

〈学内共同研究報告〉

ビブリオバトルの東京通信大学への適用

植田 美津恵・櫛原 克哉・佐久間 孝正・都築 繁幸・堀田 泉

Abstract 本学の学生から学生同士の直接的な交流や対話を望む声が出された。そこで読書を通じて読書への抵抗感を減少させ、同時に読書コミュニティという友人の輪を広げ、学生の交流へのニーズを満たそうと考え、リテラシー及びコミュニケーション能力の育成という観点からビブリオバトルの実践を試みた。2019年度は、3回の大会を開催した。その結果、まだまだ参加者が少なく、この実践が軌道に乗っているとは言い難く、実践の成果を検証する段階には至っていないが、発表者として参加した学生の報告を見る限り、ビブリオバトルを継続して開催していくことが学生のコミュニケーション力等の向上も含め、肯定的な変化が期待できることが示唆された。

キーワード： ビブリオバトル、通信制大学、汎用能力、リテラシー

I. はじめに

文科省中央教育審議会（2012）の答申が出されて以来、学修者の能動的な学修への参加や課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習、いわゆるアクティブ・ラーニングの導入や必要性が論じられている。それは、大学生の生活実態調査で読書時間が「0」の学生が、この10年間ほぼ横ばいで約4割となっており、1日の平均読書時間は30分程度であることや絶対値としての読書時間が少なく、教育課程（学年）の進行と共に読書冊数の増加率の鈍化が極値に達している実態等に対する懸念から生じている。そのために大学生の読書の鈍化を改善していくために批評的読み（クリティカルリーディング）のような難易度の高い読書態度の形成及びその方法の検討が求められている。

2007年に「ビブリオバトル」が生まれ、現在では、全国規模の「ビブリオバトル普及委員会」が組織されるほど急速に広がっており、小学校から大学までに及んで実践され、なかでも図書館活動の一環として展開されている。ビブリオバトルは、自分のお気に入りの本を持ち寄り、その魅力を伝える書評ゲームであり、読み聞かせやブックトークなど従来型の書評伝達機能にゲーム性とプレゼン性が加味されている（ビブリオバトル普及委員会、2013）。教育振興基本部会（2011）は「言語や知識、技術を相互作用的に活用する能力」をキー・コンピテンシーとして提起している。その具体的な習得方法については、依然、実践的課題として残されたままであるが、読書離れやコミュニケーション能力に対してビブリオバトルが果たす役割は大きいものと言える。

本研究の究極的な目標は、オンライン大学である本学にビブリオバトルをツールとして読書活動を活用した主体的な学びを埋め込み、学習者に汎用的能力を修得させることを定量的及び定性的に検討することである。その第1段階としてまず、現行のビブリオバトルを本学に適用し、その問題点や課題を追究し、通信制大学ならではのビブリオバトルの実践を定式化しようと考えた。本稿は、その実践の一部を報告するものである。【都築】

Ⅱ. ビブリオバトルの本学の適用の背景

音声と文字、図などからなる映像を配信する本学の教育システムにビブリオバトルを導入していくことは、学生の読書離れを軽減させ、コミュニケーション能力の向上に奏すると思われる。

(1) ビブリオバトルの機能

ビブリオバトルを本学に適用しようとする背景について言及する。ビブリオバトルは、広域的な書評の動画配信という点から見れば、YouTubeなどの動画配信サイトで時折見られる書評の投稿動画と同様な面がある。しかし、一か所に集まるという不便を設計することにより逆に開放的なコミュニケーションの状況を生み出し、一人で書評を投稿する形式よりも自然に書評というコンテンツを「生成する」ことを可能にするとする(谷口ら、2010)。学生の日常的なコミュニケーションにおける「発話」という行為が、お互いの理解を促し、フォーマルコミュニケーションで供給されない人格的情報を書籍紹介に媒介されながら知ることがフォーマルコミュニケーションにおける発話生成を多様化させるとしている。ビブリオバトルは、これらの設計により構築されたインフォーマルコミュニケーションの枠組みであり、社会的相互作用の場の一つ的设计解であり、複数の入り組んだ機能をもっている。ビブリオバトルは、ネットワークを通じた広域的な動画配信の間を接合する機能をもっており、ビブリオバトルを教育用ツールとしてオンライン大学に導入していくことは教育成果を高めるものと期待される。

ビブリオバトルは、1) 参加者が本の内容を共有できる(書籍情報共有機能)、2) スピーチの訓練になる(スピーチ能力向上機能)、3) いい本が見つかる(良書探索機能)、4) お互いの理解が深まる(コミュニティ開発機能)の四つの機能がある(谷口ら、2010)。ビブリオバトルは情報共有という単一目的のみならずプレゼンテーション能力の向上や参加者の個性の理解といった重層的な機能を持った「場」づくりとして捉えられている。

リテラシーの視点からビブリオバトルを考える。文章を書くためには読みが必要であり、批評的読みのような難易度の高い読書をしていくためには、難易度の低い読書をその数倍量以上こなす必要がある。ビブリオバトルは、学生に多読を促す「きっかけ、仕掛け、機会」を提供するものである(谷口、2013)。

(2) 本学の学生からの要望を踏まえ、場づくりを提供する

「教員と学生のふれあいの場があると良い」、「学生同士の学びの機会もあれば良い」など、直接的な交流や対話を望む声が学生間で見られる。ビブリオバトルを通じて読書に対する抵抗感が減少され、同時に読書コミュニティという友人の輪が広がり、学生の内向き志向が軽減されるならば、本学の教育を補完する活動になるのではないかと考えた。

2019年度は、従来の会場への参加方式を検討し、2020年度以降はオンライン方式により実施することを構想した。ビブリオバトルが、最終的に「東京通信大学」の学生支援活動として公認されるならば、教育ツールとして十分に意義があると考ええる。更に通信制大学ならではのビブリオバトルの運営方法を検討していくことは遠隔地教育に新たな方向性をもたらすものと思われる。【都築】

（３）公式ルールを検証

公式ルールは、以下のようなものである（ビブリオバトル普及委員会、2013）。このルールが通信制大学である本学で可能かどうかを検討する。

ここでいう「参加者」とは、発表者と観覧者（聴衆）の双方を含み、「観覧者」は、自分自身は発表しないが、発表を聞いて質問を行い、投票を行う役割を持ち、「発表者」は本を発表する人をさす。「チャンプ本」とは、投票によって、その回で最も読みたくなった本に選ばれたことを意味し、「質疑応答」、「ディスカッション」は、本の発表の後に、参加者からの質問を通じて内容の理解を深め合う時間である。

- 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。
 - ・他人が推薦したものでもかまわないが、必ず発表者自身を選ぶ。
 - ・それぞれの開催でテーマを設定することは問題ない。
- 2) 順番に一人5分間で本を紹介する。
 - ・5分が過ぎた時点でタイムアップとし発表を終了する。
 - ・原則レジュメやプレゼン資料の配布等はせず、できるだけライブ感をもって発表する。
 - ・発表者は必ず5分間を使い切る。
- 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。
 - ・発表内容の揚げ足をとったり、批判をするようなことはせず、発表内容でわからなかった点の追加説明や、「どの本を一番読みたくなったか？」の判断を後でするための材料をきく。
 - ・全参加者がその場が楽しい場となるように配慮する。
 - ・質問応答が途中の場合などに関しては、ディスカッションの時間を多少延長しても構わないが、当初の制限時間を大幅に超えないように運営すること。
- 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。
 - ・自分の紹介した本には投票せず、紹介者も他の発表者の本に投票する。
 - ・チャンプ本は参加者全員の投票で民主的に決定される。【植田】

Ⅲ. ビブリオバトルの実践の概要

大会は、新宿駅前キャンパス（総合校舎コクーンタワー）23階231教室で開催した。開催状況は、大会終了後、@CAMPUSに「大会レポート」として報告しているが、ここで3つの大会の開催状況の概要を述べる。

（１）第1回大会：2019年10月27日（日）

参加者は10名であった。司会を植田が行った。今回のテーマは、「みんなにすすめたい本」とした。

第1ゲームの発表者等は以下のとおりである。

- ・櫛原克哉；『つながり—社会的ネットワークの驚くべき力』（ニコラス・A・クリスタキス、ジェイムズ・H・ファウラーほか（鬼澤忍訳）講談社 2009年）
- ・森佳奈枝；『宿命』（東野圭吾 講談社 1990年）

- ・堀田 泉；『小津安二郎先生の思い出』（笠 智衆 朝日文庫 2007 年）

第2ゲームの発表者等は以下のとおりである。

- ・榎原克哉；『アースダイバー』（中沢新一 講談社 2010 年）
- ・森佳奈枝；『NO. 6』（あさのあつこ 講談社 2003 年）
- ・堀田 泉；『永遠の朗読劇場』（菊地久治 菊地久治作品集刊行委員会 2018 年）

参加した学生から「読書好きだが、ジャンルが偏りがちである。他人の意見やお薦めの本に出会えてよかった」、「他人の心の中をこれほど見る機会は稀であった」等の感想が聞かれた。

観覧者からは、「自分では出会えない本を知ることができた」、発表者からは「準備の大切さ、臨機応変に動けることが重要であることを再認識した」などの感想が寄せられた。「オンラインの大学だからこそ、このようなイベントを通して学生間でつながりを持てる機会を提供してほしい」など、今後に期待する意見も見られた。

全国規模で開催されているビブリオバトルにおいても参加者は、15人から20人の規模である。初めての企画として10人が参加したことは喜ばしいことであると考えた。次回は、投票によって読みたくなった本を選ぶには発表本が多い方が望ましいと考え、発表者を3人から4人にすることにした。

（2）第2回大会：2019年12月15日（日）

参加者は、11名であった。第2回は、司会を植田が行った。今回のテーマは、前回と同様に「みんなにすすめたい本」とした。

第1ゲームの発表者は以下のとおりである。

- ・宮本誉史；『鳶屋』（谷津矢車 学研パブリッシング 2014 年）
- ・小泉正太；『教えるということ』（大村はま ちくま学芸文庫 1996 年）
- ・森佳奈枝；『彩雲国物語』（雪乃沙衣 角川書店 2003 年）
- ・佐久間孝正；『昭和史 1926-1945』（半藤一利 平凡社 2015 年）

第2ゲームの発表者は以下のとおりである。

- ・小泉正太；『天才』（石原慎太郎 幻冬舎 2016 年）
- ・宮本誉史；『トヨトミの野望』（梶山三郎 講談社 2016 年）
- ・森佳奈枝；『桃源郷「ようこそ地球さん」』（星新一 新潮社 1972 年）
- ・佐久間孝正；『インド読本』（藤原信也編 福武文庫 1988 年）

発表者として2名の学生が参加した。これについては後述する。次回は、書評する本のジャンルを自由にして開催することにした。

（3）第3回大会：2020年2月9日（日）

参加者は、9名であった。第3回の司会は堀田が行った。今回のテーマは、「みんなにすすめたい本 - ジャンルフリー」とした。

第1ゲームの発表者は以下のとおりである。

- ・作山昭彦；『お買いものパンダの本』（（監修）楽天株式会社 （企画）山岡まどか 出版社 株式会社 KADOKAWA 2015 年）

- ・ 榎原克哉；『社会は情報化の夢を見る』（佐藤俊樹 河出書房新社 2010 年）
- ・ 植田美津恵；『親鸞で考える相模原事件』（芹沢俊介 東京一組よにん会 2017 年）
- ・ 佐久間孝正；『蒼氓』（石川達三 新潮文庫 1951 年）

第2ゲームの発表者は以下のとおりである。

- ・ 作山昭彦；『幕末』（司馬遼太郎 文藝春秋 2001 年）
- ・ 榎原克哉；『スパイスの科学』（武政三男 河出書房新社 2015 年）
- ・ 植田美津恵；『夜と霧（新版）』（ヴィクトール・E・フランクル（池田香代子 訳 みすず書房 2002 年）
- ・ 佐久間孝正；『非色』（有吉佐和子 角川文庫 1967 年）

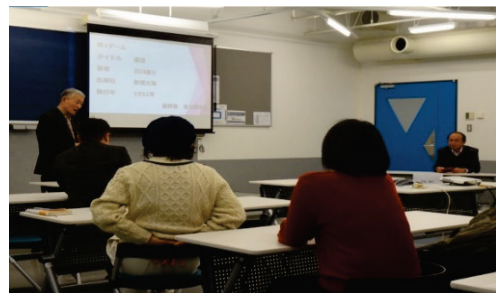
第3回には、発表者として学生1名が参加した。この学生は、「本を読みたいと感じたから参加した」、「発表者を経験して本を紹介する事の難しさを実感し、まずはコミュニケーションが大事だと思った」、「お互いの気持ちを理解しあえ、本を通してまた知識を増やしていきたいと思う」、「今後は、とりあえず週刊ブックレビュー等を参考にして頑張っていく」等の感想を述べた。

観覧者の感想として「学生と先生たちと交流する機会はなかなかなかったので参加してとても楽しかった。」、「自分では手に取らないような本の魅力が知れてよかった。」、「絵本や漫画などもジャンルに入れると良い。」がみられた。

発表者の感想には、「本を読みたいと感じたから参加した」、「本を紹介する事の難しさを実感した。」、「お互いの気持ちを理解することが大事で、コミュニケーションが大事だと思った。」、「本を通して知識を増やしていきたい。」がみられた。【植田、都築】



ビブリオバトルのルール説明場面



発表者の発表場面



観覧者の質問場面



発表本の紹介

(4) 参加した学生の感想

第2回大会に参加した学生の感想を示す。

質問	学生 A	学生 B
参加のきっかけ	第1回のビブリオバトルより興味があり、参加を考えていた。日程の都合が合わず、参加できなかった。今回は前もって日程が分かっていたので調整できた。	前回のレポートをみて純粋に楽しそうだったから。人前で発表をしたかったから。
体験して感じたこと	ビブリオバトル参加は、全くの初めてであったため、発表を順番待ちしている時もとても緊張していた。実際、発表しているときは緊張のあまり顔はこわばり、表現も単調でなかなか思うように伝えられなかった。2回目の発表の時は少し緊張が解れ自分自身のペースで発表できた。他の発表者の紹介された著書は普段読まないジャンルの作品だったが、皆さんの熱い書評を聞くことで刺激され、早速古本屋で一冊購入し、現在読んでいる。面白かったら、今度発表してみたい。	PPTを一切使用しないプレゼンテーションの難しさを感じた。今までPPTに頼りすぎていたことを痛感した。
仲間に広げる方法	教員からの発信であれば、スクーリングの空いた時間に宣伝する。学生同士であれば同じ学部でのスクーリングで活動について話をし、広げていく。	文字だけでなく視覚に訴えかけるもの(写真・動画)を利用してSNSで学生が主体的に呼びかける。当日の写真のSNS使用を許可して頂けるなら利用したい。
コミュニケーションに関すること	コミュニケーションはとても簡単であるが、大人になるにつれそれぞれの立場での思惑を鑑みることがでなかなか本音を発現することが困難となるかもしれない。最近ではSNSが普及しており、発現者が意図しない思わぬ反響を受けることでコミュニケーションに対して消極的になる方もいるかもしれません。ビブリオバトルは、いい訓練になると思う。自分が考えていることを相手に的確に伝えるにはどうすればいいかを考えるからである。先生方の知識の宝庫を少しでも見せて頂けるように質疑応答の時間で白熱した意見交換がしてみたい。	笑顔、目くばせ、声のトーン、抑揚、一番伝えたいことは通常より少しボリュームをあげ早口で一気に捲き立てる等、自分の気持ちが一番乗って気持ちよく話せる話し方を自分自身が知ることが上達に繋がると感じた。有名人でもないかぎり、最初から興味を持ってくれている状態で開始するという事は無い。興味のない人の興味を引くためには何が必要かを考えつつ、参加者全員に好まれるスピーチは出来ないという事も理解したうえで、複数回発表する機会がある際は、自分の持ち味を出せる話し方を数パターン用意することも勝つためには大切だと思った。自分の話を聞いてくれている人は何を望んでいるか、少しでも聞いている人に楽しんで聞いてもらえるかを考えたい。自分だけが気持ち良くなる話し方では二流だと思った。質問をすることの恥ずかしさを無くすかっこいい質問でなくても、難しい質問をしなくても、どのような質問であってもその人にとっては大切な答えを知りたい質問は尊重されるべきだと思った。質問から会話が生まれて話が広がるのが楽しいと思うので当日は何でもいいから聞くことを心掛けた。結果として簡単な質問しか出来

		なかったが、全員に質問を投げかけることが出来た。学生は質問をする練習にもなるので話に耳を傾け、問いを見つける練習をすればもっと実りのある会になるのではないと思う。
自己成長のこと	よく使うのが、ジョハリの窓の第4の窓である。自身と他者の知らない自分を発見することに興味関心のある人は、このビブリオバトルはとてつもなく刺激を与えてくれると思う。実際に、今まで読まなかったジャンル本に手を出した。これがどのように自分自身に影響してくるのか楽しみである。	ある程度社会人を経験し、人前で話すことも多々あったが、発表を軽く見て少し調子に乗っていた。人前で発表をするときは発表内容を熟知し正しい根拠も研究し調べておかないと質問されたときに薄っぺらい回答しか出来ず議論にならないことにも気がついた。
こうした体験と今後の人生	このような体験を繰り返し行っていくことは勿論、もっともっと学生主体に参加人数が増えることで5年後10年後。社会人として、私的なこととして、ライフワークに新しい変化と刺激をもたらしてくれるんじゃないかなと期待している。	社会に出れば人前で話をしたり、教えるという事は日常茶飯事である。その時に物事をかみ砕いて分かりやすく伝えられれば、部下も後輩も効率的に育ち、最終的には自身の評価の向上にもつながると思う。ビブリオバトルのように、ある物の魅力を他人に伝えるという事は非常に効果的な自己研鑽だと体験して感じた。
次に挑戦するときの準備	今回は初めてということもあり、背伸びした作品を準備した。コミックなども紹介しても良いということなので次回は等身大の作品を引き下げてぜひ、コミックを読んでもらえるように頑張りたい。	準備の際はPPTを作成し、それを使用して十分に練習をしてから本番に臨みたい。本番は何も見ずに発表したい。早口になり早く終わってしまった時の為に1つか2つ、伝えたいことを用意しておく。

本年度の3回の大会を通して発表者として参加した学生は3名であった。もともとこうした活動や修学への意欲が高い学生であったと思われる。当初の計画からすれば、もっと多くの学生が発表者として参加してほしかったが、今回の成果を踏まえ、今後は、多くの学生が参加する方式を検討していきたい。【都築】

IV. プログラム改善に向けて

従来のビブリオバトルの実践報告において観覧者や発表者等の役割等について深く言及したものは少ない。今回の開催でそれぞれの役割を担ったメンバーが経験をもとに今後の改善に向けて課題等を述べる。

(1) 観覧者

1) 書評された本に関する疑問点を質問する一方、本との出会いや読書によって生じた変化など、発表者自身に関する事柄も併せて質問することにより発表者の人となりや個性にも触れることもでき、とても興味深く感じた。また、質問が活発になされることは、発表者のやりがいといった感覚を強めるほか、5分間の制限時間の中では語りつくせなかった魅力的なトピックを引き出すことがあることも学べた。結果、今後はより積極的に質問したいと考えるようになった。集中して5分間の書評を聞き、その後に質問するという一連のプロセスは、発表者にくわえて質問者の成長にもつながるものであり、人の話を聞いて論点を整理し、アウトプットするといったスキルを伸ばす側面もあることを実感した【櫛原】。

2) 観覧者の配置は今後のオンライン開催を見据えると重要なファクターになる。本年度は、教壇を発表者用として置き、それに対面するかたちで机を順に並べる教室方式で実施したが、挙手して発言するというプロセスに少し堅苦しさを感じた。発表者の応答もまたその感があり、お互いのパーソナリティが発露しにくくなる面がある。参加人数に規定されるが、発表者と同一の視線の高さでバトルができる円卓方式で実施されているケースがあるので、今後はそれを試みたい。その比較から得られる知見をオンライン方式で実施する場合に工夫し、生かす価値はあるだろう。【堀田】

3) 少人数の参加者のメリットが生かされ、比較的質問しやすい雰囲気の中でビブリオバトルのルールを守ってそれぞれが質問をしたり、疑問を提示したりしていた。学生と教員、学生と学生が初対面でありながら東京通信大学で学ぶ同じ立場の者という安心感があった。時間が限られている中で簡潔にわかりやすい発言を目指している様子が伺え、終治穏やかな雰囲気だった。観覧者の発言から自分とは異なった視点で聴いていることがわかり、参考になった。それと同時に紹介された本の内容をより深く知るために、観覧者の存在や発言がいかに貴重であるかが理解できた。今後は、机のないフランクな場作りも必要であると感じた。【植田】

4) 学生と直接的な接触のない本学教員にとり、学生が日ごろ何を考え、どんなことに関心をもっているのかを知る貴重な経験であった。まだまだ参加者は少ないが、コクーンビル内の他校の飛び入りの参加者もあり、こうした企画は継続していくことに意味がある。また、回数が多くなれば、取り上げるジャンルをそのつど限定するのも一つの方法である。本学の学生の年齢や世代により取り上げる本にどのような傾向があるか、関心があったが、参加者が少なく、取り上げる書籍のジャンルが広範囲のために把握できなかった。

【佐久間】

(2) 発表者

1) ビブリオバトルで厳密に定められている 5 分という制限時間は、超過も過小も避けるなければならない。書評を行なう中で痛感したことは、超過しそうな時は話すトピックを減らし、逆に過小になりそうな時には予備として用意した話題を追加するなどの即興性と臨機応変な対応の必要性である。そのため、「これだけは話しておきたい」といった優先度の高いトピックと時間が余った時に言及したい「小ネタ」といった形で話す内容の優先度を項目ごとに決めておくにより効果的に聴衆に訴えかける書評の実現につながると考えられる。

【櫛原】

2) 発表者の発表内容と構成、そして時間配分の綿密な準備は決定的に重要である。この点がある程度定まっていれば発表時の態度に余裕ができ、人となりもよりよく伝えることができる。このスキルはビブリオバトルに限らず、他の仕事においても有効な力となる。そのためには 1 回限りでなく、異なる本で何度かバトルに参加して挑戦し、反省していくことが大事になってくる。継続的・定期的な開催が効果的と思われる。【堀田】

3) 発表者を経験した者は皆、決められた短い時間で伝えたいことを話す難しさを感じたと思う。1 回目より 2 回目、さらに回数を重ねることで、発表能力はかなり高くなるのではないかと考えられる。観覧者が増えると、そのプレッシャーに打ち勝つ自己鍛錬も必要となり、ぜひすべての学生に体験してもらいたいと思う。本学では、オンラインのビブリオバト

ルを目指すものであるが、リアルなビブリオバトルと並行して実施すればより重層的な本学独自のビブリオバトルが可能であると期待する。【植田】

4) 実際に参加した経験から大会本番の5分を使い切り話すことより、質問コーナーを充実の方が重要な気がした。ゼミをもたない教員からすると、学生と共通のテーマで意見交換する貴重な時間である。質疑応答をかわしているうちに、ときどきこうした企画があるとういと思った。【佐久間】

(3) 司会の役割

1) 発表者と観戦者がほぼ同一で、少人数の固定メンバーによって定期的にビブリオバトルを開催する場合には司会は不要である。しかし、今回のように毎回参加者の入れ替わりがあり、また、観覧者としてのみの参加者が一定程度の割合をしめる場合、そして規模が大きくなる場合には、次の①②の役割を担う司会が必要となる。

- ① バトルをルールにしたがい公平に進めること
- ② 会場全体の雰囲気を和らげ、発表者をリラックスさせ、またディスカッションを活発にさせること

しかし、この①と②は相容れない要素がある、公平さの観点から進行を機械的に進めれば、プレゼンテーションやディスカッションをさえぎるなど堅苦しい雰囲気が会場を包むし、逆に感想などを交えて饒舌になればジャッジに影響を与えかねない。このバランスが難しい。以下、この問題に関する手順と留意点を示す。

- ① 開始の挨拶：開催の経緯などを述べるのだが、雰囲気づくりとして重要である。
- ② 公式ルールの確認：はじめての参加者もいるので丁寧に説明する必要がある。とくにディスカッションで批判的な論調を避けること、発表内容に沿わない発言は雰囲気をそこねるので徹底が必要だが柔らかい口調が大事である。
- ③ 発表順の決定：司会が担当しない場合や省略されることもあるが、戦略的に順番は重要なので慎重に進める。
- ④ 登壇者への促し：とくに初めての人には緊張するので適切な配慮を行う。
- ⑤ ディスカッション：この進行、とくに時間の管理が一番難しい。質問が活発に出ると時間が取られ、無理に打ち切ると不自然になる。反対に質問が出ないと司会が出したりすることもある。活発でないときは質問を上手に促す必要はあるが、司会の主観がジャッジに影響しないよう配慮を要する。
- ⑥ ジャッジ：手順とその意図の説明は不可欠である。結果の発表を期待して待つような雰囲気を作りたい。しかし、もったいぶるようになってはまずい。
- ⑦ 表彰セレモニー、閉会挨拶など：これはバトルの中身ではないので工夫をこらして次回も参加したくなるように楽しく進めたい。【堀田】

2) ビブリオバトルは、知的書評ゲームといえども、ショータイムの様相も含んでいる。開始の挨拶から公式ルールの確認など一連のプロセスの中、どのように盛り上がりを見せ、参加者の興味をひくことができるのか、最終的にはチャンプ本の決定がメインであるとはいえ、そこに至るまでのムードの作り手として司会の役割は重要である。例えば、アカデミー賞の発表などを参考に、望ましい司会のあり方を学ぶ良い機会ではないかと考える。チャンプ本発表の際に、BGMを流す、参加賞を用意する、などが課題としてあげられる。【植

田】

(4) 当日の会場設営と機材

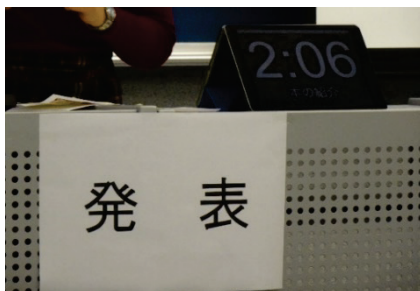
教室の黒板側の右側にプロジェクタースクリーン、中央に教卓、左に書評を終えた書籍を陳列するためのテーブルとその上にブックスタンドを配置した。ビブリオバトルの説明や進行に際しては、パワーポイントを用いて、ルール説明や発表者名や書籍名などを、順次プロジェクタースクリーンに映す形で進められた。

発表者の順番の決定に際して、当初はじゃんけんで決めていた。しかし、その後はより高揚感のある演出をするためにウェブ上で公開している「発表順決定ツール」

(http://www.daiichi-g.co.jp/osusume/forfun/01_jyunn/01.html 2020年3月30日アクセス)を使用した。「発表順決定ツール」は、入力された発表者の名前をランダムのルーレットの形で順に表示するものであり、ルーレットの減速時の演出も相まって、発表者にとって心地の良い緊張感をもたらした。

ビブリオバトルタイマーは、「Tokyo Biblio」がウェブ上で公開している「ビブリオバトルタイマー」(<http://tokyo-biblio.com/timer> 2020年3月30日アクセス)を使用した。タイマーは、スタートした時点にベルが1回、4分経過時点(終了1分前)に予鈴が1回、5分経過時点(終了時)にベルが連続4回、自動で鳴る設定となっており、5分経過後はそのまま自動的に「質疑応答」に移行する。質疑応答の時間計測は、タイマー形式ではなく、経過時間を表示する形式であるため、質問の数や発言量などに応じて、柔軟に時間設定できた。質疑応答の終了時には「リセット」のボタンを押下することにより、初期の「スタート」画面に戻るため、次の発表者の書評にスムーズに移行することができた。また、ベルの音はゴングの打音に近いため、「ビブリオバトル」の臨場感の演出に役立ったといえる。

ビブリオバトルタイマーは、当初はタブレット端末2台を背中合わせの形で表示し、それぞれの画面の「スタート」ボタン等を人の手で同時に押下する方法をとっていた。1台のタブレットを消音の設定に、もう1台のタブレットを最大音量に設定することで、タイマー動作時に音声の誤差は感知されなかった。一方で、この方法では発表者が見るタブレットと観覧者が見るタブレットに表示される時間数に誤差が生じるという課題がみられた。そのためアプリケーション「Duet Display」(<https://ja.duetdisplay.com/> 2020年3月30日アクセス)をPCとタブレット端末にインストールし、ビブリオバトルタイマー画面のミラーリングを試みた。その結果、発表者がPC側のビブリオバトルタイマーを操作することで、観覧者側に向けたタブレット端末もPC画面と同一のタイミングでタイマー画面が表示されるようになった。ビブリオバトルの優勝者に対しては、王冠とマントを身につけてもらい、書評した書籍を手記に記念撮影を行うことなども大会の雰囲気盛り上げた。【檜原】



タブレット端末2台を用いたビブリオ



PCとタブレット端末をミラーリングしたビブリ

オバトルタイマー

(5) 学生の参加を含め周知の方法

1) 発表者として第2回では2名の学生、第3回では1名の学生が参加したが、これは嬉しいことである。しかもチャンプ本に選ばれたことも、学生にとっては自信になったのではない。時間帯も前回よりかなり参加しやすくなったと思うが、前回、参加してくれた2名の方が、参加しなかったのはなぜか、単純に、仕事や都合がつかなかったのであればいいが、前回の学生も、われわれの前では、楽しかったといってくれ、次回も必ず参加したいといっていただけに常連層をいかに厚くするかが課題である。

学生、教職員に周知していく方法についての方策については、3名の先生にお願いしたが、結局、参加は2名だけであった。学生の参加をいかに増やすかが課題である。前日に公開講演会があったので、連日の参加は、難しかったかもしれない。

ビブリオバトル終了後、学生との懇談会では、時間の制約もあり、十分にコミュニケーションはとれなかった。開催日は、日曜日には、あまり関係がないようであり、土曜日に開催するのも一案である。【佐久間】

2) ビブリオバトルに参加してくる学生は、本やそれを通じたコミュニケーションにかなり関心を持っている。また、他者との精神的なつながりを求めているところも見受けられる。種々の周知方法を使ってイベントとして広く呼びかけることは当然必要だが、それに加えてビブリオバトルがそのような期待に応えられる旨の広報の工夫も必要だろう。

【堀田】

3) 当日の案内看板を見て、急遽飛び入り参加を申し出たグループ校の学生がいた。本来は、そのようにフランクで自由な雰囲気を持つのが理想的だが、初回であり周知徹底がうまくいかず、思ったより参加者は多くはなかった。何度も行いうことで、本学がビブリオバトルに力を入れていることが周知徹底されれば、次第に学生の興味も高まるのではないかと考える。単位取得を絡めての開催も一つの方法ではないかと思う。【植田】

4) 「TOU ビブリオバトルサークル」のような形で、サークル活動化するのも一つの方法であると考えられる。これにより、継続的な参加の促進や、学生間の「ロコミ」のようなインフォーマルな形で情報伝達がなされることが期待される。【櫛原】

(6) 参加者との懇談会

1) 第2回は、発表者として学生二人が参加し、より活発なビブリオバトルになった。終わってから、短い時間であったが、懇談会も開催され、学生の率直な意見も聞けて良かった。書評となると構えてしまうので、観覧でも参加OKということをもっと強調すると敷居が低くなるかもしれない。また、懇談会でも意見として出されていたように、「コミック」、「絵本」など軟らかいテーマを設けるのもよいアイデアである。【植田】

2) 反省会の意味も含めた懇親会で私の授業を受講した学生がいた。本学の授業は教師からの一方通行がほとんどであり、受講生の反応は即座に把握できない。ましてや人間性に関わる部分についての教員と学生の相互理解はなかなか期待できない。ビブリオバトルにおける教育的な意義ということは、参加者を本学の関係者という範囲に限れば授業の理解に資する面もあると思われる。【堀田】

3) どのような経緯でビブリオバトル開催を知るにいったのか、参加動機、参加の感想、普段のオンライン授業の受講の様子など、さまざまな情報を共有することができた。また、今後のビブリオバトルの運営や周知について、学生目線からのアドバイスをもらうこともでき、より参加しやすい雰囲気づくりや有効な周知方法について今後検討するための貴重な情報も得られた。【櫛原】

4) 本学に所属する学生の実像を少しでも知りたかった。懇親会でありのままの学生に接し得たことは、貴重な経験である。ここで接した学生は、皆、仕事をもっており、忙しい日常を過ごしながら講義も聴講しているようである。忙しいことから当然なのかもしれないが、講義は通勤時間の乗り物のなかでスマホを利用している人が多かった。それで分かったことがある。しばしば質問を受けるのだが、質問文が非常に短いのである。簡にして要を得ていれば、長々と書かれるよりはるかによいのだが、そればかりではなさそうである。使用する機器のせいもあるのだろう。かくして「学生の質問は、限りなく短く、教員の説明は限りなく長くなる」理由の一斑もわかったような気がした。

今回は、新宿コクーンビルを使用した。通信大学であることを踏まえれば、空間上の不公平是正のためにも、今後は、スカイプなり、ズームを活用して行うことも考えられる【佐久間】。

V. 今後に向けて

今後も継続して大会を開催しながら実践的に研究を深めていきたい。そうすることにより従来、十分に検討されてこなかったビブリオバトルに関する定量的及び定性的分析が期待される。今回の経験をもとに特に以下の点が期待される。

- 1) 学生のビブリオバトルへの積極的参加と学習スキル自己評価、意見の主張、多角的な見方に関する自己評価等において肯定的な結果が得られるであろう。
- 2) ビブリオバトルで多角的な解釈への気づきが得られ、紹介された本を読みたいという動機づけが高まり、競争原理あるいは設定された条件において聴き手の立場への意識が高まるであろう。更に、友達の紹介方法が参考になった、などのスピーチスキルへの関心を高めることなどが効果として考えられる。
- 3) ビブリオバトルをオンライン方式で実施することは試みられていない。対話形式とオンライン方式の混合型は、学生が、顔を突き合わせ、膝を交えたい、というニーズを満たすことができるであろう。

2019年度は、会場への参加方式であったが、2020年度からはオンライン方式で実施することを模索したい。そして、通信制大学ならではのビブリオバトルの運営方法を検討し、遠隔地教育の研究に新たな知見を提供していきたい。【都築】

引用文献

- 1) 文科省中央教育審議会(2012) 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて
～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～ (答申)
- 2) 教育振興基本部会(2011) 第2期教育振興基本計画
- 3) ビブリオバトル普及委員会(2013) ビブリオバトル入門一本を通して人を知る・人を通して本を知るー 情報科学技術協会

- 4) 谷口忠大、川上浩司、片井 修 (2010) 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論文誌 12(4), 427-437.

参考文献

- 1) 谷口忠大 (2013) ビブリオバトルー本を知り人を知る書評ゲームー 文藝春秋

付記

本研究は、2019 年度東京通信大学共同研究費の助成を受けて行われたものである（研究責任者；都築繁幸、研究課題；ビブリオバトルの通信制大学の適用に関する実証的研究－オンラインシステムによる社会的相互作用の場の共有を志向して－）。

本研究の計画は、2019 年度東京通信大学「人を対象とする研究倫理委員会」の審査を受け、承認された。

本研究を進めるにあたり、共同研究メンバーである 5 人は、3 回のビブリオバトル開催にあたり、実行委員会メンバーとして司会、発表者、観覧者等の役割を担い、それぞれ役割を遂行した。本報告をまとめるにあたり、主たる執筆個所にメンバー名を記載したが、最終的に 5 人の討議によって作成された。故に、本研究は、共同研究メンバーの植田、櫛原、佐久間、都築、堀田の 5 人が共同で責任を負うものである。

本学助手の森佳奈枝先生には発表者として積極的にこの活動に参加していただき、この活動にご協力頂いた。また、管理部職員には、日曜日の休業にもかかわらず参加者の会場への入館等の大会運営にご尽力頂いた。ここに記して感謝の意を表します。

植田 美津恵 (うえだ みつえ)	東京通信大学 人間福祉学部 准教授
櫛原 克哉 (くしはら かつや)	東京通信大学 情報マネジメント学部 助教
佐久間 孝正 (さくま こうせい)	東京通信大学 人間福祉学部 教授
都築 繁幸 (つづき しげゆき)	東京通信大学 人間福祉学部 教授
堀田 泉 (ほった いずみ)	東京通信大学 人間福祉学部 教授

