

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」

近藤雪絵・大賀まゆみ・山下美朋

(立命館大学薬学部・立命館大学言語教育センター・近畿大学経営学部)

ビブリオバトルは「本を知り人を知る書評ゲーム」として全国規模で展開されている。「英語でビブリオバトル」はビブリオバトルの英語版として、2013年から著者らにより取り組みが始められた。本稿は3大学の教員と学生が協力し実施した「英語でビブリオバトル大学生大会」の実施状況を概観するとともに、参加者へのアンケート結果から発表者のビブリオバトルに対する準備と参加前後の意識の変化を考察した。また、実践報告として連続参加者が2回目の参加で試みた自己改善点がスピーチにどう表れていたかを分析した。その結果、学習者は参加後に発表の改善点を見つけ出し、2回目の発表ではより良い発表を行おうとしたことが明らかになった。またそれは、アンケートによる自己申告だけでなく、産出されたスピーチからも確認された。ビブリオバトルは本の紹介を「発表、ディスカッション、投票」というシンプルなルールに則ってゲーム化しているため、次に勝つための方策を学習者がそれぞれ工夫し、その成果発表の場が次のビブリオバトルとなる。「英語でビブリオバトル」はこのような自主的英語学習サイクルを生み出す場となる可能性を持つことが示唆された。

キーワード：ビブリオバトル，プレゼンテーション，学習サイクル，自己改善
立命館人間科学研究，No.32，117-129，2015.

はじめに

ビブリオバトルは「本を知り人を知る書評ゲーム」¹⁾として全国規模で展開され、参加者数は飛躍的に伸びている²⁾。ビブリオバトルは発表者ではなく、読みたくなった本そのものに投票するという点で、いわゆるスピーチコンテストとは性格を異にする。著者らがビブリオバトルを英

語で行おうとしたきっかけは、学生に英語力を評価されることなく、英語で発信する機会を授業外で与えたいと考えたことにある。著者らはビブリオバトルを英語で行う取り組みを「英語でビブリオバトル」と名付け、2013年より実践を始めた。さらに、3大学の学生と英語教員が協力し、「英語でビブリオバトル」の英語学習への活用の可能性を探ることを目的として「英語でビブリオバトル大学生大会」を2013年8月(第一回)並びに2014年3月(第二回)に実施した。本稿は「英語でビブリオバトル大学生大会」の実施状況を概観するとともに、参加者へのアンケート結果から発表者のビブリオバトルに対す

1) 「ビブリオバトル：本を知り人を知る書評ゲーム」(谷口2013)のサブタイトル。

2) 2014年の全国でのビブリオバトル開催数は1,300回を超える。普及状況の詳細は「ビブリオバトル公式ウェブサイト」で公開されている。<http://www.bibliobattle.jp/>

る準備と参加前後の意識の変化を明らかにする。また、実践報告として連続参加者が2回目の参加で試みた自己改善点がスピーチにどう表れていたかを分析する。ビブリオバトルは本の紹介を「発表、ディスカッション、投票」というシンプルなルールに則ってゲーム化しているため、次に勝つための方策を学習者がそれぞれ工夫し、その成果発表の場が次のビブリオバトルとなる。本稿では、ビブリオバトルがこのような自主的学習サイクルを生み出す場となる可能性を提案したい。

I. ビブリオバトルの教育現場への応用：TED Talks, PechaKucha 20x20 との比較から

本章ではビブリオバトルとその他のプレゼンテーションイベントである TED Talks, PechaKucha 20x20 を、教育現場への応用という観点から比較する。

1 ビブリオバトル

ビブリオバトルは、谷口（2010, 2013）が研究室の「輪読会のメカニズムを再設計した」（谷口 2013）勉強会での取り組みとして 2007 年に初めて以降、ルールに改良を重ね、現在の形となった。ビブリオバトルの公式ルールは以下のとおりである。

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. 全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。

（谷口 2013:170）

ビブリオバトルは、その起源が大学院の研究室内の勉強会にあることから、ゼミや研究室単位のクローズドな勉強会としての取り組みが行われてきた。また一方で、近年では「ビブリオバトル首都決戦³⁾」（図 1）に見られるようなオープンなイベントとしての開催も注目を浴び、著者らの取り組みのように学生の発表の場として機会が設けられる例も見られるようになった。



図 1 ビブリオバトル首都決戦 2011 の様子
(2015 年 1 月 31 日取得
<http://www.nikkeibp.co.jp/article/column/20111101/289115>)

ビブリオバトルの教育機関へ広がりには、2010 年に東京都が『言葉の力』再生プロジェクトの一環としてビブリオバトルを採用したのを機に、急速に広がった。大学生にとって最大規模のイベントである「ビブリオバトル首都決戦」の発表者は 2010 年には 53 名であったものが、東京都が主催となり全国規模での予選会を行った 2011 年には 182 名、2013 年度には 779 名と飛躍的に伸びている（ビブリオバトル普及委員会 2014）。大学の授業への応用は、留学生対象の日本語授業内でのプレゼンテーション入門（山路 2013）、学部 1 回生対象の「技術文章作成」授業内でのプレゼンテーション向上のタスク（中山 2013）等が報告されている。

3) 「ビブリオバトル首都決戦」は全国の予選会を勝ち抜いた大学生・大学院生による全国大会であり、2010 年から 2013 年まで東京都で実施された。

2 TED Talks

次に、近年最もインパクトを持つプレゼンテーションにTED (Technology Entertainment Design) Talksがある。TEDは1984年より科学技術、エンターテインメント、デザインを扱うカンファレンスとして始動し(TED n.d.)、2006年にカンファレンスでのプレゼンテーション動画をTED Talksとしてインターネットで配信し始めて以来、そのムーブメントは世界中へと広がった。Ted.comは今や世界で3番目にアクセスの多い科学技術のウェブサイトであり(Alexa 2014a)、その中でもカンファレンス・イベントのウェブサイトとしては1位のトラフィックランキングを記録している(Alexa 2014b)。日本ではNHK教育テレビジョンが2012年より「スーパープレゼンテーション」⁴⁾でTED Talksを題材とした語学教養番組の放送を開始したことにより、TED Talksが学習コンテンツとして広く認識されるようになった。また、TEDは“Ideas worth spreading (広げる価値のあるアイデア)”(TED n.d.)というコンセプトの下、TED Talksの動画観賞を地元のスピーカーの発表と組み合わせることでTED Talksと同様の体験ができるTEDxというプログラムを世界各都市で展開している。TEDxにより日本在住の学生もTED Talksと同様の体験をすることが可能となったものの、発表者は通例オーディションで選ばれるため、学習者が発表者として参加するのは容易ではない。そのため多くの学習者は発表の場としてではなく、学習教材としてTED Talksを利用しているのが現状である。教育現場では、Romanelli, Cain, and McNamara (2014)が指摘

4) 「スーパープレゼンテーション」は2012年よりNHK教育テレビジョンで放送されている語学教養番組である。番組内のナビゲーターがTEDカンファレンスのプレゼンテーションを題材にその背景を解説し、キーフレーズ等を紹介する。題材となったTED Talksは「スーパープレゼンテーション」公式ウェブサイトで公開されている<http://www.nhk.or.jp/superpresentation/>

するように、講義で詳しく取り扱うトピックへの学生の興味を掻き立てる目的でTED Talksの動画を用いるのが現実的である。

3 PechaKucha 20x20

最後に、日本から世界へと広がりを見せているPechaKucha 20x20を取り上げる。PechaKucha 20x20はその名が示すように20枚のスライドを20秒ずつ提示していくプレゼンテーション形式を指す。建築家のアストリッド・クラインとマーク・ダイサムが、作品発表の場としてのPechaKucha Nightを2003年に東京で開催して以来、現在は誰でも参加できる身近なプレゼンテーションイベントとして世界700都市に広がっている(PechaKucha 20x20 n.d.)。PechaKucha Nightは主にクラブやレストランなど「バーを備えた楽しい場所」(PechaKucha 20x20 n.d.)で開催され、20秒という短いタイミングでプレゼンテーションスライドが自動的に切り替わる中で、プレゼンターはそのスピードに合わせ、様々な形態で発表を行う。図2は2013年に開催されたPechaKucha Night Kyoto Vol. 12の様子を表している。

PechaKucha 20x20 (n.d.)は自身のイベント



図2 PechaKucha Night Kyoto Vol. 12の様子 (2015年1月31日取得 <http://www.pechakucha.org/cities/kyoto/events/5296f7f5dbdd206bb7000007>)

表1 ビブリオバトル, TEDx, PechaKucha Night の特徴

	ビブリオバトル	TEDx	PechaKucha Night
コンセプト	人を通して本を知る, 本を通して人を知る	Ideas worth spreading	Uncover the unexpected
時間枠	5分	18分未満	6分40秒
開催者	誰でも	TED からライセンスを受けた者	クライン・ダイサム・アーキテクト ⁵⁾ と各地域のオーガナイザー
発表者	誰でも	オーディション合格者やアドバイザーからの推薦者	誰でも
会場	研究室, 会議室, カフェ, オフィス等	大人数収容型のホール等	クラブ, レストラン, バー等

と TED Talks を比べ, 「TED はトップダウンであり PechaKucha はボトムダウンである」と述べている。誰でも参加できる雰囲気, 酒類が提供される会場やその独特のスピード感のある発表形態から, PechaKucha Night は TED Talks よりもエンターテインメントとパーティーの要素が強いショーケースであるといえる。教育現場への応用としては, Klentzin ら (2010) 教員自身が PechaKucha 20x20 を授業に取り入れた例がある。Klentzin ら (2010) は PechaKucha 20x20 のフォーマットを用いることで, 「学習者に聴覚と視覚の2つのモードで情報伝達できる」と述べている。また Klentzin ら (2010) は PechaKucha 20x20 は広く普及したスライドソフトさえあれば誰でも簡単に行えるとした一方で, 時間通りにプレゼンテーションを成功させるには「しっかりと準備」や「リハーサル」が必要だと指摘している。学習者にとっては, 限られた時間内で焦点を絞り, いかにか聴衆を引き付けられるかが問われるため, プレゼンテーションのスキルを学べる点で教育的な効果があるといえる。

4 ビブリオバトル, TEDx, PechaKucha Night の比較

表1にビブリオバトル, TEDx, PechaKucha Night の特徴を一覧にした。TEDx や PechaKucha Night はそのコンセプトからわかるように, 自

分の発表するコンテンツ・主張・意見に対し “worth spreading” や “the unexpected” といった独創性や革新性が求められる。一方, ビブリオバトルのコンセプトは「人を通して本を知る, 本を通して人を知る」ことであり, 主役は「本」である。また, ビブリオバトルは, TEDx のように出場すること自体がステータスになる, あるいは最終目標となるようなイベントではない。さらに, PechaKucha Night のようにスライドを準備する必要もなく, 誰もが教室等の施設で本を1冊ずつ持ち寄るだけで簡単に開催できる。このようにビブリオバトルは学生にとって身近で気軽に繰り返し参加できるイベントであるといえる。

II. 「英語でビブリオバトル」

ここでは, 「英語でビブリオバトル」を行う意義を論じる。「英語でビブリオバトル」は, ビブリオバトルの発表方式やルールに変更を加えることなく, 発表言語を英語としたものである。母語ではない言語でスピーチを行う場合, その言語の習熟度が評価に繋がりがちだが, ビブリオバトルの場合は必ずしも発表の上手さが勝敗

5) クライン・ダイサム・アーキテクトは建築, インテリア, インスタレーション等を手がけるマルチリンガルオフィスであり, 1991年に東京に設立された。http://klein-dytham.com/

を決めるとは限らない。山路(2003)は、日本語の授業で留学生に対しビブリオバトルを実践した経験を通じ、「ビブリオバトルは受講者のレベル差が大きいクラスでも十分に実践可能」であると述べている。ビブリオバトルは、「読みたくなった本」に投票するのであって、発表の出来栄を評価するのではない。英語の習熟度が低い発表者の本がチャンプ本に選ばれる可能性も十分にあり、習熟度の異なる参加者同士でも十分ゲームとしての機能を果たすことが期待できる。

また、評価の対象を「人」や「言語」ではなく「本」にすることにより、第二言語での言語産出に負の影響を与える不安(MacIntyre & Gardner 1994)、なかでもHorwitzら(1986)が指摘する「否定的評価に対する不安」は軽減される。通例、英語の授業で学習者は「クラスで唯一英語が流暢である教員によって評価される」(Horwitz 1986)が、ビブリオバトルでは教員を含めた参加者全員が同じ線上に立ち、投票は全員で行われるため、学習者は否定的評価を恐れることなく気軽に参加できる。「英語でビブリオバトル」はこのように習熟度が様々な参加者がルールに基づいて民主的に勝敗を決め、不安を持つことなく気軽に参加できる書評ゲームであるといえる。

Ⅲ. 実践報告

1 実践課題

先述の通り、ビブリオバトルはイベントとして全国規模で展開されているだけでなく、教育現場にも取り入れられるようになってきているものの、英語学習への応用はまだ報告がない。本章では第二回英語でビブリオバトル大学生大会の実践に焦点を当て、以下の3点を中心に実践報告を行うとともに「英語でビブリオバトル」の英語学習への活用を考察する。

1. 全参加者の参加準備と大会後の意識
2. 連続参加者の1回目から2回目にかけての意識の変化
3. 連続発表者が2回目の発表に取り入れた改善点

本実践は本来、研究を目的としたものではなく、英語教員が学生に英語での発表の場を授業外でも与えたいという思いから行われたものである。よって、本の選択や発表方法には一切意図的な指導は行っていない。

2 方法

発表者全体の参加動機、準備、大会後の意識を明らかにするため、各教員がそれぞれの大学に所属する学生を対象に第一回、第二回の大会実施後にアンケートを実施した。アンケートは研究目的である趣旨が説明され、発表者は任意でオンライン上で回答した。また、発表者が2回目の発表でどのような改善を行ったかを明らかにするため、第二回大会のアンケートには1回目から2回目の発表における意識の変化に着目した項目を加えた。さらに、自己申告による変化がスピーチにどのように現れたかを確認するため、大会に2回連続で参加した発表者3名の中から発表動画の公開とスピーチの分析に同意した1名(仮名:A)のスピーチの語彙、ポーズ(発話の休止)及びフィラー(発話間のつなぎ語)を分析した。語彙レベルの判定についてはJACET8000(大学英語教育学会基本語改訂委員会編 2003)に基づいて行った。本稿では第二回大会後に実施したアンケートを報告対象とし、スピーチは1回目と2回目のものを比較した。

3 大会概要

大会は2013年8月に第一回、2014年3月に第二回が行われた。いずれも大学外の公共施設を会場とした。参加者の募集はFacebookのイベントページ等を通じて行われた。参加者はビブリオバトルの公式ルール(谷口 2013)に基づ

き、面白いと思った本を持ち寄り、5分間の発表と数分間の質疑応答を行った。発表後、参加者全員の投票により「チャンプ本」を決定した。発表言語は英語としたが、紹介する本の言語は問わなかった。

4 参加者

第一回は発表者8名とオーディエンス5名の合計13名、第二回は発表者5名とオーディエンス6名の合計11名が参加した。そのうち、第一回、第二回の連続参加者は3名であった。発表者は1回生から4回生までの大学生で、所属大学及び学部は様々であった。発表者の英語習熟度は、自己申告により判明しただけでもTOEIC400点台から700点台までと広がりが大きかった。

IV. 実践課題の結果と考察

本章では、全参加者の大会に際しての準備状況や意識、連続参加者の1回目から2回目にかけての意識の変化、そして連続参加者が2回目の参加で取り入れた改善点について順を追ってアンケートの結果をもとに考察する。

1 全参加者の参加準備と大会後の意識

ここでは初参加者と連続参加者の比較と連続参加者の2回目の発表時の回答に焦点をあて、その結果と考察を述べる。6項目の結果を示したものが表2である。

まず全参加者の参加準備と大会後の意識質問項目1～4を初参加者と連続参加者の共通点と差異を明らかにしながら考察する。質問項目1の「参加にあたり何を準備しましたか?」の問

表2 参加者への事後アンケート：項目と回答（第二回）

番号	質問	主な回答（5名、複数回答可）	
		初参加者（2名）	連続参加者（3名）
質問1	参加に当たり何を準備しましたか。	話す内容の準備（2名） 原稿の作成（2名） 話す練習（1名）	話す内容の準備（2名） 原稿の作成（1名） 話す練習（1名）
質問2	参加して難しいと感じた点は何ですか？	時間管理・時間配分（2名）	相手に伝えること（2名） 話し続けること（1名） 質疑応答（1名）
質問3	参加から得たこと（学んだこと）は何ですか？	原稿を読まないほうが伝わること（1名） 身近なことを英語で話すこと（1名）	自信（1名） 自信がなくても堂々と話すこと（1名） 簡単な表現を使っても伝わること（1名） 自分のレベル（1名）
質問4	今後も英語でビブリオバトルに参加したいですか？ その理由は何ですか？	参加したい（2名） 他大学と交流できる プレゼン能力があがる 英語を使って自分が成長できる	参加したい（3名） チャンプ本に選ばれるような人を惹きつけるプレゼンをしたい 毎回色々な発見があり、経験が積める 自分の成長を先生方に見せたい
質問5	2回目の発表前に特に力を入れたこと、意識したことは何ですか？		難しい単語や表現を使わないこと（1名） 本の内容理解（1名） その本独特の言い回しをどう伝えるかを調べた（1名）
質問6	1回目と2回目の発表を比べて変わったと思うことは何ですか？		要点をまとめ、原稿を読まずに、できるだけその場で考えて発言しようとした（1名） 時間を見ながら落ち着いて発表できた（1名） 特になし（1名）

いには初参加者、連続参加者とも「話す内容の準備」、「原稿の作成」、「話す練習」と回答しており、両者の回答に差異は認められなかった。質問項目2の「参加して難しいと感じた点は何ですか?」の質問には、初参加者が「時間管理・時間配分」といったルールの順守を挙げているのに対し、連続参加者は伝え方や質疑応答を挙げている。実際、連続参加者は1回目では5分という発表時間を使いきれなかったり、時間不足になったりしていたが、2回目の発表では時間をほぼ過不足なく使い切ることが出来ていた。その結果、2回目では1回目とは異なる新たな点に難しさを見出した。質問項目3の「参加から得たものは何ですか?」という質問に対する回答は、「自信」、「自分のレベル」、「原稿を読まない方が伝わる」等、個人により様々であった。このことから、ビブリオバトルから何を学ぶか、すなわちビブリオバトルをどう利用するかは、参加者の視点や取り組み次第であるといえる。次に質問項目4の「今後も英語でビブリオバトルに参加したいですか?その理由はなんですか?」に対しては、初参加者、連続参加者の全員が次回も参加したいと回答した。今後の参加を希望する理由については両者間に大きな差異は見られなかった。

回答の中に「自分の成長」、「経験が積める」、「発見がある」という言葉が使われていることからわかるように、参加者はビブリオバトルへの参加を通して、学びを得たと認識しており、さらに次のビブリオバトルにも参加して、また何かを得たいと考えている。連続して発表の場を得ることができ、また身近で気軽に参加できるビブリオバトルは、このような自己学習のサイクルを作り出すことを可能とする。

2 連続参加者の1回目から2回目にかけての意識の変化

質問項目5、6は連続参加者の2回目の参加時

に際しての質問である。まず質問項目5、「2回目の発表前に特に力を入れたこと、意識したことは何ですか?」に対して、「(発表者自身の)本の内容理解」という回答が見られる。これは発表者が、上手な英語で流暢に話すといった英語スキルよりも、簡単な単語や表現を使い、本の内容をわかりやすくオーディエンスに伝えるという内容伝達に焦点をあてて発表に臨んでいたことを示唆している。また質問項目6の「1回目と2回目の発表を比べて変わったと思うことは何ですか?」への回答からは、限られた時間の中で、「原稿を読まずに」自分の言葉で伝えられるようになったと感じていることがわかった。

3 連続発表者が2回目の発表に取り入れた改善点

連続発表者が2回目の参加に取り入れた改善点を探るため、アンケート項目の中から改善点を述べた3項目を選び、それがスピーチにどう表れたかを分析した。分析には連続参加者の中から、発表動画の公開とスピーチの分析に同意を得た参加者Aのスピーチを用いた。表3は参加者Aの3項目に対する回答である。

参加者Aのスピーチの語彙を1回目、2回目と比較したところ、表4に示した結果となった。1回目に比べて2回目では延べ語数、総語数ともに減少した。WPM (words per minute) は1回目68.80、2回目55.40であった。英語の会話では120未満が「遅い」とされ (Tauroza & Alison 1990)、BBCのニュースの平均が167.54 (Rodero 2012)、VOA (Voice of America) newsの英語母語話者向けが140、英語非母語話者向けが100である (Okazak et al. 2012) ことから考えると、参加者Aのスピーチは極めて遅いといえる。また2回目では更に遅くなっている。発表者は1回目の発表では原稿を読み上げていたが、2回目の発表では原稿を見ることなく、

表3 参加者Aへの事後アンケート：項目と回答（第二回）

番号	質問	回答
質問3	参加から得たこと（学んだこと）は何ですか？	自身がなくても堂々と話すべきだなと思ったことと、簡単な表現を使ってでも伝えたいことは伝わるものだなと思ったことです。
質問5	2回目の発表前に特に力を入れたこと、意識したことは何ですか？	難しい単語や表現を使わないようにしようと思いました。
質問6	1回目と2回目の発表を比べて変わったと思うことは何ですか？	前は完全に原稿を読んでいましたが、今回は言いたいことをまとめておいてなんとなく文章を考え、できるだけその場で考えて発言できるようにしようと思っていたので、それが少しできるようになったと思います。

表4 参加者Aのスピーチの延べ語数、総語数、WPM、TTRの比較（第一回と第二回）

	延べ語数	総語数	WPM	TTR (延べ語数 / 総語数)	S
第一回	145	344	68.80	0.43	2870.28
第二回	102	277	55.40	0.37	2322.38

その場で考えながら話していた。WPMが2回目に減少したのは、実際には発話の速度が遅かったというよりは、考える時間が多く取られたためであると考えられる。

WPMの減少の原因を確認するため、流暢さを測る目安となるポーズ（発話の休止）とフィラー（発話間のつなぎ語）を数えた。3秒以上のポーズを計測したところ、1回目は2回、2回目は6回であった。フィラーは1回目が「えー」17回、「あー」1回であったのに対し、2回目は「えー」14回、「あー」15回であった。ポーズ、フィラーともに1回目よりも2回目の方が多いため明らかである。原稿をそのまま読んでいた1回目のスピーチは比較的流暢であったが、2回目では所々でポーズを取り、内容を考えながら話していたことがうかがえた。2回目の発表におけるWPMの減少とポーズ及びフィラーの増加は、当該発表者がアンケート質問項目6で「できるだけその場で考えて発言できるようにしようと思っていたので、それが少しできるようになった」と述べていることの表れだと考えられる。

次に、語彙の豊富さを測るためにTTR（延べ語数 / 総語数）とS⁶⁾を比較した。TTRは1回目が0.43、2回目が0.37であり、2回目の方が語彙のバラエティは少ないといえる。Sは小島(2010)によって開発された語彙の豊かさを表す指標であり、「150～400語程度の学習者のテキストにおいて、テキストの長さの影響を受けにくい」（小島2012:1152）とされる。また、その他の代表的な指標であるBeyond 2000, P_Lex, Advanced Guiraudと比べても、信頼性を得るために必要となるテキストが最も短いことが報告されている（小島2012:1153）。Sの値も2回目の方が低い結果となり、TTRにおいてもSにおいても語彙の豊富さは1回目の方が高いことがわかった。

6) 小島(2010)が開発したSのスコアは「算出したテキストから得られる語彙の頻度別累積カバー率をデータとし、データに最も近似するモデルを求め、累積カバー率が100%に達する時点での語彙頻度順位を確定」したときの推定値である。本稿ではオンラインで公開されている「Sの分析ツール」(<http://kojima-vlab.org/index.php?%E8%AA%9E%E5%BD%99%E3%81%AE%E8%B1%8A%E3%81%8B%E3%81%95%E6%8C%87%E6%A8%9S>)を使用し、スコアを求めた。

表5 参加者Aのスピーチの語彙レベル比較(第一回と第二回)

レベル	第一回				第二回			
	延べ語		総語		延べ語		総語	
	個数	%	個数	%	個数	%	個数	%
1	108	74.48	288	83.72	81	79.41	238	85.92
2	9	6.21	13	3.78	7	6.86	9	3.25
3	4	2.76	5	1.45	1	0.98	2	0.72
4	6	4.14	6	1.74	0	0.00	0	0.00
5	2	1.38	2	0.58	1	0.98	1	0.36
6	1	0.69	3	0.87	0	0.00	0	0.00
7	1	0.69	1	0.29	0	0.00	0	0.00
8	0	0.00	0	0.00	1	0.98	1	0.36
Over 8	2	1.38	2	0.58	2	1.96	8	2.89
省略形	1	0.69	1	0.29	0	0.00	0	0.00
固有名詞	11	7.59	23	6.69	9	8.82	18	6.50
合計	145	100	344	100	102	100	277	100

最後に、参加者Aが発表で使用した語彙のレベルを測るため、使用した語をJACET8000の基準に基づいてレベル分け⁷⁾したところ、表5に示した結果となった。総語数を見ると、1回目、2回目ともにレベル1(中学生レベル)が占める割合が高く1回目は83.72%、2回目は85.92%であった。参加者Aは2回のスピーチのほとんどを中学生レベルの単語を使って行っており、2回目は中学生レベルの単語を使う割合がさらに高くなっている。固有名詞の使用が1回目6.69%、2回目6.50%の割合で見られるのは、本を紹介するという特殊な目的において、発表者が本のタイトル、登場人物を複数回述べていたためである。

延べ語数を比較すると、レベル3(高等学校の英語教科書レベル)からレベル7(英語専攻の大学生レベル)の単語の使用は1回目により多く見られる。1回目のレベル3以上の単語は本のタイトル、ジャンル、登場人物などトピック固有だと思われるもの(e.g. comedy, duke, dramatist,

tragedy)と、より一般的なもの(e.g. outline, according, imply, requirement)に大別されるが、2回目は“false”の1語を除いては、全て後者(amusement, railroad, backside, co-worker)であった。レベル8(英語学習者が目指す最終到達目標レベル)以上の語彙の使用は1回目の方が多く見られるが、1回目、2回目ともに全てトピック固有と推察されるものであった。紹介する本が使用語彙のレベルに影響を与えることは十分に考えられるため、異なった本を紹介した1回目と2回目の発表においてトピックに固有の語彙のレベルに差が見られるのは当然の結果であるといえる。しかしながら、2回目の発表では、トピック固有と推察される語を除いては、レベル3以上の語彙の使用はほとんど見られず、ここからも本人が意識的に「難しい単語や表現を使わないようにしましょう」としたことが確認できる。

参加者Aが意識的に行った2回目の発表での改善は、参加者Aがビブリオバトルのオーディエンスを意識して使用言語を調整することにより、より適切なコミュニケーションをとること

7) 語のレベル別頻度の計算とレマ化には分析ツール「v8an」を用いたが、レマ化は目視による修正を行った。

を試みた結果であるといえる。Canale & Swain (1980) はコミュニケーション能力を (1) 文法能力, (2) 社会言語的能力, (3) 談話能力, (4) 方略能力の4つの能力に分類したが, 参加者 A はその中でも「社会言語的能力」(Canal & Swain 1980; Bachman 1990), すなわち社会的コンテキストに応じて適切な言語や表現方法を選択する能力を活かしたと考えられる。Bachman (1990) は社会言語的能力により「コンテキストに適切な方法で言語機能を果たすことが可能である」と述べているが, これに照らし合わせると参加者 A は1回目の発表でビブリオバトルという特定の状況において, 日本人の英語学習者という特定の聞き手に対して本の魅力を伝えるには難しい単語や表現を避けるべきだと学び, 2回目の発表でそれを実践した。

参加者 A は1回目の参加で自身の発表の改善点に気づき, 次の参加に向けて工夫を加え, 2回目の参加でその成果を発表した。つまり, 参加者 A にとっては「英語でビブリオバトル大学生大会」が自主的な英語学習のサイクルを生み出す場となっていたといえる。

V. さいごに

本稿は「英語でビブリオバトル大学生大会」の実施状況を概観するとともに, 発表者のビブリオバトルに対する準備と参加前後の意識の変化を明らかにした。また, 連続参加者1名の自己改善点がスピーチにどう表れていたかを分析した。最初は5分間という決められた時間で英語のスピーチを行うことだけで精一杯であった参加者が, 2回目の発表では時間の管理や配分を上手く行い, オーディエンスに「本を読みたい」と思わせるために, 内容伝達に力を注いだ様子が明らかになった。またⅣのアンケート結果に見られるように, 1回目の参加で様々なことを学んだ参加者は, 全員次回への参加を希望した。

さらに連続参加者は, 1回目の自分のスピーチを振り返り, 発表の改善と自己成長につなげたいという目標を持って2回目に臨んでいた。本稿のスピーチ分析は, 連続参加者1名のみを対象とし, また「本」の内容が使用語彙に影響を与える可能性も否めないため, その結果を一般化することはできない。しかし実践報告から得られた結果は, 「英語でビブリオバトル」が図3に示されるような「準備, 参加, 振り返り, 改善, 次のビブリオバトルへの準備」という自主的な英語学習サイクルを構築する場となる可能性を示唆するものであった。

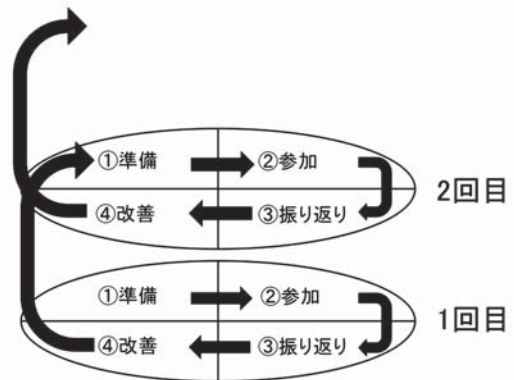


図3 自主的な英語学習サイクルの概念図

著者らは「英語でビブリオバトル」を企画・運営することで, 学習者が英語で発信する新たな一歩を踏み出す機会を提供した。現在は教員主導で行われている「英語でビブリオバトル」であるが, 今後は学習者が主体的に企画運営し, 自らの手で学習サイクルを作り続けられるかどうか課題になるといえよう。

引用文献

- 岡野裕行 (2013) 皇學館大學におけるビブリオバトルの導入と展開. ビブリオバトル普及委員会 (編) ビブリオバトル入門: 本を通して人を知る・人を通して本を知る. 一般社団法人情報科学技術協会,

- 32-36.
- 小島ますみ (2010) 新しい lexical richness 指標 S の提案—学習者の産出語彙頻度レベルの推定. 英語コーパス研究, 17, 1-15.
- 小島ますみ (2012) 英語学習者の産出語彙を評価する語彙の豊かさ指標の信頼性比較. 言語処理学会第18回年次大会発表論文集, 1150-1153
- 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誌, 12 (4), 93-104.
- 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.
- 知的書評合戦ビブリオバトル公式ページ <http://www.bibliobattle.jp/>
- 中山功一 (2013) 学部1年生のプレゼンテーション能力向上にむけて授業への導入. ビブリオバトル普及委員会 (編) ビブリオバトル入門: 本を通して人を知る・人を通して本を知る. 一般社団法人情報科学技術協会, 37-41.
- ビブリオバトル普及委員会 (編) (2013) ビブリオバトル入門: 本を通して人を知る・人を通して本を知る. 一般社団法人情報科学技術協会.
- 山路奈保子 (2013) 日本語教育でビブリオバトル: 日本語プレゼンテーション入門として. ビブリオバトル普及委員会 (編) ビブリオバトル入門: 本を通して人を知る・人を通して本を知る. 一般社団法人情報科学技術協会, 28-31.
- Alexa. (2014a) Top sites in categories science/technology. (2014年9月16日取得 <http://www.alexa.com/topsites/category/Top/Science/Technology>).
- Alexa. (2014b) Top sites in categories science/technology/conferences and events. (2014年9月16日取得 <http://www.alexa.com/topsites/category/Top/Science/Technology>).
- Backman, L. (1990) *Fundamental Considerations in Language Testing*. Oxford: Oxford University Press.
- Canale, M. and Swain, M. (1980) Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1 (1), 1-47.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B. and Cope, J. (1986) Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70 (2), 125-132.
- Klentzin, J. C., Paladino, E. B., Johnston, B. and Devine, C. (2010) Pecha Kucha: Using "lightning talk" in university instruction. *Reference Services Review*, 38 (1), 158-167.
- MacIntyre, P. D. and Gardner, R. C. (1994) The effects of induced anxiety on three stages of cognitive processing in computerized vocabulary learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 16 (01), 1-17.
- Okazaki, H., Hashimoto, S., Fukuda, E., Nitta, H. and Kido, K. (2012) Development of an e-Learning Program for Extensive Reading. Bradley, L. and Thouësny, S. (eds.), *CALL: Using, Learning, Knowing*, 2012 EUROCALL Conference Proceedings. Dublin: Research-publishing.net. 22-25.
- PechaKucha 20x20 (n.d.) *PechaKucha 20x20: FREQUENTLY ASKED QUESTIONS*. (2014年9月21日取得 <http://www.pechakucha.org/faq>).
- Rodero, E. (2012) A comparative analysis of speech rate and perception in radio bulletins. *Text & Talk*, 32 (3), 391-411.
- Romanelli, F., Cain J. and McNamara, P. J. (2014) Should TED Talks be teaching us something? *American Journal of Pharmaceutical Education*, 78 (6), Article 113.
- Tauroza, S. and Allison, D. (1990) Speech rates in British English. *Applied Linguistics*, 11 (1), 90-105.
- TED (n.d.) *TED: Ideas worth spreading*. (2014年9月21日取得 <http://www.ted.com/about/our-organization>).

附録

第二回 英語でビブリオバトルアンケート

1. 大学名
2. 学部・学科
3. 学年
4. 現在の英語力に当てはまるものを選んでください (複数回答可)
 - ※英検, TOEIC, TOEFL, GTEC の点数, 及び自己評価 (「日常会話はOK」「文法は得意だけれど会話は全然ダメ」など)

5. 大学入試に「英語」はありましたか？
 - 英語はあった
 - 英語はなかった
 - 入試を受けていない（推薦など別の方式で入学した）
6. 紹介した本
※タイトル，作者等分かる範囲で。
7. なぜ今回のビブリオバトルに参加しましたか？
8. 参加に当たり何を準備しましたか？
 - 本の選定
 - 新たに本を読んだ
 - 話す内容の準備
 - 原稿の作成
 - 話す練習
 - 質疑応答の準備
 - 特に準備はしていない
 - その他（ ）
9. 上で「準備」に関わる項目を選んだ人は、何をどのくらい（何時間くらい）準備しましたか？
※準備時間を分かる範囲で具体的に書いてください。
10. これまでのプレゼン経験を教えてください。
※いつ、どこで、何を、どの言語でなど具体的に書いてください。
11. 今回英語でビブリオバトルに参加して難しいと感じた点は何ですか？
12. 今回の英語でビブリオバトルに参加して事前の予想・期待と違っていた点はありますか？
13. 今回の英語でビブリオバトルの参加から得たこと（学んだこと）は何ですか？
14. 大学の必須授業に「英語でビブリオバトル」が導入されたとしたら、どう感じますか？（賛成，反対，なぜそう思うのか等）
15. 今後も英語でビブリオバトルに参加したいですか？その回答の理由は何ですか？
16. 「読みたい本」にではなく、「良い発表」に賞を与えるべきだという意見がでましたが、これについてどう思いますか？
17. その他，感想・意見・要望があれば自由に書いてください。
18. 【2回目の参加者へ】1回目のビブリオバトル後，英語学習や英語に対する意識の変化はありましたか？
※あった方はどのように変わったのか書いてください。また何か新たに取り組んだことなどがあれば書いてください。
19. 【2回目の参加者へ】今回，発表前に特に力を入れたこと，意識したことは何ですか？
20. 【2回目の参加者へ】1回目と2回目の自分の発表を比べてみて変わったと思うことは何ですか？

(受稿日：2014. 12. 1)

(受理日：2015. 2. 6)

Practical Research

English Bibliobattle as an Opportunity to Generate a Self-learning Process

KONDO Yukie, OGA Mayumi and YAMASHITA Miho

(College of Pharmaceutical Sciences, Ritsumeikan University /

Language Education Center, Ritsumeikan University /

Faculty of Business Administration, Kinki University)

Bibliobattle, a book review game, has been played nationwide in Japan since its birth in 2007 and the number of players has been growing remarkably. The authors started the English version of the game, “English Bibliobattle”, in 2013. Participants of the “English Bibliobattle for University Students”, which was held twice in 2013 under the guidance of the authors, indicated their own improvements in the questionnaire after the event and tried to improve their presentation for the second round. The impacts of the improvements were evident in the results of the speech analysis. Bibliobattle is designed based on some simple rules of “presentation, discussion and vote”; therefore, participants themselves devise tactics to win. This leads to active learning and motivation to take part in the next Bibliobattle. In this way, English Bibliobattle can be an opportunity to generate a self-learning process of English.

Key Words : Bibliobattle, presentation, self-learning process, self-improvement
RITSUMEIKAN JOURNAL OF HUMAN SCIENCES, No.32, 117-129, 2015.
