

ビブリオバトル—書評を媒体としたコミュニケーションの場づくりとその広がり

講演：立命館大学准教授 谷口忠大氏

記録：神奈川県学校図書館員研究会

ご紹介ありがとうございます。本日はこのような機会を与えていただきまことにありがとうございます。私、立命館大学情報理工学部准教授で、ビブリオバトル普及委員会の代表をさせていただいている谷口と申します。本日は『ビブリオバトル—書評を媒体としたコミュニケーションの場づくりとその広がり』という題でお話させていただきたいと思います。

私は、ビブリオバトルを提案して、ビブリオバトル自体は徐々に全国に普及してきているのですけれども、このように中学高校の学校の図書館関係者のみなさんの前でお話させていただくのは実は今回がはじめてです。ビブリオバトルも中学高校の比較的低年齢の方向にも広げていきたいと非常に強く思っていますので、今回いいチャンスをいただいたと思っております。ぜひ知っていただいて、新たにビブリオバトルを始めて頂く機会にさせていただけたらと期待しております。まずは紹介動画をみてください。

紹介動画『知的書評合戦ビブリオバトル』

—この紹介動画はビブリオバトル公式ページで見ることができます—

ビブリオバトルというのはこういうゲームです。ルールは非常に簡単です。各メンバーが面白い本を読んできて集まる。順番に5分間でカウントダウンタイマーを回しながら自分の言葉で紹介する。感想を言ったり、内容を言ったりしてもかまわないです。ただ一方的にしゃべりますから聞いている方もよくわからない、もっと聞きたいなどいろいろあると思います。そのところを周りにいるメンバーと2～3分でディスカッションします。ここでしゃべっている側も、伝えていると思っていたのに伝え切れなかったことなど、認識する機会があって大事です。全員が終わったら、「どの本が一番読みたくなったか？」という規準で多

数決をとります。多数決のやり方は紙に書いて投票、手をあげるなど、その場に合わせたいろいろでかまいません。投票を通してチャンプ本を決めます。たったこれだけのルールです。こういうものをビブリオバトルとして広めているところです。これは遊びです。あまり遊びの気持ちを失って強制的にしてしまうとちょっと面白くなってしまわないので注意が必要なのですけれど・・・その注意点、なぜ注意が必要なのかは後ほどしゃべりたいと思います。

ビブリオバトルは読書をスポーツに変えます。本を読むのが楽しくなるし、いろんなところで盛り上げて世界が広がる、ということを謳っています。ビブリオバトルを開催するときに何が大事か、どういうルールがどう大事かを、われわれ普及委員会—有志でつくっている任意団体なのですけども—で議論をしまして、その中でこれを守りましょうというものを「ビブリオバトルの公式ルール」としてホームページで出しています。ご参考にとということで本日配らせていただきましたので目を通していただければと思います。公式ルールなので堅苦しく、でも、ちょっときっちり書いてあります。

ビブリオバトルの魅力ですが、我々はこういう言い方をしています。「人を通して本を知る、本を通して人を知る」これが多分一番よく使われるチャッチフレーズです。人を通して本を知るというのは、本の紹介なのだから当たり前ですが、本を紹介することによって、その人の人柄がわかるということがあります。本を紹介するというアクションは、本というものの共有だけではなくて、その本にたいしてどういう表現、どういう視野を持つかということからその人柄わかるというのがあります。

「読書をスポーツにする」というフレーズもよく使います。私も中高時代は比較的図書館で本を借りていたほうだと思っておりますけれども、中学高校の図書館の場というのはアクティブな場にはなかなかかなりにくい。読書好きの生徒もそうです。ビブリオバトルというのは、実はこうしたどちらかというと教室のはしっこで本を読んでいるだろうなあというタイプの生徒が喜々

として、まるでスポーツクラブの選手のようにアクティブな姿をみせる。今までなかった光景が広がる。これが非常におもしろいです。

「書評のフットサル」ともいいます。何をもってフットサルかというと、書評というのは非常に硬いイメージがあると思うんですね。でも非常に手軽ですよと、みんなにとっての簡単なお遊びですよという意味で書評のフットサルと呼んでいます。

「リアルな世界でのソーシャルな読書」というのも、少し難しい表現ですが、キーワードですね。ネット上で書評を書きあつたりするようなブログとかいろいろありますが、そういうのに対して見ると書評みたいなことをわざわざ集まってやるというのは、まったく古いと思われるかもしれません。でも、それがビブリオバトルの特性であり、新しいところでもあるのです。

ざざっと、お話しましたが、なぜそういうことをやっているのか？ということを講演の中でお話できたらなと考えています。ビブリオバトルというのは私達が3年～4年前くらいに考えて、徐々に広まってきているものです。今は読書推進に絡めて紹介されということが多いですが、私自身はこのビブリオバトルを、『ヒューマンインターフェース学会』という理系の学会誌に、コミュニケーションの場としての書評、人と人を繋げるインターフェース、情報共有、情報検索の装置という視点から学術論文にもしています。本日は90分ほど学術的な話をコンテクトに交えつつ話させていただけようと思っています。

はじめに

私たちは知識社会ないし情報化社会、いかに情報をうまく自ら見つけて使いこなしていくかが非常に重要な時代、こういう時代に生きています。出版不況と言われてはいますが、出版件数は累積で考えると、それはそれは大変な勢いで増えています。大きな本屋さんに行ったら、世の中にはこんなに本があるんだと驚きます。これら全てを私達の人生で読み切るのとは明らかに不可能だと思います。そういう中で私達は知識や情報を自分なりに探して身につけていかななくてはならない。

テレビ、マスメディア、新聞が一方向的に教えてくれるものをただ受動的に待っていては、もはやダメなんですね。今の時代は能動的に情報をとりにいって知識を身につけて、人生の航海にでていく。こういう時代の文脈があるんじゃないかと思います。これは100年前と全然違う、20世紀前半と全然違う時代背景だと思います。

しかし情報とか知識を手に入れるっていうのだけでも、知識って何だろう情報って何だろうという問いが、実は情報学自身にとっても非常に重要な問いで、非常に見えづらい。まあ、私は、もともと機械系出身なんですが。この問題を言い換えると、「私達が知っているっていうのはどういうことなんだろうとか？」と、そういう問題です。

私が情報系の人間だからかもしれませんが、今の世の中は情報というのをモノとして捉えるということがよくあります。それは、誤りだと思いますけども、情報とか知識はある種モノみたいなものなんだと思われがちなのは事実です。

とにかく現在、情報や知識っていうのは世の中にあふれている。私達はそれにどうやって効率的に出会えばいいのだろう？どうやって自分に関係ある情報と出会えばいいのだろう？自分に関係ない情報もいっぱいありますので、すべてを相手にしているときりがない時代なわけです。

情報共有という、たとえば会社のなかで、「社内情報共有しましょう！」という話ができることがあるのかもしれませんが、そういう時、何をやるのでしょうか？情報共有のメディアを作るということ、1980年代くらい以降に会社などでやる時、そこでよくやられた社内の情報共有、知識共有の方策は何かというと、社内ネットワーク上にサーバーを入れPDFファイルとかドキュメントファイルとかをみんなで見られるようにするということです。これで情報共有ができたと言う。まあ、このようなことで日本のITコンサルタントは儲けたわけなのですが、こういうようなものは、大金をはたいて入れたはいいいけど、実際には効果をあげなかったことが多いと聞きます。こういう情報共有のシス

テムを入れて、状況認識とか、今これが問題だとか、そういうことをみんなでシェアできるかという、また別の問題でしょう。いわゆる情報技術を用いて、情報共有のためのシステムをいれても情報共有ができていないということがしばしば議論になってきています。字面だけみると、情報技術 イコール 情報なので、情報共有しましょうという情報技術をいれることになりがちになります。その罫から抜け出さないとイケません。

私がなんでビブリオバトルを立ち上げたかという、先ほど私、出身が機械系ですと言いましたが、その中ではヒューマンインターフェースという、比較的、人に近いものをやっていました。もともとの私の興味は、コミュニケーションとは何か、どうして人と人とはわかりあえるのか、わかりあえないのか。コミュニケーションはいかにして可能なのか。ちょっと哲学的なんですけども、それが私の大きな問いでした。それがわかれば、世の中のいろいろなコミュニケーションにまつわる問題というのも、うまく解決できるんじゃないかと考えてやっていました。その中のアプローチとしてロボットというのを対象にしてみました。

コミュニケーションというのは、人間は基本的には「出来てしまう」んですね。それに対してロボットというのはコミュニケーションできないんです。逆に、コミュニケーションできる人間はどうしたらコミュニケーションができるのかわからない。なぜならば、人間はコミュニケーションできてしまうので、どうやったらコミュニケーションできない状態からできる状態にできるのかわからないんです。コミュニケーションができる存在を作るためには、どういうことが必要なのかを考えることが、コミュニケーション理解として非常に大事という文脈で、ロボット、人工知能をやり始めました。『コミュニケーションするロボットは創れるか』(NTT出版)という本を出しています、是非機会があればご一読いただければ幸いです。もし図書館に入れていただければ。なかなか初版を超えないです・・・いや、それはどうでもいいですね。

コミュニケーションって何ですかということを学生

に聞くと、ちゃんと勉強する学生は、「情報伝達です。」と答えます。まあ、教科書的にはそうなんですけれども、私は、「それは違う！」と言って、とりあえず学生を混乱させるというのが私の研究室でのディスカッションの始まりになります。

コミュニケーションが情報伝達だというならば、これはどうでしょう。我々が「現在、コミュニケーションするロボットってあると思いますか？」という質問をしますと、ほとんどの方がコミュニケーションするロボットなんかいないと言います。果たしてそうでしょうか？

情報伝達、コミュニケーションというのを、こう考えましょうという図が昔からあります。シャノン・ウィーバーという学者が描いたものです。どういうものかという、送信者側、しゃべる側に正しい情報、メッセージがある。これを言葉とかシグナルに変換する。それを相手に送る。受け取った側がそれを逆変換する。そうすると相手の考えていることがわかると。正しい情報が、その通り伝わったらコミュニケーション成功。相手の思っていることが伝わらなかつたらコミュニケーション失敗、情報伝達失敗と考える。これがコミュニケーションですよ、これをコミュニケーションといましようというものです。

確かに、一般常識から言うと、「まあそうだよね」ということになる。コミュニケーションできる人っていうのは考えをちゃんと言葉にして相手に伝えられる人。それがコミュニケーションできる人というイメージで、それで全部終わってしまうイメージを持っている。私は、このコミュニケーション理解は間違っていると思うんです。

この仕組みだけを見て、これでコミュニケーションは完結していると考えると、実はコミュニケーションできるロボットはいっぱいあるわけです。たとえば、「テレビつけて」と私が言います。「テレビつけて」というイントネーションだとロボットは認識してくれないことが多いので、「テレビ・つけて」と言う。すると音声認識装置が「テレビ」というワードを認識する。「つけて」というワードを認識する。技術的には可能

です。そうすると「テレビ」「つけて」の2単語を認識した時点でロボットの中のスイッチがはいる。スイッチがはいて赤外線信号かなんかで、テレビの電源がつけられる。

私がテレビをつけてほしいと考えたら、情報というのはちゃんと伝わって、ロボットがつけてくれる。これでコミュニケーションができています。ゆえにコミュニケーションできるロボットは存在するという話になるでしょう。これに対して多くの人が、「そんな屁理屈!!」とか思われるに違いありません。ということは、私達がコミュニケーションとか情報共有とかに感じているものは、ここで言った情報伝達以上の何かを期待しているということです。それが何かというのが問題です。

「テレビ・つけて」と認識できるけど、そのロボットが認識できるのは、誰かが一生懸命そう作ったからで、このロボットは何もわかってないと言いたすわけなんです。そうなってくるとコミュニケーションというのは伝わるというだけじゃなくて、それを誰が作ったのが大事で、コミュニケーションというのは情報伝達であるということの枠の外の話ということになる。先ほどのシャノン・ウィーバーの図では、コミュニケーションに関しては、少なくとも完結はしていないということです。

そうなる、情報とかコミュニケーションとは何かというのを、見つめ直すことをしなければいけない。正しい情報があって、それがラッピングされて、シグナルになって、届いて再現されるっていうのは、情報は「モノ」だというイメージなんですね。情報をモノとしてシェアするイメージです。モノとしての情報というのは小包です。言葉を小包と考えると、その中に自分の考えを入れて、情報共有して、相手に渡す。そういう考え方では絶対うまくいかない。現実問題それではかたづかないということが議論されている。人間にとって有用性のある情報共有をどう構築するかということになります。

ちょっと戻りますけれども、ちなみに先ほどのシャノンもウィーバーも天才です。すばらしい偉人なんで

す。実はシャノン・ウィーバーの図は間違っていない。この図を人間のコミュニケーションと思わずに電話だと思ひましょう。メッセージは私たちの発話した音声です。それが信号に置き変わります。電線を伝わっていきます。電線を伝わってきた電気信号が音声に変わります。そうすると相手に伝わる。これを電話の話だと思ったらちゃんとあっているんですね。

実はコミュニケーションって日本語に訳すと通信という言葉に置き換わるわけです。シャノン・ウィーバーの言っていたコミュニケーションはそうした話なんですね。シャノンは論文の中で、この図は意味とかそういうものは扱いませんとはっきり言っているんです。信号を伝えるということだけに限ったならこの図で表せますよという話をしている。ただ後日、シャノンのこの図が便利なので、この図を使って人間同士のコミュニケーションを議論しようとし始めます。しかし、人間同士のコミュニケーションはこれでは表しきれません。大事なものは、どういうふうなどういふ考え、メッセージを出すか、それに対してどういふ信号が割り当てられるか、その関係がわからないと受け取る側もその言葉がどういふ意味を持っているかわからない。つまり相手の頭の中でどういふ思いがあればどういふ言葉を発するのかそれが事前に分かってないとこの図は使えないということです。

実は人間っていうのは、基本的に相手がどういふ考えて持っているのかわからない。でもコミュニケーションができていふことは、常に自分の中で、こういふ言葉はこういふ状況ではこういふことを意味しているに違いないというような解釈系をつくっていけるのではいふことです。ある言葉の意味といふのは、当たり前のことですけど、場所とか時間とか人によって違ふ。われわれは相手の言葉はどういふことを意味しているのかを常に考えるわけですね。そういうことを類推しないとコミュニケーションといふのは成り立たない。正しい情報をちゃんと正しい言葉で表現するといふことにあまり縛られてすぎると上の罫にはまっていふとよく言われます。

ビブリオバトルといふのはこういふコンセプトをベ

一スにしているわけなんです。「本の読みっていうのは、正しい読みが絶対あるでしょうか？（いやない）」ということなんです。やはり本の読みというのは複数、それぞれの人によって異なる。それはなぜかという言葉自体というのは、その言葉からどういう意味を解釈してどういう意味を考えるかは人それぞれだからです。それがものすごく大事。言葉の持っている意味というのは人によるんですね。人というのはそれぞれ、個性とか得意分野とか解釈の仕方とか、みんなそれぞれのもを持っている。

逆に言うと、その本の読み方というものがその人を表すんですね。つまり同じ本を読んでも、どういう知識を得るか、というのはその人に依存するし、その知識の解釈の仕方、本の解釈の仕方というのがその人を表すということになります。つまり記号とか言語とか解釈の多様性というのがかなり本質的であるということです。

そこに対して、正しい読みを強引に共有させるのではなくて、それぞれに生まれた違いをしっかりとシェアしていくというのが、コミュニケーションにとって重要であるというコンセプトが生まれます。

かなり長くなりましたが、先ほど社内でも情報共有を促進したいという話がありました。みんなの考え、みんなの勉強してきたものを共有したい。じゃあ、たとえばみんなが読んできた本をデータベースで登録していけば情報共有できるのか。それは完全に情報をデータ、モノとして考えている。そういうものを作ってもしょうがない。そうじゃなくて、上手く人間にとっての知識とか解釈というのを共有できる場を作らないといけないということに、情報系の人間としても、考え方を考えるべき時代に来ていると思うわけです。

つまり今までは、パソコンの中のプログラムを一生懸命作ったわけです。これを作ったら、きっと情報共有がうまくいくにちがいないと。でもそうじゃなくて、それをどう使うかだ。それにどういったインタラクション（相互作用）を生ませるかが大変なんだということです。

その中ではどういうものが重要になってくるか。た

だ単に、今あるデータとしての情報を相手に伝えるというだけではなくて、たとえば相手がどういうものの考え方をしているのか、私がこういうことを言うと相手がどういう解釈の仕方をするのか。そういう相互信念、相互理解というものを共有することが大切です。またその場において、誰かが語りださないといけない。語りださないで、シーンとしている中では情報共有は進まない。それを成立させる場を、機会をつくるということです。さらに知的な創造性のあるコミュニティは、我々はある程度は知的創造性の中にいますけれども、常に外部とつながっています。そこに外部からいかに新しい情報をうまく持ってくるか。誰かが持ってきてくれたものをうまくシェアできたら、共有できたら、すばらしいことです。そういうことをどうやってやるか。それからそういう場を通じて日常会話みたいなものもちゃんと活性化していかないとなかなか組織の中の情報というのは上手く流れない。そういうものを、まるっと丸めて、仕組みとしての場の設計というものをを行う必要があるじゃないかと考えました。

説明として、かなり回り道をしてきましたが、こういうようなものを何かひとつつくってみようと、書評とゲームによる対話の空間としてのビブリオバトルを考えました。まさに先ほどの情報共有がビブリオバトルの場だと考えたのです。

場を作るということにもいろいろ議論があります。たとえば、ワークショップとかで、すごく場づくりのうまい人がいて、その人がいればみんな楽しくなるし情報共有ができるということがあるんですけども、それは結局、その人次第になってしまう。そうでなくて、こういうルールに従えば、きっとよくなるというようなことを考え出すのが設計者じゃないかと私は考えます。コミュニケーションの場にゲーム性を持たせることで、ある種の形、コミュニケーションの場の形というものを与える。その設計解として本という媒体を通したビブリオバトルがあります。

実は必ずしもこれを全部考えてビブリオバトルを設計したわけではなくて、ビブリオバトルを丁寧に意味づけしていった過程でこういうことを考えていったわけ

です。

ビブリオバトル

ここからは比較的わかりやすい話に近づいていきます。ビブリオバトルのルールを、もう一回復習しましょう。簡単です。面白い本を持ってきて集まる。ちなみにどんな本でもいい。でも自分で見つけてくださいねっていう条件はあります。順番に一人5分で紹介。この時にパワーポイントとかは使いません。紹介の後に出てきたものについて2~3分のディスカッション。最後にどの本が一番読みたいかという基準で投票を行ってチャンプ本を決めるという簡単なルールです。逆にあまり難しく言うと誰もやってくれないので、最小限にしてあります。

ビブリオバトルというのは、参加者がひとところに集まって書評しあうというゲームによって情報共有を行い、場合によってはそれをWEBから動画配信するというもの。そこでいう情報というのは、必ずしも書籍の中の情報、「書籍にこういうことが書いてあるよ」という情報だけでなく、参加者の興味や知識、人間性というメタな情報が、かなり重要です。書籍の内容については、はじめに申し上げた「人を通して本を知る」こと。参加者の興味や知識、バックにある解釈というのが「本を通して人を知る」こと。これが切り離されないのが、ビブリオバトルです。

人数的には、活動する場によって変わりますが、オーソドックスには10人とか6人とか、そのくらいと考えて大丈夫です。ビブリオバトルもいろいろ、需要があって、最近ではイベント形式のビブリオバトルというのがよく行われます。たとえば図書館の一角を使って椅子を30とか40とか並べて、聞く人がいっぱいみたいな場合もあります。10月末に東京でやった首都決戦というイベントでは400席くらいありました。これが最大規模です。最近、ビブリオバトルとは「イベントなんだ」と思われていることが増えてきています。なんでかという、結局、新聞とかテレビとかはそういうのしかナカナカ取材してくれないんですよね。「今年はこたつで、ビブリオバトルだ!!みかん

を食いながらビブリオバトルだ!!」って言うてるんですけども、家の中でひっそりと家族でビブリオバトルをやっても、どこも取材に来てくれないですね。まあ取材にこられても困りますけども(笑)。

ビブリオバトルは、もともとは6人とか5人とかでやる遊びなんです。だから、なにも観客をそんなに集める必要はどこにもないわけです。特に目立つとか、経営戦略的なことを考えたりしなければ。

参加者は発表者と聞く人。聞く側は聞くだけでもいいです。ただ私は、ビブリオバトルっていうのは話す側にまわるのが面白くて、基本的にはそれが参加者と考えます。どんな人でも発表側にまわるというのが、ビブリオバトルの魅力でもあります。

その時にプレゼンターは、本を一冊以上読んでくる。その人が好きな、また紹介したいと思う本を読んでくる。これ結構大事です。学校でやる場合を考えると、教員がこういう本を選んでほしいというのがどうしてもある。だから、ついつい読む本を指定する先生がいるんですね。実際にそういうことがされたこともあります。サンプル数は多くないんですが、実はこれは良くない。

ビブリオバトルには、いろいろなルールが密接に絡み合っているのですが、好きな本を持ってきてそれをしゃべることによって、他の人が、「この人はこんな本が好きなんだ」、「この人はこういう人なんだ」ということを、その本を通して知ることができる。外部から強制的に与えられたものだったら、そこまでのモチベーションもしゃべる側にも生まれにくいし、いやいやしゃべって語りのレベルも下がる。なんでその本を読んだのって質問しても「先生に言われたから…」で終わるわけです。そこで広がりが無くなります。先生としては、もちろんある程度は推薦があったり、相談にのってあげるのもいいけど、自分で選ぶっていうのが大事です。紹介者以外、だれもどんな本が紹介されるかわからない場合は、その場にどうい本が現れるかドキドキ感もあります。

プレゼンターは4名から6名程度で順番に発表します。4名から6名っていうのは、これしかないという

のではないが大事です。一人5分持ち時間があって、質疑が3分あって、交代時間があってという、一人あたり10分程度かかります。最大で1バトルで、13名ぐらいやると130分。ぶっとおして2時間ちょっとかかるんですね。それはどっと疲れします。結局、5人くらいが適当な数ですかね。

あとその他に重要なのは、レジュメを配ったり、スライドを準備して発表するのはやめましょうということ。プレゼンテーション練習という最近パワーポイントの使い方の練習みたいに思われがちですが、パワーポイントのスキルと対面的に話すスキルとはまた違います。逆にパワーポイントを使わせることによって学生のスピーチのスキルが下がってくるみたいなことが言われています。コミュニケーションでまず大事なのは相手に伝えること、相手の目を見て話すことです。発表資料をみているとどうしても、うつむきがちでしゃべってしまいます。そうすると、聞いている側としては、話し手に置いていかれているみたいに感じてしまうことがある。そうではなくて、ちゃんとその場で、アドリブで、何も持たずにしゃべる。武者修行みたいな感じかもしれないですけども、そういう形でやろうということです。脱線気味ですが、ひとつネタばらしをすると、なぜレジュメとかを用意させないかということ、つくるのに手間がかかるというのがあります。事前にパワーポイントの準備とかレジュメの準備とかが必要となると、参加しにくくなる。できるだけ気楽に参加してもらうために、ここで敷居を下げて、本一冊持ってくればすぐできるよっていう形にしているという面もあります。

各プレゼンテーションはビデオカメラで録画して配信する。これはオプションだと思ってください。しなくてもいいです。ただ今は、デジタルカメラで簡単に動画がとれて、パソコンで見られます。自分のしゃべっている所ってなかなか見ることないですよ。学生とか生徒が自分でそれを見ると、ものすごく恥ずかしいんですけども、他の人にはこう聞こえているんだ、こう見えているんだ、ということがわかります。そうすると、こうしなさいとか何も言わなくても、自分で

一番改善すべきところがよくわかる。撮って本人に見せてあげるだけでも結構面白いと思います。

このあと2~3分間程度でオブザーバー（聞くだけの人）を含めて全員でざっくばらんに議論。発表が全部終わった後に、どの本が一番読みたいかという投票を行い、チャンプ本を決定します。

ここで2つくらいポイントを言いますと、投票は重要です。投票基準は「どの本が一番読んでみたくなったのか」というあいまいな形容にしています。このビブリオバトルのルールに対して、これは本の評価をするんですか、どの本がいいかを審査するんですか、それともプレゼンテーションを審査するんですか、そういう質問を良くされますし、それが決まらないと評価の仕方がむずかしいとよく言われるんですけども、ぼやかしてあります。理由は「両方だから」なんです。

結局、本がいいかどうかというのはその人の発話を通じてしか分かりません。タイトルをぱっと見て、それ読みたいって思ってしまうのもありますけど、普通はどのような本なのかというのは説明してもらわないとわからないし、それはその人がどう判断したか、どういふふうに読んだかを含めてなんですね。なので、やはりそこはつながっているわけです。

じゃ、プレゼンの能力で評価するんだったら、本の内容は審査しない、そこは割り引かなきやいけないよねって言われるんですけども、ビブリオバトルという場自体が、いい本、面白い本が、その場に集まってくるというのが大事なんです。自分のプレゼンテーションをみせつけようと思ったら、面白くない本なんですけど、僕はこれをこんなに面白くプレゼンできるよって見せたほうが得なんですけども、面白くない本ばかり集まってきたら、誰もそんな場所に参加したくないですよ。面白い本を持ってきて、それをちゃんとプレゼンして、スピーチできるっていう人が、一番その場に貢献しているわけです。だからその辺をわざと、わからないようにしている。この本読みたい、興味持つわというものにいい評価を与えようということです。

もうひとつ、チャンプ本を決定するという事です。チャンプではなく、チャンプ本。表彰されるのは基本的には本の側で、発表者はチャンプ本を紹介した人。その人が偉いのではなくて著者とその本が偉いという形にしている。これは非常にセンシティブな話なんですけども、日本人ってすごくシャイなところがあると思いますか、本が勝ったときに、自分が偉いとなるとちょっとコミュニティに亀裂が生じるというか。逆に難しい立場に立たされることもあります。

脱線かもしれないですけども、プレゼンテーションスキル向上みたいなのでビブリオバトルと比較されるのは、ディベートと自己アピール、スピーチコンテストなどがあります。よく比較されます。しかし、ディベートもスピーチコンテストも日本の文化的にはあまり根づいてないですね。なぜでしょうか。

ディベートの場合は相手を攻撃しないとイケない。人の前で相手のことを攻撃するっていうのは日本では文化的によろしくないことだと考えられがちです。あと日本人って公私の分離が苦手なので、ディベートの席で相手を攻撃するとあとあとまでその感情を引っ張るっていう傾向があり、なかなか難しいようです。

就職活動によくある自己アピールみたいなのも、基本的に自分はこんなに優れている、御社に入った暁にはこんなことができるとか、自分を高めて話さないといけない。それも謙遜の日本文化の中でなかなかやりにくい。

ビブリオバトルのいいところは、謙遜のシステムができあがっていることです。大学ですから、就職活動をする学生が多いんですけども、面接を落ちてきた学生はものすごくへこみますよね。ほとんど自己否定、自分のパーソナリティを否定されたように感じるんですよね。なんせ自分の事を紹介して、否定されているんですから。だからスピーチに失敗するとダメージと傷つくと。それに対しての鎧もビブリオバトルはしっかり用意できています。ビブリオバトルは本の紹介なんです。どのビブリオバトルでも、チャンプにインタビューのコーナーがあるんですけども、「本当に

いい本なんです。僕の下手な説明でも、この本の良さが伝わって…」みたいに、レクチャーしなくても、みごとに嫌味じゃない謙遜ができる。逆に負けた人は、「はあ、今日の本はイマイチだったかな…」みたいなことを言って、直撃を免れられるということがあって、心理的なフォローも非常によくできている面がある(笑)。

ビブリオバトルは、みんなでいい本を探しましょうということもあるので、冠がつくのはチャンプ本、本ということになっている。そのチャンプ本を、できたらまたみんなで読もうよ、というような話に展開していくとなお良いということです。

あとビブリオバトルを単純に録画してだけで、動画コンテンツになります。高校などでやるばあいは、これをインターネットで公開するのはあまりできませんけれども、学内の情報ウェブページにあげるとは可能かもしれないですし、動画をとること自体が10年前はなかなかできなかったのが、今は手軽に使えるようになっているので、そういうこともやってみると面白いと思います。普通に書評を録画するのと比べて、ビブリオバトルという場での書評を録画するというのは、質的にはちょっと違うというのが知られています。我々の活動とか紀伊国屋書店さんとかで検索していただくと、動画が出てきます。ピン切りというか、いろいろありますけども、見ていただいて、こんなにぐだぐだでいいんだ、これでいいんだと思っていただけたら逆に幸いかなと思います。

ビブリオバトルの機能

ところどころで申し上げているので、復習になってしまうかもしれませんが、ビブリオバトルにはどういう機能があるのか、どういうものが売り物であるのかということをご紹介したいと思います。

1. 局所のおよび広域的に書籍情報を共有できる

書籍情報を共有するという基本的な機能です。広域的にはYou Tubeなどで取った動画を配信するというモデルですね。私も大学でやる場合はコンプライアンス

上の問題があるのでやっていません。公式ルールではないです。ビブリオバトルというのはローカルな場で情報共有、知識共有できると同時にその場で取ったものを動画で配信することによって広域的な旧来的な意味での情報共有が可能になります。

2. コミュニケーション能力開発支援機能

ビブリオバトルにはコミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、スピーチ力向上の機能があります。ビブリオバトルのプレゼンテーションは総合評価なんです。審査員によるものじゃなくて、みんなの総合評価。後日一部の人によって評価されるのではなくて、その場でみんなに評価してもらえます。だから、私達は目の前にいる人に伝わるように、わかるようにしゃべる。そこで大事なのが、チャンプ本を決めるということ。ビブリオバトルの話をする、ビブリオバトルのどこが新しいんだと、読書会とどうちがうのかと言われます。読書会ってけっこういろんな形があるんですけども、順番に読んできた本を紹介しあっていくものは昔からあるじゃないかと。でもビブリオバトルはチャンプ本を決める、時間の制限を決めるというのが大きな意味を持っています。

自分の好きな本を紹介してくださいというと、多くの人が、ひとりよがりになる傾向があるんです。「俺はこの本をこう読んだ。これはこうおもしろい」と。マニアックな方ならでは、「ちょっと俺は違うぜ」みたいなのがでてきやすい。私はマニアックな人は大好きなので、それはそれでおもしろいなあとは思いますが、ひとりよがりになりすぎると、ちょっと場が沈みます。やっぱり、ちゃんとみんなに伝わるように語りましょう。それを語れないとここではチャンプ本になれませんよということが。チャンプ本があるということで、みんなに対して真摯語るの、公平にみんなが一票一票持っているからなんです。だからチャンプ本を決めることは大事なんです。学校などでやる場合、大学や公共図書館とかでも、あまり勝敗をつけることを良しとしない。「勝敗をつけるのはちょっときつから、やめとくわ」みたいなことをおっ

しゃる方がしばしばいらっやいます。しかし、実は勝敗をつけることを抜いてしまうと、こういう機能が抜けてしまう。ビブリオバトルのビブリオバトルらしさが失われてしまうのでご注意ください。

もうひとつ、誰が評価するかということも大事なんです。例えば教室の中でやった時に、先生がチャンプ本を決める、先生が決定権を持っているとどうなるか。その学生は先生に好かれるように、先生にわかる言葉でしゃべります。先生の好きそうな本を持ってきて、先生の目ばかり見てしゃべる、そうすると他の学生はシーンとした感じになって、置き去りになるというようなことが生じます。ちゃんと、その人が誰に伝えるべきかというところを配慮したインセンティブの設計というのが必ず大事です。

3. 良書探索機能（検索エンジン）

ビブリオバトルにはいろんな面があります。いろんな呼び方をします。私はビブリオバトルは検索エンジンであると、もしくは推薦エンジンであるという言い方をしたりします。「なんのことやら？」と思われるかもしれませんが、本の出版点数は膨大ですね。その中から私達はどうやって本を探すのか。確かにグーグルとかアマゾンでキーワードを入れれば検索できます。自分の頭の中にあるキーワードに合うものというのであれば、それで見つけられる。アマゾンなどのシステムにいくと、「それを読んだ人はこんな本も読んでいますよ」という紹介すらもある。

でもそれは命じられているキーワードベースで始まって、その近辺部分だけを紹介しています。思ってもみなかった本で、でもこれは私達のグループには面白い本だよというのに会うのにはどうしたらいいか。

そうすると実は、ビブリオバトルっていうのは、ひとつの検索エンジンとして使える。どういうことかというビブリオバトルは、「チャンプ本になりたいねん」「チャンプ本とりたいねん」っていう完全に小学生のようなモチベーションで、みんながいろいろ本を探すわけですね。いろいろ本を読んでくる。その中で、

この本だったら勝てるかもと思って持ってくる。この時点で一回フィルタリングを通ってくるわけです。そこに持ってきた本でみんなでビブリオバトルをする。その中でみんなが一番読みたくなった本がチャンプ本としてでてくる。ビブリオバトルという場を通じて本に出会える。それはある種チャンプ本っていうインセンティブ、報酬を設定することによって、それをとりたくてみんなが頑張る。頑張るって本を読んでくることによって、いい本を探し出してくる。実は検索エンジンのような存在になっています。チャンプ本を決めなければ、そんな戦略的なことを考えず、とりあえず読んできた本をしゃべります。そうすると検索エンジンにはなりにくい。

その時に評価するのは、そのコミュニティのメンバーなので、そのコミュニティにとっていい評価がもらえる本を持ってくる。だから出てくる本には、やんわりとそのメンバーの趣味とか傾向とかが現れるというのがポイントだと思います。

4. 動画配信機能

これは動画を配信するというものですがけれども、本日のこの場ではあまりメインにしていません。

5. コミュニティ生成機能

コミュニティの生成機能というのがあります。相互信念、相互理解を育むというようなことです。相手がどういうことを考えているか、相手がどういう話題を持っているか。3年とか4年とか付き合ってきた友人であっても、いざ本を紹介すると、「えっ、おまえそんなことに興味あったの？」みたいなことが結構出てきます。こういうことを通じて、この人はこういう興味を持っている人なんだとわかる。これがどうつながっているかという、その人のキャラづけというのが広がるわけです。この本を紹介したってことは、その人はこういうことに興味を持っているはずだとなる。そうすると日常会話なんかでコミュニケーションのきっかけを作れる。我々コミュニケーションといいますがけれども、発話をするためには常に相手の解釈系を前提に

します。この言葉が相手に通じるかどうかの確証がなければ相手に話かけたりしないですね。リスクを背負って人に話しかけることは少なく、相手と自分がどういいう話題を共有しているか事前にわかってないと、人間ってというのは話しかけという行動自体を行いにくい。話すためには相手の解釈系ってものを事前に知ってないといけない。そのこのところの部分の部分を先に耕してしまうという効果があります。

ディベートや自己アピールとは違うという話をしていますけれども、ビブリオバトルというのは、本の紹介でありながら、実は自己アピールにもなっているということなんですね。本を紹介する中で、なんで自分がこの本読んだかという話になって、自分がどういうことを考えているか、どういう問題意識を持っているかということがあらわれる。まあ問題意識って言ったら高尚すぎますけれども、自分の考えみたいなのが前に出てくる。聞いている側はその人のことがわかってきます。だから結局は自分紹介になっている。改めて自己紹介をさせるより、本一冊しゃべらせたほうがその人がよくわかるということがあります。その時に重要なのはやっぱりその人が好きな本、一家言持っているような本を持ってきてもらおうと、その効果がより大きい。あまりこちらから指定すると、そうするとビブリオバトルの持っている魅力が一つ減ってしまうので注意が必要です。

もうひとつ運用上のことで、テーマを決めるかという話に触れておきましょう。できればこの場におられる方が持って帰って近日中に学校とかで「ビブリオバトルやってみましょうか!？」みたいな話になれば、私は幸いの極みなのですが。たとえば、研究室、会社の部署、職員室とかでやる場合、誰が聞くかというのは事前にわかっていますよね。なのでテーマなど、特に設定しなくてもいいと考えています。なぜかというと、ほぼあらゆるコミュニティが隠れたテーマを持っています。私がもともとビブリオバトルをはじめた研究室、共生システム論研究室というところですがけれども、そのメンバーだったらこういう本いいよねとか、こういうことしゃべったら、こういう反応がくる

なあとか、読めるわけですね。だからこれに対してこうしゃべろうというのがイメージしやすい。その場合はそれでいいのですが、オープンスペースでやる場合、イベントでやる場合についてはそれがない。どんな人が来るかわからない。どういう人が来るかによって何を話すか決まってきます。そういう可能性が、狭まっていれば狭まっているほど簡単なんです。だからオープンでやる場合はテーマくらい決まっていたほうがやりやすいです。たとえば「本の未来」とか「冬休み」とか、何でもいいのですが、ちょっと絞ってあげると本も選びやすくなる。この場というのがどういう前提の上に成り立っているか、何をしゃべったらわかってもらえるかというのがわからない場合はテーマをしぼったほうが効果的じゃないかと思います。

ビブリオバトルの歴史

注意事項をふくめてビブリオバトルについて話してきましたが、次にビブリオバトルがどんな歴史を辿ってきたかをお話したいと思います。

2007年から2008年、私が京都大学の情報研究科片井研究室（共生システム論研究室）にいた時にビブリオバトルを始めました。ここの研究室には1年しかいなかったんですけども、かなり自由にやらせてくれる研究室だったので、自分なりの勉強会を立ち上げさせてもらい、その時にビブリオバトルの仕組みを考えました。ちょうどその時YouTubeがでてきて、それをどう使うかというのが、ちょっとトレンドになっていました。YouTubeにアップロードしながら、新しい感じを持ちながらやっていました。

一年くらいやる中で、この仕掛けは面白いなあと感じていました。私は名前を付けるのが好きなので勝手にビブリオバトルという名前を付けていたのですが、これはシンプルな仕組みだからきっと他にやっている人がいるんじゃないだろうかと思っていて、普及とかはあまり考えず、誰か同じ仕組みでやってくれたら面白いなと思っていました。次の年くらいに研究室の中にいた学生の友だちが、別の研究会でこの方式をやり始めてくれ、身内に閉じた形でやり始めました。

2009年の夏くらいに阪大のサイエンスコミュニケーションを行うScienthroughというサークルが、その活動の中でビブリオバトルを始められました。彼らはここから月一回のペースで、連続開催し続けています。そのビブリオバトル界への貢献は現在の普及の上で、非常に大きいです。

そのサイエンスコミュニケーションサークル、まわりの企業家系の人たち、私にとっては身内じゃなかった人たちが、これは面白い、新しいよと言ってくれて、「じゃあ、ちょっと広めていきますか」ということになりました。ホームページを作ってルールを配信したり、情報交換したりしようということで、ビブリオバトル普及委員会というのを発足させました。これが2010年、去年の3月です。

いろんなことがあったわけなんですけど、去年の夏ごろだと、研究室とか大学の一部ではない、オープンなところでやってみよう、広めていくためにはみんなで開催できる場所でないといけないということで、近所のカフェで開催したり、イベント的にやってみたり、そんなことをやっていきます。名古屋大学の学生さんがビブリオバトル専門のサークルをつくって、それが中日新聞に取り上げられたり、徐々にいろいろなところで取り上げてもらい、ビブリオバトルという仕組みに可能性があるというのを感じていきました。

はじめて書店、大阪の紀伊国屋さんでイベントを開催します。これは阪大のサイエンスコミュニケーションのイベントを、大阪に来ていた紀伊国屋の営業の方が偶然見て、面白いと思っていただいたことから実現しました。そのイベントは読売新聞の記事に取り上げられました。これはビブリオバトルだけじゃなくて、書店が出版不況の中でいろんなことをやっているという話の中でとりあげられたものですが、紀伊国屋書店では新宿店舗でほぼ毎月くらいの割合で開催されています。年末も年末スペシャルみたいなのをやられるらしいです。

それからホップステップとありまして、東京都につながります。石原知事、猪瀬直樹副知事が文筆系の方だということもあって、言語力向上のイベント「すて

きな言葉に出会う祭典」をされまして。その中のメインステージイベントのひとつとして、ビブリオバトルを取り上げていただき、それが関東初上陸となりました。その時、ビブリオバトル普及委員会はアドバイザーのような存在として関わっています。

学術的活動の中での展開もありました。たとえば大学の研究室でもビブリオバトルをどう使うか、いろいろな可能性があります。研究室は独立していて、普段全然交流がないんですけども、研究は専門的過ぎるけど、好きな本を紹介するくらいなら、ということで交流がはじまりました。「インタラクション 2011」という学会のなかでもビブリオバトルが開催され、面白い本を紹介しあうことで研究者間に新しいコミュニケーションを生む交流が行われています。

京大の中央図書館は去年ですけれども、今年になってかなり図書館での開催が増えてきました。

産経新聞に取り上げていただいた中では、いわゆる企業でも、図書館とか書店とか本の関係のところだけでなく、沖縄の医療関係の会社が、社員研修の一環として、社員同士のコミュニケーション、スピーチの練習にビブリオバトルを定期的に行っているというのがあります。

ニュースにも取り上げられたりして、現役のアナウンサーが、「しゃべりのプロが来なくてどうする！」と奈良の図書情報館のイベントに参戦しています。

これは直近ですけれども、「ビブリオバトル首都決戦2011」。去年の首都決戦は大きいイベントの中のひとつだったんですけども、今年はこれだけに絞って、東京都とビブリオバトル普及委員会の主催で開催しました。去年は関東だけの開催でしたが、今年は、北は北海道から南は鹿児島まで、32会場で予選をやって、そのチャンプ本を紹介した人が、東京に集まって—東京都がちゃんと交通費出してくれて—決戦を行うと。これがかなり盛況で、猪瀬直樹さんが来年もやるぞと明言されたので、ビブリオバトルの甲子園的な存在にしていけたらいいねという話を今しているところでございます。これは東京都、主催団体の意向で大学生大学院生限定なのですが、社会人の部がほしいという話

もあるし、高校生の部もほしいです。まだやってくれるところがないんですけど、ぜひ作っていただけませんかと思っています。

今後の展開

これからの展開なんですけれども、こうやって全国に広まってきていまして、地域的な広がりはあるんですが、低年齢的層へ、小学生や中高にはあまり機会がない。あと上ですね。たとえば介護施設とか余暇的なところでのコミュニケーションの場。たとえば若者とのジェネレーションギャップを解消するような語りの場ですね。

あと私は以前、ビブリオバトルイン・イン・イングリッシュをやりましたが、留学生と日本人が英語でビブリオバトルをやったら、また違う文化交流の形があったのでこういう可能性もあるかもしれないと感じています。

終わりに

本日のこの場に絡めてなんですけど、ぜひ皆さんの学校などでもビブリオバトルを開催していただけたらと思っています。メディアに取り上げられているのはイベント的なものが多いので、そっちを考えてしまいがちですけども、もっと気楽に考えてください。

「ビブリオバトルに何が必要ですか」と聞かれますが、本当に何もいりません。カウントダウンタイマーと本さえあればできます。とりあえず図書委員会だったり、文芸部だったり、クラスだったり、一回やっていただければありがたいなと思っています。そのために必要な情報は、公式ホームページで公開していますので、「ビブリオバトル」で検索していただければ間違いなく出てきます。

使っているタイマーの情報を載せたり、学生に興味を持ってもらうために漫画みたいなものを載せたりしています。最初に流した紹介動画も上がっていますし、ダウンロードできるようにしてあるので、パソコンに落としていただいて、自由に流していただければいいです。公式ルールの情報もありますので見てください。

学校での開催の注意事項ですが、学生のプレッシャーに配慮するということが大事なかなと思います。特に教室という空間は独特の空間でして、前に立って発表するというのはすごくプレッシャーになります。そこでしゃべるといのはクラス内の人間関係にも影響を与えます。無理やり前に出して「発表しなさい」と言うより、もうちょっと遊び的な所からはいっていきけるように、ドッジボールをみんなでやるようなノリに近い雰囲気運営できるようにすると思います。そういう意味では、少人数での開催。40人の前ではしゃべれなくても5人の前ではしゃべれるというのがあります。

原稿は読ませない。どうしても学校っていう場はきちっとさせたい。ちゃんと原稿を用意してちゃんと練習してちゃんと発表しなさいということになりがちなんですけども、それをやると目の前にいる人たちが置いてきぼりで、頭の中で覚えたことを一生懸命暗誦するという事に終始します。せっかくの場が上手くないし、スピーチスキルというものも棄損しかねません。

チャンプ本はきちんと決定する。これは何度も講演の中で申し上げましたので、ポイントとして分かっていると思います。勝敗がついたらかわいそうと思うかもしれないんですけど、勝敗がついても賞品も何もないんですね。ドッジボールで勝敗がつかなかったら面白くない、フットサルでゴールがなかったら面白くないですよ。あくまでもお遊びとしてのチャンプ本なんだということを認識してください。

発表は5分をきっちり守る。5分に合わせるというのが結構面白いゲームなので、カウントダウンタイマーを使ってきっちりとやる。しゃべりすぎる人を抑えるうえでも、しゃべれない人を伸ばすうえでも5分をきっちり守るのがいいと思います。

先生側の心構えとして。正しい発表っていうのはあまりない、誰かの発表が良かったと先生が言ってしまうと、個人に強い影響を与えます。みんないろんな受け取り方をしているのが、それで統制されてしまうことがあるので注意が必要です。よく教授の先生とかを

来賓に迎えてしまうと、教授の先生が総括してしまうと、その場がしらけてしまうということが良く聞かれます。

司会。実は司会にはビブリオバトルはほとんど依存しません。私の研究室でやるときには、司会は学生さんにやってもらって私は聞くだけです。逆に司会ががんばってしまい、やたらしゃべってしまうとあまり良くない。気楽にやればいいです。先生と学生はなかなか水平な関係になりにくいんですけども、むしろ先生が、私とかが参戦して学生に負けるくらいのほうが面白いかなと思います。

どんな利用方法があるか。たとえば冬休み前にみなさん一冊読んできましょうとあって、冬休み明けにビブリオバトル。ひとクラス60人だとすると6人ずつの班に分かれてやってもらって、チャンプ本を決め、その後チャンプ本の中で決勝をして、クラスのチャンプ本を決める。そのプロセスの中でみんな本を読むし、こんな本あるんだ、読んでみようかなというようになっていけばいいなと思います。

本日は、書評を媒体として、インフォーマルな知識共有だったりコミュニケーションが楽しめるビブリオバトルをご紹介します。ぜひ何かの機会に遊んでもらえればいいかと思います。以上で話を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

質疑応答

Q. 図書館を使って、情報表現の授業でビブリオバトルをやりました。生徒10人、50分間で本を選ぶところから内容の検討、発表まで。はじめてのことでもあるし、生徒が本に慣れていないので、5分が長い。先生が高校の情報を持っていれば聞かせてください。

Q. ビブリオバトルとは違うが、夏休みに読んだ本を紹介する授業を5～6年やっています。クラス代表を決めて、次は学年の前で。発表をみていると、やはり5分は持たないと思いました。

A. 高校の情報は、普及委員会にはなかなか直接には入ってきていません。もし何かあれば普及委員会に問い合わせ、もしくはお教えいただければ幸いです。それが事例にもなると思います。5分は大学生でも最初は長いと感じます。でも、3回くらいやると徐々に慣れてきて、5回やると「短い」といいます。やはり、連続開催が大事だとも思います。

Q. ビブリオバトルには、コミュニケーションとか仲間という意味合いを強く感じています。聴衆というかオブザーバーは必要でしょうか。

A. 私自身は少人数でやるのがいいと思います。ただ、新しく入ってくる人は必要。次にしゃべる人という意味で少数の聴衆はいいです。学校でやる場合は、できるだけみんながしゃべる側にまわると良いですね。

Q. なぜ本、書評なのでしょう。自己紹介アイテムとして、たとえば、ロックアルバムなどでやったことがあります。またなぜ普及したいのか、お聞かせください。

A. もともと研究室でやっていた輪読会がきっかけです。いい本を探してくるプロセス自体を研究室に投げたおもうと。またやってみて本は相性がいいというのもある。逆に音楽は、言葉で表現するのがとても難しい。いろんなものをビブリオバトル風にやってみるのは面白いと思います。しかし、それが上手く回るかはよくわかりません。ビブリオバトルは面白くてみんながハッピーになるようないい仕組みなので、ぜひ普及させたいと思っています。

Q. 小説と小説ではないもの、どちらがやりやすいなどの違いはありますか。小説に絞る、あえて一緒にしないなど、やることはありますか。

A. 小説とそうでないものの割合は、コミュニティの

持つ性格、たとえば理系の研究室、文化人類学の研究室、文芸サークルなどによります。イベントでは、小説しぼり、漫画しぼりなどをやることはあります。個人的な感覚では勝ちやすい本、勝ちにくい本があります。小説はオチを言えず、絵本は短いために読み終わってしまい、勝ちにくいと個人的には思っています。また、イベントに趣旨がない限りこちらで本を峻別する必要はないです。

Q. コミュニティにとって有用なものが集まるという話ですが、学校でやる場合その部分を考えさせるのが難しいです。みんなが場に対して貢献しようとする雰囲気を持っていくのはどうしたらよいでしょうか。

A. 初回から充実した場を作るのは難しいが、先生の指導を入れていけば抑圧されていき良くないです。ルールの中で自由にやらせて、本気でゲームに参加する雰囲気を作っていけば大丈夫だと思います。「勝ちたいねん」と思ってもらえればよいです。

Q. イベントでやる場合、いろいろな世代がいると思いますが、特に小説などは世代間の相違が非常に大きいと思います。世代をシャッフルする、わけるなどをやることはありますか。同じ本が被ることがあるでしょうか。またそれを避ける工夫は。

A. 事例を言えば札幌でガチンコビブリオバトルというのをやられたことがあります。サラリーマン枠、学生枠、ギャル枠など設定されていました。その効果がどのようであったかはわかりませんが、いろんな試みはあっていいとおもいます。同じ本がかぶる可能性はあります。その場合は仕方がないと思います。どちらの紹介した本というように決めます。ただ、私の観測史上は一回もないです。