

ビブリオバトルをツールとした学級経営の研究 ～教員養成大学における他者理解を促す教育の実現への試み～

A Study of Classroom Management with the Function of Bibliobattle

菅 沼 敬 介

岩 崎 千 恵

Keisuke SUGANUMA

Chie IWASAKI

福岡教育大学教職教育院

元 弘益大学校教養科

(平成29年9月26日受理)

I はじめに

1 学級経営における現代的課題

文部科学省文化審議会の答申において「都市化や少子高齢化などが同時に進展する中で、家庭や地域の教育力の低下や世代間の人間関係の希薄化等が進行しつつある」¹⁾と記されているように、地域との関係や社会との連帯感の希薄化を背景に、子供の関わり合う機会の欠如が叫ばれて久しい。そのような社会状況は、教育現場にも表れており、村松(2001)が「『相互に人格的な関係を形成することを基礎にしている』という意味では、学校、例えば、子どもたちの生活組織である学級はまさに『生活世界』そのものである」²⁾と子供たちにとっての学級を位置づけた上で、「いま、多くの学級が、『子どもたちの好ましい人間関係や子どもたちと教師の信頼関係が確立し、学級の雰囲気も温かく、子供たちが安心して自分の力を発揮できるような場』(教育課程審議会, 1996)になっているとはいいたい」³⁾と述べているように、子供同士の関わる機会の希薄さが、いじめや不登校、学級崩壊の原因の一つであると述べている者もいる。実際、執筆者が小学校教諭時代には、勤めていた学校において教室内での人間関係の希薄さとは裏腹に、インターネット上やSNSでの関係は密になることでトラブルを招いたり、家庭環境を揶揄した心無い一言から関係が崩壊したりする等、子供たちの現実での関わり合いの希薄さが原因となるトラブルが多くみられた。

これらの現状を踏まえ、学級における子供同士

関わり合う機会の重要性は、平成29年3月告示の学習指導要領の改訂の経過においても議論された。「幼稚園、小学校、中学校高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策について」に記されている「対話的な学び」や「他者への思いやりをもって多様な人々と協働したりしていくこと」⁴⁾は、それらの表れであると言える。しかしその一方で、学習指導要領で取り上げられることにより、教科等などの活動で方法論として形骸化される人間関係づくりが懸念される。斉藤(2004)が「ディベート乱用の危険性」として、「相手をやり込めたり、騙してするような仕事のやり方では、後でトラブルが起きる。本当に求められている能力は、相手の言いたいことを的確につかむ能力である」⁵⁾と述べているように、人間関係を構築するために集団活動を行うには、個々を知ることが根底に重要であることがいえる。友人としても教師としても、まずは個々を多角的に把握することが重要であるが、教科活動やクラス活動等のある種、公的な活動場面外における個人的な嗜好や価値観などは十分に把握することは困難である。よって、これらを多角的に把握するためには、教科等としての評価を超えた活動である「遊び」を通して、お互いの興味関心が表面に表れ、活動の中で自然的に共有される活動が必要である。しかしながら現代の「遊び」に着目すると、学校生活に於いては、集団遊びが残ってはいるものの、放課後の習い事による友人との時間の欠如や携帯端末等の普及により、個々で完結する遊びが主流となっており、上記に示したよ

うな「共有」する時間さえも希薄である。これは何も子供だけの問題ではなくなっている。教師を目指す学生に目を向けても、サークル活動とアルバイトなど目的に縛られた時間の共有形態が主流となり、それ以外の時間を共有し、それぞれの個性を見極めるような密度の濃い交流を経験しない人が増えている。そのため、多角的に人を見る視野を育成する経験が不足していると指摘せざるを得ず、教員志望の学生が教員となって子どもと接する際に教科活動のみで判断してしまうという場合も想定できるだけでなく、子ども同士の理解に向けた活動の提案でさえ困難になる可能性さえ秘めているといえる。

2 福岡教育大学初等教員養成課程の現状

福岡教育大学の初等教員養成課程に入学する学生は、「教育学部入学時アンケート」において98.9%が教職志望である。つまり、多くの学生が教員となり、学級経営を自らが行う。その際には、これまで記してきた問題に直面することがあると予想できる。学生の段階で「まとまり」や「連帯意識」といった、人間関係に直接触れる経験を積んで欲しいと考えた。また、福岡教育大学の教職教育院という仕組みは、特に初等教育教員養成課程において、従来の教科の枠組みで固定せず、広く小学校教員としての資質・能力を養成することが求められている。その分、入学時の学生は、将来教員になる夢は共通して持っているものの、興味関心の所在や、考え方など多様性に富んでいる。また、学級経営に関する諸問題を前述したが、学生が教員になった際に直面する最初の困難の一つであると推察される。よって、それらの諸問題を、自分たちの状況に当てはめて考えることは、有意義なことであると考えられる。

3 研究の目的

本稿では、初等教育教員養成課程の本学学生に入学当初から「みんなで遊ぶ」ツールとして「ビブリオバトル」を取り上げ、活動を行った。上述したように、教員が直面する学級経営の諸問題は経験不足に起因するものが多い。本研究は教員を志望する学生が教員になり「子ども同士のコミュニケーションに起因する問題」に直面した際に、数多くある解決に導く方法の中で一つの解決策となりえるツールである「ビブリオバトル」をその方法として活用できるようにまずは指導者（教員）ではない立場で学ぶことを目的としている。もちろん学級経営ツールとして活用できることが

最終目的であるが、経年的な学習と、学生らが教育実習に赴く時期もまだ先であるため、今回の研究は本年度入学した1年生の1クラスを対象に「初年次教育」としてこの活動を導入した。この活動により、教科学習や学校行事では捉え辛い、友人の新しい一面を理解・深めることができると仮定し検証を行った。また大学や高等学校で実施する際に、コミュニケーションツールとして使われていることも、本稿の方向性の後押しとなっている。

授業とは一線を引いた活動を行うために、学生を自主的に集め、活動を開始することを研究の始まりとした。ビブリオバトルの本を媒介として、その人の為人や興味関心に触れる活動を展開していく中で、人間関係やコミュニティにどんな変化が生まれたか検証していく。また、ビブリオバトルを実施していない学生との違いも検証する。

将来、学生が教員として学級経営を行う際の、人間関係の構築、関わり合う機会の提供の示唆を得ることを研究の最終目的とする。

II ビブリオバトル

1 ビブリオバトルの概要

ビブリオバトルは、正式名称を「知的書評合戦ビブリオバトル」（以下、ビブリオバトル）といい、「ビブリオ」＝ラテン語で「本」と「バトル」＝英語で「戦い」を指す造語で「本で戦う」のではなく「本を競わす」知的ゲームである。谷口忠大氏が研究室における読書会の一環として始めたこの取り組みは、当初の狙いであった書籍を媒介とした「読書教育」としての教育効果のみならず、「コミュニケーション機能を持つ活動」として注目され、現在では図書館や学校現場はもちろん、企業の部内コミュニケーションツールとしての利活用がなされている。

ルールは比較的シンプルなフレームとなっており、ビブリオバトル普及委員会のホームページには以下のような規定が掲げられている⁶⁾。

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。

つまり、数名の発表参加者によって紹介された本のうち、その場において発表を聞いている人間（以下、視聴者）に「読みたい」と最も思わせた本が勝つシンプルで場所を選ばない手軽なゲーム構造といえる。あくまでも勝者は「書籍」であって発表者の優劣を決定するものではないことや、ゲームのルール4に記されているように、発表を聞いている視聴者にとって「どの本が一番読みたくなったか」を採点基準とすることによって、その書籍の内容の良し悪しを問うゲームではないことが特徴である。言い換えると、勝敗を決定するためのツールは発表者の書籍に対する想いであり、自分語りが優先されることになる。また、評定者となる視聴者は発表者のどの部分に興味を惹かれ、心が動いたかを自覚し、自己をも再確認できることになる。このような心理的作用をビブリオバトル普及委員会は「人を通して本を知る、本を通して人を知る」と表現し、多くの人々に紹介・実施されることで「人」を介した読書活動として注目されることとなった。

2 ビブリオバトルの機能と活用

ビブリオバトルには本来の「読書会」としての機能に加えて、回を重ねるごとに多様な機能が内包されていることが指摘されるようになった。発案者の谷口（2014）はビブリオバトルには以下の四つの機能が内在されている⁷⁾と述べている。

1. 書籍情報共有機能
2. スピーチ能力向上機能
3. 良書探索機能
4. コミュニティ開発機能

特に大学教育においては上記の機能のうち、1や2が注目されその中でも2の「スピーチ能力向上機能」に注目した実践研究が多い。相澤ら（2015）の研究ではアカデミック・リテラシーの教育効果に自己効力感が有効であると仮定し、「ビブリオバトルによって、学生の自己効力感」⁸⁾が向上したことを明らかにし、その教育効果にビブリオバトルが有効であった点を指摘した。大学という社会に出る間際の学生生活において、企業や社会はある程度の能力に達しているプレゼンテーション能力を期待しており、相手にとって必要な情報を過多ともいえる情報量から選りすぐり状況を踏まえて伝達することは今や避けることの

できない技能の一つであるといえる。

また、大倉（2014）は読書教育の観点からビブリオバトルを少人数演習講義に導入し、①読書力②プレゼンテーション能力③ディスカッション能力④文章作成および表現能力の「4つの能力の育成」を目的とした授業を行い、ビブリオバトルが主に①読書力に対して効果があった⁹⁾ことを検証している。

その他、大学教育において日本人学生以外を対象とした研究もおこなわれていることにも言及したい。日本語を学ぶ外国語を母語とする学生を対象に日本語パブリックスピーキング技能向上を目的とした山路（2013）の研究、「アカデミック日本語」習得のためのツールとして活動をおこなった堀（2016）の研究などがある。

これらの取り組みは大学の授業としての機能的役割からアカデミックスキルの一つの「スピーチ能力向上機能」を学習の目的としており、「コミュニティ機能」に着目しているものではない。

副島ら（2012）は全学教育科目「コアセミナー」の第二目的と想定される「当該学生の“まとまり”や“連帯意識”の啓発、あるいは、当該学部学生として求められる“人材像”の自覚など」に効果的な教材としてビブリオバトルを導入した。「関心の広がり」、「コミュニケーション力の増加」等「内面的な側面に対する成果がみてとれた」と教材としての有効性を確認した。さらに担当教員の意見からは「クラス内での学生同士の相互理解が深まっていることが日常の行動や会話から感じ取れる」や「学生の表情がよくなった」など¹⁰⁾コミュニティ化に正の影響を与えていることが明らかとなった。しかしながら、発表スキルに関して質的な変化を学生が受けていることが指摘されたが、活動が評価となって成績として表れる「授業空間」、つまりフォーマルな空間が与える影響については言及されておらず、インフォーマルな状況に於いて、ビブリオバトルの活動を通して人への関心が深まったのか、もしくはコミュニティが発生しているのか検証するには至っていない。

Ⅲ ビブリオバトルの実施形態

Ⅱ章で記したようにビブリオバトルは知的ゲームであるが、同時に学びの多いゲームであり、カリキュラムの目的をどの機能にするのかによって学生に与える影響は多種多様となることが指摘できる。しかしながら大学のカリキュラムに組み込む以上、参加者である学生の評価をしなければならず、インフォーマルコミュニケーションとして

表1 ビブリオバトルの手順と時間配分

手順	進 行	時間
①	発表者登壇	
②	本の発表	3分間
③	質問タイム	1分間
④	話し合いタイム	1分間
(②～④を発表人数回繰り返す)		
⑤	全員への質問	3分間
⑥	チャンプ本投票・決定	10分間

の側面が損なわれる可能性があり、我々の研究においてそれは本意ではない。よって今回は、学生に連絡を伝達したり、ビブリオバトル活動をししたりする「クラスタイム」を独自に設け、実施した。平成29年度入学のAクラス27名を対象に、前期期間(4月～7月)に9回のクラスタイムを設定した。1回目のクラスタイムは、ビブリオバトルの説明にあて、2回目以降は各回6～7人ずつ発表を行い、1人2回の発表を行った。発表者以外の聴衆は、4～5人のランダムグループ(メンバーが変わるように指定した表に基づく)での活動とした。1回のビブリオバトルは、表1に示すように進化した。したがって、1回のビブリオバトルには45～60分程度、ビブリオバトル終了後30分程度の雑談時間をとり90分で1回のクラスタイムとした。なお、元来のビブリオバトルは発表時間が5分間に対し、本研究は3分間の発表時間とした。この変更に関しては谷口(2014)が「3～7分の範囲で制限時間を変化させても、書評者の質や参加者の感性評価を大きく変え『人を通して本を知る。本を通して人を知る。』というビブリオバトルの本質を毀損する可能性は小さい」¹¹⁾と述べていることや、小学生を対象としたビブリオバトルの場合は「ミニ・ビブリオバトル」としてその紹介時間を3分と認めていることに依る。また、今回のこの実践研究においては、将来は教員となることで学級経営の主となる学生に「小学生」体験してもらうことも目的の一つでもあるため、これに従うことは有効な変更であると考え。また、本来は5分の発表の後に3分程度の質疑応答の時間があるが、今回の目的として「発表者」の為人が本を通じて理解できると同時に、同じ空間にいる他の級友とも一つの話題を通してお互いが感じることに気付く活動を取り入れるため、③質問タイムの後に④の話し合いタイムを1分追加し、最後に発表者への質問を全員でおこなう活動を取り入れた。ビブリオバトルの

表2 現在の生活形態について

(人)	実家	一人暮らし	学生寮	その他
A	11	13	2	0
B	12	12	3	0

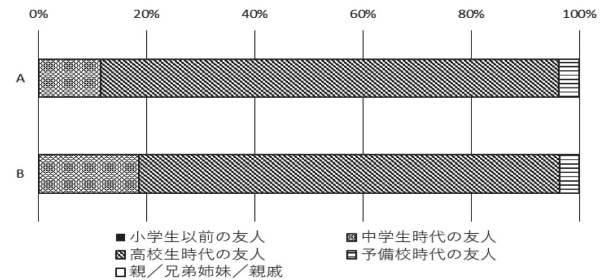


図1 大学入学前「遊ぶ約束」1番目

司会者については、発表1巡目は、執筆者が司会進行を行い、発表2巡目からは、希望した学生が司会を行った。さらに、発表の順番については、1巡目は学籍番号順に行ったが、学生からは「2巡目は1巡目と逆の順番で実施したい」との旨の積極的な意見があり、それに従った。

IV アンケート調査の結果

ビブリオバトルの実施に際し、クラスに属する学生の意識がどのように変化するかを明らかにするためにビブリオバトル活動を実施しないクラスを比較対象としてアンケート調査を行った。実施したクラス(以後:Aクラス)には、事前(4月12日)、中間(5月11日)、事後(7月22日)の3回調査を行い、実施していないクラス(以後:Bクラス)には、事前(4月12日)、事後(7月22日)の2回調査を行った。なおAクラスは、変化を細かく分析するために中間の調査も行い、使用した質問紙は、ビブリオバトル経験に基づく質問項目以外は、AとBで同様の質問項目で実施した。

アンケートの質問項目は以下の通りである。

- あなたの生活形態について
- 大学入学前に「遊ぶ約束」をする相手
- 現在「遊ぶ約束」をする相手
- 大学入学前に「人生相談」をする相手
- 現在「人生相談」をする相手
- 友達が紹介した本を借りたか
- ビブリオバトルの前後での「本への関心」
- ビブリオバトルの前後での「友達への認識」
- ビブリオバトルを経験してみたの感想
- ビブリオバトルについての自由記述

表3 調査時現在の「遊ぶ約束」1番目 (Aクラス)

現在「遊ぶ約束」1番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	0.0	0	4.0
中学生時代の友人	7.7	8.3	8.0
高校生時代の友人	46.2	29.2	32.0
予備校時代の友人	0.0	0.0	4.0
大学の友人	46.2	62.5	52.0
親/兄弟姉妹/親戚	0.0	0.0	0.0
いない	0.0	0.0	0.0
部活の人	0.0	0.0	0.0

表6 調査時現在の「遊ぶ約束」1番目 (Bクラス)

現在「遊ぶ約束」1番目	事前	事後
小学生以前の友人	0.0	0.0
中学生時代の友人	3.7	0.0
高校生時代の友人	59.3	56.0
予備校時代の友人	3.7	0.0
大学の友人	33.3	44.0
親/兄弟姉妹/親戚	0.0	0.0
いない	0.0	0.0
部活の人	0.0	0.0

表4 調査時現在の「遊ぶ約束」2番目 (Aクラス)

現在「遊ぶ約束」2番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	7.7	0.0	4.0
中学生時代の友人	23.1	8.3	0.0
高校生時代の友人	30.8	45.8	52.0
予備校時代の友人	3.8	8.3	8.0
大学の友人	23.1	25.0	24.0
親/兄弟姉妹/親戚	11.5	4.2	4.0
いない	0.0	8.3	4.0
部活の人	0.0	0.0	4.0

表7 調査時現在の「遊ぶ約束」2番目 (Bクラス)

現在「遊ぶ約束」2番目	事前	事後
小学生以前の友人	0.0	8.0
中学生時代の友人	29.6	12.0
高校生時代の友人	33.3	48.0
予備校時代の友人	0.0	0.0
大学の友人	29.6	24.0
親/兄弟姉妹/親戚	7.4	8.0
いない	0.0	0.0
部活の人	0.0	0.0

表5 調査時現在の「遊ぶ約束」3番目 (Aクラス)

現在「遊ぶ約束」3番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	0.0	0.0	12.0
中学生時代の友人	34.6	45.8	36.0
高校生時代の友人	0.0	12.5	16.0
予備校時代の友人	11.5	4.2	8.0
大学の友人	26.9	8.3	8.0
親/兄弟姉妹/親戚	19.2	20.8	16.0
いない	7.7	8.3	4.0
部活の人	0.0	0.0	0.0

表8 調査時現在の「遊ぶ約束」3番目 (Bクラス)

現在「遊ぶ約束」3番目	事前	事後
小学生以前の友人	22.2	12.0
中学生時代の友人	48.1	48.0
高校生時代の友人	7.4	4.0
予備校時代の友人	3.7	4.0
大学の友人	3.7	12.0
親/兄弟姉妹/親戚	14.8	16.0
いない	0.0	4.0
部活の人	0.0	0.0

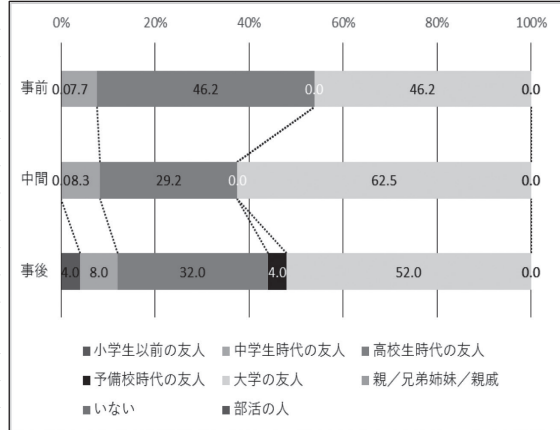


図2 調査時現在の「遊ぶ約束」1番目 (Aクラス)

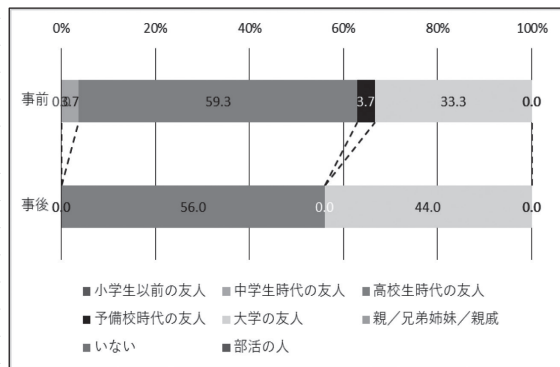


図3 調査時現在の「遊ぶ約束」1番目 (Bクラス)

表2は、「あなたの生活形態について」の質問に対してのAクラス、Bクラスの回答を表にしたものである。また、図1は、交友関係を分析するために行った「大学入学前に『遊ぶ約束』をするとしたら誰にしますか」の問に対する集計結果である。選択肢の割合にほぼ違いは無く、AクラスとBクラスは生活基盤におけるデータへの干渉はほぼないものと言える。

以下、事前、中間、事後の時間軸での結果の比較と、ビブリオバトルの活動の有無での結果の比較を行い成果について考察する。

1 調査時現在の「遊ぶ約束」の相手

表3～8は、「現在『遊ぶ約束』をするとしたら誰にしますか」の結果である。表3～5は、Aクラスの結果、表6～8は、Bクラスの結果である。また、表3、6は、1番目に選ぶ相手、表4、7は、2番目に選ぶ相手、表5、8は、3番目に選ぶ相手である。図2、3は、表3、6をそれぞれグラフに表したものである。

表3及び図2から、Aクラスは事前調査では、「高校生時代の友人」と「大学の友人」との回答が46.2%で同等であった。中間調査では、「高校生時代の友人」との回答が29.2%に対し、「大学の友人」との回答が62.5%と圧倒的な差が生まれていることが分かる。事後調査では、「大学の友人」が52%と若干割合が低下しているが、これは大学の友人を積極的につくろうとする期間が終わり、人間関係の円熟期に入ったものと考えられる。一方「高校生時代の友人」と回答した学生は32%となっており、中間調査からほとんど変化がなく、約束相手として安定した相手となったことが捉えられる。以上の結果から、Aクラスは、活動の前後において、「大学の友人」との密な人間関係に有意な変化が見られている。また、Aクラスは、事後調査では、「小学生以前の友人」との回答や「予備校時代の友人」との回答もあり、コミュニティとしての選択肢の幅の広がりが見られる。

表6及び図3から、Bクラスは事前調査では

表9 調査時現在の「人生相談」1番目 (Aクラス)			
現在「人生相談」1番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	0.0	0.0	4.0
中学生時代の友人	7.7	4.2	8.0
高校生時代の友人	46.2	33.3	32.0
予備校時代の友人	0.0	4.2	4.0
大学の友人	3.8	29.2	36.0
親/兄弟姉妹/親戚	34.6	16.7	16.0
先輩	3.8	0.0	0.0
高校の担任	0.0	0.0	0.0
いない	3.8	12.5	0.0
バイト先の先輩	0.0	0.0	0.0

表12 調査時現在の「人生相談」1番目 (Bクラス)		
現在「人生相談」1番目	事前	事後
小学生以前の友人	0.0	4.0
中学生時代の友人	7.4	4.0
高校生時代の友人	29.6	16.0
予備校時代の友人	3.7	0.0
大学の友人	7.4	20.0
親/兄弟姉妹/親戚	51.9	52.0
先輩	0.0	0.0
高校の担任	0.0	4.0
いない	0.0	0.0
バイト先の先輩	0.0	0.0

表10 調査時現在の「人生相談」2番目 (Aクラス)			
現在「人生相談」2番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	0.0	4.2	8.0
中学生時代の友人	7.7	12.5	4.0
高校生時代の友人	19.2	20.8	44.0
予備校時代の友人	15.4	0.0	4.0
大学の友人	23.1	20.8	12.0
親/兄弟姉妹/親戚	15.4	25.0	28.0
先輩	0.0	0.0	0.0
高校の担任	0.0	0.0	0.0
いない	19.2	16.7	0.0
バイト先の先輩	0.0	0.0	0.0

表13 調査時現在の「人生相談」2番目 (Bクラス)		
現在「人生相談」2番目	事前	事後
小学生以前の友人	3.7	0.0
中学生時代の友人	14.8	8.0
高校生時代の友人	40.7	56.0
予備校時代の友人	3.7	4.0
大学の友人	22.2	16.0
親/兄弟姉妹/親戚	14.8	8.0
先輩	0.0	0.0
高校の担任	0.0	0.0
いない	0.0	8.0
バイト先の先輩	0.0	0.0

表11 調査時現在の「人生相談」3番目 (Aクラス)			
現在「人生相談」3番目	事前	中間	事後
小学生以前の友人	7.7	0.0	8.0
中学生時代の友人	15.4	4.2	8.0
高校生時代の友人	7.7	12.5	28.0
予備校時代の友人	0.0	8.3	0.0
大学の友人	38.5	25.0	28.0
親/兄弟姉妹/親戚	11.5	25.0	20.0
先輩	0.0	0.0	0.0
高校の担任	0.0	0.0	4.0
いない	19.2	25.0	0.0
バイト先の先輩	0.0	0.0	4.0

表14 調査時現在の「人生相談」3番目 (Bクラス)		
現在「人生相談」3番目	事前	事後
小学生以前の友人	11.1	0.0
中学生時代の友人	37.0	4.0
高校生時代の友人	14.8	28.0
予備校時代の友人	0.0	4.0
大学の友人	22.2	36.0
親/兄弟姉妹/親戚	7.4	16.0
先輩	0.0	0.0
高校の担任	0.0	0.0
いない	7.4	12.0
バイト先の先輩	0.0	0.0

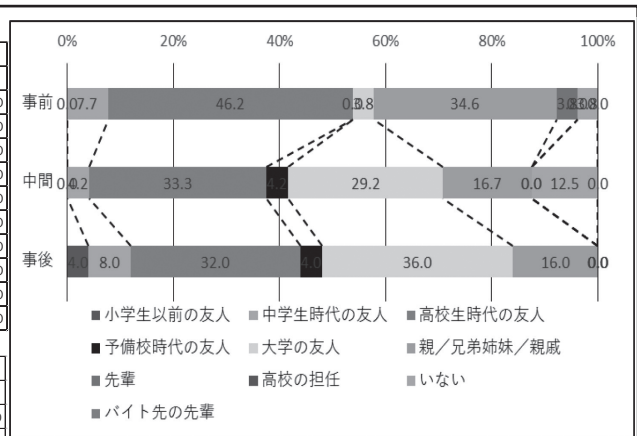


図4 調査時現在の「人生相談」1番目 (Aクラス)

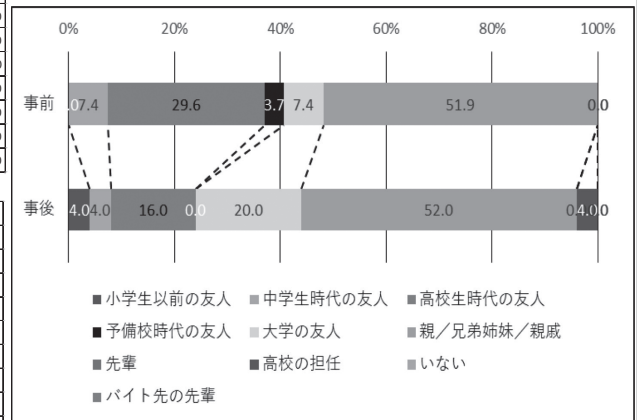


図5 調査時現在の「人生相談」1番目 (Bクラス)

「高校生時代の友人」との回答が59.3%に対して、「大学の友人」との回答が33.3%であり、調査時期の入学直後は「高校生時代の友人」に依存が強いことがうかがえる。事後調査では、「大学の友人」との回答が44%と若干増加したものの、「高校生時代の友人」との回答が56%と夏季休業直前でも依然として高水準であることが見られる。以上の結果からBクラスは、事前、事後に人間関係において有意な変化が見られたとは言い難い。

AクラスとBクラスの結果を比較すると、Aクラスは、「高校生時代の友人」との関係に比べ、明らかに「大学の友人」との関係が密になっているのに対し、Bクラスの方は、依然として「高校生時代の友人」への依存度が高い為、ビブリオバトルの実施は、新しいコミュニティでの人間関係づくりに役立っていることが言える。また、コミュニティの広がりから比較すると、Bクラスの事後調査結果は、「高校生時代の友人」と「大学の友人」に限られて回答されており、Aク

ラスの事後調査結果は、バラエティに富んで回答されている。これにより、むしろAクラスの間調査結果の回答の系統に類似していることが見られる。つまり、人間関係の広がりから見ると、ビブリオバトルを実施することにより、実施していないクラスに比べて人間関係の構築が早期の段階で行われていると言える。

2 調査時現在の「人生相談」するとしたら

表9～14は、「現在『人生相談』をするとしたら誰にしますか」の結果である。表9～11は、Aクラスの結果、表12～14は、Bクラスの結果である。また、表9、12は、1番目に選ぶ相手、表10、13は、2番目に選ぶ相手、表11、14は、3番目に選ぶ相手である。図4、5は、表9、12をそれぞれグラフに表したものである。

「人生相談」は、前述の「遊ぶ約束」よりも、さらに人間関係の深さが結果として現れるものと考え分析・考察していく。

表9及び図4から、Aクラスの事前調査では、

「高校生時代の友人」との回答が46.2%、続いて「親／兄弟姉妹／親戚」との回答が34.6%との結果が得られた。Aクラスは親族よりも友人に相談相手を求めている傾向が推察できる。その一方で、「大学の友人」との回答は3.8%と低調であり、「遊ぶ約束」相手としては、46.2%であったのに対して信頼関係の構築に至っていないことが推察できる。中間調査では、「大学の友人」との回答が、29.2%となり、事後調査では、36.0%まで上昇している。この結果より、「人生相談」の相手として「大学の友人」は有意な変化が見られたと言える。「高校生時代の友人」との回答は、中間調査では33.3%、事後調査では32%と変化しており、「大学の友人」との回答の数値を下回る結果が得られた。

表12及び図5から、Bクラスの事前調査では、「親／兄弟姉妹／親戚」との回答が51.9%、続いて「高校生時代の友人」との回答が29.6%との結果が得られた。Bクラスは友人よりも親族に相談相手を求めている傾向がうかがえる。「大学の友人」との回答も7.4%と低調であることは、Aクラスと同様である。「大学の友人」との回答は、事後調査では20.0%と上昇が見られ、深い人間関係は構築されつつあると見ることもできる。その一方で、事後調査において「親／兄弟姉妹／親戚」との回答が、52.0%と有意な変化は見られず、親族ほど頼れる人間関係の構築に至っていないと推察できる。

AクラスとBクラスを比較すると、Aクラスは元来から友人に人間関係を求めている傾向が強いものの、「親／兄弟姉妹／親戚」との回答の数値の減少により親類以上の深い人間関係を構築していると言える。また、Bクラスの「大学の友人」との回答の変化に比べ、変化の上昇度合いが大きく、ビブリオバトルの実施が、人間関係のさらなる深みの構築に一役買っていることが見て取れる。

表11, 12, 13, 14については、調査時の説明不足により、1番目と2番目、3番目が同じ相手を回答しているものが見られたが、参考として考察しておきたい。事後調査において、Aクラスの2番目、3番目の「いない」との回答が0%に対して、Bクラスは、それぞれ8%と12%となっており、Aクラスは人間関係を広げていることが伺える。また、事前調査においては、Aクラスでも「いない」との回答が19.2%と5人に1人に相談相手がない状態であったことから、ビブリオバトルが人間関係の構築に役立っているこ

とをうかがい知ることができる。

3 コミュニティ開発機能

以上のように、学生らへの事後アンケートからはビブリオバトルへの積極的な姿勢が見られただけでなく、書籍を通して心的・行動的にも正の影響を与えたことが指摘できる。

今回の調査目的である友人に対する認識、つまり谷口氏の指摘する4つの機能のうち「コミュニティ開発機能」に関する学生の反応を「ビブリオバトルを実際に試みて、あなたが実感した感想を記入」してもらうことで検証を試みた。自由記述で入力するように指示し、その意見の長短は問わず、思ったままを記入するように指示した。

自由記述の内容を4つの機能の①書籍情報共有機能②スピーチ能力向上機能③良書探索機能④コミュニティ開発機能に記入単語をカテゴリー別に分類し、新たに⑤その他（感情機能）を設けた。4つの機能に関してはすでに2章で述べた通りだが、⑤その他（感情機能）は、自由記述に「楽しかった」「よかった」など比較的簡易な感情表現のみを記入したものと規定し、「なにが」「どのように」といった詳細が記載されていない為、他の4つの機能へ分類が難しいものを⑤に集計した。

今回のこの調査は事前にその目的を明確に伝えておらず、「お互いにクラスのリクリエーション時間を使って本を紹介する」という比較的ハードルの低い「ゲーム」形式を設定し、実施した。人前で話すことに不慣れた学生が直面する第一の困難は②スピーチ能力向上機能に関連するスピーチスキルであろうと予測はしていたが、「人前で話すのは思ったよりも恥ずかしかった」（学生A）という感想から「前に立って話す難しさを学んだ」（学生B）と困難を学びに進化させ、「人前で話す練習ができて良かった」（学生C）など、アカデミック・スキルの一つでもあるスピーチの難しさ・楽しさに触れた意見も散見し、結果的に「大勢の人の前で話すことに少しだけ慣れることができた。筋道を立てて物事の説明をする練習にもなった」と、いずれ教壇に立つ為にも必要なスキルの練習の場になったと好意的にとらえている学生もいた。

そして本来の調査目的である④コミュニティ開発機能に関する意見は最も多く、本を通して友人の姿を発見した喜びと驚きが記されていた。例えば学生Dは「様々なジャンルの本が紹介される中で色々な人の性格、趣味がある程度把握できたような気がした」と、確信はないものの友人の新

たな一面に触れた感動を、学生Eは「この人はこんな本を読むんだなあ〜とか、こんなのが好きなんだな〜っていうのがたくさんわかってよかったです！」(原文ママ)と発表を通して人物像に近づこうとしている姿勢が読み取れる。また、「本を読まなさそうな人が難しそうな本を読んでいた、その逆があったりと意外な発見があって面白かった」(学生F)と自身の思い込みや自分ではない他人の多面性に気が付いた意見や、「ただ自分が好きな本を選ぶのだけでなく、みんながどんな本が好きになって考えながら選ぶのが楽しかったです。」(学生G, 原文ママ)と、視聴者の立場になり本を選定する姿も見られ、コミュニティ開発の中でも重要な友好的な雰囲気作りが達成されているといえる。

V ビブリオバトルの実施から

IV章では、「コミュニティ開発機能」をアンケート調査から論考したが、学生の活動の実態からもビブリオバトルへの積極的な姿勢が見られただけでなく、書籍との関りに対して心的・行動的にも正の影響を与えたことが指摘できる。本章では、学生の活動での実際の姿や、口頭での聞き取り、学生同士の対話から論考する。

1 学生からのルールに関する積極的な意見

ビブリオバトルの1回目の発表は、ランダムに選んだ6〜7名の発表者を学籍番号順に発表していく方式をとり活動を進めた。4回目の活動を終えた頃、次回1巡目の発表の機会を控えた学籍番号の早い学生Gが、「チャンプ本」を選ぶ際に、後半の発表の方が記憶に残り有利であることを指摘した。この指摘の是非の検討は今回の調査の目的でない為、除外するが「リクリエーション時間を使って本を紹介するゲーム」とあるといったハードルの低い認識で行い始めた活動であったのに対し、学生Gは「バトル」を正しく理解しており、積極的に活動に取り組んでいることが推察できる。

2 バトル本の入手方法

1巡目の発表は、発表者の思い入れが最も強い本を選択する傾向が見られたが、2巡目のバトル本を選択する際は、他者の1巡目の発表の様子や「チャンプ本」の傾向を踏まえて選択する姿が多く見られた。そんな中、学生Hも同様に、2巡目の発表は自己の蔵書の中で選択するのではなく、書店に訪れた際には努めてバトル本を

探していたようである。学生Hは、そのまま書店で購入するのではなく、附属図書館にリクエストを行った。発表の最後は通常「皆さんも読んでみてください」や「面白い本なので借りに来てください」といった半ば定型句で締めるところを、学生Gは、「図書館にリクエストして購入してもらいました。借りてみて下さい」と級友に対して図書館の活用方法まで具体的に助言するようなオリジナルな発表で締めくくった。自費での購入を避けた意図は不明であるが、図書館の機能や取り組みを考えると、学生Gの行いは、ビブリオバトルの機能の観点からみると正の影響であり、積極的な姿勢であると指摘できる。

3 バトル本の紹介方法

ビブリオバトル実施の回数を重ねるごとに、4つの機能の①書籍情報共有機能②スピーチ能力向上機能に当たる「紹介方法」も変化が見られるようになってきた。バトル本の選択と同様に、「紹介方法」についても他者の発表を生かし、工夫が随所にみられるようになってきた。2回目の発表者が自分の経験や為人を踏まえて発表を行い「チャンプ本」に選ばれると、次の実施回での発表者たちは自分の経験や為人を踏まえた発表が基本となり、積極性が見られた。本自体のあらずじと見どころだけでなく、本に対する自分の思い入れやその状況を語る姿が見られた。また、発表形態にも工夫が見られた。終始オブザーバーに問いかけるような模擬授業型式で発表を進める学生や、クイズ形式で発表を進める学生等の姿が見られた。人間関係の構築の視点から見ると、限られた条件の中で伝わりやすい工夫や発表学生の人間性を捉えるという意味で正の影響と考えることができる。

VI おわりに

この研究を通して、ビブリオバトルの4つの機能の④コミュニティ開発機能に即した、学生同士の人間関係の構築がなされたことを結論付けることができる。つまり、人間関係を構築するための効果的な手立ての一つとしてビブリオバトルを上げることができると結論が得られた。また、関わり合う機会は確実に提供でき、それがさらに学生らの心的面において関わり合う機会へとつながっていくと推測できる。

実際に本研究の実施とは全く別の「生活科指導法」の講義において、クラスの学生同士のコメントを集め寄せ書きを作成する課題を設定した。研究対象であった、Aクラス、Bクラスを含め8つ

のクラスを対象にした課題であったが、Aクラスが全27人中平均25.4人からコメントを集めたのに対し、Eクラスでは全27人中平均20.3人からのコメントにとどまり、Aクラスの学生たちが5.1ポイント上回る結果が得られた。また、コメント内容に対しても、Aクラス以外のクラスが「これからもよろしく」や「仲良くしてね」などの、比較的単純なメッセージが多かったのに対して、Aクラスは具体的であったり、相手をよりよく知ったりした上でのメッセージが多く見られた。異性に対するメッセージで特に男子学生が女子学生に書いたメッセージが「ホークス大好きなこと知っています。また、野球について熱く語り合いましょう」(原文ママ)や「どこともかぶらないIさんらしさ。とてもいいと感じます。絶対に宝物にしてね」(原文ママ)のように、関係ができていないと書けないメッセージが数多く見られた。男子学生から女子学生に対しての具体的なメッセージが多く見られたのはAクラスの特徴であった。

ビブリオバトルの機能については前出で言及したように4つの機能があり、今回は④のコミュニティ開発機能について、「クラスタイム」にビブリオバトルを導入して、その影響を検討した。よって、今回の調査においては、前述の①②③の機能に対しては附随的に表れた結果のみを言述しており、これを目的とはしていない。また、研究した時期が入学して間もない頃であった為、时期的な影響は受けなかったと言いはないが、活動を実施したクラスと実施しなかったクラスのコメントや態度から推察される言動には内面的配慮やつながりの差を認めることができ、ビブリオバトルが更なる人間関係構築のために有意に働いたものであると推察できる。もちろん比較研究対象の制限もあり、数的な研究ができなかったことは次回研究の反省としたい。

現在、小・中・高等学校に於いても児童・生徒のコミュニケーション不足によるコミュニティの構築の困難さは多くの研究者によって指摘されている。今後、更に研究を進め、本研究の活動が学校現場に於いて学級づくりやクラス経営、友達づくりなどに有効的・効果的であるかの検証を進めていきたいと考える。

【引用文献】

- 1) 文化審議会「これからの時代に求められる国語力について」平成16年 p.4
- 2) 村松賢一『対話能力を育む話すこと・聞くことの学習』明治図書 2001年 p.17
- 3) 前掲書2) p.17
- 4) 中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(答申)」平成28年12月 p.13
- 5) 斎藤隆『コミュニケーション力』岩波書店 2004年 p.9
- 6) 知的書評合戦ビブリオバトル公式ウェブサイト, <http://www.bibliobattle.jp/>, (参照2017.9.5)
- 7) 赤池勇磨・谷口忠大「ビブリオバトルにおける発表制限時間のデザイン」, 日本経営工学会論文誌, Vol.65, No.3, pp157-167, 2014
- 8) 相澤文江他「アカデミック・リテラシーの教育効果の検討—アンケート調査結果からの考察—」, 岩手医科大学教養教育研究年報, 第50号, pp67-79, 2015.08
- 9) 大倉真人「ビブリオバトルを通じた教育プログラム」, 長崎工業経営専門学校大東亜経済研究所年報: 経営と経済, 長崎大学, 94, pp57-72, 2014.09
- 10) 副島雄児ら『本を通して仲間を知る—コアセミナーでの試み—』, 九州大学附属図書館研究開発室年報, 2012/2013, pp35-44
- 11) 上掲書7)

【参考文献】

- 谷口忠大『ビブリオバトル 本を知り人を知る書評ゲーム』文藝春秋 2013年
- 山路奈保子他「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, pp175-188, 2013.08
- 堀恵子「上級者対象口頭表現クラスでの活動と自己評価の変化: アカデミック日本語として何を目指すか」, 筑波大学グローバルコミュニケーション教育センター日本語教育論集, 31号, pp107-125, 2016.03

