

ビブリオバトル：アカデミック・リテラシーにおける 図書館職員との協働

廣瀬清英^a，藤澤美穂^b，鈴木晴香^c，芳賀真理子^c，
渡辺敦子^c，千葉基弘^c，館野雅之^c，平林香織^d

(受理 2014年10月9日)

Bibliobattle: Collaboration with Library Staff in
Academic Literacy Course

Kiyohide HIROSE, Miho FUJISAWA, Haruka SUZUKI,
Mariko HAGA, Atsuko WATANABE, Motohiro CHIBA,
Masayuki TATENO and Kaori HIRABAYASHI

I. はじめに

平成24年に公表された文部科学省中央教育審議会（以下、中教審）の答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」（以下、質的転換答申）は、「学生が自発的に問題を発見し、最善の解を導き出せるように、小人数による討論型授業への転換，教員連携による授業内容・科目の調整，能動的学修の導入，教育課程の体系化への実践など迅速な改革の必要性」を訴えていた。なかでも，同答申は①知識や技能を活用して複雑な事柄を問題として理解し，答えのない問題に解を見いだして行くための批判的，合理的な思考力をはじめとする認知的能力，②人間としての自らの責任を果たし，他者に配慮しながらチームワークやリーダーシップを発揮して社会的責任を担い得る，論理的，社会的能力，③総合的かつ持続的な学修経験に基づく創造力と構想力，④想定外の困難に際して的確な判断をするための基盤となる教養，知識，経験といった能力の育成といったものを強く求めている。

本学ではこれまでに，能動的学修（アクティブラーニング）として問題基盤型学習（PBL）において，課題探求，課題解決に基礎知識を関連づけさせることを試みてきたものの，能動的学修はほぼこの科目に限られていた。そこで，新たな試みとして2013年度よりアカデミック・リテラシーにおいて全学部の初年次教育に能動的学修を導入した。

この科目は，教養教育センター人間科学科¹が中心となって，大学での学びとはどのようなものであるのかということを自覚させ，真剣に学び必要な技術を身につけさせ，他者の表現を正しく理解でき

a 岩手医科大学 教養教育センター 人間科学科 法学分野

b 岩手医科大学 教養教育センター 人間科学科 心理学分野

c 岩手医科大学 図書館事務室

d 岩手医科大学 教養教育センター 人間科学科 文学分野

るようにさせることで、考えをまとめさせ、それらをわかりやすく伝えたりすることができるよう、そのための技術の修得をさまざまな角度から指導し、専門的な学習に向けての基礎力を養わせることを学習方針とする。講義は従来型の講義と能動的学修を融合するかたちで行った。実際には全学部の1年生を4クラス²に分け、それぞれ全14回(21時間)実施した³。

具体的な目標⁴(シラバス記載の一般目標(GIO))は、大学での学びに必要な態度・技術の基本として、図書館の利用法、論説文・資料読解方法及び整理法といったリサーチ・スキル、プレゼンテーションの方法や論理的な文章やレポートの書き方といったアウトプット・スキルを身につけさせ、コミュニケーション能力、聴く力、話す力を向上させ、他人との意見交換を積極的に行えるようにさせることである。この目標は、中教審の質的転換答申にある「学生が自発的に問題を発見し、最善の解を導き出せるように、小人数による討論型授業への転換、教員連携による授業内容・科目の調整、能動的学修の導入、教育課程の体系化への実践など迅速な改革の必要性」に対応させたものである。さらに、同一科目を複数の教員が担当するというだけではなく、実際に連携を行うことを目的として人間科学科の全教員がかかわり、さらに教職協働も視野に入れ、図書館職員の協力を得て、本年度よりビブリオバトルを導入することとし、アカデミック・リテラシー全14回中4回で「ビブリオバトル2014 in 岩手医大」実施した。

II. ビブリオバトル導入の経緯

ビブリオバトルとは、2007年に京都大学情報学研究科共生システム論研究室(片井研)の谷口忠大⁵らによってはじめられ、本を用いて人と人を繋げ、人と知識を繋げる、知的遊戯であり、誰でも(小学生から大人まで)開催できる本の紹介コミュニケーションゲームである。その後、京都大学総合人間学部フィールドワーク研究会や大阪大学のサイエンスコミュニケーションのグループなどの活動を経て、現在では「人を通して本を知る、本を通して人を知る」をキャッチコピーに日本全国に広がりつつある。これまでに全国185大学以上、111館以上の公共図書館で開催され、2012年にはLibrary of the Year 2012大賞を受賞、教育行政においては、2013年に文部科学省が決定した「第三次子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」に、「大学、地方公共団体、図書館等で広がりつつあるが、こうした取組が全国に普及することが望まれる」と取り上げられた。現在は各自治体における読書推進の基本計画にも盛り込まれつつある。

ライバルはフットサルやドッジボール⁶というだけあって、わずか、4つのルールだけで、読書がスポーツに変わり、本を読むのが楽しくなり、いろんな本に巡り会えて、どんどん世界が広がる。必要なのは、本とカウントダウンタイマーだけであり、ハンドアウトやプレゼンテーションソフトなどを用いず、生の語りで気楽に紹介すれば良い、シンプルな競技である。

2011年4月4日には、ビブリオバトル普及委員会⁷によって公式ルール⁸が作成されており、そのルールは以下の通りである。

【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対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。

【ルールの補足】

- 1 各発表参加者が自分で読んで面白いと思った本を持ってきて集まる。
 - a 他人が推薦したものでかまわないが、必ず発表者自身が選ぶこと。
 - b 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分でカウントダウンタイマーをまわしながら本を紹介する。
 - a 5分が過ぎた時点でタイムアップとし発表を終了する。
 - b 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。
 - c 発表者は必ず5分間を使い切る。
- 3 紹介された本について2～3分のディスカッションを行う。
 - a 発表内容の揚げ足をとったり、批判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。
 - b 全参加者がその場が楽しい場となるように配慮する。
- 4 全発表参加者に紹介された本の中で「どの本を一番読みたくなったか？」を基準に参加者全員で投票を行い、最多票を集めたものを「チャンプ本」として決定する。
 - a 紳士協定として、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。
 - b チャンプ本は参加者全員の投票で民主的な投票で決定され、教員や司会者、審査員といった少数権力者により決定されてはならない。

参加者は発表参加者、聴講参加者よりなる。全参加者という場合にはこれらすべてを指す。

【推奨事項】

発表の様子は動画にとり Ustream や Youtube にアップロードして、あとからでもみんなが見られるようにする。

ビブリオバトルをコミュニケーションの場づくりのツールとしてみた時、その「機能」として紹介されているものが、次の4つである⁹⁾。

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）

本学の従来の講義において、これらの4つの機能のうち、「コミュニティ開発」については、問題基盤型学習（PBL）において、「他己紹介」によるアイスブレイキングを全学生が行っているものの、20人程度の限られた小グループ内にとどまる。学年規模でのビブリオバトルの開催によって、より広範囲なコミュニティの開発につながられる。特にバトルを勝ち抜けた学生は、より多くの同級生に自分のことを知ってもらう機会を得ることができる。

「スピーチ能力向上」については、PBLや前年度から始まったアカデミック・リテラシーのディベートで行われているものの、それらはグループの代表者が行うだけであり、全員にスピーチを行わせることは出来ていなかった。ビブリオバトルでは学生全員に一度はスピーチを行う機会を設けることができる。

「書籍情報共有」や「良書探索」の機能については、各教員が講義の中で文献紹介を行うにとどまっているが、学生同士が紹介し合うことで、その機会を増やすことができる。また、本学の学生の図書館の利用状況（資料11）やアカデミック・リテラシーにおける読書量調査（資料12）から、読書機会や読書量は決して多くなく、それらを改善する上でも有効な試みといえよう。

これまでに大学教育の正課の授業として行われたのは、2011年度後期に大阪大学の中村征樹准教授による基礎セミナー「ビブリオバトル入門」、室蘭工業大学の留学生を対象とした日本語講義内での実施、皇學館大学文学部での実施などが早い時期のものである。その後、佐賀大学理工学部知能情報システム学科の必修科目「技術文書作成」や鹿児島国際大学、文教大学でも行われている^{10,11}。さらに、現在では高校や中学にまで広がりつつある。

本学でアカデミック・リテラシーにビブリオバトルを導入したのは、初年次教育に特色あるものを取り入れたいという点に加え、前述のとおり本学図書館の利用状況を見て、学生の読書量の少なさを改善したいということもあった。ビブリオバトルを行うことで、「書籍情報共有」と「良書探索」の2点を満たすことで、読書量の増加を目論んだ。ただし、本来なら本好きが積極的に行うべき書評合戦を、読書自体に興味のない学生に強制的にやらせる意味があるのかという懸念があったが、この点に関しては、今まで大学受験のために読む機会自体が少なく、強制的にでも読む機会を与えることで読書への興味を持つきっかけとなり、読書量の増加につながればと考えた。

本学ではビブリオバトルの公式ルールについて次のような補足を行った。

ルール1について

- ①しっかり読み込んできた本であること。
- ②ネタバレはNGで、あらすじに終始してもいけないが、ある程度あらすじを伝える必要がある。
- ③小説の場合「世界観」（その特殊性）を伝える必要がある。
- ④KISSの法則（keep it smile and stupid）

ルール2について

- ①正確に5分、過不足なく5分間を使い切る。
- ②原稿なし。（スピーチではない）
- ③身振り手振りを有効に使う。
- ④個人的な体験をバランスよく盛り込む。
- ⑤紹介する本を手にはプレゼンをするが、聴衆にわからないようにプレゼンまでは隠しておく。

ルール3について

- ①批判的否定的な質問はしない。個人的な感想も言わない。
- ②本の内容がさらにわかるような盛り上がる質問をする。
- ③正確さを期する場ではないので、細かい内容よりも思いを汲み取った質問をする。

ルール4について

- ①挙手制と投票用紙制がある。
- ②紳士協定として、発表者は自分の本には投票しない。組織票もNG
- ③評価項目にしたがってチェックする。
 - ・話し方 声の大きさ、スピード、間（ま）、表情
 - ・内容 わかりやすさ、おもしろさ、意外性
 - ・結論 読みたいかどうか

その上で、学生にはビブリオバトル開催までに、紹介する本について、しっかりと読み込み、伝えたいことを整理してもらうために、「My Biblioの魅力」（資料1）と「コンテンツシート」（資料2）を作成させ、提出させた。さらに佐賀大学が本番で使用可能としているメモ用紙¹²をシナリオシート（資料3）として用意させた。ルール2の補足にもあるように、原稿を見ながらのスピーチはなしであるが、自分が伝えたいことを整理させるために書かせることにした。

資料1 My Biblioの魅力（A4サイズ）

ビブリオバトル 2014 in IMU

学部 番・氏名

My Biblioの魅力

作書名

タイトル

出版社・出版社

1 おもしろさ

①

②

③

2 おもしろい理由

①

②

③

3 読んでもらいたい理由

①

②

③

Ⅲ. アカデミック・リテラシーにおけるビブリオバトルの概要

アカデミック・リテラシーの履修者は学年全体374人(実際の参加者は364人)、普段の4クラスは90～97人と大人数である。そこで、1日目にグループバトル及びグループ内4人でのバトルの2段階のグループ・カンファレンス、クラス・マッチを行い、2日目に最終決戦を行う4段階のバトルを用意した。

1日目1時間目 グループ・カンファレンス

①小グループバトル

まずグループ分けであるが、グループ人数を5～6人とし、グループを64に分けた(以下、小グループ)。グループ人数はビブリオバトルの開催人数としての最適数が6人¹³⁾と紹介されていることを参考とした。1回の授業に対応出来るスタッフ数が8人であること、使える大教室が4部屋ということなどがから、2クラスずつ2回実施となった。

初めに1教室あたり8小グループを4教室に配置し、部屋ごとにスライドに沿って、グループ・カンファレンスの流れや注意事項などの全体説明を5分間実施した。

このラウンドはスタートコール、タイマー表示などを教室のスクリーンに大きく映し出してスタッフが管理し、部屋ごとに各グループ同時進行で行った。なお時間の都合上ビブリオバトルの正式タイムである5分ではなく、ミニ・ビブリオバトルの3分で実施することになった。さらにディスカッションが時間の関係で省略されてしまい、正式にはビブリオバトルとは呼べない形態であったが、これまでにプレゼンテーションの経験のない学生が多いため、いきなり公式ルールで実施するのではなく、練習の意味も込めてこのような形式を採用した。また、発表の際に用意したものを読むようなことは避けたかったが、最初のラウンドということもあり、練習の意味も含め用意したシナリオシートの参照を認めた。

各グループ最大6人、交代の準備時間を1分とっていたので、23分で発表が終了し、小グループの代表者の選出時間を含めこのラウンドの所要時間は30分であった。

小グループバトルの様子



②グループ内4人でのバトル

次のラウンドは小グループの代表者4人によるビブリオバトルである。小グループによるカンファレンス終了後、10分間の休憩を挟み、同教室において4小グループずつ2グループに分かれ、各小グループの代表者によるビブリオバトル実施した。なお、休憩の間に学生の座席移動とジャッジシート(資料4)の配布、タイマー時間設定変更を行った。

資料4 ジャッジシート (グループ・カンファレンス用) (A4サイズ)

ピブリオバトル2014 in 岩手県大 ジャッジシート (グループ・カンファレンス) エントリー-No.1	学級 審 査 簿 エントリー-No.2	学級 審 査 簿 エントリー-No.3	学級 審 査 簿 エントリー-No.4																																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>項目</th> <th>ポイント</th> <th>ジャッジ</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">話し方</td> <td>声の大きさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>スピード</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>間</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">内容</td> <td>教養</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>わかりやすさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>おもしろさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">総論</td> <td>堂外値</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>聞き手値</td> <td>0 0 3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>得点</td> </tr> </table>	項目	ポイント	ジャッジ	話し方	声の大きさ	3 2 1	スピード	3 2 1	間	3 2 1	内容	教養	3 2 1	わかりやすさ	3 2 1	おもしろさ	3 2 1	総論	堂外値	3 2 1	聞き手値	0 0 3			得点	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>項目</th> <th>ポイント</th> <th>ジャッジ</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">話し方</td> <td>声の大きさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>スピード</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>間</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">内容</td> <td>教養</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>わかりやすさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>おもしろさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">総論</td> <td>堂外値</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>聞き手値</td> <td>0 0 3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>得点</td> </tr> </table>	項目	ポイント	ジャッジ	話し方	声の大きさ	3 2 1	スピード	3 2 1	間	3 2 1	内容	教養	3 2 1	わかりやすさ	3 2 1	おもしろさ	3 2 1	総論	堂外値	3 2 1	聞き手値	0 0 3			得点	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>項目</th> <th>ポイント</th> <th>ジャッジ</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">話し方</td> <td>声の大きさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>スピード</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>間</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">内容</td> <td>教養</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>わかりやすさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>おもしろさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">総論</td> <td>堂外値</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>聞き手値</td> <td>0 0 3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>得点</td> </tr> </table>	項目	ポイント	ジャッジ	話し方	声の大きさ	3 2 1	スピード	3 2 1	間	3 2 1	内容	教養	3 2 1	わかりやすさ	3 2 1	おもしろさ	3 2 1	総論	堂外値	3 2 1	聞き手値	0 0 3			得点	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>項目</th> <th>ポイント</th> <th>ジャッジ</th> </tr> <tr> <td rowspan="3">話し方</td> <td>声の大きさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>スピード</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>間</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">内容</td> <td>教養</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>わかりやすさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>おもしろさ</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">総論</td> <td>堂外値</td> <td>3 2 1</td> </tr> <tr> <td>聞き手値</td> <td>0 0 3</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td>得点</td> </tr> </table>	項目	ポイント	ジャッジ	話し方	声の大きさ	3 2 1	スピード	3 2 1	間	3 2 1	内容	教養	3 2 1	わかりやすさ	3 2 1	おもしろさ	3 2 1	総論	堂外値	3 2 1	聞き手値	0 0 3			得点
項目	ポイント	ジャッジ																																																																																																					
話し方	声の大きさ	3 2 1																																																																																																					
	スピード	3 2 1																																																																																																					
	間	3 2 1																																																																																																					
内容	教養	3 2 1																																																																																																					
	わかりやすさ	3 2 1																																																																																																					
	おもしろさ	3 2 1																																																																																																					
総論	堂外値	3 2 1																																																																																																					
	聞き手値	0 0 3																																																																																																					
		得点																																																																																																					
項目	ポイント	ジャッジ																																																																																																					
話し方	声の大きさ	3 2 1																																																																																																					
	スピード	3 2 1																																																																																																					
	間	3 2 1																																																																																																					
内容	教養	3 2 1																																																																																																					
	わかりやすさ	3 2 1																																																																																																					
	おもしろさ	3 2 1																																																																																																					
総論	堂外値	3 2 1																																																																																																					
	聞き手値	0 0 3																																																																																																					
		得点																																																																																																					
項目	ポイント	ジャッジ																																																																																																					
話し方	声の大きさ	3 2 1																																																																																																					
	スピード	3 2 1																																																																																																					
	間	3 2 1																																																																																																					
内容	教養	3 2 1																																																																																																					
	わかりやすさ	3 2 1																																																																																																					
	おもしろさ	3 2 1																																																																																																					
総論	堂外値	3 2 1																																																																																																					
	聞き手値	0 0 3																																																																																																					
		得点																																																																																																					
項目	ポイント	ジャッジ																																																																																																					
話し方	声の大きさ	3 2 1																																																																																																					
	スピード	3 2 1																																																																																																					
	間	3 2 1																																																																																																					
内容	教養	3 2 1																																																																																																					
	わかりやすさ	3 2 1																																																																																																					
	おもしろさ	3 2 1																																																																																																					
総論	堂外値	3 2 1																																																																																																					
	聞き手値	0 0 3																																																																																																					
		得点																																																																																																					
バトラー ピブリオ	バトラー ピブリオ	バトラー ピブリオ	バトラー ピブリオ																																																																																																				

※終了時、審査員に渡していただくための原簿の提出をもって閉会とします。

グループ内4人でのバトルの様子



ピブリオバトル開始前にジャッジシートの使用方法の説明を行ってから、小グループの時と同様にタイマー表示をスクリーンに映し出し、両グループ同時に進行で実施。このラウンドではピブリオバトルの公式ルールに則り、発表5分、質疑3分で行った。バトラー交代の準備時間1分と、その後の投票時間と合わせ、所要時間は約50分であった。

代表者選出投票は、ジャッジシートを判断材料に挙手による投票を行い、スタッフがカウントした。その後、1コマ目の出欠確認にもなるジャッジシートを回収し、このラウンドを終了。

1日目2時間目 クラス・マッチ

グループ内ビブリオバトルの代表者4人によるビブリオバトルを実施。15分間の休憩の間にクラス・マッチ開催教室へ移動させ、ジャッジシートの配布を行い、クラス・マッチの発表順番を決めさせ、出場者名、紹介する本と著者名をスライドに入力、その後、クラス・マッチ開始前に約5分間で全体説明を実施。

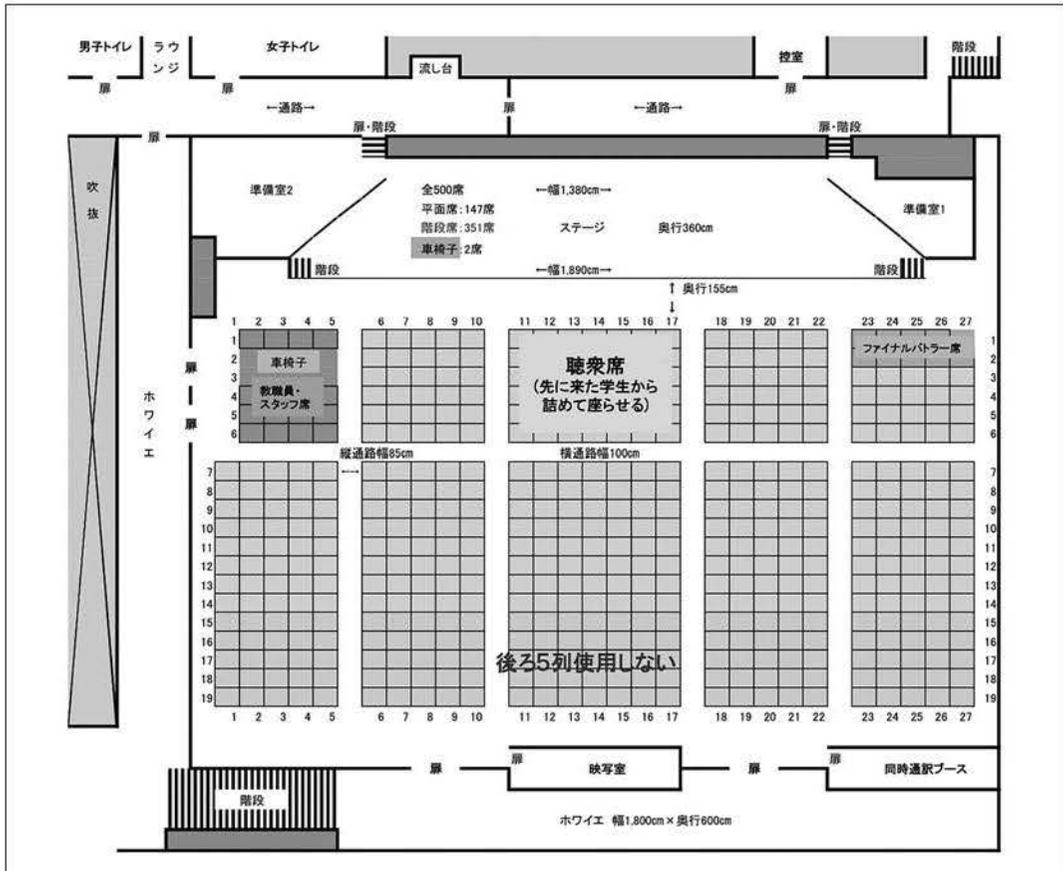
クラス・マッチも公式ルールどおり、発表5分、質疑3分の設定で行ったが、質疑の時間に余裕を持たせ、バトラー交代の準備時間も様子を見て行ったが、4人のバトルは約40分で終了。

投票はグループ内ビブリオバトルと同様にジャッジシートの得点の高い人に挙手という形式で実施し、集計結果によってチャンプ・準チャンプを決定。10分の休憩の間に表彰準備を行い、その後、スライドに合わせてチャンプ・準チャンプを発表。最終決戦の日時、会場等の案内後、2コマ目の出欠確認となるジャッジシートを回収し終了。

クラス・マッチの様子



資料5 大堀記念講堂配置図



最終決戦の様子



ともに始まることを告知していたことから、開始時には全員の着席が完了していた。

最終決戦開始に先立ち、開戦の辞のあと、最終決戦についての全体説明を行った。その後、事前に決めた順番の前半4人のバトルを実施。15分の休憩を挟んで、後半4人のバトルを実施。8人全員が終わったところでジャッジシートの得点の高い人に挙手で投票を行うとともに、ジャッジシートの回収を行い、集計の間に休憩を入れ、受賞者発表、表彰を行い、図書館長の講評で最終決戦を終了した。

IV. 次年度への課題

準備段階

アカデミック・リテラシーとして、アウトプット・スキルを身につけさせる観点から、準備段階で「My Biblioの魅力」と「コンテンツ・シート」を提出課題としたことによって、学生がビブリオバトルの本番に何の準備もなく臨むことをなくすことが出来た。結果としてプレゼンテーションが全く出来ない学生はいなかった。

また、「My Biblioの魅力」を書かせることによって、学生がどの本を紹介するかを事前に調査することが出来た。資料8・9にもあるよう、人気の作品や作家がいくつかあり、今回、薬学部だけで同じ本の紹介者が4人いた例があったことから、最初の小グループのバトルにおいて同じ本や同じ作家が集まり過ぎないように配慮できた。

資料8 「ビプリオバトル2014 in 岩手医大」で学生から多く紹介された作家

1位	22人	東野 圭吾 (手紙, 流星の絆, 真夏の方程式, プラチナデータ など)
2位	16人	山田 悠介 (特別法第001条 DUST, リアル鬼ごっこ など)
3位	13人	伊坂 幸太郎 (砂漠, 死神の精度, バイバイ, ブラックバード など)
4位	12人	百田 尚樹 (永遠の0, 風の中のマリア, プリズム など)
5位	10人	湊 かなえ (白ゆき姫殺人事件, 告白, 夜行観覧車 など)

資料9 「ビプリオバトル2014 in 岩手医大」で学生から多く紹介された書籍

1位	5人	永遠の0 (百田 尚樹)
2位	4人	イニシエーション・ラブ (乾 くるみ)
		薬剤師は薬を飲まない あなたの病気が治らない本当の理由 (宇多川 久美子)
		神様のカルテ (夏川 草介)
		白ゆき姫殺人事件 (湊 かなえ)

1日目 グループ・カンファレンス, クラス・マッチ

ビプリオバトルの第一段階である小グループバトルは、大教室1部屋で同時に8グループが行い、半分の4グループに1人のスタッフをつけたが、普段の講義の半数の人数であることから、多少の余裕があったと思われる、やり方によっては1人で1部屋を見ることが可能かもしれない。

このラウンドについて反省会で上がった問題点としては、代表者選出は話し合いまたは投票としていたが、じゃんけんなど事前に説明したルール以外で決めようとするグループがあったことから、選出段階ではスタッフによるチェックが必須であった。

ビプリオバトル導入初年度ということで、時間に余裕を持たせるために、このラウンドでの質疑応答を省略したが、発表時間を練習として3分にしても、質疑応答も練習として入れておいた方がよかったと思われる。

グループ内4人でのバトルでは、引き続き同じ大教室において2グループ同時開催となったため、最初に行ったクラスでは、もう一方のグループの声が気になるとの指摘もあったが、両グループの間にホワイトボードなどで間仕切りをしたり、発表する各グループを別の方向を向いて座らせたりすることで他グループの様子を気にすることなくビプリオバトルを行うことが可能になった。

発表者は勝ち上がった学生だけだったとはいえ、発表時間が3分から5分に増えても、前もって5分話せるように準備していた学生が多かったためか、大幅に時間があるようなことはなかった。

予選にあたる1日目の問題点として、学生から質問があまり出なかったことから、質問例を提示するなどして、学生が質問しやすい雰囲気作りを心がける必要があった。

また、1日目に内容が詰まり過ぎていて、多い人は3回もプレゼンテーションを行わなければならない、学生の感想に「最終決戦まで4回のプレゼンテーションがあるのは少し多い、せめて3回までが良い」といったものもあった。

これらの点に関しては、予選から最終決戦を通して、もう少しビプリオバトルにかけられる時間が多くとれるとありがたい、といった意見があったように、アカデミック・リテラシー全体の配分の見直しが必要かもしれない。

2日目 最終決戦

最終決戦を8人で行ったが、これはビブリオバトルの開催人数の最適数の6人を超えるものの、注にもある通り、大規模なイベントにすると、8人くらいも可能ということであった。しかし、8人の場合後半戦に息切れの様相とあったことから、前半と後半に分け、コンパクトとされている4人ずつにすることで、プレゼンをする側も聴く側も集中できるように配慮したつもりだったが、前半よりも後半の盛り上がりが大きく、質問も学生側から積極的に出るようになったことから、教員によるエキシビションなどを行い、会場の空気を和らげることで、前半から会場が盛り上げる工夫が必要との意見が出された。

また、組み合わせの関係で最終決戦出場者に歯学部がいないことから、今回は各学部から1人は出場できるようにすると良いとの意見もあった。

ビブリオバトル その後

資料11にもあるように学生アンケートではビブリオバトルへの満足度は比較的高かった。また、資料12にもあるようにビブリオバトルを行ったことの効果として、図書館の貸し出し数が増加した。

図書館にビブリオバトルコーナーを設置し、チャンプ本やビブリオバトル本を並べた。資料6は最終決戦でプレゼンされた本の貸出数を示したものであり、資料11とともにビブリオバトルにより学生の読書量が増加したことを裏づけるものである。

アカデミック・リテラシーでのビブリオバトル終了後、今年度は医学部1年の初年次ゼミナールにおいて、図書館の協力のもと「ビブリオバトル入門」を実施している。このゼミナールでは通常のビ

資料10 ビブリオバトル進行表

★グループ・カンファレンス ★クラス・マッチ				ビブリオバトル進行表	
K21(S・4期) M/D K22(S・4期) P				1教室にスタッフ2名配置 (全4教室共用)	
	時間	内容	役割	担当人数(各教室)	
グループ・カンファレンス	開演前	会場準備	・ホワイトボードと会場整理、「開く時のポイント」貼る。 ・円形座席の準備 ・スライド「四グループ(8期)」の順番表を貼る。 ・ブックスタンド・グループメンバー表貼る	1名	
	11:00~11:05 (5分)	会体説明(流れ・注意事項 etc.)	スライドに沿って会体説明 スライド操作	1名 1名	
	11:05~11:35 (30分)	グループ・カンファレンス 運営グループ員助進行	スタートコール タイムを把握・スタートボタン押下(発表3分・準備1分) 発表・準備時間は1グループにつき1人制限 (1人で各グループ4組ある) 副会員の発表が終わったら、代演者を別のグループメンバー表に記入するよう促す	1名 1名	
		・小グループごとに1人3分で簡単な本の紹介 (課題のシナリオシート参照可) ・1人代演者選出 (決定方法は話し合いor投票)			
	11:35~11:45 (10分)	休憩 座席移動(グループで1つにまとまる)	グループメンバー座席取り ・座席確保 ・ジャッジシート配布 ・ホワイトボード記入	2名	
	11:45~14:25 (40分)	グループ内4人でビブリオバトル 運営グループ員助進行 (発表5分・質問3分・準備1分)	ジャッジシート使用説明 スタートコール タイムを把握・スタートボタン押下 (発表5分・質問3分・準備1分)	1名 1名	
		投票	・票紙計、グループチャンプ票自由投票用紙(学生自身に記入させても可) ・ジャッジシート開封の指示 ・代演者にクラス・マッチの開催順序を決めさせる	2名	
	14:25~14:50 (15分)	休憩 学生・教職員移動	「クラス・マッチは(4期より開始)」と告知 クラス・マッチ出席者表・紹介表(両者)をスライドに入力	1名 1名	

プリオバトルを行うだけでなく、もし自分たちがアカデミック・リテラシーでビプリオバトルを行うなら、どのような形式で行うかという課題にも取り組んでおり、次年度に反映できるようなものが提出されることを期待している。

ビプリオバトル進行表

時間	内容	役割	担当人数(各教員)	1教員にスタッフ4名配置 (全2教室使用)
14:00	会場準備	・ジャッジシート配布 補講資料取扱い ・スライド「いつものアクリテの序」14:00より開始 発表	2名	
14:00~14:05 (5分)	全体説明	全体説明	1名	
14:05~18:30 (40分)	クラス・マッチ 各グループの代表者4人でビプリオバトル (発表5分・質疑3分)	進行:1名 スライド・タイマー:1名 補助:2名 高学年:2名		
18:30~18:40 (10分)	投票 ジャッジシート得点の高い人に票手	・投票計 ・票箱の先頭に結果発表	2名	
18:40~18:55 (15分)	休憩 表彰準備	チャンプ・準チャンプ名、紹介本をスライドに打ち込み	1名	
		賞状に名前を入れる	1名	
18:55~19:10 (15分)	チャンプ・準チャンプ賞状 最終発表予告	・スライドに合わせてチャンプ・準チャンプ発表 ・賞状読み(チャンプのみ) ・最終決戦の冒険、会場等の案内 ・ジャッジシート提出情報 ・チャンプ・準チャンプに「最終決戦バトルのみなさんへ」を渡し、 副賞贈り開始するよう指示	1名 1名	

2

ビプリオバトル進行表

☆最終決戦 5/20(日・4日) M/D/P

時間	内容	役割	担当人数
3限 13:00 + 14:30	会場準備	スライド機しておく(国PCで機体調整) ディスプレイ(タイマー)用準備	1名 1名
	★最終決戦バトルーには開始 10分前に会場へ来てもらう。その際、順番決め・発表の準備を済ませる。(副賞取扱い) ★ジャッジシート戻ってない人がいないか確認	ジャッジシート配布(人が集まっているところから順次配布していく) バトルーには集合近くの高の席に座ってもらおうよう呼びかけ	4名 1名
	13:00~13:05(5分)	開場の挨拶	
	13:05~13:10(5分)	全体説明	
	13:10~14:05 (45分)	前半の部 4組 (1人:発表5分・質疑3分) バトルー紹介 →バトルー登場(演) →発表・質問 →バトルー帰席 の繰り返し	進行:1名 スライド・投票:1名 タイマー:1名 バトルー調整・介添:1名 賞状発行:2名
	13:05~14:10(15分)	休憩(予選の等賞をスライドで提示)	後半バトル準備
	14:10~14:55(45分)	後半の部 4組 (1人:発表5分・質疑3分)	後半に同じ
	14:05~14:05 (10分)	投票(ジャッジシート得点の高い人に投票) 投票機、ジャッジシート回収(紙製)	票箱計(計とめ):1名 計箱・ジャッジシート回収:2名
	14:05~14:15 (10分)	休憩(予選の等賞をスライドで提示)	票の集計・副賞取扱いから特別賞発表まで聞く 発表の準備・賞状準備 スライド入力
	14:15~14:25 (10分)	・最優秀発表(特別賞→準チャンプ) ・最優秀(チャンプ→準特別賞) ・参加賞・副賞取扱い	発表発表:1名 票箱取扱い:1名 票手:1名
14:30~14:40(10分)	演説	副賞取扱いから挨拶をいただく	
14:40~14:55(15分)	休憩の部→早退の呼び		

カメラ担当(4名)
系お手伝いの方お願いします!

※バトルー登場後、バトルーの準備が整ったら、進行は「それでは○○さん発表をどうぞ」と言ってください。『どろどろ』に合わせてタイマーを作動させます。

※発表後、進行は「Vlogソフトを回収します。自分の名前を記入したか確認して、左側端紙へ渡してください。副賞取扱いが回収します」とお知らせしてください。

ビプリオバトル終了後、チャプ、チャンプ、最優秀発表の学生には集まってもらいコメントをいただきます(大学使用)。

3

資料11 平成26年 アカデミック・リテラシー アンケート結果

アンケート実施日：2014年6月9日(月) 3限目

回答者数：平成26年度1年生371名

読書量の変化 (NA=3/3)		
	入学前	入学後
4冊/月	40	28
1-2冊/月	97	114
1冊/2-3ヶ月	93	117
1冊/半年	81	67
1冊/1年	57	42

読書ジャンルの変化		
	入学前	入学後
文芸	173	193
哲学・思想	20	18
社会・政治	3	9
医学・健康	15	43
雑誌・マンガ	157	104

ビブリオバトル本の選定基準	
おもしろさ	242
売れている、有名	34
プレゼンしやすさ	18
知られていない	31
手近	43
NA	3

ビブリオバトルのために読んだ本か否か	
ビブリオバトルのために読んだ本	114
これまでに読んだことがある本	252
NA	5

ビブリオバトルへの準備	
十分準備した	34
まあ準備した	131
少し準備した	129
あまり準備せず	55
ほとんど準備せず	18
NA	4

ビブリオバトルのジャッジへの関与度	
積極的参加	207
まあまあ積極的参加	108
ふつう	45
どちらかといえば消極的	4
消極的参加	2
NA	5

ビブリオバトルへの満足度	
大いに満足	73
満足	165
ふつう	113
やや不満足	14
大いに不満足	2
NA	4

ビブリオバトルをまたやりたいか	
ぜひまたやりたい	32
機会があれば	144
ふつう	134
あまりやりたくない	39
やりたくない	16
NA	6

資料12 岩手医科大学附属図書館矢巾キャンパス分館「4～6月 図書貸出冊数比較」

	平成25年度	平成26年度	増減
矢巾キャンパス学生数	1633	1653	+20
4月	331	345	+14
5月	303	372	+69
6月	400	478	+78

参考文献

1. 谷口忠大『ビブリオバトル』（文春新書, 2013）
2. ビブリオバトル普及委員会編著『ビブリオバトル入門』（一般社団法人 情報科学技術協会, 2013）

¹ 現在は教養教育センター人間科学科、哲学、文学、心理学、法学、体育学の5分野で構成されている。

² 医学部126人・歯学部55人の合同クラスを2クラス、薬学部193人を2クラスに分けて実施

³ 2014年度は、全体説明会（1回）、図書館活用術（1回）、日本語表現の技術（2回）、ディベート（2回）、論理的な表現（1回）、聴く技術（1回）、読む技術（1回）、遠野昔話を聴く（1回）、ビブリオバトル（4回）。なお、当該科目以外に確認テストを行い、その習熟度に応じてフォローアップを実施した。なお、全体説明会、遠野昔話を聴く、及びビブリオバトルの内2回は全クラス合同で実施した。

⁴ 到達目標（SBO）は

- ① 図書館を効率的に多角的に利用することができる。
- ② 講義や講演、他者の発表などをしっかりと聴くことができる。
- ③ 正しい日本語によるわかりやすく、説得力のある表現することができる。
- ④ 論述文の背後にある議論の論理構造を意識しながら、読解することができる。
- ⑤ 法的三段論法を例に、論理的な文章を作成することができる。
- ⑥ ものごとを異なった立場から見る複眼的な考察をすることができる。
- ⑦ 論理と根拠にのっとった主張を行い、他者の主張の論理的根拠を検証することができる。
- ⑧ 専門科目の学習に必要な学問的方法を理解することができる。

⁵ 立命館大学情報理工学部知能情報学科准教授

⁶ 参考文献1. 211頁

⁷ <http://www.bibliobattle.jp/>

⁸ 参考文献1. 262頁

⁹ 参考文献1. 95頁

¹⁰ 参考文献1. 191-194頁

¹¹ 参考文献2. 28-41頁

¹² 参考文献2. 39頁 中山功一「学部1年生のプレゼンテーション能力向上にむけた授業への導入」図3：シナリオ作成時および発表時に使ってもよいメモ用紙

¹³ <http://www.bibliobattle.jp/nan-nin-de-yaru>

開催人数の違いを、1人…バトルになっていない、2人…むなしい(チャンプが決まらない)、3人…さみしい、4人…コンパクト、5人…ちょうどいい、6人…熟している、7人…もりあがって、ちょっと疲れる、8人…後半戦に息切れの様相、9人…終わったときにエグゾースティッド、10人…もはや何かの耐久レース、と紹介し、一開催につき、5人くらいがいい、大規模なイベントにすると、8人くらいもアリとしている。