

外国語教育におけるビブリオバトルと「説得」

○深澤のぞみ(金沢大学), 山路奈保子・須藤秀紹(室蘭工業大学)

ビブリオバトルとは？

自分が他人に勧めたい本について、5分のスピーチを行う書評ゲーム。何人かで競争し、聴衆の投票で「チャンプ本」が決まる。

社会背景

- 知識基盤社会では、新しい知識や情報、自分の考えを説得力をもって伝えられるパブリックスピーキングの能力が重視される。
- グローバル化の進む現在、外国語でも必要。

研究目的

- 「説得」力のあるスピーチとはどのようなものか？
 - そのプロセスは？
 - 要素は？
- その知見は外国語教育においても、活かされるはず。

研究方法

外国人留学生に対する日本語教育で実施したビブリオバトルのスピーチデータを「説得」という視点で分析。
→外国語教育への導入の有効性を検証。

先行研究2

「コンテキスト共有」

- 全国大学決勝戦で発表されたデータの分析から、成功したビブリオバトルの発表に共通な特徴として、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る、両者が共有する理解基盤を顕在化させる行動が見られた(山路他(2014))。

先行研究1

- 山路他(2013)実際に日本語教育に導入し、モチベーションの強化や聴衆の意識化に効果。
- 李・山路(2012)留学生によるビブリオバトルにおける評価と構成要素や時間配分の関係性を調査。

研究の内容

- 外国人留学生が計4回行ったビブリオバトルのスピーチ29本を、ジャンル分析の手法(深澤(2012)を参考)によって分析し、「ムーブ」と「ステップ」の要素から、展開パターンの明らかにした。
- チャンプ本及び次点本のスピーチ(チャンプと略)と、それ以外のスピーチ(非チャンプと略)を比較。

分析結果

チャンプ本および次点本

*チャンプ本

2014年

2015年

* ハックルベリーフィンの冒険
* タテ社会の人間関係
東大生が選んだ英語勉強法
おーいでてこーい

* 窓際のトットちゃん
* 菊と刀
いま一番使える雑談ネタ
マフィアの女性たち
All you need is kill

チャンプと非チャンプの比較

- 発話数には有意差なし。
- 要素数(ステップの数)は、チャンプの方が多傾向あり。
- ムーブ[働きかけ]に関しては、チャンプが有意に多い。
- 非チャンプは、聴衆への働きかけをせずに、前半から内容説明や引用を長く続けたり、評価を話したりすることが多い。
→「コンテキスト共有」と「働きかけ」の関係、「コンテキスト共有」の質が、「説得」のプロセスと関連がある可能性の示唆。

ジャンル分析よるスピーチに現れた主なムーブ・ステップ(表現意図)

| ムーブ | ステップ(ムーブの下位分類) |
|------|---|
| 挨拶 | 挨拶 |
| 自己紹介 | 自己紹介 |
| 宣言 | 開始宣言, タイトル宣言, 終了宣言 |
| 進行 | 進行 |
| 働きかけ | 問いかけ, 依頼, 勧誘, 注意喚起 |
| 事実提示 | 事実説明, 本に関する説明, 内容に関する説明, 著者に関する説明, 話者に関する説明 |
| 言及 | 内容の引用 |
| 持論提示 | 意見見解, 解釈, 評価, 推測 |
| 表明 | 進め, 意向 |
| 対人配慮 | 謝辞 |

結論

- ビブリオバトルの実践は、様々なムーブ・ステップ(表現意図)を用い、聴衆への働きかけも行って「コンテキスト共有」を行いながら、「説得」コミュニケーションを目指す活動となる。
- 外国語教育の中で「説得」コミュニケーションを学ぶことができる可能性も示唆している。