

コントラクトブリッジ実践的教授法の研究(4)

清水映樹[†] 滝沢武信[†]

コントラクトブリッジはオークションとプレイの2段階で成り立っているゲームである。コントラクトブリッジをまったく知らない人に教える場合でも、最初から複雑なビディングシステムを覚えさせなければならない。早稲田大学では比較的短期間でも教えられる新たな実践的方法を提案し、実際に入門者向けセミナーで試みた。本稿では、その継続として開講した授業の3年度目の事例を報告する。

A Consideration about Practical Teaching Method of Contract Bridge (4)

Eiki SHIMIZU[†] and Takenobu TAKIZAWA[†]

Contract bridge is a game consisted of two stages of the auction and the play. Even when telling people who don't know contract bridge at all, it's necessary to make them remember complicated bidding system from the beginning. We proposed the new and short practicing way and experienced a seminar for actually guiding newcomers. In this article, the authors discuss a case study of the course (the 3rd year) that is continuance of the seminar at Waseda University.

1. はじめに

早稲田大学メディアネットワークセンターでは、ゲームの科学研究所で研究しているブリッジ教授法に基づいて、2008年10月から2009年1月にかけて、コントラクトブリッジ（以下、ブリッジと略す）の入門者向けセミナーを実施し[1]、その成果を受けて2009年2010年にはほぼ同一の内容で正規科目の授業を設置した[2][3]。本稿では、その継続として2011年4月から実施した授業での事例を報告する。

2. 授業の概要

授業はこれまでと同様、春学期（2011年5月から2011年8月）、秋学期（2011年10月から2012年1月）とも同一内容で行った。ただし春学期は日程の関係でアドバンスコースは実施しなかった。シラバスの抜粋と受講者数の実績を表2-1に示す。

表 2-1 講習内容と受講者数の実績

回	タイトル	テーマ	2011 春学期	2011 秋学期
1	ブリッジの基本	トリックテイキングのルール	24	24
2	ミニブリッジのやり方	ブリッジのルールとスコア	28	25
3	ノートランププレイ	アナーの昇格とエスタブリッシュ	25	22
4	トランププレイ	ドロートランプとラフ	20	23
5	フィネス	フィネスとドロップ	26	21
6	試合	ミニブリッジのチーム戦	28	21
7	ビディングシステム	システムの成り立ち	22	21
8	オープンとリビッド(1)	1スータハンドのビッド	21	20
9	オープンとリビッド(2)	バランスハンドのビッド	28	16
10	オープンとリビッド(3)	2スータハンドのビッド	24	16
11	競り合いのオークション	オーバーコール	25	15
12	ディフェンス	ディフェンスの約束事	25	18
13	試合	コントラクトブリッジのチーム戦	25	15
14	アドバンスコース(1)	スラムアプローチと上級プレイ	-	22
15	アドバンスコース(2)	システムの補足と上級プレイ	-	16
			321	295

[†] 早稲田大学ゲームの科学研究所
 Game Sciences Laboratory, Waseda University

3. これまでとの違い

3.1 春学期授業

(1) 授業の構成

基本方針はこれまで通りとし、授業の進め方や講義内容についても原則としてこれまでと同様にした。基本方針は次の5つである[1]。

- ・ミニブリッジから始め、プレイの基本を身につけさせる
 - ・ハンドを3HCPレンジで分類し、ハンドの強さの感覚を身につけさせる
 - ・テキストは使用せず、その場で理解できることだけを説明する
 - ・チーム戦形式での実戦を重視し、運に左右されないゲームであることを実感させる
 - ・特定のビディングシステムにはこだわらず、ビッドの考え方を理解させる
- 講義内容を絞り、実習中に各テーブルで適宜補足する方法もそのまま踏襲した。

(2) 改善点

2010年度授業で指摘された問題点[3]のうち、受講者の修了レベルが低下したことに対しては、復習用の小テストを継続して実施することで基本的なプレイテクニックの定着を図った。具体的には、2010年度後期授業で使用した「South からリードして何トリックとれるか」という基本問題[3]を毎週8問、5週にわたって出題し、宿題として提出させた。また修了試験のときには宿題から抜粋した18問を出題し、結果を比較した。対象となった受講者は9名である。結果を表3-1に示す。

表 3-1 宿題と修了試験での正答数（全18問）春学期

項番	受講者	A	B	C	D	E	F	G	H	I	平均
1	授業宿題	8	4	18	8	18	12	13	9	17	11.9
2	修了試験	15	8	18	17	18	18	15	18	18	16.1
3	正答数差	+7	+4	-	+9	-	+6	+2	+9	+1	+6.3
参考	試験得点	27	-	31	20	43	36	30	27	36	31.3

注) 修了試験は45点満点(上記問題は含まない)。受講者Bは未提出

宿題の時点で満点が2名おり、他の7名も全員正答数が増えている。特に受講者A、D、F、Hは著しく正答数が増え、受講者F、H、Iは修了試験で満点をとった。これは授業を重ねるにつれて基本テクニックが定着していったことを示唆しており、2010年度からの改善策の効果が表れたものといえる。一方で受講者Bは正答数が増えているものの修了試験での正答は8間にすぎず、基本的なことが身につけていないと思われる。個人の問題もあるが、教え方にもさらなる工夫が求められよう。

(3) 問題点

今回は宿題という形で小テストを実施したが、答案を提出しない受講者も多かった。また欠席者に対しては出題すらできず、翌週出席したとしてもその週の講義を聴いていないためにうまく考えられなかったようで、未提出になりがちであった。結果、出席数によって受講者のレベルにますます差が開いていくことになった。

3.2 秋学期授業

(1) 授業の構成

第1週目の授業でアンケートをとり、受講目的や興味の対象、得意なゲームなどによって4人ずつ7グループに分けた。第2週目からは座席を固定し、授業を進めた。狙いは次の3つである。

- ・受講者同士、1チーム4人の連帯感を高めること
- ・補足説明のテーマをチームごとに变えて、興味を持続させること
- ・得意なゲームと比較することによって、理解しやすくすること

(2) 春学期からの改善点

小テストを実施する前にその練習として残り2枚の簡単な問題を出題し、トリックテイクの概念が理解できたかを見ることにした。South からどちらかのカードをリードしたとき、それぞれ何トリックとれるかという問題である。例を図3-1に示す。

No.1		S -				H4	
NoTrump		H A		D -			
		C 4					
S -		N		S -			
H K		W E		H Q			
D 7		S		D -			
C -				C 7			
		S -				D9	
		H 4					
		D 9					
		C -					

図 3-1 最初の問題の例

提出したのは18名で、8問全問正解9名、7問4名、6問1名、4問3名、3問1名であった。4問正解の3名のうち2名が前述の修了試験18問を提出し、1名は15問、もう1名は5問正解だった。また3問正解の1名は18問全問正解した。直接の効果はまだ何ともいえないが、受講者の理解度を見るには有効な手段であると思われる。

また全体の底上げのため、秋学期は復習用の資料を作成しハンド解説とともに配付することにした。内容はその週のテーマにおける大事なポイントをまとめるとともに、講義では説明し切れなかった内容についても具体例を示しながら解説したものである。加えて「まず長いスートのエスタブリッシュを考える」のように考え方のセオリーを簡潔に示し、受講者の「プレイ中のとまどい」を減らす工夫をした。

なお春学期同様、基本問題を毎週8問、5週にわたって出題し、修了試験との比較も行った。対象となった受講者は4名である。結果を表3-2に示す。

表3-2 宿題と修了試験での正答数(全18問)秋学期

項番	受講者	A	B	C	D	平均
1	授業宿題	11	12	15	11	12.3
2	修了試験	12	18	18	15	15.5
3	正答数差	+1	+6	+3	+4	+3.5
参考	試験得点	24	39	39	32	33.5

注) 修了試験は45点満点(上記問題は含まない)

正答数は全員が増え、受講者B、Cは修了試験で満点をとった。受講者Aも正答数が増えて12問になったが、同じ問題を間違えており、正しく理解した結果とは思えない。このような受講者を除けば、サンプルはまだ少ないが、試験の平均点も上がっており、復習用の資料には一定の効果があったと思われる。

(3) 問題点

1チーム4人を固定し、13週目の試合に向けてパートナーシップを築いてほしかったのだが、たびたび欠席する受講者も多く、最初のメンバだけでチームが作れたのは7チーム中1チームだけだった。一方で復習用の資料はレベルアップに効果があったと思われるものの、講義を聞いていない欠席者のフォローにはなり得なかった。

4. 成果

4.1 実践的教授法の成果

セミナーから2011年度までの、実質受講者と修了者(単位取得者)、うち初心者とその中で即戦力といえるレベルの人数、およびそれぞれの比率を表4-1に示す。

表4-1 成果

項番	講座 区別	受講者 T	修了者 M	比率 M/T	初心者 B	比率 B/M	即戦力 P	比率 P/M
1	セミナー	6	5	83%	3	60%	2	40%
2	2009 前期	14	12	86%	10	83%	5	42%
3	2009 後期	19	16	84%	12	75%	5	31%
4	2010 前期	18	13	72%	9	69%	5	38%
5	2010 後期	17	10	59%	6	60%	0	0%
6	2011 春学期	29	26	90%	11	42%	5	19%
7	2011 秋学期	26	18	69%	11	61%	5	28%
	合計	129	100	78%	62	62%	27	27%

(注) 実質受講者：途中1~3回で放棄した者は含まない。

初心者：ボード数をこなし、その都度学んでいけば問題ないレベル

即戦力：このまま一般の競技会に参加しても迷惑をかけないレベル

2009年度では、講座を修了した4人に3人は一応プレイができるようになり、さらにその半数はブリッジプレイヤーといえるレベルまで成長したと結論づけ[2]、2010年度では後期で顕著に修了レベルが低下したと報告した[3]。

2011年度の結果をみると通期ではこれまでとほぼ同様の比率になっているが、春学期と秋学期では顕著な違いがある。春学期は修了者数が多く、秋学期は少なかったのに、初心者レベルおよび即戦力レベルまで成長した受講者の数は同じであった。すなわち春学期は底上げを狙って小テストを継続した結果、大多数がある程度のレベルまでは到達したものの、ブリッジプレイヤーといえるレベルまで成長するには至らなかったわけである。その一線を越えるにはまた新たな方策が必要であると考え、秋学期では復習用の資料を作成したのであるが、結果的にはもともと素養があると思われる受講者のレベルをさらに引き上げるだけにとどまり、全体の底上げには逆効果だったともいえる。

それでも2010年度で低下したレベルが回復したことは確かであり、これまでの方法に加え、新たな改善策も有効であることが確認された。

4.2 試験の結果

修了試験は、これまでと同じくビッドからハンドを想像する問題[1]、ステイマンと4thBestの理解を問う問題[2]である。それぞれで誤った答を記入した人数とその比率を比較した。結果を表4-2および表4-3に示す。

表 4-2 誤答した人数と誤答率(1)

項番	講座 区別	受験者 T	誤数 1 X	比率 X/T	誤数 2 Y	比率 Y/T	誤答者 Z=X+Y	比率 Z/T
1	セミナー	5	0	0%	2	40%	2	40%
2	2009 前期	12	4	33%	1	8%	5	42%
3	2009 後期	19	8	42%	4	21%	12	63%
4	2010 前期	13	4	31%	0	0%	4	31%
5	2010 後期	10	0	0%	1	10%	1	10%
6	2011 春学期	25	6	24%	3	12%	9	36%
7	2011 秋学期	18	3	17%	1	6%	4	22%
	合計	102	25	25%	12	12%	37	36%

表 4-3 誤答した人数と誤答率(2)

項番	講座 区別	受験者 T	誤数 1 X	比率 X/T	誤数 2 Y	比率 Y/T	誤答者 Z=X+Y	比率 Z/T
1	2009 前期	12	3	25%	4	33%	7	58%
2	2009 後期	19	7	37%	10	53%	17	89%
3	2010 前期	13	4	31%	4	31%	8	62%
4	2010 後期	10	4	40%	3	30%	7	70%
5	2011 春学期	25	4	16%	9	36%	13	52%
6	2011 秋学期	18	5	28%	7	39%	12	67%
	合計	97	27	28%	37	38%	64	66%

表 4-2 から 2011 年度秋学期のレベル向上が窺えるが、表 4-3 からは特に改善傾向が読み取れない。修了試験はその前提となる講義を聴いているか否かに大きく依存しており、復習用の資料だけでは受講者の理解に限界があると思われる。

5. 問題点と今後の課題

受講者の修了レベルに顕著な差が見られるのは 2009 年度前期から一貫して変わらない傾向である[2]。今後の課題は全体の底上げと修了レベルの向上であるが、そのために出席率を高めることも重要であると述べた[3]。しかし 2011 年度春学期では、出席率の高さに対して初心者比率が低く、単純に出席率を高めれば自動的に修了レベルも向上すると考えるのは危険であるとわかった。

表 5-1 にこれまでの出席状況と初心者比率（表 4-1 の B/M）を示す。

表 5-1 出席状況

項番	講座 区別	実質 受講者	欠席 0 回	欠席 1 回	欠席 2 回	平均欠 席回数	平均 出席率	初心者 比率
1	セミナー	6	1	0	2	3.7	76%	60%
2	2009 前期	14	4	3	1	2.5	83%	83%
3	2009 後期	19	5	4	4	1.9	87%	75%
4	2010 前期	18	3	3	4	3.2	79%	69%
5	2010 後期	17	3	2	2	4.2	72%	60%
6	2011 春学期	29	8	6	4	2.3	85%	42%
7	2011 秋学期	26	2	3	3	3.8	75%	61%
	合計	129	26	21	20	3.5	77%	62%

(注) 平均出席率：平均出席人数／実質受講者

これまでいくつかの改善策を講じてきた[3]が、2011 年度の結果を受け、それらの目的が全体の底上げなのか一部のレベル向上なのかを改めて見直す必要がある。今後は修了レベルにますます差が開いていかないよう注意して改善策を検討していきたい。

6. おわりに

2009 年度から継続して、単位取得済みの学生に任意の授業参加を認めてきたが、2011 年度春学期は 5 名、秋学期は 10 名が随時参加した。彼らは必ずしも成績優秀ではなかったが、いまやほとんど全員がブリッジプレイヤに成長している。

謝辞 ブリッジの正規科目を 2011 年度も継続して開講するためご尽力頂いた皆様
に、謹んで感謝の意を表す。

参考文献

- 1) 清水映樹, 滝沢武信: コントラクトブリッジ実践的教授法の研究, 情報処理学会研究報告, 2009-GI-21, pp.93-100 (2009)
- 2) 清水映樹, 滝沢武信: コントラクトブリッジ実践的教授法の研究(2), 情報処理学会研究報告, Vol.2010-GI-23 No.6, pp.1-4 (2010)
- 3) 清水映樹, 滝沢武信: コントラクトブリッジ実践的教授法の研究(3), 情報処理学会研究報告, Vol.2011-GI-25 No.5, pp.1-4 (2011)
- 4) JCBL HP <http://www.jcbl.or.jp>
- 5) 東京大学 全学体験ゼミナール 『考える力を養う「コントラクト・ブリッジ」』 HP <http://lecture.ecc.u-tokyo.ac.jp/~sbob/bridge/index.html>