

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 - 2015年版 -

廣瀬清英^a, 藤澤美穂^b, 關山悦子^c, 芳賀真理子^c, 渡辺敦子^c,
千葉基弘^c, 鈴木晴香^c, 相澤文恵^b, 平林香織^d

(受理 2015年10月5日)

Bibliobattle: Collaboration with Library Staff in
Academic Literacy Course in 2015 edition

Kiyohide HIROSE, Miho FUJISAWA, Etsuko SEKIYAMA, Mariko HAGA,
Atsuko WATANABE, Motohiro CHIBA, Haruka SUZUKI,
Fumie AIZAWA and Kaori HIRABAYASHI

I. はじめに

本学では、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、その取組み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、共通教育センター人間科学科¹が中心となって、「アカデミック・リテラシー」を新設した。大学での学びについて自覚させ、他者の表現の正しい理解と自分の考えのわかりやすい伝達の技術をさまざまな角度から指導する科目である。専門的な学習に向けての基礎力を養うことを学習方針とし、医歯薬三学部合同で4クラス²に分け、従来型の講義と能動的学修を融合し、全14回（21時間）実施した³。

具体的な目標⁴（シラバスの一般目標（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・資料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とし、それによって、平成24年文部科学省中央教育審議会答申「新たな大学教育の質的転換に向けて」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」に対応したものである。

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 心理学行動科学分野

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

2014年度からは、複数の教員及び職員（司書）が連携することを目的として、図書館職員の協力を得て、ビブリオバトルを導入した。担当者は人間科学科の教員6人、図書館職員6人である。アカデミック・リテラシー全14回中4回（6時間）で「ビブリオバトル2014 in 岩手医大」実施し、「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」（岩手医科大学教養教育年報第49号41-56頁）において報告した。

本報告では、2014年度のビブリオバトルを改良して実施した、本年度のアカデミック・リテラシーの「ビブリオバトル2015 in 岩手医大」の概要に加え、初年次教育学会第8回大会⁵で報告した際の総合討論で取り上げた内容についても併せて取り上げる。

資料1 ビブリオバトル普及委員会⁶による公式ルール⁷

【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て発表を終了する。
 - 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、「どの本が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「どの本が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に決定され、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、あとからみんなが見られるようにする。

資料2 本学で行った、ビブリオバトルの公式ルールへの補足

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。
- ④ KISS 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紹介する本を手元にプレゼンをするが、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

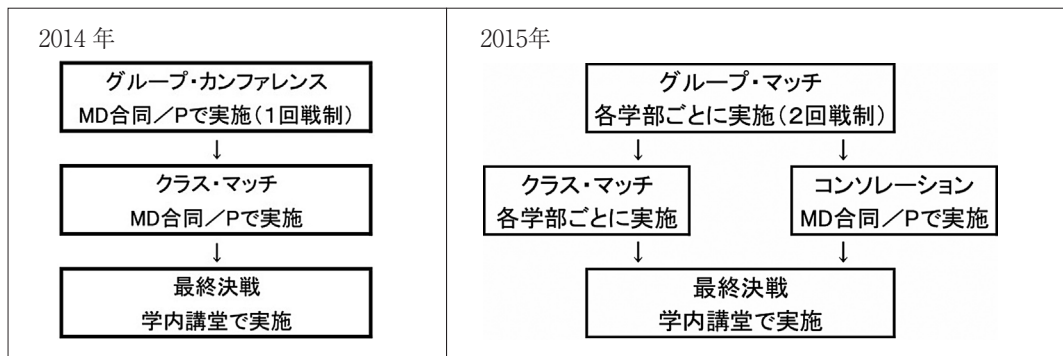
- ①批判的否定的な質問はしない。個人的な感想も言わない。
- ②本の内容がさらにわかるような盛り上がる質問をする。
- ③正確さを期する場ではないので、細かい内容よりも思いを汲み取った質問をする。

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

II. 「ビブリオバトル2015 in 岩手医大」の概要と前年度からの変更点

資料3 実施概要比較



2014年度からアカデミック・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、また、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点に注目したからである。ビブリオバトルの機能⁸には、「書籍情報共有」と「良書探索」があり、学生の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。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かった学生たちにとって、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、図書館に目と足を向ける良い機会となるのではないかと考えた。前年度は事後に最終決戦に「進出した本の特設コーナーを設置したこともあって、それらの本の貸出しが増える、また学内書店の売れ行きも好調など、ビブリオバトルによって多少の効果が見受けられた。

そこで、導入2年目である本年度はビブリオバトルをより充実させるため、講義枠⁹を前年度の4回から8回に拡大した。

まず、導入として、ビブリオバトルの概要を説明し、「ビブリオバトル2014 in 岩手医大」のDVDを上映し、実際のジャッジシートを使ってビブリオバトルのシミュレーションを行った。

そして、ビブリオバトル開催までに、紹介する本を熟読することを課した。加えて、佐賀大学が本番で使用可能としているメモ用紙¹⁰をシナリオシート（資料4）として用意させた。ルール2の補足にもあるように、発表において原稿はなしであるが、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。さらに、そこから発表を想定したものを一度書かせることとし、実際に書いたものとして「コンテンツ・シート」（資料5）を提出させた。

改善点は次の点である。前年度は1回のみ、しかも3分間のミニバトル形式でしか発表できなかった学生が大多数であったことから、本年度は全てのバトルを公式ルールの5分間とした。また、グループ・マッチを2回戦制とすることで、全員に必ず2回以上発表する機会を与えることとし、全体のバトル枠が4回から6回に拡大した。

また、前年度の最終決戦に、歯学部が1人もいなかったことから、学部ごとの特性に配慮して、クラス・マッチまでは、医学部・歯学部合同クラスから、各学部クラスへ変更し、最終決戦に必ず全学部の学生がバトルとして参加できるようにした。

さらに、ビブリオバトル終了後に、振り返りの時間を設けることで、今後も継続して読書をする動機付けを意識した。

Ⅲ. 本年度のアカデミック・リテラシーにおけるビブリオバトルの概要

2014年度は、改善点として、グループ・マッチでは、部屋ごとにスライドに沿って、グループ・マッチの流れや注意事項などの全体説明を5分間実施した。スタートコール、タイマー表示などを教室前方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。前年度は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だけでなく、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、本年度は、公式ルールの5分と質疑応答の3分を確保した。

前年度は、これまでにプレゼンテーションの経験のない学生が多く、いきなり公式ルールでのスタートではなく、練習の意味も込めてミニ形式（発表3分、質疑応答無し）を採用していたが、多くの学生に発表の機会を与えるという点に加え、本年度はPBLにおいて前年度までに行っていたプレゼ

ンテーション形式の発表を行わなかったこともあり, はじめから公式ルールを採用した。

上記の改善点をふまえ, 医学部123名を2クラス21グループ, 歯学部69名を1クラス12グループ, 薬学部159名を3クラス30グループに分け, 1・2時間目に2回戦制のグループ・マッチ, 3時間目に各教室の成績上位者によるクラス・マッチ, 4時間目にコンソレーション, 5・6時間目に学内講堂で最終決戦を行う形式に変更した。

ビブリオバトル本戦 1・2時間目 グループ・マッチ

本年度も医学部・歯学部合同クラスと薬学部の時間に分けて開催した。まずグループ分けであるが, グループ人数は前年度と同様に, ビブリオバトルの開催人数としての最適数が6人¹⁾と紹介されていることを参考とし, 各グループ人数を5~6人とし, 医学部21, 歯学部12, 薬学部30の63グループに分けた。また, 1回の授業に対応出来るスタッフ数が本年度は9人であることに加え, 前年度の実績から, 1部屋あたりの学生数を増やすことが可能と考え, 1クラスあたり10~12グループとし, それぞれ「医学部2クラス・歯学部1クラス」と「薬学部3クラス」を大教室3部屋で同時進行とすることで, スタッフを1教室あたり3人配置することができた。本来なら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ものの, ほとんどの学生がシナリオシートを読むことなくプレゼンテーションを行っていた。

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, 53分で発表が終了し, その後グループ内で相互評価²⁾を行い, グループごとにビブリオバトル集計表(資料7)を提出してもらった。

また, コモンブリック(資料8)の記入も行い, このラウンドの所要時間は, 1回戦あたり約75分であった。

資料6 ジャッジシート(グループ・マッチ用)(A4サイズ)

B B 2016 in DMU	ジャッジシート	学部	番	エントローピー	ポイント	ジャッジ	エントローピー	ポイント	ジャッジ
		観票	声の大きさ	3 2 1	観票	声の大きさ	3 2 1	観票	声の大きさ
		話し方	スピード	3 2 1	話し方	スピード	3 2 1	話し方	スピード
		内容	雰囲気	3 2 1	内容	雰囲気	3 2 1	内容	雰囲気
		わかりやすさ	わかりやすさ	3 2 1	わかりやすさ	わかりやすさ	3 2 1	わかりやすさ	わかりやすさ
		おもしろさ	おもしろさ	3 2 1	おもしろさ	おもしろさ	3 2 1	おもしろさ	おもしろさ
		合計	合計	3 2 1	合計	合計	3 2 1	合計	合計
		読みださの順位	読みださの順位		読みださの順位	読みださの順位		読みださの順位	読みださの順位
		ハイトラ	ハイトラ		ハイトラ	ハイトラ		ハイトラ	ハイトラ
		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ
		学部	学部		学部	学部		学部	学部
		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ
		エントローピー	ポイント	ジャッジ	エントローピー	ポイント	ジャッジ	エントローピー	ポイント
		観票	声の大きさ	3 2 1	観票	声の大きさ	3 2 1	観票	声の大きさ
		話し方	スピード	3 2 1	話し方	スピード	3 2 1	話し方	スピード
		内容	雰囲気	3 2 1	内容	雰囲気	3 2 1	内容	雰囲気
		わかりやすさ	わかりやすさ	3 2 1	わかりやすさ	わかりやすさ	3 2 1	わかりやすさ	わかりやすさ
		おもしろさ	おもしろさ	3 2 1	おもしろさ	おもしろさ	3 2 1	おもしろさ	おもしろさ
		合計	合計	3 2 1	合計	合計	3 2 1	合計	合計
		読みださの順位	読みださの順位		読みださの順位	読みださの順位		読みださの順位	読みださの順位
		ハイトラ	ハイトラ		ハイトラ	ハイトラ		ハイトラ	ハイトラ
		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ
		学部	学部		学部	学部		学部	学部
		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ		ビブリオ	ビブリオ

資料7 ビブリオバトル集計表 (グループ・マッチ用) (A4サイズ)

ビブリオバトル集計表		学部		1回戦		グループ		1	
		A	B	C	D	E	F		
A		**	5	5	4	4	4		
B		5	**	2	3	2	3		
C		4	1	**	1	3	1		
D		3	4	4	**	5	5		
E		1	3	3	2	**	2		
F		2	2	1	5	1	**		

資料8 コモンルーブリック (A4サイズ)

アカデミックリテラシー2015 コモンルーブリック				M D No. 氏名 P	
*該当する評価を行った枠内に、評価の根拠を記入してください。					
評価指標	C 無関心	B 傍観者的	A 積極的	評価日	評価者
図書館実習(ピア評価)				M D No. 氏名 P	
ビブリオ①(ピア評価)				M D No. 氏名 P	
ビブリオ②(ピア評価)				M D No. 氏名 P	
ディベート(ピア評価)				M D No. 氏名 P	
ロジカル・リテラシー(ピア評価)				M D No. 氏名 P	
文献検索(自己評価)				M D No. 氏名 P	
ワークシートの取組(ピア評価)	それぞれの項目について1行程度しか書かれていない。	それぞれの項目について余白が1行あるが、項目別に要領よくわかりやすくまとめられている。	それぞれの項目について空白の行がなく、簡潔な表現で具体的にまとめられており、問題意識がはっきりしている。	M D No. 氏名 P	
レポートの書き方(ピア評価)	レポートの書き方の基本が理解できていない。	スタナビのレポートの書き方を理解している。	スタナビのレポートの書き方を踏まえて、簡潔で論理的な文章がかけられる。	M D No. 氏名 P	

アンケート①
 1. これまでの人生で自分の考え方に影響を与えるような本に出会ったことがありますか。 1. ある 2. ない
 2. あなたが自分の考えを伝える力は右の数字のどこにあてはまると思えますか。 1—2—3—4—5

アンケート②
 1. ビブリオバトルによってよりよい本を推したいと思うようになりましたか。 1. ともそう思う 2. そう思う 3. どちらともいえない 4. そう思わない 5. まったく思わない
 2. ビブリオバトルによって物事を多角的にみられるようになりましたか。 1. ともそう思う 2. そう思う 3. どちらともいえない 4. そう思わない 6. まったく思わない
 2. あなたが自分の考えを伝える力は右の数字のどこにあてはまると思えますか。 1—2—3—4—5

資料9 クラス分け

	グループ・マッチ	クラス・マッチ	コンソレーション
医学部 123名	C1: 1～11グループ 63名	各クラスの上位2名計4名 1名が最終決戦進出	医学部各クラス3・4位 歯学部5・6位の計6名 2名が最終決戦進出
	C2: 12～21グループ 60名		
歯学部 69名	C1: 1～12グループ 69名	上位4名 1名が最終決戦進出	
薬学部 159名	C1: 1～10グループ 53名	各クラス上位2名 計6名を3名ずつに分け 1名ずつが最終決戦選出	各クラス3・4位計6名 2名が最終決戦進出
	C2: 11～20グループ 53名		
	C3: 21～30グループ 53名		

資料10 クラス・マッチ及びコンソレーション進出者のグループ・マッチでの得点¹³

医学部 C1	医学部 C2	歯学部	薬学部 C1	薬学部 C2	薬学部 C3
9.9点*	9.6点	9.4点*	9.667点*	9.65点*	9.875点
9.9点*	9.4点	9.375点	9.625点	9.625点	9.75点
9.775点	9.4点	9.35点	9.625点	9.625点	9.5点
9.7点*	9.4点	9.3点	9.5点	9.5点*	9.4点
		9.3点		9.5点*	
		9.15点			

* 最終決戦進出者

グループ・マッチの様子



ビブリオバトル本戦 3時間目 クラス・マッチ

グループ・マッチの成績上位者（資料10）によるビブリオバトルである。このラウンド医学部と歯学部は学部ごと、薬学部は全体を2クラスに分けて実施し、各クラス上位1名が最終決戦に進出。

ビブリオバトル開始前に全体説明を行ってから、グループ・マッチの時と同様にタイマー表示を、バトルの背後にあるスクリーンに映し出して実施。このラウンドでもビブリオバトルの公式ルールに則り、発表5分、質疑3分で行い、バトル交代の準備時間1分で行い、その後の投票時間や結果発表を含め所要時間は全体で約60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読みたさの順位でブラインドジャッジによる挙手制で投票を行い、スタッフがカウントをとった。その後、出欠確認にもなるジャッジシートを回収し、

クラス・マッチの様子



このラウンドを終了。

前年度は、このラウンド終了後に、最終決戦進出者の発表と同時に表彰を行っていたが、本年度は、クラス・マッチの後にコンソレーションが設定され、また、医学部と歯学部はクラス・マッチからコンソレーションが連続していることもあり、最終決戦以外の表彰を行わないこととした。

ビブリオバトル本戦 4時間目 コンソレーション

医学部と歯学部は合同で1クラス、薬学部1クラスで実施し、各クラス上位2名が最終決戦に進出。

このラウンドでは、クラス全体の人数が増えたものの、進行はクラス・マッチとほぼ同じであったため、所要時間もほぼ同じ約60分であった。

コンソレーションの様子



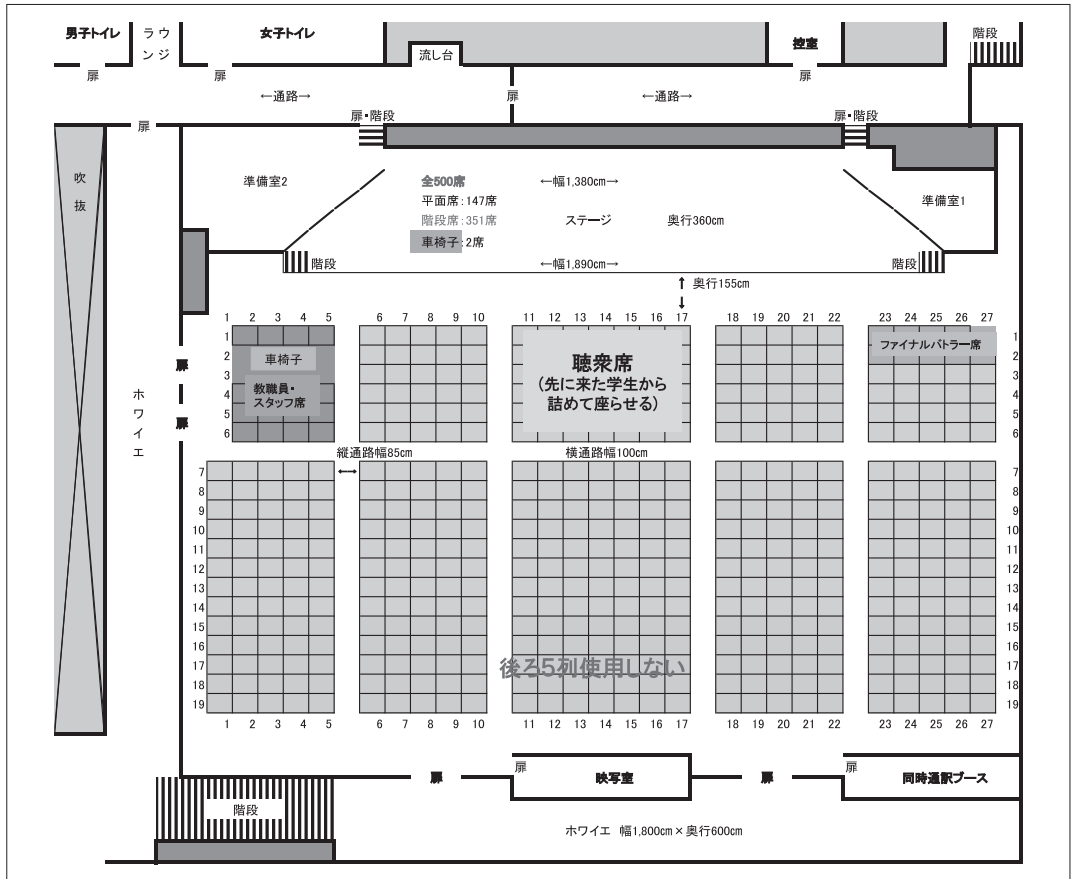
ビブリオバトル本戦 5・6時間目 最終決戦

前年度と同様に本学にある大堀記念講堂（資料11）に1年生全員を集め、クラス・マッチおよびコンソレーションからの最終決戦進出者計8名（資料12）で実施した。

最終決戦バトラーには開始前に集合させ、順番決め・発表の手順説明を行った。また、広い会場である講堂での開催のため、ジャッジシート（資料13）の配布を漏れなく行えるよう、学生が散らばらないよう、入場順に前の座席から詰めて座るよう誘導を行ったが、本年度は前年度以上に、後方に座りたがる学生が多かったため、強制的に前方の空席に移動させた。それでも、講義開始とともに始まることを告知していたことから、早めに講堂に集合しており、ほぼ全員の着席が開始時には完了していた。

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後、事前に決めた順番の前半4人のバトルを実施。その後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。

資料11 大堀記念講堂配置図



資料12 最終決戦バトル紹介本・結果／最終決戦後貸出人数（6月1日～8月5日：60日間）

発表順	学部	ビブリオ	結果	貸出日数
1	医	『死ぬときに後悔すること25』 大津秀一著		7
2	医	『賢者の書』 喜多川泰著	図書館長特別賞	56
3	薬	『三日間の幸福』 三秋穂著		17
4	医	『プリズンホテル』 浅田次郎著	図書館分館長賞	7
5	薬	『カラフル』 森絵都著		10
6	薬	『手紙』 東野圭吾著		29
7	薬	『嫌われる勇氣』 岸見一郎, 古賀史健著	チャンプ本	50
8	薬	『最後のトリック』 深水黎一郎著	準チャンプ本	17

最終決戦の様子



資料13 ジャッジシート（最終決戦用）（A3サイズ）

B B 2016 in IMU ジャッジシート(最終決戦) 学部 番 B B 2016 in IMU ジャッジシート(最終決戦)

エントリー-№1			エントリー-№2			エントリー-№5			エントリー-№6		
観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ
話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1
	スピード	3 2 1		スピード	3 2 1		スピード	3 2 1		スピード	3 2 1
	間	3 2 1		間	3 2 1		間	3 2 1		間	3 2 1
内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1
	わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1
	おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1
合計			合計			合計			合計		
読みたさの順位			読みたさの順位			読みたさの順位			読みたさの順位		
バトラー	学部		バトラー	学部		バトラー	学部		バトラー	学部	
ビブリオ			ビブリオ			ビブリオ			ビブリオ		

エントリー-№3			エントリー-№4			エントリー-№7			エントリー-№4		
観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ	観点	ポイント	ジャッジ
話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1	話し方	声の大きさ	3 2 1
	スピード	3 2 1		スピード	3 2 1		スピード	3 2 1		スピード	3 2 1
	間	3 2 1		間	3 2 1		間	3 2 1		間	3 2 1
内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1	内容	表情	3 2 1
	わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1		わかりやすさ	3 2 1
	おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1		おもしろさ	3 2 1
合計			合計			合計			合計		
読みたさの順位			読みたさの順位			読みたさの順位			読みたさの順位		
バトラー	学部		バトラー	学部		バトラー	学部		バトラー	学部	
ビブリオ			ビブリオ			ビブリオ			ビブリオ		

IV. 今後への課題

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、前年度と同様に準備段階で「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ため、プレゼンテーションが全く出来ない学生がいなかった。

また、提出課題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ため、資料14・15にもあるよう、人気の作品や作家がいくつかあり、今回、同じ本の紹介者が8人いた例があったことから、グループのバトルにおいて、1・2回戦を通じ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。

しかし、コンテンツ・シートの300字を埋めるのに苦労した一部の学生が、ネット書店上にある書評などを丸写しする盗用例などがあったことから、文章の引用や盗用について、より一層の指導が必要だと思われる。

資料14 「ビブリオバトル 2015 in 岩手医大」で学生から多く紹介された作家

1位	19人	東野圭吾 (パラドックス13, 容疑者Xの献身, 手紙, 変身 など)
2位	9人	有川 浩 (植物図鑑, レインツリーの国, 三匹のおっさん など)
		山田悠介 (特別法第001条 DUST, キリン など)
4位	8人	坪田信貴 (学年ビリのギャルが1年で偏差値を40上げて慶應大学に現役合格した話)
5位	7人	湊かなえ (白ゆき姫殺人事件, 告白, 夜行観覧車 など)
		百田尚樹 (モンスター など)
		重松 清 (流星ワゴン など)

資料15 「ビブリオバトル 2015 in 岩手医大」で学生から多く紹介された書籍

1位	8人	学年ビリのギャルが1年で偏差値を40上げて慶應大学に現役合格した話 (坪田信貴)
2位	5人	神様のカルテ (夏川草介)
3位	4人	世界から猫が消えたなら (川村元気)
		イニシエーション・ラブ (乾くるみ)

グループ・マッチ

ビブリオバトルの第一段階であるグループ・マッチは、前年度の「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、やり方によっては1人で1部屋を見るのが可能かもしれない」と指摘していたが、本年度は大教室に最大12グループ配置したことで、教室数が4から3に減り、結果的に1部屋あたりのスタッフの増員も可能となった。前年度はスタッフ1人が固定で学生24人を見ていたのに対し、本年度は3人を固定させずに全体の60人を見る状況にしておき、1人1人は部屋全体を見ており、実際に1人であっても可能であった。

また、前年度にラウンドで上がった問題点として、「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」という点については、ビブリオバトル集計表を用いて全員の順位づけを行ったことで、そのような点は解消できたものの、新たな問題として、意図的にある学生を上ラウンドに進めさせようとして、組織的な投票が行われてしまった¹⁴。

前年度に時間に余裕を持たせるために、最初のラウンドでの質疑応答を省略して、発表時間も練習として3分にしていたが、公式ルールに変更しても、概ね問題なく進行していた。

クラス・マッチ／コンソレーション

本年度もここまで2回のプレゼンテーションが行われたものの、少人数のグループ・マッチのみのため、前年度の3回同じ話しを聞くという状況は解消された。

また、1回のプレゼンテーションのみで勝ち上がるのではなく、2回の平均で勝ち上がらせたこと、コンソレーション導入により、グループ内で2位だったとしても最終決戦進出の可能性を残すことで、機会の平等を確保するシステムであった。

ただ、成績上位者が集まるクラス・マッチから各学部1名のみが最終決戦進出に対し、それより下位のコンソレーション組が2名最終決戦に進出する逆転現象については、本年度のような講義形式を踏襲するなら、グループ・マッチを3回行い、クラス・マッチのみで最終決戦進出者を決定する方式などを検討する必要があるかもしれない。

最終決戦

最終決戦を前年度同様8人で行った。前年度は、注にもある通り、大規模なイベントにすると、8人くらいもアリということで、前年度は、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うことで、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ていたにもかかわらず、本年度も具体的な工夫を凝らす機会がなく、同じような状況になってしまった。

しかし、組み合わせの関係で最終決戦出場者に歯学部がいない前年度と異なり、本年度は全学部の学生が揃ったことから、ビブリオバトルをまたやりたいという学生が、前年度の47.4%から52.8%と増加した¹⁵。

その他

資料16にもあるようにビブリオバトルへの満足度は前年度より少し低くなったものの、それでも6割の学生が満足している¹⁶。

また、ビブリオバトルへの準備に関しては、「十分に準備した」と「まあ準備した」の合計が前年度の44.5%から57.1%へと増加、「あまり準備せず」と「ほとんど準備せず」の合計が19.6%から15.1%へ減少しており、入学直後から講義を入れ、講義枠を拡大した効果が出たものと考えられる。

読書ジャンルに関しては、アンケート結果から前年度同様に文芸分野が多く、ビブリオバトルの紹介本も9割以上が文芸書であった。本年度の初年次教育学会の自由発表において、ビブリオバトルを紹介した際、「実読と楽読¹⁷」の観点から、本学のビブリオバトルでは楽読が中心だが実読について検討していないのかという質問があった。確かに、何か行動に結びつけるために、情報や知識を得ようとして本を読むことは重要かもしれないが、文芸書であっても、その中から情報や知識を得ることができることから、本学のように読書自体が少ない状況であるならば、まず本に親しむことから始めることが重要と考える。

今後も学生のモチベーションや満足度を上げるために選択制にすること、実読（分野のしぼりによる密度の濃いもの）にすることなどのビブリオバトルの可能性を探っていきたい。

資料16 平成27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：2015年6月1日(月) 3限目, 3日(水) 3限目

回答者数：平成27年度1年生345名（入学前は365名）

読書量の変化		
	入学前	入学後
4冊/月	55	30
1-2冊/月	108	71
1冊/2-3ヶ月	95	87
1冊/半年	63	77
1冊/1年	42	80
NA	2	0

読書ジャンルの変化		
	入学前	入学後
文芸	177	149
哲学・思想	21	21
社会・政治	4	6
医学・健康	20	18
雑誌・マンガ	139	149
	2	0

ビブリオバトル本の選定基準	
おもしろさ	202
売れている, 有名	32
プレゼンしやすさ	28
知られていない	27
手近	55
NA	1

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	126
これまでに読んだことがある本	219
NA	0

ビブリオバトルへの準備	
十分準備した	49
まあ準備した	148
少し準備した	95
あまり準備せず	35
ほとんど準備せず	17
NA	1

ビブリオバトルのジャッジへの関与度	
積極的参加	161
まあまあ積極的参加	105
ふつう	70
どちらかといえば消極的	6
消極的参加	2
NA	1

ビブリオバトルへの満足度	
大いに満足	50
満足	157
ふつう	114
やや不満足	18
大いに不満足	6

ビブリオバトルをまたやりたいか	
ぜひまたやりたい	44
機会があれば	138
ふつう	101
あまりやりたくない	34
やりたくない	27
NA	1

資料17 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	平成27年度	増減
矢巾キャンパス学生数	1633	1653	+20	1682	+49
4月	331	345	+14	327	-4
5月	303	372	+69	310	+7
6月	400	478	+78	406	+6

資料18 ビブリオバトル進行表

H27 ビブリオバトル グループマッチ①② タイムスケジュール				
		担当人数	内容	
グループ・マッチ		1教室に3名	7人から2人選出 (全3教室)	
GM 1回目	12:30~13:00	準備	・PC等機材の確認 ・スライドに座席表を映す。入口に掲示。 ・ブックスタンド・グループ用シートを配る	2名
	13:00~13:05 (5分)	全体説明 (流れ・注意事項etc.)	配布資料に沿って全体説明	1名
	13:05~14:00 (55分)	ビブリオバトル ※各グループ同時進行 (発表5分・質疑3分・準備1分)	スタートコール	1名
			タイマーを表示・スタートボタン押下	1名
	14:00~14:05 (5分)	グループ用シート記入	記入の指示	1名
	回収次第	グループ用シート集計	回収	2名
	14:05~14:15 (10分)	コモンレブリック記入	記入の指示	1名
GM 2回目	12:30~13:00	準備	・PC等機材の確認 ・スライドに座席表を映す。入口に掲示。 ・ブックスタンド・グループ用シートを配る	2名
	13:00~14:00 (60分)	ビブリオバトル ※各グループ同時進行 (発表5分・質疑3分・準備1分)	スタートコール	1名
			タイマーを表示・スタートボタン押下	1名
	14:00~14:05 (5分)	グループ用シート記入・回収	記入の指示	1名
	回収次第	グループ用シート集計	回収	2名
	14:05~14:15 (10分)	コモンレブリック記入	記入の指示	1名
	順位確定次第	教室移動	クラス・マッチ、コンソレーション出場者発表	1名

H27 ビブリオバトル クラス・マッチ & コンソレーション
タイムスケジュール

	担当人数	内容
クラスマッチ	1教室に3名	MD: 4人から1人選出 (全2教室使用) P: 3人から1人選出 (全2教室使用)
コンソレーション	1教室に5名	7人から2人選出 (全1教室×2回)

	時間	内容	役割	担当人数(各教室)
CM	12:30~13:00	準備	・PC等機材の確認 ・スライドに座席表を映す。入口に掲示。 ・ジャッジ用シートを配る	2名
	13:00~13:05 (5分)	全体説明	スライドに沿って全体説明 ・発表順を決める	1名
	13:05~13:35 (30分)	クラス・マッチ グループ・マッチの代表者4人でビ ブリオバトル (発表5分・質疑3分)	スタートコール	1名
			タイマーを表示・スタートボタン押下	1名
	13:35~13:45 (10分)	投票 ジャッジシートの「読みたさの順 位」で挙手	・票集計 ・進行の先生に結果報告	2名
	13:45~13:55 (10分)	休憩	・発表用スライド修正	1名
13:55~14:10 (15分)	発表 コンソレーション予告	・スライドに合わせて発表 ・コンソレーションの日時、会場等の案内 ・ジャッジシート提出指示 ・出場者1名には残ってもらう (「最終決戦バトラーのみなさんへ」を渡すため)	1名	
		・出場者1名に「最終決戦バトラーのみなさん へ」を渡し、図書館に提出するように指示 ・写真撮影(最終決戦のスライド用)	1名	

	時間	内容	役割	担当人数(各教室)
Consolation	14:30~14:40	準備	・スライドに座席表を映す。入口に掲示。 ・ジャッジシートを配る	4名
	14:40~14:45 (5分)	発表者紹介	スライドに沿って紹介	1名
	14:45~15:45 (60分)	コンソレーション グループ・マッチの次点者7人でビ ブリオバトル (発表5分・質疑3分)	スタートコール	1名
			タイマーを表示・スタートボタン押下	1名
	15:45~15:55 (10分)	投票 ジャッジシートの「読みたさの順 位」で挙手	・票集計 ・進行の先生に結果報告	4名
	15:55~16:00 (5分)	休憩	・発表用スライド修正	1名
16:00~16:10 (10分)	発表 最終決戦予告	・スライドに合わせて出場者2名発表 ・最終決戦の日時、会場等の案内 ・ジャッジシート提出指示 ・出場者2名には残ってもらう (「最終決戦バトラーのみなさんへ」を渡すため)	1名	
		・選出者2名に「最終決戦バトラーのみなさん へ」を渡し、図書館に提出するように指示 ・写真撮影(最終決戦のスライド用)	2名	

H27 ビブリオバトル 最終決戦 タイムスケジュール

	時間	内容	役割・担当人数
5/29(金) 3限	12:30~13:00	会場準備 ★最終バトルには開始10分前に会場へ来てもらい、発表手順説明をする。 ★ジャッジシートをもらってない人がいないか確認	・スライドを映しておく（別PCで発表順変更）：1名 ・ディスプレイ（タイマー用）準備 ・ジャッジシート配布：2名 ・バトルに呼びかけ：2名 （舞台近くの奥の席に座ってもらうよう）
	13:00~13:05 (5分)	開戦の辞	
	13:05~13:10 (5分)	全体説明	1名
	13:10~13:55 (45分)	前半の部4名 (発表5分・質疑3分) バトル紹介 →バトル登壇※ →発表・質問 →バトル降壇 の繰り返し	進行：1名 スライド補助：1名 タイマー：1名 バトル誘導・介添：1名 質問受付：4名 ※バトル登壇後、バトルの準備が整ったら、進行は「それでは●●さん発表をどうぞ」と言ってください。『どうぞ』に合わせてタイマーを作動させます。
	13:55~14:10 (15分)	休憩 (予選の写真のスライドで流す)	後半バトル準備
	14:10~14:55 (45分)	後半の部4名 (発表5分・質疑3分・準備1分)	質問受付：4名
5/29(金) 4限	14:55~15:05 (10分)	投票 (ジャッジシートの「読みたさの順位」で挙手) 投票後、ジャッジシート回収※※	票集計 ※※投票後、進行は「ジャッジシートを回収します。自分の名前を記入したかを確認して、左側通路側へ渡してください。図書館員が回収します」とアナウンスしてください。 カウント：5名 ジャッジシート回収：5名
		休憩 (15:05~15:15)	予選の写真のスライドで流す) ・票の集計(まとめ)：1名 ・特別賞受賞者の確認：1名 ・景品の準備、賞状準備：1名 ・スライド入力：1名
	15:15~15:25 (10分)	・受賞者発表 (特別賞→準→チャンプ) ・表彰(チャンプ→準→特別賞)	(バトル全員登壇後) ・受賞者発表：1名 ・賞状授与(チャンプ～館長賞)：1名、(分館長賞)：1名 ・助手：1名
	15:25~15:40 (15分)	講評	館長 分館長 バトル全員よりコメント
	15:40~15:45 (5分)	休戦の辞 - 平和の誓い	

★ビブリオバトル終了後、チャンプ、準チャンプ、館長特別賞の学生には集まってもらいコメントをいただきます

★参加賞、副賞は終了後、副賞は各自に選んでもらう。

参考文献

1. 谷口忠大『ビブリオバトル』（文藝春秋，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）
3. 樋口裕一『差がつく読書』（角川書店，2007）

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 医学部と歯学部合同クラスを2クラス、薬学部を2クラスに分けて実施

³ 2015年度は、図書館活用術（1回）、レポートの書き方（1回）、ビブリオバトル（8回）、ディベート（2回）、ロジカル・リテラシー（1回）、文献検索演習（1回）。

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 文章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 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。
- ⑥ 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。
- ⑦ 生涯にわたって読書の習慣を身につけることができる。

⁵ 2015年9月3日～4日、於 明星大学

⁶ <http://www.bibliobattle.jp/>

⁷ 参考文献1. 262頁

⁸ 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（参考文献1. 95頁）。

- 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）

⁹ 2015年「アカデミック・リテラシー」講義内容

- 1回目 図書館活用術
- 2回目 ビブリオバトルについて
- 3回目 レポートの書き方
- 4回目 ビブリオバトル1：グループ・マッチ1
- 5回目 ビブリオバトル2：グループ・マッチ2
- 6回目 ビブリオバトル3：クラス・マッチ
- 7回目 ビブリオバトル4：コンソレーション
- 8回目 ビブリオバトル5：最終決戦
- 9回目 ビブリオバトル6：最終決戦
- 10回目 ビブリオバトル7：振り返り
- 11回目 ディベート1
- 12回目 ディベート2
- 13回目 ロジカル・リテラシー
- 14回目 文献検索演習、論文の技術

¹⁰ 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

¹¹ <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（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…熱している、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。

- ¹² 各自が読みたくなった順番を記入。
- ¹³ 評価方法はグループ内の人数が異なるため、順位点を1位10点、2位9点、3位8点、4位7点、5位6点として平均値を出し、2回戦の平均値で評価。
- ¹⁴ 組織票の対象となった学生は、クラス・マッチを前に、自らその選出の辞退を申し出てきた。
- ¹⁵ 「ビブリオバトルをまたやりたいか」の問いに、「ぜひまたやりたい」と「機会があればやりたい」の合計は、前年度が371名中176名、本年度が345名中182名であった。
- ¹⁶ 「ビブリオバトルへの満足度」の問いに、「大いに満足」と「満足」の合計は、前年度が371名中238名（64.1%）、本年度が345名中207名（60.0%）であった。
- ¹⁷ 参考文献3．12頁において、「実読」とは、「何か行動に結びつけるために、情報や知識を得ようとして行う読書」、
「楽読」とは、「何かに役立てたいと思うのでなく、ただ楽しみのためだけに読む読書」と紹介している。