（表紙）

※（ブラインドレフェリー制のため、この表紙は査読プロセスにおいては、本文から

切り離します）　以下の情報を記載ください。

論文タイトル　（日本語）ライトノベルを活用したディベート教育

 　　（英語）Debate Education through Light Novels

氏名 九重崎愛良　Kuezaki Aira

所属　縦浜高校ディベート部　Tatehama High School, Debate Club

メールアドレス　debate-club@tatehama.ac.jp

**ライトノベルを活用したディベート教育[[1]](#footnote-1)**

**九重崎愛良**

**Debate Education through Light Novels**

**Kuezaki Aira**（Tatehama High School）

Recently the advantages of debate education through light novels have been widely recognized. This paper describes in-class debate practices utilizing a light novel *Kanojyo o iimakasunowa tabun muri*（彼女を言い負かすのはたぶん無理） which describes high school students actively engaged in debate activities. … [日本語アブストラクトは200字程度、英語アブストラクトは80 words程度　以下の赤文字はすべて、論文提出時には削除してください]

**Key words:** debate, debate education, classroom debate, light novel [論文キーワードを5つ程度]

*Debate and Argumentation Education: The Journal of the International Society for Teaching Debate*

20\*\*, Vol.\*, No.\*, pp. \*\*-\*\*. [この部分は後日編集するので、このままで]

**1．はじめに** [論文に節を設ける場合は、番号を打つ]

九重崎愛良（くえざきあいら）が主人公として登場する『彼女を言い負かすのはたぶん無理』（うれま, 2011）は、一見したところ巷に溢れるライトノベル[[2]](#footnote-2)の1つにすぎないような印象を与えるが、タイトルが示唆するようにディベートを扱っているという点で特異な作品である。しかも、そのポップな見かけによらずディベートのルールやフォーマットなどをしっかり扱っており、また反駁等の内容も教育用に耐えるだけの高水準なものである。近年、文部科学省（2015）が示すように、活字離れが指摘されている高校生や大学生向けのディベート教育の題材として、うってつけの教材になると言えるだろう。実際のところ、高校や大学でのディベート教育に対しては、「何だか怖い」「難しそう」といった敷居の高さがしばしば指摘されてきているので（井上・九重崎, 2014; Lubetsky & Lebeau, 2000）、初心者にとってもすでに馴染み深いライトノベルという媒介から、ディベートへと誘うようアプローチするのは賢い方法であると思われる。Lubetsky & Lebeau (2000)の指摘は、アメリカにおける具体的な事例を示している。カードゲームやRPGをモデルとしたディベート教育はすでに行われているが（Inoue, 2013）、本研究論文ではライトノベルに焦点を当てた、新しい授業実践を紹介していくのが主眼である。

**2．『彼女を言い負かすのはたぶん無理』に現れる論題**

　同書に現れるディベートの命題は、以下の通りである。（a）＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊、（b）＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊、（c）＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊、（d）＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊[同じ段落の中で序列を付ける場合には、（a）（b）（c）（d）…を用いる。その他の表記法については、日本語は日本心理学会の「執筆・投稿の手びき」、英語は*Publication manual of the American Psychological Association*を参照]。＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊。

**3．ライトノベルを使った授業例**

　＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊。

**4．考察**

　＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊。[図表や脚注を入れて日本語なら16000文字以内、英語なら6000 words以内]

**引用文献**

[日本語文献を先に、著者名のあいうえお順に並べる。外国語文献は著者名のアルファベット順に並べる。]

井上奈良彦・九重崎愛良（2014）「初心者にディベートを教えるときの敷居の高さについて」『ディベート教育』13, 99-109. [日本語ジャーナル]

うれま庄司（2011）『彼女を言い負かすのは多分無理』PHP研究所. [書籍]

文部科学省（2015）「平成27年版高校・大学生白書」　URL （最終閲覧：2024年4月1日） [日本語Webサイト]

Inoue, N. (2013). Uses of card games and RPG in debate education. *International Journal of Debate*, *8***,** 234-254. [英語ジャーナル]

Lubetsky, M., & Lebeau, C. (2000). *Discover debate*. Language Solutions. [英語書籍]

Nakagawa, S. (2024). *The reasons I started debate*. URL (Last access: 4th April 2024). [英語Webサイト]

1. 本研究は、科研費＊＊による補助を受けて行われたものである。 [↑](#footnote-ref-1)
2. ライトノベルとは、主にティーン向けの「軽い」小説のことであり、口語口調のような軽妙な文体や、表紙や挿絵にアニメ系の少女が登場する、などの特徴を持つ。 [↑](#footnote-ref-2)