀紹・山路奈保子・李セロン(2012)「留学生のための日本語学習への書評ゲーム『ビブリオバトル』導入の試み」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2012 秋号』pp. 99-102.
- (4) 谷口忠大・川上浩司・片井修(2010)「ビブリオバトル：書評により媒介される社会的相互作用場の設計」『ヒューマンインタフェース学会論文誌』Vol. 12(4), pp. 427-437.
- (5) 谷口忠大(2010)「書評の相互作用が生み出す語りのメディア：ビブリオバトル」『日本シミュレーション&ゲーミング学会全国大会論文報告集2010 春号』pp. 110-113.
- (6) 谷口忠大・須藤秀紹(2011)「コミュニケーションのメカニズムデザイン―ビブリオバトル

と発話権取引を事例として」『システム/制御/情報』Vol. 55(8), pp. 339-344.

- (7) 知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト (<http://www.bibliobattle.jp/> 最終アクセス：2013年1月10日)
- (8) 土岐哲 (2001)「日本語のスピーチ教育」『日本語学』20(6), pp. 6-10.
- (9) 林里香 (2010)「留学生の口頭表現クラスにおける聞き手の役割」『授業実践開発研究』第3巻, pp. 53-61.
- (10) ヒルマン小林恭子・深澤のぞみ (2009)「日本語のビジネススピーチの特徴と日本語教育への活用の可能性」『JSAA-ICJLE2009 日本語教育国際研究大会 (オーストラリア ニューサウスウェールズ大学) 予稿集』, p. 123.
- (11) 深澤のぞみ・ヒルマン小林恭子 (2011)「日本語教科書における口頭発表指導について—日本語パブリックスピーキングの教授法確立を目指した基礎研究—」『金沢大学留学生センター紀要』第14号, pp. 29-42.
- (12) 深澤のぞみ・ヒルマン小林恭子 (2012)「日本語パブリックスピーキング能力養成のニーズを探るための基礎調査」『金沢大学留学生センター紀要』第15号, pp. 25-43.

(山路・須藤—室蘭工業大学, 李—室蘭工業大学大学院生)

.....

Using Bibliobattle, a Book Review Game, for Developing Public Speaking Skills

YAMAJI Naoko, SUTO Hidetsugu and LEE Saerom

This paper reports on the results of using Bibliobattle for developing international graduate and undergraduate students' public speaking skills. Bibliobattle is a social book review game where each participant presents a review of his/her favorite book so as to persuade as many people as possible to read it, and the audience votes for 'the champ book'. The authors used this game in a Japanese language course where each learner was required to make two book-review presentations during the course. The results revealed that the need to win the audience's interest remarkably raised the learners' enthusiasm, with enhanced consideration for the understanding and feelings of the audience. The use of Bibliobattle was indicated to be an effective method to improve learners' public speaking skills.

(YAMAJI and SUTO: Muroran Institute of Technology,
LEE: Graduate School, Muroran Institute of Technology)