

◇平成 25 年度実務担当者会報告

「大学へのビブリオバトル導入とその効果」

平成25年度実務担当者会は、神奈川県図書館協会大学図書館委員会との共催によって10月4日(金)午後1時15分から本協議会及び神奈川県図書館協会の加盟館である防衛大学校総合情報図書館のAVホールにおいて開催されました。参加者は31館38名、他に会場校から多数のご参加をいただきました。

開会にあたり、共催の神奈川県図書館協会大学図書館委員会委員長相模女子大学大学事務部学術情報課長高橋英子氏よりご挨拶をいただき、紀伊國屋書店ビブリオバトル推進チーム瀬部貴行氏から「大学へのビブリオバトル導入とその効果」についての実践に即した内容でご講演をいただきました。

その後、休憩をはさみ会場校見学を行いました。見学に際し、防衛大学校職員の方々により総合情報図書館をはじめ校内諸施設について解説いただきました。

参加者の皆様には、お忙しい業務の合間に当実務担当者会にご参加いただき、まことにありがとうございました。

＝講演＝

大学へのビブリオバトル導入とその効果

紀伊國屋書店ビブリオバトル推進チーム
瀬部 貴行

1. ビブリオバトルとは？

公式ルールとその機能

ビブリオバトル(以下BB)は2007年に谷口忠大立命館大学准教授が京都大学研究員時代にゼミの勉強会を活性化させる為に発案したゲームである。本=文学といったイメージが持たれがちであるが、コミュニケーション論や組織論の研究者の間で生まれたゲームである。公式ルールもコミュニケーション理論の観点から分析、検討され、簡単に理解できる四項目のみのルールに様々な意味が込められている。BBは書評がメインではなく、本を媒介として人と人とがつながるコミュニケーションツールである。

【公式ルール】

- 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



講師の瀬部貴行氏

【特徴的な部分の捕捉】

- ① 課題図書や強制されての出場はしない。BBの魅力の一つは発表を通じてその人となりが見える点である。課題図書の発表ではその人個人の意見やキャラクターが見えず、魅力が半減する。
- ② 時間は正確に計る。発表を延長する、または自発的に終了する事は認められない。きっちり話し終わられるかというゲーム性とともに、公平な場作りとなっている。質疑応答は適宜調整してよい。
- ③ 質疑応答時に発表者への批判、挙げ足とりはしない。参加者全員がその場を暖かく、紹介された本への理解を深め、意義のあるものとする。
- ④ 基準は「どのスピーチが上手だったか」ではなく、また参加者は友人だから等発表以外の要因での投票は行ってはならない。参加者全員が公平な審査員として投票する事で、そのコミュニティにとっての良書が選ばれる。また勝つのは人ではなく本である。その為にチャンピオンではなく、チャンプ本と呼ぶ。これには人に勝ち負けの重点を置き過ぎて楽しさが失われることを防ぐ効果がある。一番の本に一票という点も重要。複数投票は反対に読みたくない本の選択につながり、ネガティブな捉え方を誘発することは趣旨に反する。

【BBの機能】

BBの機能は以下の4点と分析されている。

- ① 書籍情報共有機能
紹介を聞くことで様々な本について知る事ができる。
- ② スピーチ能力向上機能

このポイントは就職活動支援に繋がると特に大学での導入で注目されることがある。共感の傾きや笑いといった観客の即時の反応や投票でフィードバックが得られやすく、スピーチの改善を速やかに行える点（より明確なフィードバックの為に投票時に感想を書いたメモを発表者に渡すという試みもある）、場の構成により内容を変更するという共通理解の把握と応用力がつく点、発表する本の好きな理由を分析し発表することによる自己分析等がスピーチ能力の向上につながる。

③ 良書探索機能

発表を通じて本を選ぶことで精度の高い取捨選択ができる。また口コミ同様の興味をひく効果がある。

④ コミュニティ開発機能

本について語ることで親密感は大きく増し、コミュニティの形成、強化に役立つ。

2. 開催に向けて

コミュニティ型とイベント型

大学図書館での開催時は主にイベント型が想定されるが、その際BBの原型であるコミュニティ型の長所を消さずにイベントとしての盛り上げを指向する必要がある。開催に必要なものは時間を計る機器のみであり、いつでもどこでもすぐに簡単に開催できる、という認識を持つことが重要。また自分たちは運営側で「学生にやらせる」という立場ではなく、「まず自分たちがBBを楽しみ、学生と一緒に盛り上がる」という気持ちが重要である。その上でイベントの成功に向けた方策を練る段階に入る。以下の要素はBB特有ではなく、イベント開催時に考えるポイント、ノウハウとして活用できる。

- ・ポスター等告知物 告知、参加人数の拡大には欠かせない。告知物はポスター・ちらし等の物理的な掲示物、メール配信やSNSといったIT、口コミ、に大別され、それぞれの効果がある。学内ではポスター作成を美術の得意な学生に作成してもらうなど、学生がイベントに主体的に取り組む要素としても活用できる。
- ・会場の規模に応じた什器を用意する。(マイク、プロジェクター、めくり)
- ・ゲーム分け・順番決め じゃんけんやくじ引きなどで場を盛り上げる時間として使

う。または事前に主催者側が決めて、ゲームを面白くする、あるいは公平性を保つ、という二方向の方策が考えられる。

- ・司会 BBは本来司会がいなくてもできるゲームなので、その存在は重要ではないが、雰囲気作りや不慣れな発表者のフォローなどが求められる。
- ・リスト配布 公式ルールには定められていないが発表本は事前に公表しないのが一般的であり、その際はゲーム終了後に配布する。
- ・副賞 賞状や景品、チャンプ本の掲示など。勝利への意欲をかきたてゲームが盛り上がる。ただしあまりに高額、高価値だと真剣になり過ぎてゲームを楽しめなくなるので注意。

上記は全て、ゲーム性を高める、あるいは公平性を保つという2点の実現の為のポイントである。ここに記載の無い施策についてもこの2点に留意して行うとよい。

3. 動的なプログラムとしてのBB

従来の書店では書店員は本を店頭へ並べ、顧客はそれを購入し読書する、という一方向の流れであった。ところがBBは本来孤独な作業であった読書を他者と共有できるものにし、特に書店では顧客が他の顧客あるいは書店や出版社といった供給側にも意見をフィードバックするという多方向的な動きが生み出されている。これは図書館でも同様の効果があると思われる。こと大学図書館では、職員、教員、学生といった従来の関係性を越えたところでの多方向間のコミュニケーションが生まれ、それが学生の更なる成長の助けとなる部分があるのではないだろうか。



<捕捉>

よくある質問

- ・授業などの都合で時間を短くしたいのだが？

経験則として本の荒筋を紹介するのに3分程度かかります。残り2分に本と発表者の関係や発表者の人となりが出てくるところがビブリオバトルの魅力なので、短くすると荒筋の紹介のみで終わりがちになり面白さが失われます。反対に5分以上だと冗長すぎ、観客の集中力も持ちません。

- ・先生が来られるので審査員として優勝者を選んで欲しいのだが？

限定された人が勝者を決めると、その人に好まれるための発表になり、場の他の聴衆にとって魅力が無くなります。参加者全員がその場の空気を共有し、楽しむために全員で投票して決めることが重要になります。

- ・どんな発表になるか不安なので原稿を書かせたいのだが？

事前準備は重要ですが、原稿の読み上げに没頭すると、観客に言葉が伝わりにくくなります。観客に向かって語りかける、反応を見て言葉を変えるアドリブ力などが重要になりますので、原稿を書くよりは要点をおさえたメモを準備する程度が適切です。

- ・課題図書を読ませたいのだが？

課題図書ではその人の好きな本では無くなり、その本を選んだ理由などから見えてくる個人の人となりが無くなり、魅力がなくなります。その代わりにしぼり(例えば図書館所蔵のものに限定やSF小説といった分野の限定)やテーマ(「夏」「今年一番〇〇だった本」などのキーワード)の設定で一定の制限をかけることは可能です。そういった設定は場の共通理解を高めたり、ゲーム性を加味する効果があります。

ある大学で一般教養の授業として導入された際、理系の学生には文系の請求番号を、文系の学生には理系のものを与えてその中から選ぶという制限をつけた事例もあります。

- ・学内で紹介されるには不適切な本を防ぎたい。

例えば受け狙いで成人向けの本を紹介したとします。笑いは起こっても実際その本に投票する(特に女性だと)人は少ないのではないのでしょうか。それが多数の人間に読まれたと思われるか、と考えた時に自ずと選択する本や発表する方向性は限定されるのではないのでしょうか。このように参加者全員の投票でチャンプ本を決めることで、自己満足にしか過ぎない、独善的な本や発表は排除されていくというのがビブリオバトルの原則的な考え方です。

それでもさらに予防線を張りたい場合は上記のような制限やテーマ設定で一定のコントロールが可能と考えられます。

- ・0票の人が出たら、その人が傷つくのでは？

参加者4名で全員発表といったコミュニティ型の場合は避けられませんがイベントでは工夫できるポイントです。発表者は前に出て後ろを向く、座席の最前列に座らせ後方の観客が見えないようにする配置、投票数を明らかにせずチャンプ本のみを発表する(これは順位付けをすることは読みたくない本を選ぶことにつながりそれは避けるべきという観点からも重要です)、司会が投票数をカウントする際に投票数を予想される行動を避ける(例えば挙手の数を数える時間を一定にするなどの配慮)などの工夫により避けられます。

= 見学 =

会場校見学に先立ち、防衛大学校総合情報図書館長武田康裕様からご挨拶をいただきました。その後、会場校見学を実施いたしました。



防衛大学校総合情報図書館長 武田康裕先生



総合情報図書館内見学の様子

【事務局報告】

- ◎ 平成25年度連絡会
 - 第1回 5月31日(金)11:00-12:00
 - 於:神奈川大学本館会議室
 - 第2回 10月4日(金)11:00-12:00
 - 於:防衛大学校総合情報図書館会議室
- なお、第3回については連絡館用メーリングリストにより打ち合わせを行う予定です。

- ◎ 神奈川県内大学図書館相互協力協議会
 - ホームページ <http://www.kulc.net/>
 - メーリングリスト
 - 全会員館用:kulc@kulc.net
 - 連絡館用 :kulc-r@kulc.net
- ※登録アドレス、名簿記載事項の変更は事務局までご連絡ください。
共通閲覧証の追加、その他ご意見ご要望につきましても、事務局までご連絡ください。事務局:kulc-office@kulc.net