皆さんはビブリオバトルという言葉をご存知でしょうか．それはとても簡単な「本を使った遊び」です．

【ビブリオバトルの基本ルール】

１．面白い本を見つけて読んで来て集まる．

２．順番に一人５分で紹介し，その後２～３分のディスカッションをする．

３．「どの本を一番読みたくなったか？」を基準に全員で投票を行い，その日のチャンプ本を決める．

ビブリオバトルは，これだけのルールで読書をスポーツのような活動へと変化させ，楽しく語り合う場を生み出すことができます．ゲームとして面白いだけではなく，ビブリオバトルには，パワーポイントやレジュメを用いずに聴衆に語る中でプレゼンテーションの能力が高まるというスキルアップのメリットもあります．しかし，何よりも多くの人にビブリオバトルが愛好されている理由は「人を通じて本を知る，本を通して人を知る．」というフレーズで表現される独特なコミュニケーション場の力のようです．ビブリオバトルでは人と人とを本に対する語りを媒介としながら，つなげることによって広い意味での知識共有や情報共有を促進することができ，人と人，人と本の二重の出会いを生み出すことができるのです．

「知識とは何か？情報とは何か？」という問いは情報化社会，知識社会と呼ばれる現代で重要な問いです．しかし，一方でこの情報や知識といった言葉は私たちを混乱させ続けてきました．例えば，会社の経営層が社内での情報共有に予算をつければ，そこで行われるのはきっと組織内の文書共有であり，その電子化，社内データベースの構築となるのが定石です．ここで言う情報とはデータであり，電子ファイルです．これらのデータが情報であると思われてきましたし，それを共有することが情報共有であり知識共有であるという誤った理解がもたれてきました．しかし，実際に社内で活動する個人の視点からすると，これらがあまり役立たない事もしばしばありますし，実際にほとんど役立っていないという指摘もされます．そして，実際には，飲み会や喫煙室の会話などこそ，社内の知識共有，情報共有が促進されていると言われたりするのです．

私たちは文書に記された記号を解釈するさいに，自らの経験や考え，文脈を投影しながら解釈することで意味を見出します．本について言うならば，その本についての読みは，その読み手に強く依存することになります．さらに踏み込んで言うならば，本の内容理解に「正しい読み」という事を期待することは出来ません．つまり，知識は人に紐づいており，その解釈を共有することを通して，本の情報を共有することは，同時にその本を読んだ人についての情報を共有することと表裏一体となるのです．意味まで含んだ情報共有を考えるときには，知識が人に紐付けられているという属人性こそ，その本質といえます．

この視点から見ると，ビブリオバトルでは上の基本ルールでも書いたように，自分の好きな本を持って来る事の重要さがわかります．自分の好きな本について「何故読んだか？」「どこが気になったか？」「どう思ったか？」と語ることは，実は逆に本自体ではなく，その発表者自身を紹介していることにもなっているのです．つまり，人が本を語ることで，本が人について語ることになるのです！ビブリオバトルで改めて実感するのは，一冊の本に何と多くの読みがあるのかということ．人の解釈が多様であるからこそ，コミュニケーションが求められ，また，その中で新たな気づきも得られるのではないかと思います．

しばしば，「チャンプ本を決める必要など無いのではないか？」という指摘を受けることがありますが，チャンプ本を決めるということも大切です．これを入れることで初めてビブリオバトルはビブリオバトルたりえます．チェンプ本を決めることは，本を探すこと，本を語ること，聞き入ることに参加者が「真摯になる」という影響を与えます．

まず，「ビブリオバトルに勝ちたい」という素朴な感情は，参加者の行動を少し変化させます．まず，本を選ぶ際に一緒にビブリオバトルで遊ぶ仲間が本当に読んで見たくなる読む価値のある本を選ぼうとするようになります．なぜなら，読みたくなってもらわないと勝てないからです．これにより，ビブリオバトルに「その場のみんなにとって面白いであろう本」が集まってくるようになるのです．これが，特にルールのない読書会などですと，特に他の人に関係なくとりあえず本を持ってくることになりかねません．本の紹介も他の人にお構いなしの独りよがりなものとなりがちです．少なくともみんなが読みたいと思う本を持ってくるインセンティブは十分に設計されていません．

また，チャンプ本を選ぶ際に，その場にいる全員の投票でチャンプ本を決定することも重要です．学校やイベントなどで行う場合，教員や審査員がチャンプ本を選ぶということを　してしまいそうになりますが，これはよくありません．一部の人が投票権を握ると，投票権を持つ人だけへ発表者は語りかけるようになってしまうからです．その結果，他の人達は無視され，その場はみんなのための場でなくなります．逆に，皆が投票権を持つことによって，発表者は皆に語りかけるようになり，その場は参加する皆の為の場になるのです！教員や審査員はその場における権力を自らに集めがちですが，そのような権力の集中を排除するからこそ，ビブリオバトルはその場にいる皆に有益であり，また，誰が勝つのか本当に誰も予測できない興奮に満ちた場になるのです．

さて，ビブリオバトルの発明，そしてビブリオバトル普及委員会の設立以降，このビブリオバトルが全国に広まってきました．もともと，2007年に京都大学の情報学研究科の旧片井研究室で筆者らが始めたビブリオバトルは，研究室の中だけのものでした．しかし，私たちは三年の程の期間を経て「これは誰にとっても面白いし，ためになる枠組みではないか？」と考えるようになりました．そこで，すでにビブリオバトルをやっていたメンバーで2010年にビブリオバトル普及委員会を結成し，少しずつ普及を開始することにしたのです．そして，2010年夏には紀伊国屋書店と連携し初めてビブリオバトルが書店で開催されたり，名古屋市立大学には世界初のビブリオバトル専門のサークルが生まれたりしていきました．また，2010年秋には東京都「言葉の力」再生プロジェクトのイベントである 「すてきな言葉と出会う祭典～「言葉の力」を東京から～」　のメインステージイベントの一つに取り上げていただき，二十回近い予選を行い，そのファイナリストが東京国際フォーラムのメインステージでビブリオバトルをするという大イベントも開催されました（観客400人以上！）．この様子はNHKの番組においてもビブリオバトル特集として取り上げて頂きました．

時代は変化しています．インターネットの普及，Amazonを始めとするネット書店の台頭，また，今後の電子書籍の普及可能性も睨んで，実店舗を持つ書店や図書館の危機感は日に日に増しています．小売の流通がインターネットの普及により，大きく変化し，実店舗の存在意義が問われてきているのは，書店や図書館業界のみに限った問題ではありませんが，技術的・社会的背景が変わる中で書店や図書館といった存在が，その世界において果たす役割も変わりつつあるのは確かでしょう．その中で，店舗や図書館がネット書店に対して優位に持つ機能の一つがコミュニティ機能だと考えられます．実際の空間でのふれあい，交流，出会いは実店舗や図書館でしか提供できないものです．そう考えると，これまで，著者から読者へ一方向的に書籍を流通させることを主機能としていた書店や図書館は，よりソーシャルな存在へと変化していく事が求められています．つまり，人が集い本について語り合い，また，人と人とがつながる場への変化です．そのような変化を起こすための，装置としてもビブリオバトルは有効なのではないかと考えています．奈良県立図書情報館をはじめ，全国の図書館でも少しずつビブリオバトルを開催する図書館も増えてきています．書店では紀伊国屋書店が，すでにビブリオバトルを定期的に開催し，毎回多くの観客を集め，店舗独自のコミュニティが生まれつつあります． そのなかで，2011年夏に 紀伊国屋書店主催によるイベント「ビブリオバトル in 紀伊國屋 大学生大会」が行われました．これは，関東の各大学で予選を行い，その決勝を新宿の紀伊国屋ホールで行うというものでした．大きなホールでの開催も初めてでしたが，多くの学生や書店，図書館関係者などがつめかけ初めての試みは独特な盛り上がりを見せたように思います．

もともと大学で大学生と研究員が勝手に始めた活動ということもあり，ビブリオバトルは大学を中心に広まってきていますが，その一方で，社会人や低年齢，高年齢層にも広がりつつあります．ビブリオバトルの魅力は，これまで，一人で読み，一人で感動し，喜んでいた読書を，人と語り合い，盛り上がる読書に転換する点にあるのだと考えます．つまり，個人に閉じた読書からソーシャルな読書への転換です．多くのメディアや著名人が若者の「活字離れ」を指摘しますが，私自身はむしろ若者は「活字密着」の時代に入っているのではないか，とすら思います．書籍を読む量は伸びていなくても，ネット上の文字コンテンツを大量に読み．メールやブログを大量に書き，公開し，時間を見つけてはツイッターでつぶやきます．書籍の出版点数はどんどん増え，大規模な書店にはとても読み切れない量の書籍があふれています．本や活字に向きあうことが当たり前になった時代だからこそ，それらをいかに楽しみ，ソーシャルに共有し人同士がつながっていく仕組みが必要になると考えられます．ビブリオバトルがそのような成熟した時代背景の中で，読書をソーシャル化するツールとして浸透していく事は，重要な意味をもっていると考えています．ビブリオバトルが多くの人々，多くの空で楽しまれ，少しずつ人と人，人と本，本と本とのつながりを生む書評を媒介としたコミュニケーションの場が広がっていく事を願っています．是非，皆さんも気軽にビブリオバトルを試して頂ければとおもいます．