

ビブリオバトルを取り入れた 日本語授業の実践報告

佐久間司郎*
shirogb250@hanmail.net

目次

- | | |
|--------------------------|--------------|
| 1. はじめに | 3.2 授業の進行 |
| 2. ビブリオバトル | 4. 授業の振り返り |
| 2.1 ビブリオバトルのルール | 4.1 アンケート調査 |
| 2.2 ビブリオバトルの機能 | 4.2 インタビュー調査 |
| 2.2 ビブリオバトルの教育への導入例 | 4.3 KJ法による分析 |
| 3. ビブリオバトルを取り入れた日本語授業の実践 | 4.4 改善への方策 |
| 3.1 授業の概要 | 5. おわりに |

主題語: ビブリオバトル(biblio battle)、日本語(Japanese)、KJ法(KJ method)、プレゼンテーション(presentation)、授業(class)

1. はじめに

近年様々なメディアを通して「ビブリオバトル」という言葉が見られるようになった。

参加者各人が他の参加者に対して紹介したい本を持ち寄る。5分という決められた時間内にその本の魅力を語る。参加者全員がその過程を踏んだ後、紹介された本のうちもっとも読みたくなった本に投票する。最多票を集めた本がその大会の「チャンプ本」としての荣誉にあずかる。ビブリオバトルとは、簡潔に言えばこのような一種の書評大会である。

2007年から始まったビブリオバトルは徐々に愛好者を増やし、現在では全国大会が催されたり、海外でも開催されたりするようになったり。そういった中でこのビブリオバトルを教育の一環として利用しようという動きも徐々に出てきている。最近ではこの活動を外

* 東明大 教養教育院 助教授

1) 韓国においても2016年に国際交流基金ソウル日本文化センターの授業の中でビブリオバトルが実践されていることが報告されている。

国語教育にも適用してみようという動きも出てきた。

このような背景のもと、著者は所属する大学においてビブリオバトルを取り入れた日本語授業をおこなった。本発表はその実践を報告するものである。実践から得た反省点を考え、ビブリオバトルをどのように日本語の授業で扱うべきかについて論じる。

2. ビブリオバトル

ビブリオバトルは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いて、勉強会の一形態としておこなわれていたものが発展したものである。現在では日本全国各地で大小さまざまな規模のビブリオバトルが催されるようになり、最も有名な全国大学ビブリオバトルでは2015年大会の総参加者が914名にまでのぼった。

2.1 ビブリオバトルのルール

まず、ビブリオバトルのルールについて説明する。以下は「知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト」からの引用である。太字で示したものが「公式ルール」であり、その下のアルファベットからはじまるものが「ルールの補足」である。

【ビブリオバトル公式ルールとルールの補足】

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。**
 - 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分間で本を紹介する。**
 - 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もって発表する。
 - c. 発表者は必ず5分間を使い切る。
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。**
 - 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. 参加者がその場が楽しい場となるように配慮する。
- c. 質問応答が途中の場合などに関しては、ディスカッションの時間を多少延長しても構わないが、当初の制限時間を大幅に超えないように運営すること。

4. 全ての発表が終了した後に「どの本が一番読みたくなかったか?」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。

- 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に決定され、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。

つまり、もっとも面白そうな本を紹介したものが勝つ書評ゲームということである。プレゼンテーションの良し悪しを審査する役割のものが別にいるわけではなく、参加者がそのまま審査委員となるという点がこの活動の大きな特徴であると言える。

レジュメやプレゼン資料を用いてはいけないというのも大きな特徴である。また、ルールにはないが、「原稿を準備しない」というのも暗黙のルールとして公式サイトには掲げられている。これらはすべて2. bにある「ライブ感」を保つためのルール、マナーである。原稿や配布・提示資料を細かく準備して臨む既存のプレゼンテーションとは一線を画すということがよくわかる。

2.2 ビブリオバトルの機能

谷口(2013)²⁾では、ビブリオバトルには大きく4つの機能があるとされている。即ち「参加者で本の内容を共有できる」「スピーチの訓練になる」「いい本が見つかる」「お互いの理解が深まる」の4点であり、それを順に「書籍情報共有機能」「スピーチ能力共有機能」「良書探索機能」「コミュニティ開発機能」とまとめている(pp.95-97)。そして、近年ビブリオバトルが多くの人々に受け入れられている理由の一つとして、ビブリオバトルをやるだけで上記のような「いろいろな効果をもたらすように設計されている点」(p.97)を挙げている。

実際にこれらの機能はビブリオバトルの概略を見るだけで、ある程度予見できるものであろう。そしてビブリオバトルを実施することによって得られるこのような多くの機能は教育関係者によっても支持され、様々な教育の場でビブリオバトルがおこなわれるようになった。

2) 谷口(2013)はビブリオバトルの考案者の一人である谷口忠大によって著されたものである。

2.3 ビブリオバトルの教育への導入例

大学生の「読書離れ」を危惧し、ビブリオバトルを始めた大倉(2014)、社会人基礎力の一つである「コミュニケーション力」「論理的思考能力」の向上を目指してビブリオバトルをおこなった須部(2014)や新村他(2015)など、教育的目的を達成するためにビブリオバトルを取り入れた例は枚挙にいとまがない。

また、当然このビブリオバトルを語学教育に生かそうという試みもある。山路他(2013)は日本の大学に在籍する留学生を対象としてビブリオバトルをおこない、その実践を詳細に報告している。そしてその報告を通じて、ビブリオバトルが日本語教育に一定の有効性があることを論じている。

菅原他(2014)も留学生を対象にビブリオバトルをおこなった。そのスピーチにおいて用いられた表現類型を抽出し、それと一般的な意見スピーチでの表現類型を比較した結果、ビブリオバトルにおいては直接聞き手に質問を投げかけたり同意を求める表現が多用されることから、ビブリオバトルが聞き手を意識したスピーチ形式になっていることを主張した。

英語教育の分野でも近藤他(2015)などがあり、ビブリオバトルの定期的な開催が自主的な英語学習サイクルを構築する場となる可能性があることが論じられている。

このような報告を見ると、ビブリオバトルの教育・語学教育における有用性は、既にある程度実証されていると考えてよい。

よって、今後はビブリオバトルの語学教育における有用性を論じるよりも、ビブリオバトルをどのように語学教育に用いるべきなのかといった点を中心に議論すべきであると考えられる。

3. ビブリオバトルを取り入れた日本語授業の実践

著者は2015年1学期に所属する韓国・東明大学校の日本語授業において日本語でビブリオバトルをおこなうという試みをおこなった。その実践について以下記す。

3.1 授業の概要

授業科目名は「高級日本語会話」であり、一週間に4時間の構成となっている。別の曜日に連続した2時間ずつが割り当てられていたのだが、この授業をおこなったのはそのうちの1日(2時間)のみで、もう一方の曜日には全く別の内容の授業をおこなった—そのためもう一方の曜日におこなった授業については言及しない—。

受講生は日本学科に所属する3年生を中心に13名(男2、女11)であった。日本語レベルは様々で、日本語能力検定試験のN1を所持していたり、数年間日本に滞在していた経験のある受講生もいる反面、簡単な日常会話もままならない受講生もいた。

3.2 授業の進行

1学期の授業は15週にわたって行われるが、毎回上記したルールに則ってビブリオバトルをしていたわけではない。ビブリオバトルは、母語でおこなうとしても準備なしではなかなか難しいものである。その上受講生たちは日本語という外国語でビブリオバトルでおこなうのだから、「じゃあ、やりましょう」と言ってすぐにできるわけがない。ビブリオバトルを本格的におこなうために、準備には一定の時間をかけ、いくつかの段階を踏んでおこなうことにした。以下、実際にどのような活動をおこなったのかを簡単に述べる。

3.2.1 ビブリオバトルの説明

まず、ビブリオバトルがどういうものなのか受講生に理解させることから始めた。

ビブリオバトルの公式サイトにはルールの説明といった要素はもちろんのこと、「どのように本を選ぶべきか」「何を話すべきか」といったコツのようなものも多く紹介されている。その多くは動画でアップロードされているため、授業ではそういった動画を視聴しつつ、ビブリオバトルをどのように進めるべきかを考えたりもした。

3.2.2 韓国語でビブリオバトル

ビブリオバトルというものを大体理解させた後で、韓国語でビブリオバトルをおこなってみることにした。

これは心理的障壁の低い母語でビブリオバトルをおこなうことによって、ビブリオバト

ルという活動を実際に肌で感じてみることを目的とした。

この活動でもチャンプ本を決めた。そしてチャンプ本となった本を紹介した受講生のスピーチを振り返りつつ、「どのようなことを話すべきか」「どのようなことが聞き手の心をつかむか」を全体で考える時間を持った。

3.2.3 本以外の題材でビブリオバトル

授業を始めてみると、予想以上に読書をする受講生が少なく、本を紹介するのに困難を覚える受講生が多数いることがわかった。そこで、本以外の題材を用いてビブリオバトルのルールをそのまま適用した「ビブリオバトル的活動」を日本語で2回おこなった。

一回目は「映画及びドラマ」を題材とした。ルールや進行の方法はビブリオバトルと同じで、扱う媒体を「本」ではなく「映画及びドラマ」としただけである。

二回目は「飲食店」とした。自分が良いと思う店の魅力を語り、投票で「チャンプ店」を決めた。

3.2.4 図書館研修

上記のように本をあまり読まないという受講生も多くいたため、一日は図書館での研修をおこなった。大学内の図書館の概要を説明し、どこにどのような本があるかを説明した。そして、受講生たちがあまり手にとらないが面白そうなジャンルの書籍をいくつか紹介した後、自由時間を与え図書館内で面白そうな本を探す活動をおこなった。最終的には3冊以上の書籍を借りて帰り、なぜその本を選んだのかを説明するという課題を課した。

3.2.5 ミニ・ビブリオバトル

最終的には公式ルールに則ったビブリオバトルをおこなう予定であったが、ミニ・ビブリオバトルをおこなうことにした。

公式サイトには、ミニ・ビブリオバトルについて以下のような記述がある。「最近、小中学校を中心に、ビブリオバトルを活用する事例が増える中で、そのような年齢や語彙力、読書対象の本のページ数が少ないために、「5分の語り」を行なうのが困難であるというとの事例が聞かれます。そこで、ビブリオバトル普及委員会では5分では無く、3分間で本の紹介を行なうものを子供用のビブリオバトル、ミニ・ビブリオバトルとして認めることに、しております。」

本授業でも、「5分の語りをおこなうのが困難」な受講生がいたため、これをおこなうこと

にし、最後の授業とその前の授業で1回ずつ、計2回のミニ・ビブリオバトルをおこなった。

このミニ・ビブリオバトルの実施に際し、全員の前で一度話したら終わりというのでは準備した甲斐もないので、3つほど(4人前後)のグループを作り、受講生同士でビブリオバトルをおこない、全員が終わるとグループを変えてまたおこなうという方式をとった。

そして、3回目のグループでのスピーチが終わったあとで投票をおこない、上位3名を選び出し、その3名が全員の前でスピーチをおこなった。そして最終的に投票をおこない、チャンプ本を決めるという方式を採用した。

今回は13名の受講生だったが、この方法であれば更に受講生が増えても対応できると考えられる。

4. 授業の振り返り

3において、実際の日本語授業でどのようにビブリオバトルを実施したかについて簡単に述べた。ここでは、そのようにしておこなった授業が受講生にどのように受け止められたのかについて述べる。そして、どのようにおこなえばビブリオバトルの長所を生かしたより良い授業になるのかについても考える。

4.1 アンケート調査

授業の振り返りのためにまずおこなったのは、受講生を対象としたアンケート調査である。受講生たちがどのようにビブリオバトルという活動を受け止めたのか、その輪郭を知るのが目的である。

2.3では山路他(2013)について言及した。これは日本の大学・大学院所属の留学生向けの授業において、スピーチ技能の向上のためにビブリオバトルを導入した授業をおこなったものについての報告である。この授業の中でも2回に渡ってビブリオバトルがおこなわれているのだが、10名の受講生を対象としたアンケート調査を通じて、その活動全般における評価を提示をしている。受講生らは各質問項目において「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」という4段階で評価をおこない、そ

の平均点を出した。

この山路他(2013)のアンケート調査を受けて、本授業においてもすべての授業が終了した後に同じアンケート調査を実施してみた。以下の<表 1>は山路他(2013)でのアンケート調査と本授業でのアンケート調査の結果を比べたものである³⁾。

<表 1> アンケート調査結果の比較

	山路他 (2013)	本調査
内容を整理して説得力のある説明ができましたか。	2.8	2.7
正しい語彙や文法を使えましたか。	2.7	2.8
聴衆はあなたの発表に興味をもってくれましたか。	3.1	2.8
聴衆に言いたいことは伝わりましたか。	3	3.1
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。	2.9	3.1
自分の発表に満足しましたか。	2.4	2.7
またビブリオバトルの発表をしたいですか。	3	2.3
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	3.6

この表を見ると以下のようなことがわかる。

まず、本授業での調査と山路他(2013)の調査で出てきた平均点がほぼ同じような値であるという点である。この比較では平均点だけを比べているため、詳しい統計的検討はできないが、とにかく出てきた数字は類似していることがわかる。

しかし、一つだけ数値に大きな隔たりがある質問項目がある。それは「またビブリオバトルの発表をしたいですか」の項目である。山路他(2013)では平均点が「3点」であり、つまりクラス全体として「ある程度そう思う」という意見を持っていると考えられるが、本調査におけるこの項目の点数は「2.3点」、つまりクラス全体として「あまりそう思わない」に近い意見を持っていたということがわかる。

もちろん、数字がすべてではないが、少なくとも本授業でビブリオバトルを経験した受講生らが、その他の項目においては山路他(2013)の調査と同様な評価を下しているにも関わらず、「この活動をまたやりたいか」という点については否定的な評価を下しているのは事実である。

3) 山路他(2013)では2回アンケート調査を実施しているが、ここでは比較対象として2回目の結果のみを提示した。

4.2 インタビュー調査

4.1のアンケート調査の結果を受けて、本授業の受講生を対象としたインタビュー調査を実施した。

4.2.1 調査の概略

インタビュー調査は本授業の受講生すべてを対象とした。受講生に1対1で話を聞いた。

方法としては自由面接法を採用し「ビブリオバトルを導入した日本語授業をどのように受講生が受け止めたか」ということを中心に話を聞いたが、特にアンケート調査で浮彫りになった「再びビブリオバトルをあまりやりたいとは思わない」という部分の理由や背景については詳しく聞くことにした。

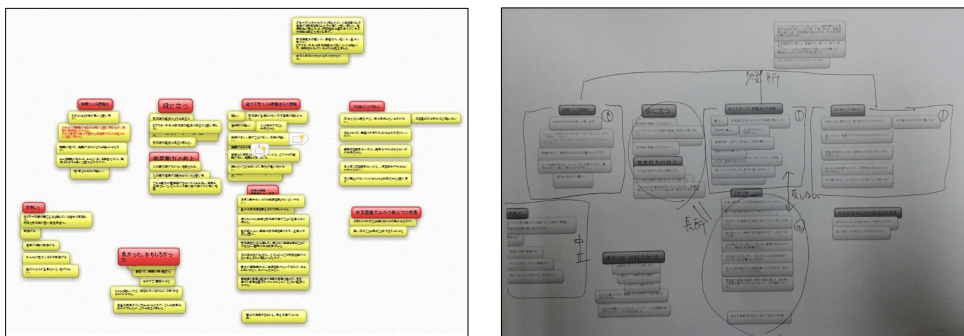
インタビューの内容はすべてスマートフォンのアプリケーションを用い録音し、すべての発話を後ほど文字起こしした。

文字化した資料はKJ法⁴⁾により分析をおこなうことにした。今回の調査はクラスの受講生が総体としてどのような意見や考えを持っているのかを知ることが目的としたため、文字化された資料がどの受講生から発せられたものであるかを特定することはあまり意味を持たない—それはまた別の研究となる—。そのため、文字化された資料を意味の固まりごとに切片化し、それをまとめる過程においてKJ法を用いて分析をおこなった⁵⁾。

KJ法で分析をおこなう際には様々な方法があるが、今回は「bubbl.us」というウェブサービスを用いることにした。これはブレインストーミングを効率的におこなうためのツールであるが、KJ法にも充分応用できる。以下の写真のようにbubbl.usを用いて「グループ編成」し、表札をつけたものを印刷、「A型図解」をおこなった。そして最終的にはA型図解で得られたものを「B型文章化」し、この授業の受講生はどのような考えを持っているのかについての文章化をおこなった。

4) KJ法は文化人類学者川喜田二郎が考案したデータをまとめる手法の一つである。得られたデータ「カードの作成」「グループ編成」「図解化(A型図解化)」「叙述化(B型文章化)」という4ステップから分析をおこなう。詳しくは川喜田(1970)を参照されたい。

5) こういった方法は、分析方法が違うという点で多少異なるが、福士・名郷(2011)などにおいても用いられている。福士・名郷(2011)はアンケート調査で得られた回答を切片化・グループ化しSCATを用い分析をおこなっている。



<図 1> KJ法の過程(写真2点)

4.2.2 分析

以上のようなステップを踏んで、本授業の受講生の総体としての考えを叙述化(B型文章化)したものを以下に示す。

この活動を振り返ると、まず一番にくるのが「難しい」という点である。

まず、本を選ぶことが難しい。そもそも本をあまり読まないし、読んだとしても他人に紹介したいような本がない。

そして、その本の選択の難しさはどうか乗り越えたとしても、この活動自体の難しさがある。この難しさは「日本語能力不足による難しさ」である。日本語でスピーチをすることが難しい。そしてそれは「時間制限による難しさ」につながる。3分間、原稿なしで日本語のみのスピーチをおこなうのは、比較的日本語能力が劣る学習者にとってはかなりの困難を伴う。また「時間制限による難しさ」は比較的日本語能力の高い学習者にとっても障壁となる。能力の低い学習者とは反対に3分という短い時間で話をまとめることに困難さを感じる。

しかし、このような点で困難な部分はあるとしても、この授業自体を「おもしろい」とする声も少なくなかった。それは「難しさ」が必ずしもネガティブな方面に偏るとは限らないからである。この活動の「難しさ」のうち「多様な単語」「普段使わない単語」を使うことに関しては「語彙力の向上」につながるということで、肯定的に受け止められた。そしてそもそものこのビブリオバトルの目的である「知らなかった本を知る」「本を紹介した人のことを知る」という点は肯定的に受け止められた。

また人前でスピーチを行うことに関しては否定的な受け止め方「緊張してうまく言葉が出ない」等と、肯定的な受け止め方「発表の練習になる」等の両方があり受け止める個人によって異なることがわかった。

叙述化された上の文章を見ると、このビブリオバトルという活動自体の「難しさ」が「再びビブリオバトルをしたいとは思わない」という結論に結び付いているのであろうことが推測される。しかし、同じ「難しさ」を内包する項目ではあっても「多様な語彙」を用いることによって「語彙力の向上」が認められる点については肯定的に受け止められており、単に「難しさ」がビブリオバトルの否定的な評価につながる」というような短絡的な結論は下せないことがわかる。

なぜ同じ「難しさ」を感じる項目であってもある項目は肯定的な評価につながり、ある項目は否定的な評価につながるのだろうか。それはその「難しさ」が結局何につながるかがはっきりと了解できているかどうかの違いではないだろうか。

プレゼンテーションにおいて「多様な語彙」を使わなければいけないことは困難を伴う。しかし、「多様な語彙」の使用は「新たな語彙の獲得」につながることを容易に理解できる。一方例えば、プレゼンテーションに時間制限があることは、それを乗り越えたとしてどのようなことにつながるだろうか。もちろんプレゼンテーションをおこなう上で指定時間内に発表をまとめることは必要なスキルの一つである。だが、そのスキルを養う以前に日本語能力が足りていないし、そもそも本を紹介することの意義も見出せていない。そうすると、それら各種の「難しさ」が将来的にどう自分に跳ね返ってくるかについての見通しも立てられないことになる。

もちろん、いろいろな本を知りたいという受講生であるとか、プレゼン能力を高めたいという受講生にとっては、こういった難しさをクリアすることによって得られるものも明示的であるためビブリオバトルに積極的に取り組む上での一つのモチベーションになり得る。しかし、結果として「難しさ」が「もうやりたくない」につながったのは、その難しさを乗り越えても得られるものがあまり魅力的なものではないということになるだろう。つまり、クラス運営を考える上で、ニーズの把握が充分になされていなかったという一つの結論を出すことができる。

4.3 改善への方策

しかし、ビブリオバトルが語学教育に有益であることは2.3でも見たように、明らかになっている。また全体としては「もうやりたいとはあまり思わない」という結果が出たわけだが、受講生個人に目を向けると「またやりたい」という回答もある。そしてこの活動が「語彙力の向上につながる」ということはほとんどの受講生が回答していることでもあるこ

とを考えると、もう少しやり方に手を加えれば、良い活動に変わり、肯定的に受け止められるのではないかと考えられる。

そういった見地のもと、以下受講生が困難を覚え、否定的に受け止めた部分について改善案を提案してみることにする。

4.3.1 本を紹介するという問題への方策

ビブリオバトルにおける「本」というのは何も小説やエッセイといったいわゆる「本」に限定されてはいない。例えば、雑誌・漫画・写真集・ガイドブックといった「本」の形態をとっているものであれば何でも許容されるのである。しかし、それを提示した上でも「日頃本を読まないのに紹介したい本もない」という受講生が予想以上に多かった。

これを解消するために2つの方策を挙げる。

まず一つ目は、受講生を「本が好きで、紹介したい本のある者」ということで限定するという方策である。ビブリオバトルは発祥の国である日本ではある程度知名度のある活動ではあるが、それでも全ての国民がその活動の内容を理解しているほど一般性の高い活動ではない。それはやはりビブリオバトルという活動自体がある程度「人を選ぶ」という特性を有しているからと言える。つまり「本を読まない人間もいる」ということである。

もし「本が好きで、紹介したい本のある者」を受講生として限定すれば「紹介したい本がない」という部分は少なくとも解消される。

しかし、現実としては受講生を選ぶことは難しい。様々な趣向を持った受講生がいる中で授業を展開していくことが望まれる場合がほとんどであろう。そういった場合の方策として二つ目に提案したいのは「本以外の題材でビブリオバトルをおこなう」ということであろう。

これについては3.2.3でも既に述べたが、本よりも「映画・ドラマ」「店」といったものの方が受講生にとっては選びやすようであった。ただし、この場合の注意点としては「紹介されたものが他の受講生に既知である場合が多い」ということが挙げられる。映画などはヒットしたものであれば多くの受講生が既に見ているということも珍しくない。その場合、プレゼンを聞かなくてもその映画について判断できるために、「どの映画をもっとも見たいと思ったか」を投票するのが難しくなる。

そのため、題材を選ぶ場合には慎重に決めなければならない。授業で実践はしなかったが「行ってみたいところ」「泊ってみたいホテル」などを自分で調べてプレゼンをおこなったり、ビブリオバトル方式で勝負をつけるのも受講生の比較的心理的負担が少ないと思わ

れる。

4.3.2 時間制限による問題

4.2.2でも述べたが、時間制限があることもこの活動のハードルを高くしている要因の一つである。比較的日本語能力の低い受講生にとっては、「時間が長い」点が問題となり、比較的日本語能力が高い受講生にとっては「時間が短い」点が問題となる。

ビブリオバトルの公式ルールではプレゼン時間は5分—ミニ・ビブリオバトルでは3分—となっており、その時間は守らなければならない。本授業でも専用のタイマーを使用し、厳格にこの規定を守ったのだが、これが受講生にとって心理的障害になるようであれば、こういった時間規定を撤廃しても良いと思われる。

ただし、完全に撤廃してしまうと長すぎたり、短すぎたりしてしまうため、たとえば「5分前後にする」というようなアバウトな縛りにすることを提案したい。

4.3.3 日本語能力の不足による問題

この問題がもっとも悩ましい問題であると言える。2.1でも述べたが、ビブリオバトルの暗黙の了解として「原稿を作ってはならない」というものがある。これはプレゼンテーションのライブ感を損なわないためのマナーであるが、比較的日本語能力の低い受講生にとってはこの縛りが活動を難しくしたようである。

そうなるこの縛りを撤廃するという方策も考えられるが、これはあまり良策とは言えない。原稿を許可してしまうと、結局「原稿読み上げ大会」に終始してしまう可能性が高い。

しかし、原稿を準備することはマナー違反であるが、簡単なメモを準備することは許容されている。実際本授業でも、話すべきことの順序をメモしたものや、なかなか覚えられない単語をメモしたものなどを見ながら話すことは良しとした。

そこで、日本語能力の不足によりビブリオバトルでの発話に困難を感じる受講生に対し、その問題を解消するための方策として推奨したいのは「単語の羅列メモ」である。例えば、「この作品のテーマは人間と自然がいかに共存すべきかという点です」という内容のことを話したい場合には、メモ用紙に「作品 人間 自然 共存」と書くように指導する。このような「単語の羅列メモ」を用いる場合の長所は二つ挙げられる。

6) ただし、本を紹介するのがビブリオバトルである。本以外のものを紹介してチャンプを決したとしてもその場合はビブリオバトルとは言えなくなることは覚えておかなければならない。

一つは、話す際の負担がかなり減るという点である。少なくとも、このメモを見れば、何を話すべきかについて全て覚えている必要はない。

もう一つは語彙力の向上を可視化することができるということである。インタビュー調査で明らかになったのは「ビブリオバトルは語彙力の向上に役立つ」という一致した見解であった。この部分が日本語の授業でビブリオバトルをおこなうことの一つの意義であろう。その意義をさらにわかりやすく提示するのがこの単語の羅列メモである。

今回おこなった授業では、メモの使用は許可したものの、メモの取り方や使用方法について細かい指定はおこなわなかった。このメモの取り方について詳しく指定をすることによって、日本語能力不足に起因するビブリオバトルの困難は軽減され、負担も軽くなるものと思われる。

5. おわりに

以上、ビブリオバトルを取り入れた日本語授業の実践について報告した。

アンケート調査や、インタビュー調査の結果を通じて、ビブリオバトルの実践には様々な要素から受講生に負担を強いる点があることがわかった。しかし、先行研究やアンケート結果が示しているようにビブリオバトルが日本語能力の向上に役立つことも事実である。

ビブリオバトルは、2.2で紹介したように「いろいろな効果をもたらすように設計されている」。まず、日本語の授業としては「語彙力の向上」という点に焦点を当て、その上で、この活動に参加する各人がそれぞれの興味や能力に応じて、「いろいろな効果」を得られるように活動を展開していく必要があると思われる。

内藤(2013)は日本の大学において留学生を対象としビブリオバトルを授業内でおこなったものの報告である。「内容面から聞き手に寄り添うプレゼン」ができることを目指しておこなったのだが、期待したほどの成果は得られなかったとしている。その理由の一つが学生の自主的な気づきに頼りすぎてしまい、教員からのフィードバックが充分ではなかった点であると述べている。

ビブリオバトルはそれをおこなうだけで「いろいろな効果」が得られるわけだが、外国語教育の一環として取り入れる際には、積極的に教員が受講生の活動に介入し、方向性を示

してく必要があることがわかる。

ビブリオバトルを本報告のような形で行う上での強みは「語彙力の向上」が期待される点である。これを軸に授業を構成し、受講生の負担を下げるようにルールを弾力的に運営し、教員が積極的に方向性を示していけば、さらに良い活動になりうる可能性を秘めているのではないだろうか。

【参考文献】

- 大倉真人(2014)「ビブリオバトルを通じた教育プログラム」『経営と経済』94(1-2)
- 川喜田二郎(1970)『続・発想法』中公新書
- 近藤幸絵・大賀まゆみ・山下美朋(2015)「自主的学習サイクルを生み出す場としての「英語でビブリオバトル」」『立命館人間科学研究』32
- 菅原和夫・虫明美喜(2014)「話す活動に位置づけた知的書評合戦 ビブリオバトルにおけるスピーチの特徴」『日本語教育方法研究会報』21(1)
- 須部宗生(2014)「ビブリオバトル」と「ディベート」を活用した大学生のコミュニケーション力・論理的思考力の育成の試み」『環境と経営 静岡産業大学論集』20(1)
- 谷口忠大(2013)「ビブリオバトル 本を知り人を知る書評ゲーム」文藝春秋
- 内藤真理子(2013)「聞き手に寄り添うことを意識するための試みービブリオバトルを通してー」『日本語教育方法研究会誌』20-1
- 新村知子・鈴木正一・高瀬恵次・長野峻介(2015)「ビブリオバトルを通してコミュニケーション能力と知的好奇心を養う」『石川県立大学年報 生産・環境・食品：バイオテクノロジーを基礎として』26
- 福土元春・名郷直樹(2011)「指導医は医師臨床研修制度と帰属意識のない研修医を受け入れられていない」『医学教育』42(2)
- 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」導入の試みー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
- 「知的書評合戦ビブリオバトル公式ウェブサイト」www.bibliobattle.jp/2016年6月20日閲覧
- 「bubbl.us」<https://bubbl.us> 2016年6月20日閲覧

논문투고일 : 2016년 06월 22일
 심사개시일 : 2016년 07월 17일
 1차 수정일 : 2016년 07월 29일
 2차 수정일 : 2016년 08월 11일
 게재확정일 : 2016년 08월 15일

 <要旨>

ビブリオバトルを取り入れた 日本語授業の実践報告

佐久間司郎

ビブリオバトルとは、日本で近年活発になりつつある一種の書評大会である。著者はこのビブリオバトルの活動を所属する大学の日本語授業に取り入れた。本報告はその実践を報告し、受講生に対するアンケート調査・インタビュー調査を通じて授業の振り返りをおこない、この活動がいかにかあるべきかを考えるものである。

調査を分析した結果、受講生はこのビブリオバトルを日本語の授業でおこなうことに対して「日本語の勉強に役立つが、再びやりたいとは思わない」という意見を持っていることがわかった。その理由としては「本を選ぶことが難しい」「日本語で発表することが難しい」「時間制限があって難しい」ということが挙げられた。反面、「語彙力の向上が期待される」点については肯定的に捉えていることがわかった。

上記に挙げられた「難しさ」を克服するためのいくつかの方策を実践し、「語彙力の向上」という点を中心に据えて授業構成をおこなうことによって、ビブリオバトルは日本語の良い授業活動として成長できるのではないかという結論を提示した。

A practical report of a Japanese class using biblio-battle

Sakuma, Shiro

A biblio battle is a kind of book review meeting which is becoming active in recent years in Japan. An author introduced biblio battle to the Japanese class. This report reports the practice and does tuition's looking through a questionnaire survey to a member of a class and an interview investigation, and I think how there should be this activity.

After an investigation was analyzed, members of a class found out that they have the opinion to which they say "It was useful for Japanese study, but we wouldn't like to do again. to doing biblio battle at the Japanese class." As the reason, "It's difficult to choose a book." "It's difficult to announce it in Japanese.", it was mentioned to say "There was a time limit, and it was difficult." I found out that it's caught affirmatively about the point that "improvement of the vocabulary power is expected" on the other hand.

The conclusion that a biblio battle may be able to grow as Japanese good class activity by practicing several plans to conquer mentioned "difficulty", putting a point as "improvement of the vocabulary power" on the center and doing class composition was shown to the above.