

書評の相互作用が生み出す語りのメディア：ビブリオバトル

谷口 忠大¹

¹ 立命館大学

Bibliobattle: a medium connecting people through book review game

Tadahiro Taniguchi¹

¹Ritsumeikan University

キーワード：インフォーマルコミュニケーション，書評，社会的インタフェース，ゲーミング

1. はじめに

メディアは「会話」への参加者の表現活動，言語活動を制約し，現われ得るコミュニケーションの姿を変化させる．情報伝達を主眼に据えたコミュニケーションの図式では，メディアは送信者と受信者を媒介するチャンネルに過ぎず，メディアに於ける問題は，よく伝わるか，伝わりにくいかという効率性の問題であるかのような誤解を与える [1]．しかし，メディアに関わる問題はそれに留まらず，その場に参画する発話者，視聴者等がそのメディアを基礎にしながら，適応的に自らの表現活動，視聴活動を変化させる事により，行動の様式自体が変化していく過程こそ本質的である．コミュニケーションを自律的な主体の適応行動を中心に理解する事が重要になっている [2]．本発表では，筆者らが提案しているビブリオバトルという知識共有等のためのコミュニケーションの場づくり手法について概説する．書評を媒介としたコミュニケーションの場づくりにゲームとしての仕組みを付加することによって，自己組織化的に参加者にとって意義深いコミュニケーションの場が生まれる．

コミュニケーションのためのメディアのデザインは，情報通信技術が身近になることによって，我々研究者やサービス開発者にとって，より身近になり我々の手に降りてくるようになった．例えば，旧来のテレビメディアを通じたマスコミュニケーションは社会制度的な仕組みであり，一中小企業や個人が，そのメディア自体をデザインする事のできるものではなかった．これに対して，mixi, Wikipedia, Twitter などといった今や社会的影響の大きなコミュニケーションメディアも，当初は小さな存在であったベンチャー企業や個人がデザインしたものであり，一定の知識さえあればコミュニケーションのためのメディアを構築出来る時代に入っているといえる．これと同時にコミュニケーションのメディアをデザインするという概念自体が，社会化，大衆化されてきたと言えるだろう．

メディアの設計は，他の人工物のデザインと同様に，機能のデザインであると共に，制約のデザインである．そしてその制約の中で，適切にコミュニケーションしようとする適応的な参加者の手により，そのメディア

の特徴的な振る舞いが現われるようになる．例えば，一般的な電子メールでは基本的にはプレインテキストしか送受信しないために，感情表現が困難になり，それを補完する為に顔文字 (face mark) が生まれた．2ちゃんねる掲示板では，これがさらに発展しアスキーアートとなった．mixi では招待制でしか，登録できない仕組みを作ることにより現実世界の人間関係というコンテキストが WEB 上のインタラクションに投影され，日記を通じたコミュニケーションを活性化させた．Twitter は 140 文字の制約を導入することにより日記を書くほどの負荷は与えず，フォローという承認を必要としない単方向のグラフ構造とあいまって，非常にインフォーマルなコミュニケーション空間の実現を果たしている．

このようなメディアの設計はネット空間に限定されたものではない．コミュニケーションの場づくりを上手く設計することで，これを実空間においても実現する事は可能である．ゲーミングは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「型」をもたらす，参加者の参画を得，そのルールが無い場合よりも意義のあるコミュニケーションをもたらすデザインであるともいえる．筆者らは本という知識の媒介物に対する，語りとしての書評をゲームとして行う事により，より効果的に人と人，人と知識が媒介される場づくりとしてビブリオバトルを提案している．ここでは本は主たるメディアではなく，その場がメディアの中心となる．本稿ではビブリオバトルについて概説すると共に，その仕様の一つである「チャンプ本を決める」というゲーム性を担う項と，それがもたらす効果を記述する．

2. ビブリオバトル

ビブリオバトルは参加者が集まり書籍を紹介しあうことにより，情報共有を行い，またそれを配信する枠組みである．その場の「語り」にいくつかの制約とルールが含まれることで，効果的なコミュニケーションの場となる．ここで含む情報とは，(1) 書籍の内容についての情報のみならず (2) 紹介した人間の興味や知識，人間性についての情報を含む．また，近年容易と

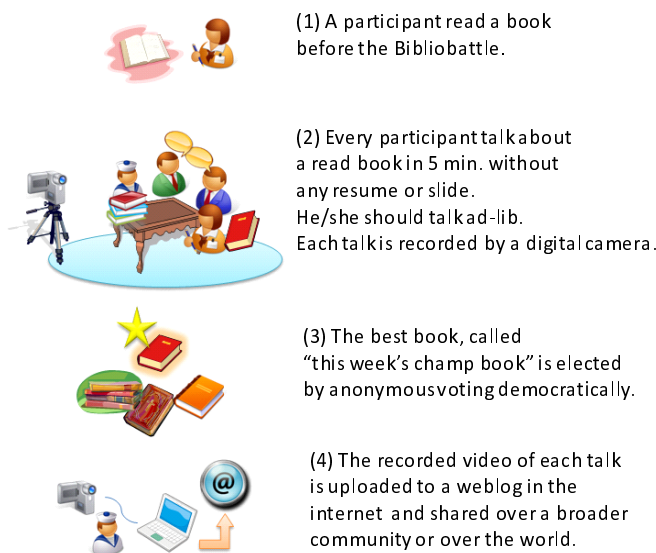


図1 ビブリオバトルの実行プロセス

なったインターネット上の動画投稿を用いてより多くの人々へと動画を発信する事により、そこでの書籍紹介というコンテンツの再利用を可能としている。このローカルなコミュニケーションの場のデザインと、動画共有によるより広い層へのグローバルな発信という、コミュニケーションの場のデザインの二重性もビブリオバトルの特徴の一つであるが、本稿では前者のローカルな場づくりに焦点を当てる。筆者らは過去約三年間の継続的な実践によりその有効性を検討してきた。以下、簡単にビブリオバトルの実施手順について述べる。

2.1 ビブリオバトルの手順

2.1.1 事前準備

まず、ビブリオバトルの参加者のメンバーを募る。このときに集まりはある程度オープンであった方が望ましい¹。ビブリオバトルでは、まず、参加者は書籍の紹介者であるプレゼンターと、単なる視聴者であるオブザーバに分かれる。出来る限り全ての参加者がプレゼンターである方が望ましいが、人数の構成や、参加者の意欲の問題もあり、プレゼンターになることを強制するものではない。プレゼンターは自らが適当であると考えた書籍を一冊以上読んでくる。このときの書籍は、他人が推薦しても構わないが、最終的には本人が適当であると考えた書籍を持参すべきである。紹介する本を自らが選ぶことによって、その書籍自体が紹介者の個性や興味を表象するシンボルとして作用するため、自らが紹介する書籍を選ぶという行為は重要である。これを通して他の参加者はそのプレゼンターの興味や考え方に気づくことができ、その書籍自体のコンテキストを理解することになる。開催場所の制限は

¹実運用上は、コミュニティ内の声かけや、ピラ、ブログなどでの訴求、twitterでの告知などがなされる。

特になく、研究室や会議室で行なう事例が多いが、街中のカフェやイベントスペースで開催したという事例もあり、非常に広い場所で適用可能である。また、当日の撮影用にデジタルカメラを準備する。

2.1.2 当日の流れ

プレゼンター（4～8名程度が望ましい）が、順番を決めそれぞれ5分で読んできた書籍について即興でのプレゼンテーションを行う。この時、事前にレジメやスライドは準備せず、シンプルに5分間のカウントダウンタイマーを回しながらアドリブでプレゼンテーションを行う。この5分間という時間制約の中で、語りが生み出されるということも重要な要素である。各プレゼンテーションはデジタルカメラで動画録画し、保存する。その後、3分間程度でオブザーバを含め全員でざっくばらんに議論を行い、プレゼンテーションに基づきながら、各書籍の価値を吟味したり、プレゼンターの考え方や、オブザーバの興味との共通点について語り合ったりする。

2.1.3 相互投票

全員の発表が終わった後に無記名投票による多数決で「どの本が一番読んでみたくなったか？」という投票を行い、今週の「チャンプ本」を決定する。この時、自分の紹介した本には投票しないという紳士協定は守るようにし、無記名投票を行なうのは、そのコミュニティ内での権威のある人間の声が大きくなりすぎたり、人間関係の配慮から水平的な関係の上での素朴な意見を投票の上に反映できなくなったりすることを避けるためである。

2.1.4 終了後の動画共有

会の終了後には動画を動画共有サイトにアップロードし、これをブログなどにまとめ上げることで、会に参加できなかった人や、参加した人が後日閲覧する事を可能にする。また、これがウェブ空間上でのネットワークを生み出す契機となる。これは、必ずしも必須では無いが、これを行う事によって、その場のプレゼンテーションにはより緊張感が表れるという効果もある。また、一回きりで消えていくプレゼンテーションでは無くなることで、プレゼンテーション自体を大切に行なうようになるという副次的な効果もある。

動画共有サイトとしてはYoutubeなどを利用することが可能である。著者らは独自にビブリオバトルの公式サイト[6]において(<http://www.bibliobattle.jp/>)Youtube上でビブリオバトル関連動画をまとめ上げるサービスを構築しており、少数の規約に則ってYoutube上に動画をアップロードする事で、この閲覧サービスを利用することが出来るようになる（詳しくは[7]参照）。

筆者らは先行研究[3, 4]に於いて、基本的な書評を通じた情報共有の他に、(1) コミュニケーション能力開発支援機能 (2) 良書探索機能 (3) コンテンツ生成機能 (4) コミュニティ生成機能 という4つの機能をビブリオバトルが持つ事を指摘し、(3) コンテンツ



図2 カフェでの開催風景



図3 街中のイベントスペースでの開催風景

生成機能を場としてのビブリオバトルが持つ事を感性評価実験を用いて示したが、次節では、むしろビブリオバトルが「チャンプ本」を決める事により得られる(1)(2)について論述したい。

2.2 ゲームとする事による効果

ビブリオバトルは普通の書評会とどう違うのだろうか。集まって本を読む、書評をするという読書会、書評会とビブリオバトルの大きな違いの一つに「チャンプ本」を決めるというルールがある。この「チャンプ本」を決めるというシンプルなルールが、ビブリオバトルを介したコミュニケーションにある種の「自己組織化」現象を生み出して行くと考えられる。その結果生まれるのの主たる効果が、前述した(1)コミュニケーション能力開発支援機能(2)良書探索機能である。これはまさにゲーミングとしてのビブリオバトルが持つ参加者へのフィードバック機能といえる。

参加とそこで勝つための努力というダイナミクスはゲームというメディアの持つ特徴である。フットサルのようなスポーツ(ゲーム)に得点や勝ち負けが無ければ、参加者は楽しんで遊ぶ事は出来ず、勝ちたいために練習が促進されることもない。過度にならない程度にある種の勝敗が導入されることで、承認欲求[5]を核としたインセンティブが働くことになる。同様の事がビブリオバトルにも言える。漫然と本を照会し合うという行為では、メディアは書評する人間の語りでしかなく、その場の持つ力というのは小さい。一方で、ビブリオバトルでは、その場をバトル、すなわちゲームにする事により、ビブリオバトルという場が、自己組織化的により実りあるメディアとして機能するよ



図4 プレゼンテーション動画の例

うにデザインされている。それは、「パス回し」から「フットサル」になることで、参加者の努力や楽しさを強化している事と構造的に同じである。

この「チャンプ本」を決める事の波及効果について考える。実際に自分の紹介した本で「チャンプ本」、すなわち「参加者から最も読みたいと思われた本」の称号を得ようとする、当然ながら参加者の多くが興味を持つ本であればあるほどその可能性は高くなる。すると、自然と発表者が「みんなが好きそうな面白い本」を持ってくる努力を始める。また、短時間で内容を理解してもらうためには、5分間の限られた時間で、できるだけ平易な言葉で効果的にプレゼンを構成し、アドリブでコミュニケーションを図る必要があらわれていく。これが、エンタテインメント性を高め、本人のプレゼンテーション能力を向上させることにも大きくつながっていくのである。また、これらの「チャンプ本」を決めるというプロセスが上司や教員といったような特権的な誰かによってなされるのではなく、その場の参加者により水平的になされることによって、このフィードバックは参加者の内出来るだけ多くの人にとって実りあるものであるという評価基準となる²。さらに、投票による「チャンプ本」の決定のプロセスでは、各参加者が自らの気に入った書籍、気に入ったプレゼンテーションに投票する事になるが、この過程で他の人の評価が自らのものと大きく違うことに、気づき、参加者の価値観、解釈系の多様性に気づくことにもなる。書評という語りのみならず、全員参加で評価するということが、参加者の相互理解を加速させるものと考えられる。

「チャンプ本」を決めるという仕掛けにより、参加者の「自分の関心を他人にわかてもらいたい」という潜在的欲求にアプローチし、参加者は楽しくその場を遊ぶと共に知識を得、また、プレゼンテーション能力を洗練させていく、そしてまた、より興味の持たれる面白い本を探してくる、という好循環サイクルを産み出すのがビブリオバトルの中心的な狙いとなっている。

²大学や企業で展開する際には、この点に十分注意し、権限を持つ人間はオーガナイザーや進行役に徹することが求められる。

3. まとめ

本稿では、書評の相互作用が生み出す語りのメディアとしてのビブリオバトルについて概説を行い、その効果について論述した。「チャンプ本」を決めるというゲーム的な仕組みを実環境でのコミュニケーションの場に持ち込むことにより、波及的に様々な自律的活動を参加者に促すことが出来、効果的な場づくりが可能となる。

「プレゼンテーションは5分以内」というような制約とともに、このようなゲームとしてのインセンティブ設計を組み合わせることによるコミュニケーションの場、メディアのデザインは、設計の対象として意義深い対象であろう。しかし、ビブリオバトルで生起する現実の現象は多様であり、かつ、相互に関係しあっているために、その評価は困難である。本稿では、実験を通じた数値的評価などをこの系について行うところまでは出来なかった。このようなローカルなコミュニケーションのメディアは多くのゲーミングと同様に、一回性のコトであり、マスコミュニケーションの分析などよりも定量的評価は難しい。前述したようなビブリオバトルの場から生まれる、自己組織化的なダイナミクスをどう把握するかという問いは当該研究分野においては重要な問いであり、今後の課題である。

謝辞

ビブリオバトルの仕組みについての更なる洗練と、普及、尽きないアイデアの提供を行なってくれているビブリオバトル普及委員会各位に感謝の意を表す。また、本研究を行うに当たり、「不便の効用を活用したシステム論の展開」(平成21年度-25年度、科学研究費補助金基盤研究(B))及び「記号過程を内包した動的適応システムの設計論」(平成19-23年度、科研費学術創成、19GS0208の一部支援を受けた。

参考文献

- [1] 西垣通. 基礎情報学- 生命から社会へ. NTT 出版, (2004)
- [2] 谷口忠大. コミュニケーションするロボットは創れるか -記号創発システムへの構成論的アプローチ-, NTT 出版 (2010)
- [3] Tadahiro Taniguchi, Hiroshi Kawakami and Osamu Katai Bibliobattle: Informal community scheme based on book review sessions The 8th International Workshop on Social Intelligence Design (SID2009), pp. 92-98 .(2009)
- [4] 谷口 忠大, 川上 浩司, 片井 修ビブリオバトル: 書評で繋がりを生成するインタフェースの構築 ヒューマンインタフェースシンポジウム 2009, in CD-ROM .(2009)
- [5] 太田肇. 承認欲求- 「認められたい」をどう活かすか? 東洋経済新報社, (2007)

[6] 知的書評合戦ビブリオバトル公式サイト, <http://www.bibliobattle.jp/>

[7] 知的書評合戦ビブリオバトル動画配信サービス <http://www.bibliobattle.jp/movie>