

英語速読ソフトの開発と実践に関する一考察： Adobe Flash?によるwpm調整型フレーズ・リーディ ング

著者	吉田 信介, 森岡 千廣
雑誌名	関西大学インフォメーションテクノロジーセンター 年報 : ITセンター年報
巻	9
ページ	25-45
発行年	2019-12-01
URL	http://hdl.handle.net/10112/00018869

英語速読ソフトの開発と実践に関する一考察 ～Adobe Flash[®]による wpm 調整型フレーズ・リーディング～

外国語学部教授 吉田 信介
森岡 千廣

1 はじめに

今日のような高度情報化社会では、多様な種類の文字情報源から、緩急自在のスピードで、それぞれの目的に応じた方法でデータを取得する必要があることは万民の認めるところであろう。中でも、概要を素早く読み取る Skimming や、ある特定の情報を検索しながらターゲットにアクセスする Scanning のスキルは、例えば、毎日 Web 上に大量に掲載されるデータから、重要な情報のみをピックアップして社会生活に役立てることができる能力の有無で、デジタル・ディバイド化が進むグローバル化社会で生き残っていけるかが決まるといっても過言ではないであろう。英語教育の世界も例外ではなく、いかにして多種多様で大量の外国語としての英語の情報から、必要なものを、どれくらいのスピードで取得し、取捨選択できるかのストラテジーの必要性が益々高まっているといえよう。特に、学習者が中心となって行う発信型のアクティブ・ラーニング型の授業では、欠くことのできない能力である。

そこで、本稿では、外国語としての英語学習者としての日本人が迅速に情報を取得するためのストラテジーとしてのチャンキングの概念と方法、ならびに、実際にそれらの能力を訓練するための速読ソフトウェアの開発と実践について検討を加えていく。なお、理論的背景の執筆にあたっては、一部を除いて門田、他（2010）を主要参考文献とし、その中の一次資料については出典を示し筆者独自の考察も加えた。

2 速読をする目的

門田、他（2010）によると、眼球運動研究の泰斗 Just & Carpenter（1987）らは、Good Reader とは、逐語処理をしながら、より次元の高い情報統合処理も同時に行っており、これはディコーディング（単語の文字を見て音声化すること）処理を自動化して初めて実現されているとしている。そのため、速読の目的は、リーディング速度を上げる過程で、ディコーディング処理の自動化と、読み全体の Fluency を高めることであるとしている。このことは、どのような優れた速読者でも、少しでも情報が欠けると内容を正確に理解できないことを再

認識させるものである。

3 日本人 ESL/EFL 学習者の速読目標

Carver (1990) は、英語母語話者の読解プロセスと読解速度の関係を表 1 (門田、他、2010作成) のようにまとめている。ここから、通常彼らは、300 wpm (= words per minute) で読みながら、それぞれの目的に合わせて自在に読む速度を変化させ、Scanning にいたっては 600 wpm で読んでいるとしている。つまり、平均して 10 単語を 1 秒間でスキャンしていることになる。しかしながら、事実を精緻化して、それらの定着を行うためには、たとえ母語話者であっても、100 wpm 台まで速度を落とす必要があることを示している。

表 1 英語母語話者の大学生の 5 つの読みのプロセスと平均読解速度 (門田他、2010)

読解プロセス	wpm	msec/word	中心的処理内容	目的
Scanning	600	100	語彙アクセス	検索読み
Skimming	450	133	意味把握	概略読み
Rauding	300	200	文と文の結合	内容理解読み
Learning	200	300	概念記憶	学習読み
Memorizing	138	433	事実精緻化	定着読み

さらに安藤 (1979) は、日本人大学生は下表の速度で読んでいるとし、200 wpm 以上が速読であるとしている。これは、英語母語話者が内容を記憶しながら読んでいる Learning の速度であるのに対して、日本人学習者にとっては速読、つまり Scanning や Skimming の速さにあたり、相当の開きがあることが分かる。

表 2 速読の定義 (門田他、2010より改変)

~100 wpm	100~150 wpm	150~200 wpm	200 wpm ~
Slow reading	normal reading	faster reading	rapid reading

一方、「english-hacker」のサイトによると、TOEIC のリスニング・セクションは 160~180 wpm であり、TOEIC の Part 7 を含めたリーディング・セクションでは 170~200 wpm 以上あれば時間内に解き終えることができるとしている。つまりリーディング・セクションで要求されるスピードは、日本人にとっては速読のスピードにあたり、相当の訓練が必要であることを示している。引用サイト [<https://english-hacker.jp/114/>]

さらに、「toiguide」では、会話のスピードの比較を行った結果を下表のように示している。ここから、日本人にとっての Normal reading の 100~150 wpm では、海外のメディアの情報を原語で取得することは不可能であることを示している。つまり、概ね、200 wpm で情報が発信されており、50~100 wpm のギャップがあるといえる。

表3 種々のリスニング速度

TOEIC のリスニング	160~180 wpm
BBC のアナウンサー	180 wpm
アメリカのニュース	180~200 wpm
一般的なアメリカの会話	200 wpm ~
洋画や海外ドラマ	200~250 wpm

引用サイト [http://toiguide.jp/listeningspeed/]

門田、他 (2010) によると、英語母語話者は、Carver (1990) の内容理解読みである「Rauding = 300 wpm」に近づけることが目的となるが、ESL/EFL 学習者の場合は、150~200 wpm (faster)、200 wpm (rapid) という報告があり、さらに、初級 ESL/EFL の読み手 (大学生) は 83~127 wpm で、上級の場合は 135~206 wpm であり (McQuillan & Krashen, 2008)、これらから 200 wpm 程度が目標となるだろうとしている。

4 英文をどのように読み進めれば、効率よく、しかも迅速に理解できるか

人間の情報処理過程には符号化 (coding)、貯蔵 (storage)、検索 (retrieval) があり、符号化では、入力情報を処理可能な内部形式に変換し、それはある一定の操作単位でなされ、これをチャンキング (chunking) と呼ぶ。その際、人間が短期記憶に貯蔵できるチャンキングの情報量は、数字や文字の系列を一度だけ呈示した直後に順番通りに再生できる個数を示すメモリー・スパンと同じ「マジカルナンバー7」として知られている Miller (1956) の 7 ± 2 説や、Cowan (2001) による 4 ± 1 説がある。このことで、人間は、大量の情報処理と貯蔵をすることが可能となる。その結果、文頭から英語の語順に沿ってチャンキングしながら理解・保持することができ、戻り読みがなく処理時間が短縮化され、直読直解しながら速読することができるようになる。(以上、門田、他, 2010より)

5 リーディングにおけるチャンキングの3つのアプローチ

門田、他 (2010) では、次のものをあげている：

1) 統語論的アプローチ

リーディングの情報処理単位について、統語情報にもとづき、句 (phrase) 以上の単位で理解がなされることを示唆するもの (Weaver & Garrison, 1977など)。ただし、読解力、文章の難易度、速度、読み手の背景情報活性化の程度などによって変化する。

2) 意味論的アプローチ

リーディングにおける情報処理単位が柔軟性を備えていることから、読み手が文の意味情報に注目しつつ、それらの意味的まとまりでチャンキングしていくもの。これは、人間がことばを理解・記憶する際、下位意味情報をより上位概念に統合する意味情報基本説を裏付け

る (Bransford & Franks, 1973)。

3) 韻律論的アプローチ

リーディングの処理過程を音声言語処理との関連で捉えるもので、ことば本来の音声言語と関連付けながら処理する立場に基づく。その背景に、リーディングにおける音韻符号化 (phonological coding) に基づく音韻処理経路があり、それがプロソディ情報を情報処理単位として形成される。

筆者らは、Cowan (2001) による 4 ± 1 説を採用し、チャンキングを行ったが、提示部分のスペースに限りがあるため、3つのアプローチを柔軟に適用した混合型であった。

6 wpm 測定の問題点

門田、他 (2010)、山本 (2000) では、(1) wpm の数値が高すぎるために内容理解が伴っていない場合があること、(2) wpm と設問による内容理解度 (%) の積を Reading Efficiency と呼ぶが、テストの信頼性と妥当性が問題であること、(3) wpm のみ追及することで無味乾燥な訓練となり、リーディングの喜びを失う危険があること、などが指摘されている

さらに読み方の注意点として次の3項目をあげている。

- 1) 音読、口唇を避け、黙読。
- 2) 眼球は左から右で、戻り読みをしない。
- 3) 読了時に要約するため、全内容を理解しながら読み進める。

7 速読ソフトウェア (有料・フリーウェア)

今日、次のような速読ソフトが流通しており、それぞれ優れた機能を有しているが、1単語表示と1行表示のみ可能であるもの、独自教材を活用できないもの、1単語のみ表示可能のもの、wpmを指定できないものなど一長一短のものに限られる。以下、各ソフトの画面を示す。

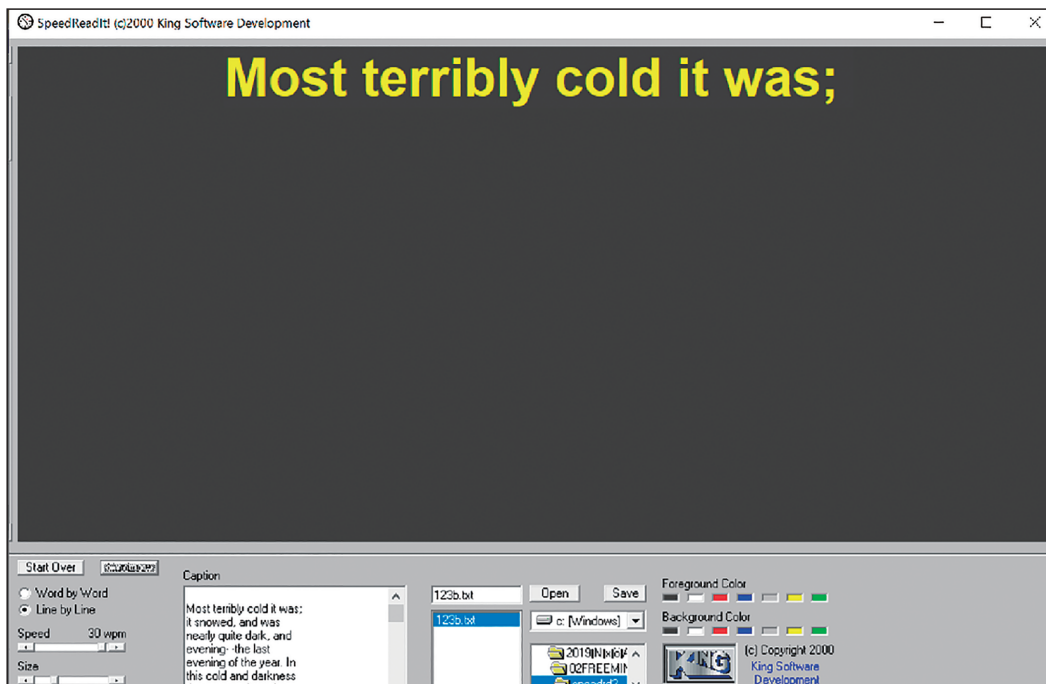


図 1-1 SpeedReadIt! ©2000 King Software Development

提示速度：1～1200 wpm を操作可能

提示方式：Word by Word (上図)；Line by Line (下図) 二者択一

テキスト：自作可能なため、読み手にとって適切なものを選択できる (任意のフォルダから txt ファイルを読み込む)。

提示法：高速逐次視覚提示 A Rapid Serial Visual Presentation (RSVP)

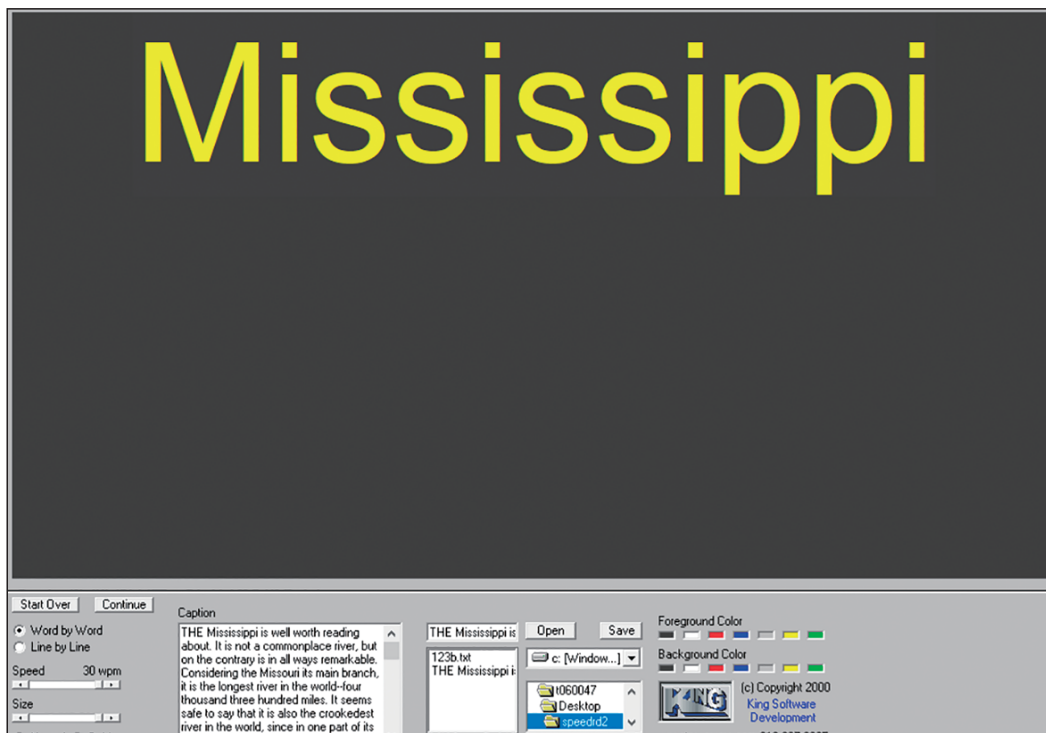


図 1-2 SpeedReadIt! ©2000 King Software Development

提示速度：1～1200 wpm を操作可能

提示方式：Word by Word (上図)；Line by Line (下図) 二者択一

テキスト：自作可能なため、読み手にとって適切なものを選択できる (任意のフォルダから txt ファイルを読み込む)。

提示法：高速逐次視覚提示 A Rapid Serial Visual Presentation (RSVP)

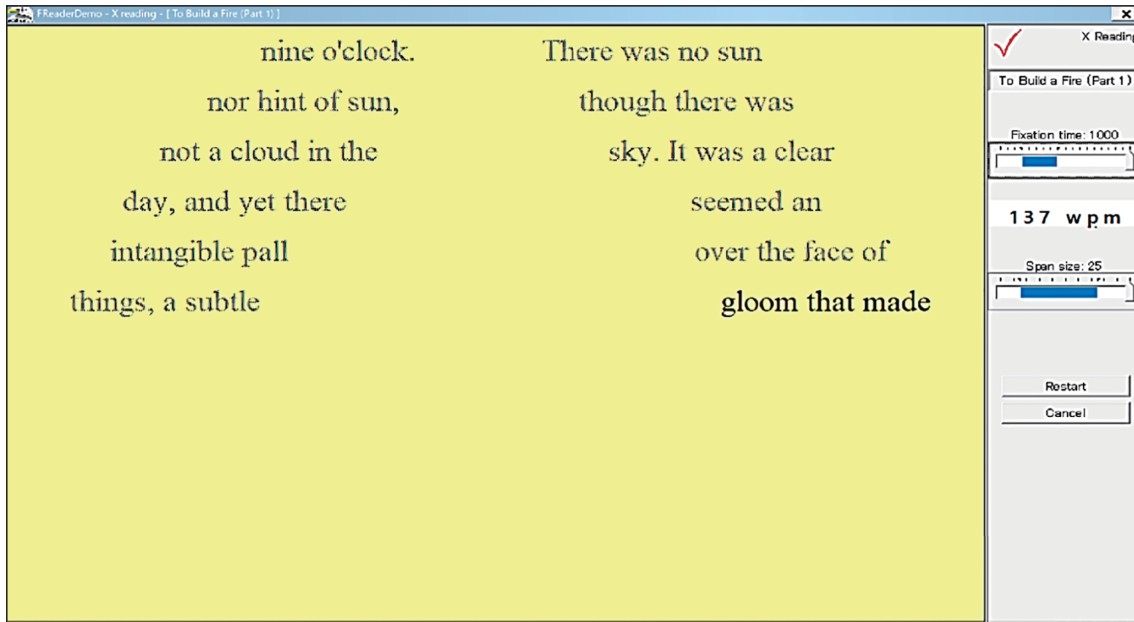


図 2-1 FReader ©1999 ReadingSoft.com “X-Reading”

提示速度：Fixation Time=134～1345msec.; Span Size= 5～25段階
 提示方式：“X”の形に左右交代でチャンクが出現、眼球の早い動きが求められる。

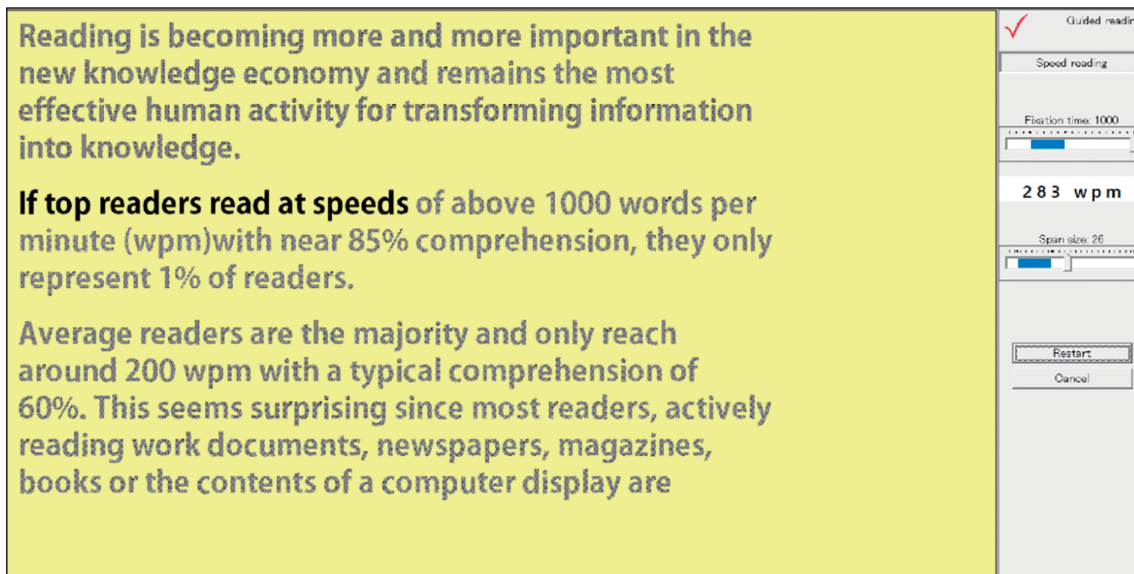


図 2-2 FReader “Guided Reading”

提示速度：Fixation Time=100～1000msec.; Span Size= 5～25段階
 提示方式：1チャンク毎に順々に文字色が濃くなっていく。そのことで自己の読解箇所を全体から俯瞰でき、安心感を得ながら読み進むことができる。

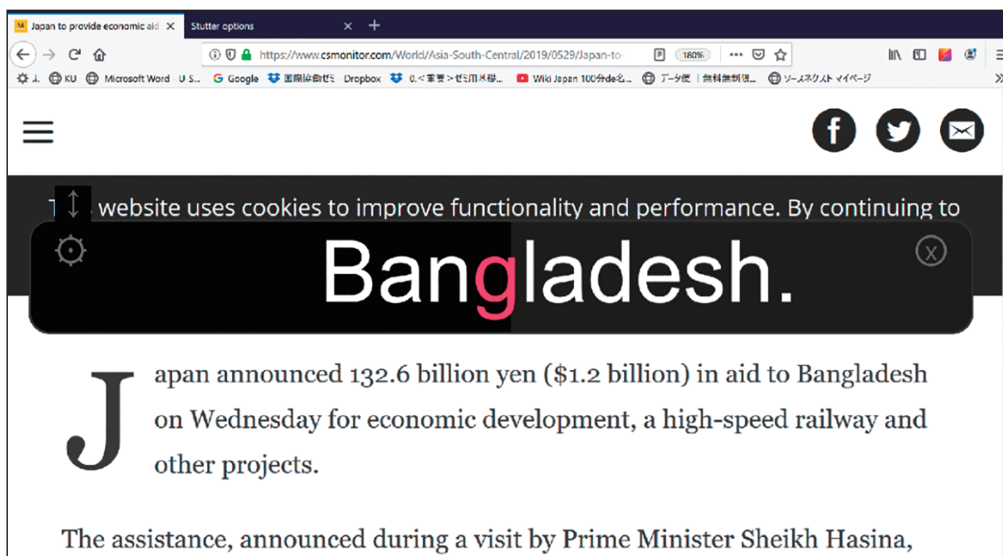


図3-1 Fire Fox-add on “stutter” by James Tomasino

表示方式：「高速逐次視覚提示」

対照テキスト：開いたウェブ上の文字情報の高速一語表示による速読訓練

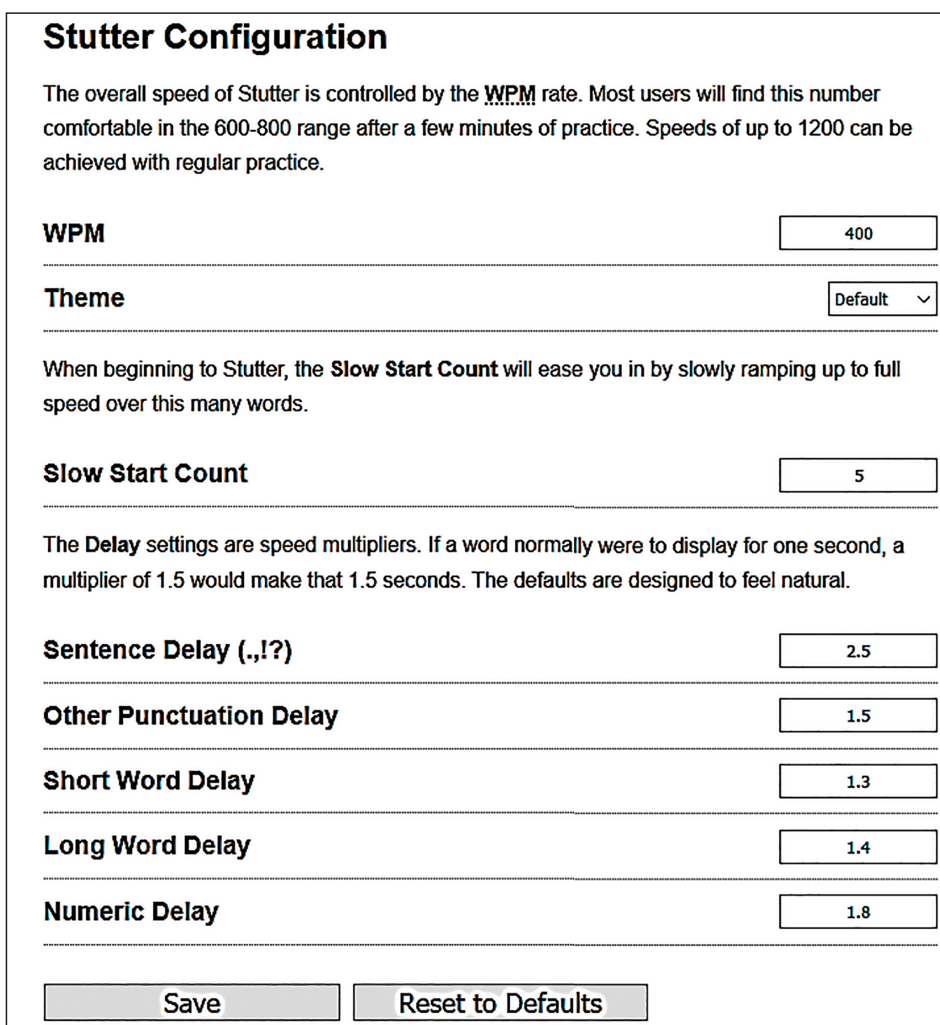


図3-2 Fire Fox-add on “Stutter” configuration

環境設定：wpm (1~1200の間自由設定)、文・短単語・長単語・数字の後で、時間を他より長く表示することで、処理に余裕ができる。

8 自作速読ソフト

そこで、これらのソフトの機能を包括的に備えたものを開発する必要があると判断した。その際、次の5つを条件とした。

- 1) 独自に教材を取り込むことができること、
- 2) wpm を指定できること、
- 3) 表示方式については、フレーズ毎（意味・構文・韻律の3要素からみて合理的にチャンキングされたもの）・一行毎・一文または節毎の3種類が可能であること、
- 4) 予め内容理解に関する設問が準備されていること、
- 5) 興味を持って読める内容のものであること、

これらを踏まえて次の仕様のソフトを作成した。

- 開発用スクリプト言語：Adobe Flash Professional CS6[®]（動画やゲームをあつかう規格でインタラクティブ性が高いことから採用した）。
- テキスト：比較的短いエピソード（語数：80～170語）
- 動機づけ：物語性がある、なんらかのオチがあり、学生が興味を持てるもの
- 提示方式：フレーズ毎・一行毎・一文または節毎の3種類
- 設問：各テキストに4～8題の多肢選択設問を作成し、内容の理解度を測定できるようにした。
- デザイン性：画面が見やすく、フォントも視認性の高いものとした。
- レッスン数：全198話
- wpm：自己の読むペースがわかり、今後の目指すべき目標が数字で確認できる

以下、画面と Action Script による制作画面を示す：(図4～7を参照)

9 各画面と Action Script



図 4-1 初期画面

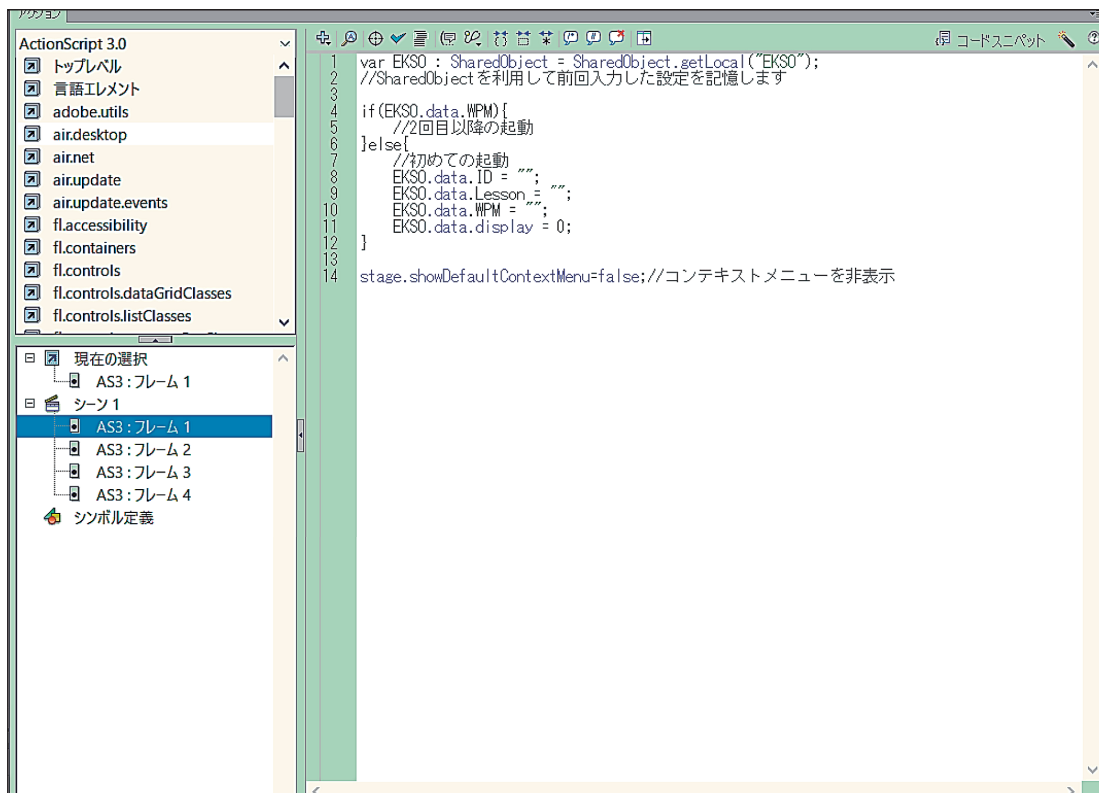


図 4-2 初期画面の Action Script



図 5-1 メニュー画面

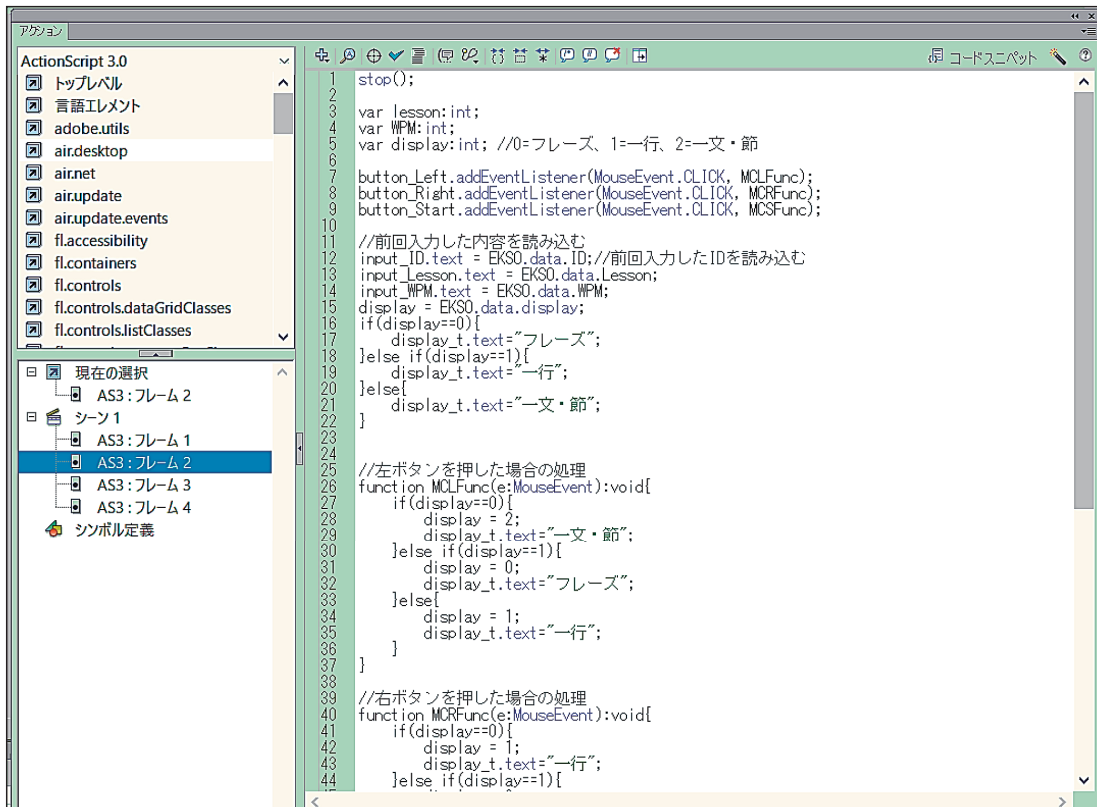


図 5-2 メニュー画面の Action Script

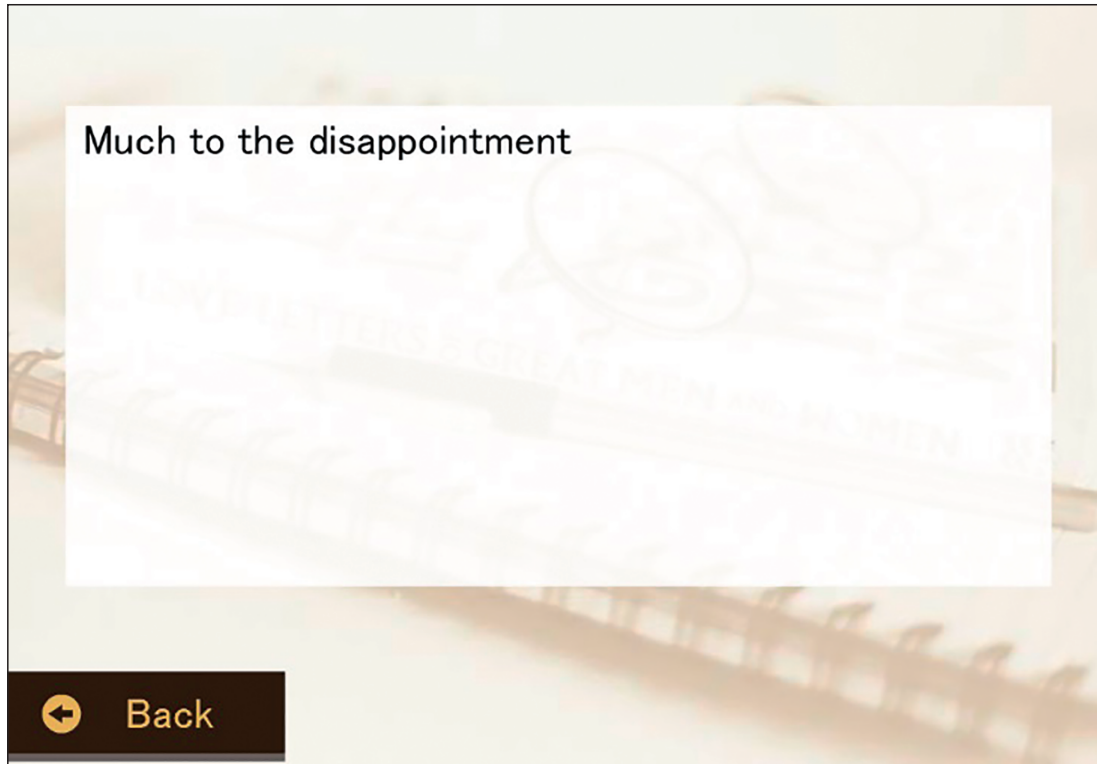


図 6-1 速読実行画面

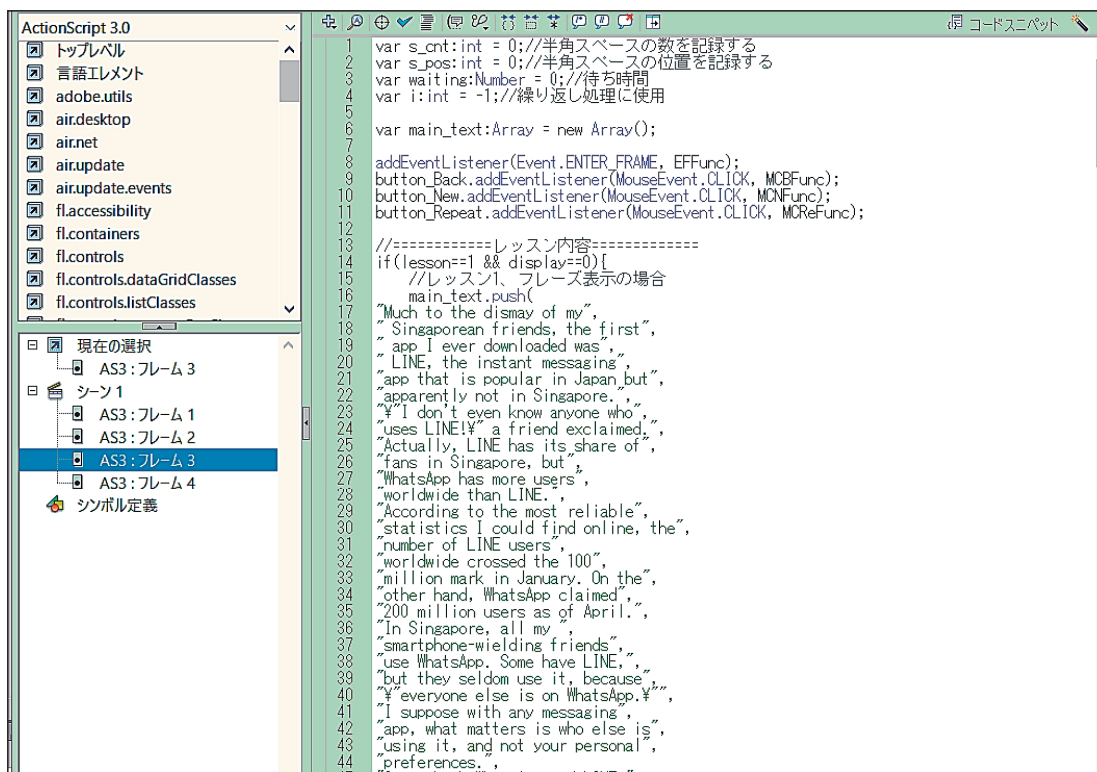


図 6-2 速読実行画面の Action Script

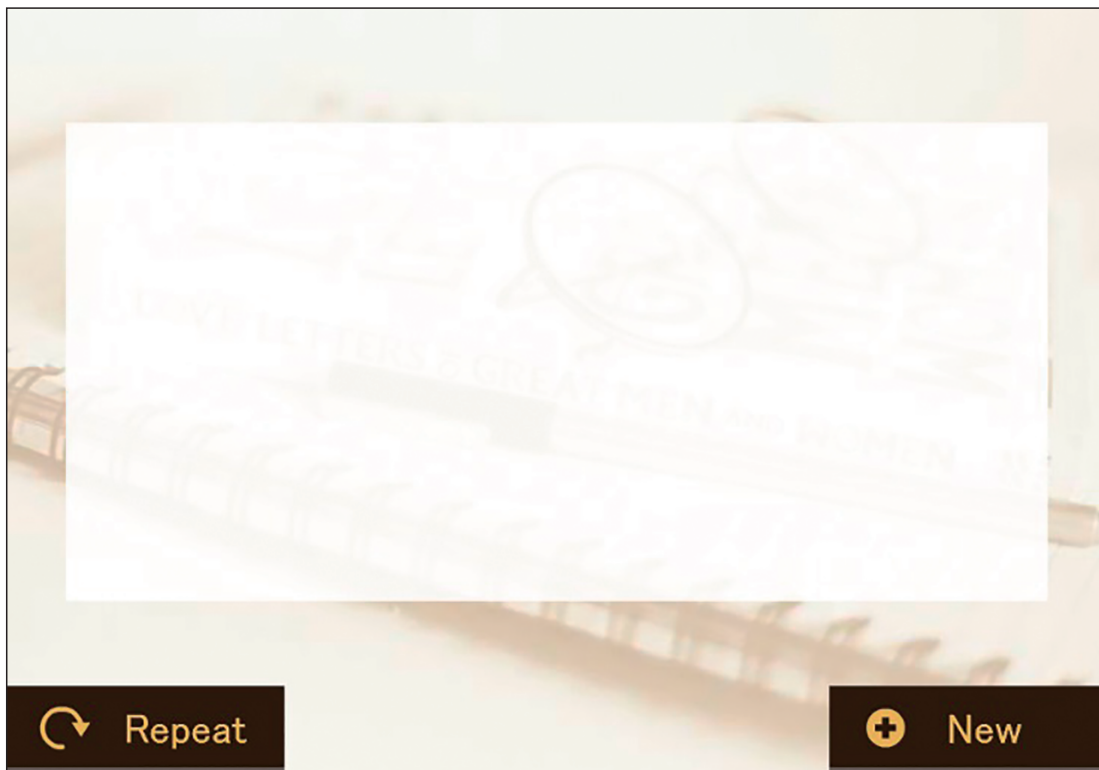


図 7-1 終了画面

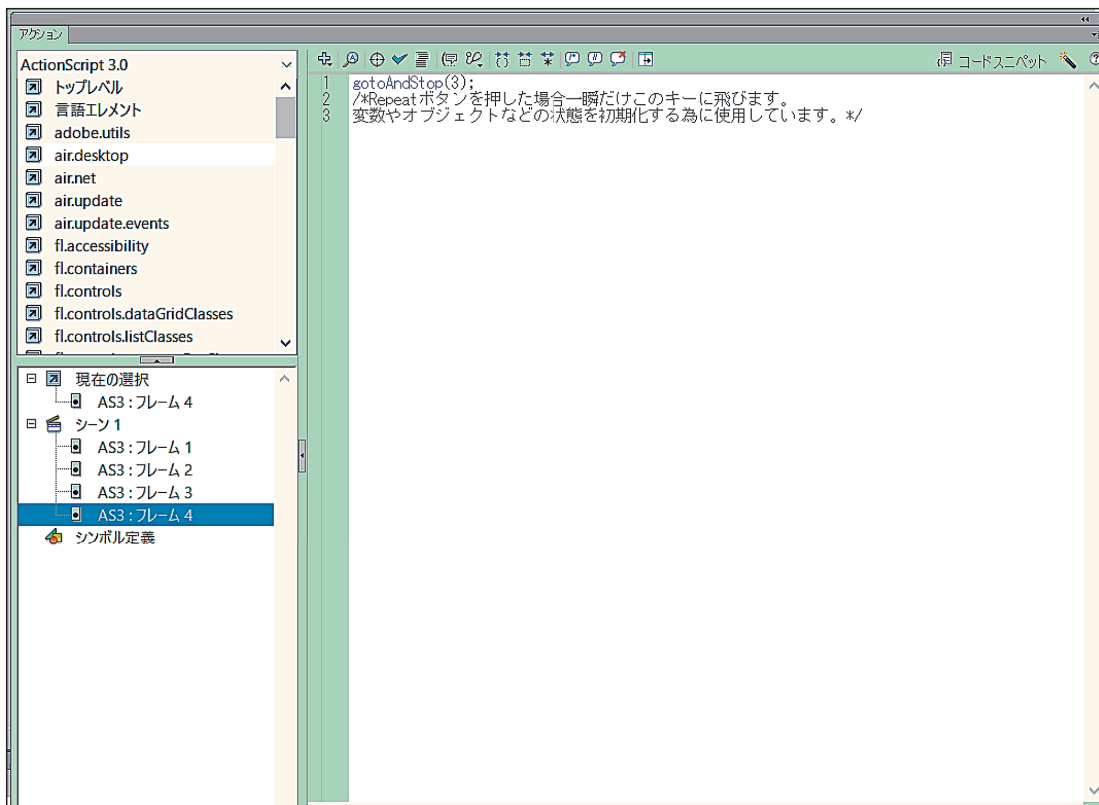


図 7-2 終了画面の Action Script

10 wpm の指定方法の工夫

ここでは、本プログラムの最大の工夫箇所である wpm の計算方法についての Action Program の書き方について詳細を述べる (表4 参照)。

表4 本プログラムで使用した変数および wpm の計算方法の Action Script

メソッドについて	オリジナルのメソッド、および関数は不使用
使用した変数	<p>メインフレーム 1～4 で使用した全ての変数と配列の一覧。定数は不使用</p> <ul style="list-style-type: none"> 変数 <ul style="list-style-type: none"> EKSO : <ul style="list-style-type: none"> EnglishKyouzaiSharedObject の略。 ユーザーが入力、選択した情報を保持するのに使用。 以下のプロパティを持つ。 <ul style="list-style-type: none"> EKSO.data.ID : ID を記憶 EKSO.data.Lesson : レッスン を記憶 EKSO.data.WPM : WPM を記憶 EKSO.data.display : 表示方法を記憶 WPM : <ul style="list-style-type: none"> 現在の WPM を表示。 display : <ul style="list-style-type: none"> 現在の表示方法。次に該当する : <ul style="list-style-type: none"> 0 は「フレーズ」、 1 は「一行」、 2 は「一文・節」 s_cnt : <ul style="list-style-type: none"> 半角スペースの数を記録。 最終的には英文を表示する時間を割り出す際に使用。 s_pos : <ul style="list-style-type: none"> 英文の表示時間を割り出す際に半角スペースの位置を記録。 waiting : <ul style="list-style-type: none"> 英文を表示する時間を表す。 このプログラムでは 1 フレーム = 30FPS のため、waiting が 30 であれば 1 秒間表示する、という結果になる。 i : <ul style="list-style-type: none"> 繰り返し処理に使用。誤作動を防ぐため 使用しない場合は “-1” を代入。 配列 <ul style="list-style-type: none"> main_text:Array : <ul style="list-style-type: none"> 表示する英文を格納する。 ユーザーが指定した表示方法に応じて格納する方法が変化する。
WPM の計算方法	<p>英文の表示時間にまつわる処理の解説。</p> <p>英文の表示時間は主に 2 つの要素から変化する。</p> <p>1 つ目はユーザーが入力した WPM で、2 つ目は表示する英文の単語の総数。</p> <p>WPM はユーザーが入力した数値によって変化する、</p> <p>英単語の総数はユーザーが選択した「レッスン」及び「表示方法」で変化する。</p> <p>英単語の総数の数え方は、表示する英文に含まれる空白を数えて、単語の数を割り出す。</p> <p>以下が実際に計算を行なっている箇所：</p> <pre>while(true){ //break するまで繰り返し処理を行う // 空白の数を数えて単語の数を記録 s_pos = main_text[i].indexOf(" ",s_pos); // 英文に含まれる空白を探す if(s_pos == -1)break; // これ以上見つからなかった場合は while から抜出す s_cnt++; // 「空白の総数」を 1 加算する s_pos++; // 次の文字を調べる (文中の (s_pos) 番目の文字を調べている為) }</pre>

メソッドについて	オリジナルのメソッド、および関数は不使用
WPMの計算方法 (つづき)	<p>例) 表示する英文が“A woman in a blue dress”の場合、空白は5箇所あるので、英単語の総数は「空白の数+1」で6となる。</p> <p>ユーザーが入力したWPM、そして英単語の総数が判明したので、以下の方法で英文を表示する方法を割り出す。</p> $\text{waiting} = ((s_cnt + 1) / (\text{WPM} / 60)) * 30;$ <p>この処理を簡略化して表現し直すと以下のようになる。</p> $\text{表示時間} = ((\text{単語の総数}) \div (\text{WPM} \div 60\text{秒})) \times \text{Flashのフレームレート}$

11 Z大学LMSの活用による速読ソフトの試行実験

Z大学LMSに速読教材をアップロードし、今回の試行実験を行った。その際、使用後の感想についてのアンケートの収集を行った。以下は、そのフォーマットである。

教材
終了

> 英語1a初級[11]
(2019-春学期-月曜日-5限-86011)
RSVP

吉田 信介さんがログイン中

設問 1 1) 何WPMが最も読取りやすいスピードでしたか？ その理由は何でしょうか？

» 添付ファイル: 0123_fixed_(2).zip

(1)

(2)

設問 2 2) 簡単に要約してください。

字数制限: 上限 20000 字まで

現在 0 文字。あと 20000 文字まで入力できます。

□ 設問移動・終了ボタンをクリック時にも回答が保存・提出されます。

□ 半角・全角スペース、タブ文字、改行は文字としてカウントされます。

□ 機種依存文字は使用しないでください。

設問 3 3) このプログラムの長所は何でしょうか。3点あげてください。

(1)

(2)

(3)

設問 4 4) このプログラムの改善してほしい点は何でしょうか。3点あげてください。

(1)

(2)

(3)

設問 5 5) 将来、英語の「リーディング」学習について、どのようなソフトがあれば良いのになあと思うものを3つあげてください。

(1)

(2)

(3)

図8 Z大学LMSにおける課題解答欄

12 速読ソフト試行実験の実践と結果

今回、本ソフトの本格的な活用の開始に先立って、事前に試行することで、さまざまな長所や短所の発見、ならびに改善を行うべく、下記の要領で実践を行った。

- 日時：2019年5月20日（月曜日）
- 対象：関西圏の私立Z大学1年生96名
- 題材：JT Student Times 2013年11月1日号 エッセー “LINE or Whatsapp”
- サイト：<http://st.japantimes.co.jp/essay/?p=ey20131101>
- 語数：471語
- 総文数：28文
- 1文あたりの平均語数：16.8語
- Flesch-Kincaid Grade Level：8.5（米国中学2年生レベル＝英検2級文章題）
- 指示：自分が最も快適と思われる wpm で読んで下さい。ただし、後で質問があります。

実施後、次のことが判明した：

- 1) 当該私立大学一年生は、平均で米国中学2年生＝英検2級の英文を約190 wpm で読んでいること。
- 2) ただし、詳細な内容の理解度は考慮に入れていないこと。
- 3) その代替として、要約をさせたこと。
- 4) 「快適な」ということから、ある程度理解しながら読みすすんだものと思われること。
- 5) トピック（LINE について）も日常生活で使用しているので親近感があったと推測される。

表5 速読試行実験による参加者が米国中学2年生レベルの英語を読む平均速度

上位群（外国語関係）	N=35	230 wpm
中位群（社会学関係）	N=29	179 wpm
下位群（政策科学関係）	N=32	152 wpm
全体	N=96	189 wpm

しかしながら、安藤（1979）によると、日本人大学生の場合、100～150 wpm（normal reading）；150～200 wpm（faster reading）としており、下位群があてはまるが、中位群はクラス分けテストで中級クラスであり、上位群は留学に備えて英語学習を強化しており、それらが全体を引き上げているといえよう。

13 速読試行者の反応

今回、試用したプログラムについて、事後アンケートを実施した。様々な項目について回

答を集計した中から、ここでは長所についての結果を報告する。各自3つずつあげており、その中から頻度の高かったものから順に表で示した。

- 対象：Z大学1年生96名
- 質問：「この速読プログラムの長所は何でしょうか。3つあげて下さい」
- 結果：図9に示した：

これらのことから、学習者は、個々のペースで読めることを高く評価しており、続いて、読む速度を上げたいと願っていると同時に、自分の本来の読む速度にも関心があり、今回の試行でそれができたことに満足していることが判明した。さらに、フレーズ毎に処理することが処理能力を高め、内容理解に役立っていることの指摘も重要であるといえよう。

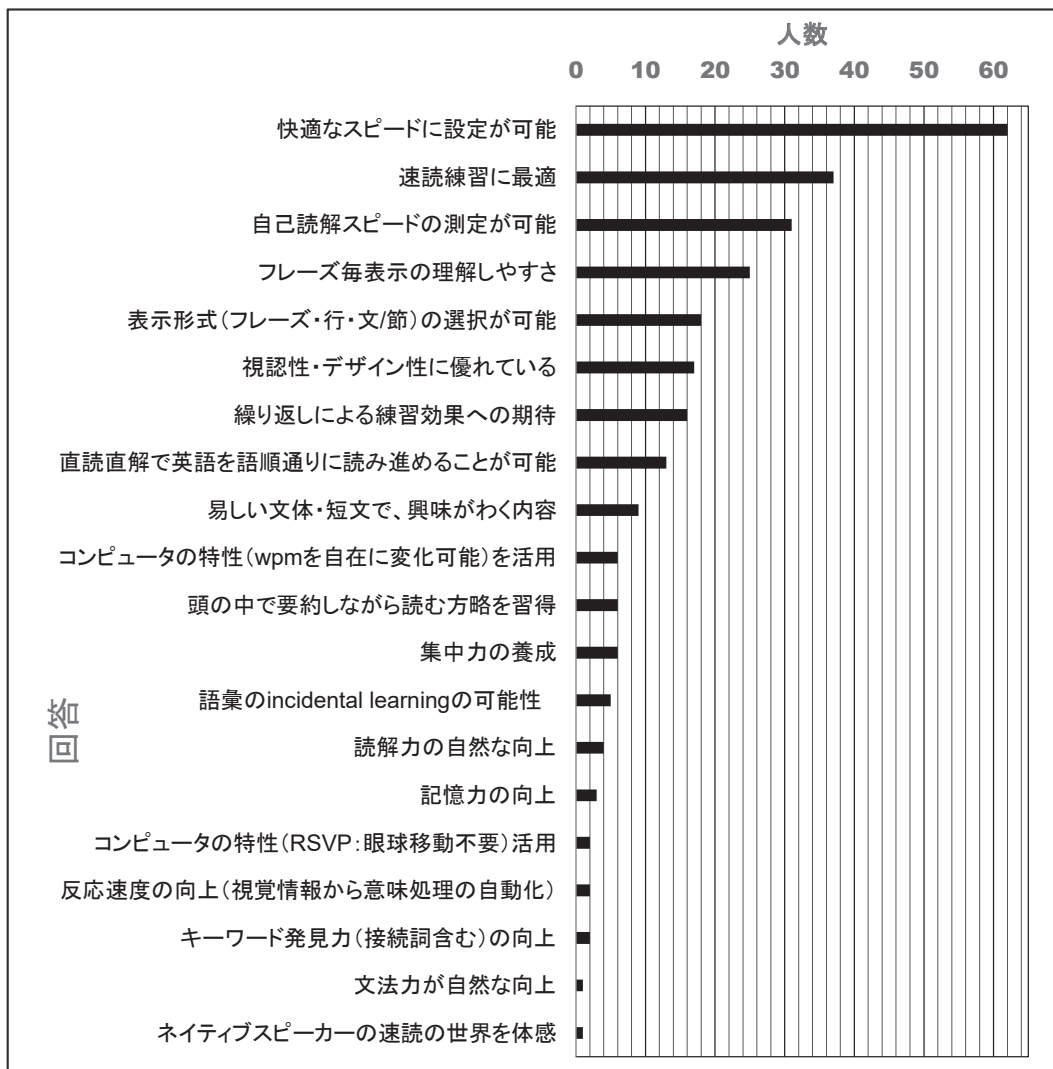


図9 長所の延べ集計結果 (1名3点)

14 結論

今回、速読訓練用ソフトを開発、実践したところ、参加者にとっては、

- 1) 初めて自分の読むスピードを知ることができたこと、
- 2) ネイティブスピーカーの速読の世界を体感できたこと、
- 3) 集中力・記憶力、さらには語彙力。文法力がついたものもいたこと、
- 4) 頭の中で要約しながら読んでいた自分に気づくものがいたこと、

など、学習者はもちろんのこと、教授者にとっても多くの示唆を得ることができた。また、市井のソフトも優れているが、いずれも帯に短し、襷に長しであるため、やはり英語教師自らが制作することで、教授者・学習者の双方にとって最も使いやすいものを使用していく義務があろう。さらに、状況に応じてリーディング速度を使い分ける必要があり、それらには検索読み、概略読み、内容理解読み、学習読み、定着読みが含まれるが、今回開発したソフトで、これらの読解訓練が可能であることにも気づかされたことは収穫であった。やはり、英語教育にとっての理論と実践とは車の両輪であることを今更ながら痛感した結果に終わった。

今後の課題であるが、学生から今回のソフトの改善・発展への提案を聴取したので、それらからいくつかを紹介する：

- 1) 音声と同期させて欲しい、
- 2) 乗りのよいBGM (Funk 等) が流れていればよく読める、
- 3) 題材として日本の小説・民話や、既知の映画の台本を取り上げてほしい、
- 4) 自分の力に応じてレベルが上がるもの、
- 5) タップで未知語に印をつけ、意味を表示してくれるもの、
- 6) wpm と同時に文章のおよその語数も指定できるもの、
- 7) 最後に要約を示すもの、
- 8) 視覚情報 (動画や静止画) 付きのもの、
- 9) 視線の位置を指導してくれるもの、
- 10) Cloze Test (空所補充問題) にしてはどうか、
- 11) 重要語をカラーや太字で強調したもの、
- 12) 授業用テキストの本文を、速読練習に取り入れて欲しい、
- 13) 一文毎にポーズを入れて欲しい、がそれぞれあげられた。

将来に向かってこれらの意見を取り入れながら、改善・改良を行い、速読機能のみならず、様々な読み方に対応したソフト開発に取り組んでいきたい。

参考文献

- 安藤昭一. 1979. 「速読の方法」『読む英語』. 東京：研究社出版
- Bransford, J.D. et. al. 1973. The abstraction of linguistic ideas. *Cognition* 1: 211-249.
- Carver, R.P. 1990. *Reading rate: A review of research and theory*. San Diego, CA: Academic Press.
- Cowan, N. 2001. The magical number 4 in short-term memory. *Behavioral Brain Science* 24: 87-185.
- english-hacker [<https://english-hacker.jp/>] retrieved on June 1, 2019/
- 門田修平、他. 2001. 『英語リーディングの認知メカニズム』、東京：大修館書店.
- 門田修平、他. 2010. 『英語リーディング指導ハンドブック』、東京：大修館書店.
- McQuillan, J. et. Al. 2008. Commentary: Can free reading take you all the way? *Language Learning & Technology* 12: 104-8.
- Miller, G.A. 1956. The magical number seven, plus or minus two. *Psychological Review* 63: 81-97.
- toiguide [<http://toiguide.jp/listeningspeed/>] retrieved on June 1, 2019/
- Weaver, W.W. et. al. 1977. The coding of phrases. In A.J. Kingston(ed.), *Toward a psychology of Reading and Language*, pp.113-118. Athens: U. of Georgia Press.
- 山本敏子. 2000. 「速読指導と多読指導」『英語リーディング事典』高橋康雄（編）, 278-98. 東京：研究社出版.

[資料1] : 速読用テキスト

“Much to the disappointment”,
 of my Singaporean friends,”,
 the first app I ever downloaded”,
 was “LINE, the instant messaging”,
 “app that is popular in Japan but”,
 “apparently not in Singapore.”,
 “I don’t even know anyone who”,
 “uses LINE! a friend exclaimed.”,
 “Actually, LINE has its share of”,
 “fans in Singapore, but”,
 “WhatsApp has more users”,
 “worldwide than LINE.”,
 “According to the most reliable”,
 “statistics I could find online, the”,
 “number of LINE users”,
 “worldwide crossed the 100”,
 “million mark in January. On the”,
 “other hand, WhatsApp claimed”,
 “200 million users as of April.”,
 “In Singapore, all my ”,
 “smartphone-wielding friends”,
 “use WhatsApp. Some have LINE.”,
 “but they seldom use it, because”,
 “everyone else is on WhatsApp.”,
 “I suppose with any messaging”,
 “app, what matters is who else is”,
 “using it, and not your personal”,
 “preferences.”,
 “I use both WhatsApp and LINE.”,
 “the former with my Singaporean”,
 “friends, and the latter with my”,
 “Japanese friends. I prefer LINE”,
 “to WhatsApp, because of its wide”,

“variety of cute stickers, adorable”,
 “emoji and expressive Japanese”,
 “emoticons. There are stickers”,
 “featuring all sorts of characters.”,
 “from classics like Doraemon to”,
 “the original LINE characters.”,
 “They enliven any conversation.”,
 “and can at times be great”,
 “substitutes for lengthy explanations.”,
 “Instead of typing, I’m so happy”,
 “I could dance the whole day”,
 “away! I tap on a sticker of Cony”,
 “the rabbit jumping in delight.”,
 “Rather than take ages to think of”,
 “what to say to comfort a friend, I”,
 “select a sticker of a hug, then try”,
 “to cheer her up with words.”,
 “When I use a sticker of stones”,
 “raining down upon Brown, the”,
 “stoic bear, the sheer comic effect”,
 “makes me smile.”,
 “I’ve tried persuading my friends”,
 “to download LINE, but most”,
 “remain unconvinced. To me, the”,
 “stickers are the deal-clincher.”,
 “How could anyone resist such”,
 “lovely illustrations? However.”,
 “my friends find the stickers”,
 “childish.”,
 “Besides, isn’t it troublesome to”,
 “have to look through so many”,
 “stickers just to find the one you”,
 “want? said a friend, as I showed”,

“him my sticker collection and the”,
“thousands more in the sticker”,
“shop.”,
“He had a point. A picture speaks”,
“a thousand words, but it”,
“probably takes me more time to”,
“find the right sticker, than to tap”,
“out the words I need to express”,
“myself. Have I become so reliant”,
“on stickers that I can’t verbalize”,
“my emotions?”,
“This might seem like an”,
“exaggeration, but with the”,
“prevalence of smartphones,”

“perhaps we shouldn’t ”,
“underestimate their long-term”,
“effects on us. I’ve seen children”,
“swipe their fingers across the”,
“pages of books because they”,
“thought the books worked in”,
“the same way as tablets or”,
“smartphones. I hope that, for all”,
“the convenience of smartphones”,
“and messaging apps, they never”,
“replace real-life human ”,
“interaction. No matter how”,
“adorable stickers are, nothing”,
“beats a real smile and hug.”);

〔資料2〕 速読用テキストの全訳

「LINE かそれとも WhatsApp か」

2013年11月1日号掲載の記事 (Student Times 編集部訳) より

私のシンガポール人の友人にとって非常に残念なことに、私が初めてダウンロードした携帯アプリはLINEだった。LINEは日本で人気のあるインスタントメッセージ送受信アプリだが、シンガポールではそれほどでもないようだ。

「LINEを使っている人も知らないくらいだよ！」と友人の1人は叫んだ。

実は、LINEはシンガポールにもそれなりにファンがいるようだが、WhatsAppの方が世界的にはLINEよりもユーザーが多い。私がインターネット上で見つけることができた中で最も信頼できる統計によると、LINEの世界のユーザー数は1億人の大台を1月に超えたようだ。一方、WhatsAppは4月の時点で2億人のユーザーがいるという。

シンガポールでは、スマートフォンを持っている私の友人はみんな、WhatsAppを使っている。LINEを持っている人もいるが、「みんながWhatsAppを使う」のでLINEは滅多に使わない。どんなメッセージ送受信アプリでも、重要なのは他の誰が同じアプリを使っているかどうかで、個人的な好みではないのだろう。

私はWhatsAppとLINEの両方を使っていて、前者は私のシンガポール人の友人と、後者は日本人の友人と使っている。かわいいスタンプや愛らしい絵文字、日本式の表情豊かな顔文字がさまざまあるので、WhatsAppよりもLINEの方が好きだ。定番のドラえもんから、LINEオリジナルのキャラクターまで、あらゆる種類のキャラクターのスタンプがある。それらは会話を盛り上げ、見事に長ったらしい説明の代わりになることも時折ある。

「私はこれから丸一日踊っていられるほど幸せだ」と文字を打ち込む代わりに、コニーというウサギが喜んで跳ねているスタンプを付ける。友人を慰めるのに何と言ったらよいのか時間をかけて考えるよりも、私はハグのスタンプを選んでから、言葉で励まそうとしてみる。ブラウンという冷静なクマのキャラクターの上に石が降り注いでいるスタンプを使うときは、笑いを誘うその純粋な効果で笑ってしまう。

友人にLINEをダウンロードするように説得してみようと思った事があるが、ほとんどの人が説得されていないままだ。私にとって、スタンプは決め手となるものだ。こんなにかわいいイラストにどうやって耐えられるだろう？ しかし、私の友人達はこうしたスタンプを子どもっぽいと思っている。

私が自分のスタンプコレクションと、「スタンプショップ」にあるさらに何千ものスタンプを友人に見せると、「それに、求めているものを見つけるためだけにこんなにたくさんのスタンプに目を通さないといけないなんて、面倒じゃない？」と彼は言った。

彼は核心をついていた。イラストは雄弁だが、恐らく、ぴったりのスタンプを探すのに、自分で表現する必要がある言葉を打ち込むよりもっと時間がかかっている。自分の感情を自分で言葉にできないほど、スタンプに頼るようになってしまったのだろうか？

大きさに聞こえるかもしれないが、スマートフォンの普及に伴って、スマートフォンが私たちに及ぼす長期的な影響を私たちは見くびるべきではないだろう。子どもが本のページの上で指を滑らせているのを見たことがある。その子たちは、タブレットやスマートフォンと同じように本も「作動する」と思っていたからだ。スマートフォンとメッセージ送受信アプリのすべての便利さと、現実生活の人間の交流が決して置き換えられないことを願う。スタンプがどれだけかわいくても、本物の笑顔とハグに勝るものはない。