

優秀賞

書評合戦ビブリオバトル ～ RPG で本の楽しさを見つける～

小松 雄也 (団体代表・社会起業家：神奈川県)

書評合戦ビブリオバトルとは参加者が一人五分間で自分の好きな本を紹介し、それぞれが読みたくなった本 (=チャンプ本) を全員で投票して決める「本を通して人を知る、人を通して本を知る」ことをテーマにした書評のコミュニケーションゲームです。文部科学省は「子どもの読書活動の推進に関する基本的な計画」においてもビブリオバトルの普及に言及し、昨今の教育現場で注目を集めています。

現在、日本の教育現場では「不読者」という一か月に一冊も本を読まない生徒の割合が問題視されており、2016年の調査では小学生は4.0%、中学生は15.4%、高校生は57.1%という数字が出ています。(全国学校図書館協議会「第62回学校読書調査」より抜粋) 読書は、自分から積極的に意味を理解しようとする姿勢を身に着けるための絶好の手段であり、読書の習慣は人に対して積極的に向かう基礎力を養います。高校生の半数以上が本を読まない現状が続くと、豊かな言語能力を育む機会のないまま社会に出る若者が増え続ける恐れがあります。この状況を変えるため「書評合戦ビブリオバトル～ RPG で本の楽しさを見つける～」を提案します。

今回提案するゲームでは、従来の教育の中心であった「読む」「書く」ことに加えて、より直接的なコミュニケーション手段である「聞く」「話す」といった4つの能力を核に進行します。キャラクターの強さはこれら4つの項目のバランスによって変化します。「聞く」「話す」ためには、カフェや公園に出かけて自分以外のプレイヤーと積極的にコミュニケーションをとる必要があります。「読む」「書く」能力を上げるためには従来のRPGと変わらず個人でも訓練することができますが、主人公が強くなるためには4つのパラメーターがバランスよく育たなければならないため、ゲームを進めるためには必然的に他者をコミュニケーションをとります。ゲームを通じて、本を読むことの楽しさに触れることができればと思います。