

英語スピーキング不安を軽減する試み

— AI（人工知能）アプリを使って話す機会を増やす —

阿部牧子

キーワード：外国語学習、動機づけ、スピーキング不安

要旨

外国語学習が成功するための要因として、学習者の不安（anxiety）は強い影響力を持つとされる。英語四技能（読む・書く・聞く・話す）のうち特に「話す」ときに学習者が感じる不安は大きく、学習の障害になっている。学習者の話す機会が増えることで学習者が話すことに慣れ、不安は軽減される可能性があると考えられる。音声認識アプリ Siri を使って英語を話す課題を学生に課し、話す機会が増えることで学生が感じている不安感が変化するのか調査した。

1 はじめに

“Practice makes perfect”。日本語ではしばしば「習うより慣れよ」と訳されるこのことわざは、「物事は人に教わるよりも自分で直接体験してゆく方が身につく（広辞苑 第六版）」という意味である。英語で話すことを「直接体験してゆく」機会は、英語が第二言語ではなく外国語である日本における英語学習者にとっては、非常に限られている。学習者が英語で話す機会は、一步教室を離れるとなかなか得られない。学習者に Practice をもっと気軽に、時と場所を限らずに話す機会を提供できる Artificial Intelligence（人工知能）音声認識アプリ Siri は、iPad などに搭載されている。このアプリはスマートフォンにも標準装備されており、昨今の大学生はほとんどが所持している。本研究調査が行われた大学では新入学生に iPad を無償配布しており、授業で活用したり、授業外でも e-ラーニング等に使ったりすることが推奨されている。授業内外で iPad を活用し Practice を重ねれば、英語を話すことに「慣れる」ことができ、スピーキングスキル向上に役立つのではないかと考えた。

2 英語を話すことに関する学生の意識

2016年10月から12月にかけて、本研究調査が行われた大学を含む全国15大学の学生1163

名の協力を得て、各大学の教員が学生の英語・英語学習に対する態度に関する調査を行った（望月他，2017）。授業を学習推進意欲を高める場としてとらえ、効果的な英語授業実践を提案することを目的とした質問紙調査であった。欠損値を含むデータを除いた 1159 名のデータを使用した。回答法は 6 件法で、「まったくあてはまらない」場合を 1, 「よくあてはまる」場合を 6 とした。全 53 項目の中から、「英語を話す」ことに関わる項目を抜き出し、全体の 1159 名と本調査の対象者 50 名を比較したのが表 1 である。

英語を話すことに関する調査項目の平均値の比較

質問項目	本調査対象者	全体
英語が話せる自分の姿を想像できる	2.33	2.96
自分が外国人と英語で話している状況を想像することができる	2.53	2.95
英語が話せるようになりたい	4.14	4.70
英語が実際の会話でどのように使われているのかに興味がある	3.61	3.95
英語の授業で英語を話すときは、落ち着かない感じがする	3.51	3.60
英語がうまく話せたら、もっと多くの外国人と知り合いになれるの にと思う	3.88	4.54
外国から来た人たちとコミュニケーションを取るために英語が できるようになりたい	3.61	4.44
英語母語話者と話さなければならないとしたら、不安な感じが すると思う	4.35	4.37

表 1：英語・英語学習に対する態度に関する調査より（本調査対象者： $n = 50$, 全体： $N = 1159$ ）

英語に苦手意識を持つ学習者が、英語学習のモチベーションを維持するのは難しい。Dörnyei (2009) によると、学習者自身になりたいと思う英語使用者としての自己像を明確に描けているほど、動機づけがなされるとされる。しかし、英語を日常的に使用する機会の少ない日本において、英語に対する苦手意識の高い学生にとってそのような自己像を描くのは簡単とは言えないであろう（鈴木・阿部・松本，2018）。表 1 によると、学生は「外国から来た人たちとコミュニケーションを取るために英語ができるようになりたい」（平均値 4.44）のにもかかわらず、「英語母語話者と話さなければならないとしたら、不安な感じがする」（平均値 4.37）と答えている。この質問項目には、本研究調査対象の学生も高い平均値を示している（平均値 4.35）。この「不安な感じ」は、外国語で他者とコミュニケーションを取ろうする時に感じる不安であると考えられる。

3 不安に関する研究

理想自己像形成が学習を促進する情意要因である一方で、外国語を学習する際の不安は学習を阻害することが多くの研究で確認されてきた（Horwitz, Horwitz, & Cope, 1986; Woodrow, 2006; Young, 1990）。Young（1990）は、授業中の言語活動と教師の態度に関して、スピーキング不安の原因を質問紙で調査した。彼女は質問紙の結果について、「コミュニケーション不安（communication apprehension）」、「社会的不安（social anxiety）」、「自尊心（self-esteem）」を不安の構成要素として説明した。生徒が最も不安を感じる授業中の言語活動はクラス全員の前で話すことであり、教師が生徒の間違いに寛容な態度“a non-harsh attitude”（p.551）であれば、生徒の不安は軽減することがわかった。

不安感外国語学習を阻害するという研究報告が多くあるなか、学生がどのような時に不安を感じるのかを明らかにしようとした研究も少なくない。北條（1996）は日本人大学生を被験者として授業中に感じる不安についてのアンケート調査を実施し、学生は「皆の前で英語で話」したり「準備してきた英会話を全員の前で発表」したりすることに強い不安感を抱くことを明らかにした。一方で学生は、「教師の後について繰り返」したり「全員で英文を音読」したりするという、個人が注目を浴びない学習活動ではあまり不安を感じないことがわかった。また、教師が学生の間違いを大げさにとらえず、「間違いはだれでも犯すものであるという態度を取れば学生の不安感が低くなる」（pp.60-61）という、Young（1990）と同様の結果が確認された。河内（2016）は大学生の英語学習不安について、英語専攻者と非専攻者に差がみられるのかどうかも調査した。不安をもたらす最大のものは「スピーキングをひとりで、準備なしで、人前で行う状況」（p.33）であり、英語専攻非専攻にかかわらず同様の傾向であった。学習者の不安軽減に有効なのは十分な事前練習であるが、学習者は不安だからこそ練習するという考え方もできる。不安だからもっと勉強し、勉強することによって習熟度が上がり、その結果不安が軽減されることになれば、不安は必ずしも悪影響を及ぼすとは限らないと河内は述べている。

前述の英語・英語学習に対する態度に関するアンケート調査で高い平均値であった項目「英語母語話者と話さなければならないとしたら、不安な感じがする」の「不安」は、Young（1990）が区分した前述の不安の構成概念（コミュニケーション不安、社会的不安、自尊心）が入り混じっている思いともとれる。学習者が入念な準備を行うことが不安軽減につながるという報告がある（河内、2016）が、事前練習によって不安が軽減するのは、準備することがあらかじめはっきりしているプレゼンテーションなどであろう。では前述のアンケートで平均値が高かった「不安な感じ」を、和らげることはできないだろうか。完全には準備できないのが、コミュニケーションの手段として使う英語である。相手の発話に臨機応変に対応するという、準備できない部分が多

分にあるコミュニケーションは、英語力に加えて学習者の性格や積極性などの情意要因も関わってくる。そもそも日本人が日本で外国語（英語）を使って行う口頭コミュニケーションの場は限られているので、教室の外でも英語を使う場を作らないと、英語でのコミュニケーションに対する自信や能力は育たないであろう。実際のコミュニケーションでは、相手の発話の一部あるいは全部を聞き取れないというリスニングの不安も考えられるが、聞き取れることを前提にしている、なかなかしゃべる機会を増やすことができない。また、たとえ聞き取れたとしても発話することに慣れていなければ、うなずくなどするだけで実際の発話に至ることができない場合もあろう。そこで本研究はスピーキングに焦点を当て、授業の内外で英語を話す機会を増やすことが、外国語学習をさまたげるとされる学習者の不安を軽減するかどうかの検証を試みた。

4 試験調査

2018年4月から7月まで必修英語クラス二年生14名の学生に、iPadのSiri機能を使うホームワークを課した。授業ではSiriからのコメントをプリントで共有し、文法を確認しながら日本語に訳したり口語表現について学んだりした。4月と7月に質問紙調査を行った。質問紙にはリカートスケール6件法で回答してもらい、英語スピーキング不安感の軽減が見られたかを調べた。

4.1 手順

Siri機能を使ったことのない学生が多かったので、iPadの設定でSiriの言語を英語にするところから始めた。Siriに自分の名前（ファーストネーム）を呼んでもらうために、iPadの設定で「Siriと検索」内の「自分の情報」にローマ字で自分の名前を登録させた。Siriに英語で話しかけ、Siriからの返答を聞き取って書き写し、その意味を日本語に訳してくるという課題を課した。一枚のホームワークシート「Siriノート」^{*1}には、自分の問い、問いに対するSiriの返答とその日本語訳を2セット書き込めるようにした。学生には、ひと言でいいから毎日Siriに話しかけてほしいと伝えた。最初は、簡単な返事が返ってきそうな単純で短い以下のような質問をするよう促した。

- ・ How are you?
- ・ How is the weather (today/tomorrow)?

ホームワークは家（教室外）でやることを前提としたにもかかわらず、ホームワークを課した翌々週あたりから、授業の直前になってiPadに向かってしゃべっている学生の姿が見受けられるようになった。「Siriに英語で何と聞いたらいいか自信がない」、「Siriの言っている意味がよくわからない」と言ってくる学生がいた。住んでいるところ（寮）にW-Fiがないという理由から、Siriが使えないという学生もいた。最初から授業外の宿題にするのは無理があったのではと考え、授業中に皆と一緒にやることにした。

90分の授業中、Siriを使っでの学習におよそ20分費やした。Siriに問いかけ、Siriの返答を書き留め、それを日本語に訳した。この時間は授業の最初に取ることもあり、授業の最後20分を充てることもあった。自分の問いかけに対するSiriからのコメントを、クラス全体で共有する時間もできた。授業内のSiri学習は5月の最終週から7月にかけて5回行った。

4.2 Siriからの返答

天気に関する質問は、毎日聞いても当然違う答えが返ってきた。また、How are you? に対してもひとりひとり違う答えが得られた。

“How are you?”に対するSiriの返答（提出されたSiriノートより）：

- ・ Hey, I can't complain.
- ・ I'm good. Everything is copacetic.
- ・ Very well, thank you.
- ・ I'm fine, Mikako. Thanks for asking.
- ・ Not too shabby.
- ・ Excellent!
- ・ I'm happy to be here.
- ・ I feel good!

このように様々な返答がSiriから返されたが、Siriの返答の中には未習と思われる語彙や口語表現も含まれていた。辞書を使っても適切な翻訳ができないときは、教員が説明を加え、理解させた。授業中に全員が各々以下の英文をSiriに話しかけて、Siriとのコミュニケーションを試みた。

(1) I'm tired and sleepy.

(2) Do you remember my name?

(3) What day was ○○××？

○○××には自分の誕生年月日を入れる。例えば「What day was September 21st, 1999?」など。

4.3 質問紙調査

初回の授業（4月）と14回目の授業（7月）で同一の質問紙調査を行った。質問項目は、コミュニケーション不安（「授業で英語をしゃべる時、自信がない」など）と、英語に対する苦手意識の自己評価（「英語に苦手意識を持っている」）を測るものであり、Gardner (1985), Horwitz *et al.* (1986), 近藤 & Yang (2003) を参考にした。英語の解釈違いを避けるために質問項目を日本語に訳して使用した。表2は各質問項目の平均値である。まったくそう思わない (strongly disagree) 「1」からまったくそう思う (strongly agree) 「6」までの6件法で答えてもらった。

Siri 課題学習前と後の質問紙調査における平均値の比較

質問項目	4月	7月
授業で英語をしゃべる時、自信がない	3.92	3.92
授業中、先生に指される前に自分から答えようとするとき、ドキドキする	3.07	3.28
他の学生が自分より上手に英語をしゃべっていると、いつも感じる	3.35	3.85
授業で英語をしゃべる時、緊張する	2.92	2.92
自分の英語が他の学生に笑われないか、不安だ	2.35	2.5
外国人と英語で話すとしたら、緊張する	3.5	3.14
英語を話すとき、発音がうまくできるか心配だ	3.57	3.35
自分の英語が相手に通じるか、不安だ	3.78	3.5
英語に苦手意識を持っている	3.85	3.92

表2：英語学習・英語を話すことに対する不安感 (N = 14)

項目の4月と7月の平均値に有意差はなかったが、「外国人と英語で話すとしたら、緊張する」「英語を話すとき、発音がうまくできるか心配だ」「自分の英語が相手に通じるか不安だ」の3項目で、平均値が下がった。学生からの感想コメントはおおむね好意的だった。以下に感想を原文のまま記す：

- ・Siri をすると、自分の英語が正しく言えているのか分かるのでおもしろかったです。
- ・Siri が自分の名前を覚えててうれしかったです。
- ・Siri を使うことで、とても勉強になりました。
- ・Siri はとても頭がよくて、私がついていけませんでした。

Siri に名前を言われるとうれしいといった感想は多く、機械相手ではあるがコミュニケーションにおいては重要な点であると思われた。

調査対象者は14名と少ないので、より多くの学生に参加してもらい、研究の手続き等を改善して次年度試みることにした。改善とは、

- ・1～2週目の「Siri ノート」^{*)2}には毎日記入するスペースを設けて、確実に毎日Siriに話しかけるよう徹底する。
- ・授業者が、提出された「Siri ノート」から選んだSiriとの問答について、説明・補足を毎週授業で行う。

5 本調査

5.1 調査対象者

2019年調査に協力してもらったクラスは必修ではない英語の3クラス(Reading & Writing)で、日本人45名外国人留学生25名の合計70名であった。一年生56名、二年生7名、三年生5名、四年生以上2名であった。例年この選択クラス(英語I)には、シラバスをよく読まずに受講を決める学生が少なからず存在する。また外国人留学生は、日本語を身につけるのが最優先で、英語学習は久しぶりであることが多い。そのため教員は初回の授業で、このクラスが英語を「いちからやり直す」内容ではないこと、少なくとも三年間くらいの教育機関(学校など)での学習経験と基礎知識があり、それをさらに発展させたい人向けの授業であることを学生に伝えている。そして初回の授業でレベル確認テストを実施している。テストはマークシート方式の25問で、難易度は英検三級～準二級程度である。受講決定まで二週間の期間が設けられており、初回の授業を受けていない学生もいる。本研究調査対象者70名中64名がテストを受けており、平均正答数は25問中14.9で、標準偏差は5.61であった。学生の習熟度には差があり、中学英語の復習が必要なレベルの英語力と考えられる学生も少なくない。

5.2 手順

本調査対象大学の一年生にiPadが配布された直後の授業で(5月)、学生にiPadのSiri機能を使うホームワークを課した。最初はSiriを使うことに慣れるために、毎日ひと言話しかけるよう指示した。試験調査の時と同様に、Siriの返答がある程度予測できるような挨拶をするように、「How are you?」「Good morning.」などを例として提示した。その際Siriが何と答えたかメモを取るよう、用紙を配っておいた。初回と二回目は、ひと言ではあるが課題用紙に毎日書くスペースを設けた。三回目以降は試験調査と同じ「Siriノート」を使用した。5月から7月まで計9回宿題を課した。提出された「Siriノート」には、教員がコメント等を書いて学生に返却した。試験調査と同様に、Siriからの返答を授業内で共有した。90分のうち15分から20分の時間を充てた。Siriの英語を学生が正しく解釈していない場合は、授業で取り上げてクラス全員がSiriの英語が意図するところを理解するようにした。また、Siriはその返答にジョークやだじゃれを含めることが少なからずあったが、学生が気づかず、文字通りの日本語訳だけ書いてあることが多かった。学生がSiriの言葉遊びに気づいていないと思われた場合は、教員が授業内で説明を加え、クラス全体で共有した^{*3}。5月最終週から7月初めにかけて計7回行った。

第5週の授業(5月)と第14週の授業(7月)に質問紙調査を実施し、両方の質問紙に回答した学生70人を分析対象とした。質問紙は前年度と同じものを使用した。本調査対象者に外

国人留学生も含まれていたため、アンケートの文言は英語と日本語両方を提示した。質問項目の意味がはっきりしないままアンケートに回答しないよう、教員に意味の確認をするよう促した。また、第13週の授業においては、週あたり何回程度 Siri に話しかけたかアンケートで自己申告してもらった。その際、Siri に話しかけた回数は成績評価には全く影響しない旨を明記した。アンケート用紙の余白には、Siri を使った課題について自由にコメントしてもらった。春学期授業アンケート（無記名方式）の自由記述欄には、Siri を使った学習についての感想を自由に述べるよう求めた。

5.3 Siri の使用頻度

一回目と二回目の宿題は、Siri に毎日同じ質問や挨拶をしてもかまわないことにした。そのようにしたためか、ほとんどの学生が課題を提出した。三回目以降も、提出しない学生が目立つ程度で、「宿題を課してもやってこない学生が多いのでは」という教員の心配は杞憂であった。一方で、第13週に実施したアンケート（学生の自己申告）によると、平均して Siri に話しかけた回数は週1回ないし週2～3回が多く、それ以上の回数を答えた学生は70名中13名に留まった。多くの学生は、課題を提出するための最低限の回数しか Siri に話しかけていないことになる。

5.4 質問紙調査の結果と考察

Siri 課題学習前と後の質問紙調査における平均値の比較

質問項目	5月	7月
授業で英語をしゃべる時、自信がない	3.97	3.54
授業中、先生に指される前に自分から答えようとするとき、ドキドキする	4.42	3.85
他の学生が自分より上手に英語をしゃべっていると、いつも感じる	4.04	3.47
授業で英語をしゃべる時、緊張する	4.02	3.55
自分の英語が他の学生に笑われないか、不安だ	3.44	2.84
外国人と英語で話すとしたら、緊張する	4.08	3.85
英語を話すとき、発音がうまくできるか心配だ	4.17	3.82
自分の英語が相手に通じるか、不安だ	4.3	4.01
英語に苦手意識を持っている	4.11	3.81

表3：英語学習・英語を話すことに対する不安感（N = 70）（小数点第三位以下切り捨て）

質問紙の信頼性を確認するため、内的整合性の検討として信頼性係数を求めた。クロンバック α は5月が0.915、7月が0.909となり、質問紙の内的整合性が認められた。

各項目の5月と7月の平均値の差が統計的に有意かを確かめるために、有意水準5%で両側検定の t 検定を行ったところ、以下の結果であった。

a 「授業で英語をしゃべる時、自信がない」	$t(69) = 2.90$	$p = .004$
b 「授業中、先生に指される前に自分から答えようとするとき ドキドキする」	$t(69) = 3.02$	$p < .001$
c 「他の学生が自分より上手に英語をしゃべっていると、いつも 感じる」	$t(69) = 2.30$	$p = .024$
d 「授業で英語をしゃべる時、緊張する」	$t(69) = 2.75$	$p = .007$
e 「自分の英語が他の学生に笑われないか、不安だ」	$t(69) = 3.27$	$p = .001$
f 「外国人と英語で話すとしたら、緊張する」	$t(69) = 1.35$	$p = .181$
g 「英語を話すとき、発音がうまくできるか心配だ」	$t(69) = 1.69$	$p = .096$
h 「自分の英語が相手に通じるか、不安だ」	$t(69) = 1.57$	$p = .121$
i 「英語に苦手意識を持っている」	$t(69) = 1.59$	$p = .117$

(t は小数点第三位を四捨五入、 p は小数点第四位以下を切り捨てた)

質問項目 a から e まではすべて $p < .05$ となり、5月と7月の平均値の差は有意であることがわかった。質問項目 f から i までは、5月と7月の平均値の差に有意差は見られなかった（項目 g には有意傾向が見られた）。

後述の、学生からの自由記述とも合わせて考察する。まず全体的に言えるのは、Siri に話しかける回数が、スピーキング不安に影響を与えるほど十分ではなかったかもしれないということである。最終週に実施した自己申告アンケートからも明らかのように、週に1、2回話しかけた学生が大半であり、効果が期待できるほど十分な回数ではなかった。毎日 Siri に話しかけるよう課したのは最初の週と二週目のみであった。その後もなるべく毎日話しかけるように伝えたのだが、話しかける回数が成績評価に関係なさそうだと判断したのか（実際、評価の対象ではない）、Siri から課題分の返答が得られればそれ以上は Siri を使わない学生が多かった。Siri の使用回数が少なかったのにもかかわらず有意差が確認できたのは、以下の理由が考えられる。

- ・本研究の対象授業と「Siri ノート」へのコメントにおいて、教員は学生の「間違いを大げさにとらえず（北條, 1996）」、間違っても構わないという態度を取るよう努めた。有意差が確認された質問項目 b は、学習者の不安は教師の寛容な態度によって軽減されるという Young (1990) の報告を裏付けているとも考えられる。
- ・項目 c については、学生が授業を半期受けてみて、他の学生のレベルが思ったほど高くなかったと感じたためではないだろうか。学期末の授業評価アンケートに「(こんな) 自分でも授業についていくことができた」「最初に言われたほどレベルは高くなかった」とのコメントがあっ

た。

- ・項目eもcと同様に、授業を振り返って実感したのではないだろうか。教員が知る限りにおいて、授業で他の学生を笑うような状況はなかったし、他人をからかったりする雰囲気でもなかった。

Siri の効果が最も反映されると考えられた項目 f, g, h の三項目で有意差が確認できなかった。試験的調査では効果が期待できると思われた項目だが、Siri の使用回数が少なく、不安や心配の軽減効果が表れるほど十分な学習量ではなかったとも考えられる。また、f, g, h とも5月の平均値は4を超えていて、試験調査の平均値と比べても、もともとの不安感が大きいことがわかる。この点を考慮すると、不安感が大きい学習者の自己効力感を上げることが簡単ではないことがうかがえる。しかしながら、少なくとも現在の段階では、練習すれば自分の英語は上達し、理解されるようになるのではないかという希望が感じ取れるコメントが多いことを考え合わせると、本取り組みに一定の効果はあったと考えられる。

以下は学生からの自由記述コメントである（以下のコメントはすべて原文のまま）。

- ・ iPad で siri を利用して、毎日英語に触れる機会が多く また、楽しかった。発音も直そうと思えた。
- ・ 何気なく天気聞くときとか、英語で聞いてみようかななど、英語を使ってみようと思うことが増えた。
- ・ iPad の siri を使った課題はおもしろいとおもいました。課題とは関係なく話しかける機会が増えました。
- ・ 今まで話してやる課題がなかったので、少しでも英語がしゃべれて勉強になりました。

本研究の目的は、学習者の英語を話す機会が増えることを前提とし、不安軽減の効果を確認することであった。上記コメントから、少なくとも学習者に話す機会を提供できたと感じた。

いわゆる「話すネタ」に関するコメントも多かった。

- ・ siri に何話しかけていいかわからなかった。
- ・ siri を使う宿題で質問を自由にするのではなく、あらかじめ決められていた方がよかったです。
- ・ 素早く Siri に対する質問が出てこない。
- ・ 質問があまりおもしろいなかったので決められてたりしたらやりやすかったと思いました。
- ・ 面白みがあったり気のきいた質問とか思いつけなかったもので、それに対する Siri の回答も、面白いようなものは無かったと思います。

提出された課題をみると、回を追うごとに毎回同じような対話内容になってきていたので、これらの感想は予想していたものであった。何を話していいかわからないという、英語に限らないコミュニケーションを図る際の難しさが露見した。最後の Siri 課題では質問を指定したが（自分

の生まれた日は何曜日だったか、など)、もっと早くから質問を決めてやるべきだったかもしれない。コミュニケーション力を鍛えることに重点を置く活動ではなく、話すことに慣れることを目的とした活動だったので、教員が話す内容を提案し教示することで、学生の話す回数が増えた可能性があった。

また、発音・音声についての感想が少なからず寄せられた。

- ・聞き取ってくれないことがあったので少し発音の練習になった。
- ・あんまり Siri が聞き取ってくれなかった。
- ・自分の発音が悪いと違う言葉になったりしたので結構苦戦した。
- ・自分が質問する時発音が悪ければ聞き取れないので発音の練習になってよいと思う。
- ・Siri に話してみて、自分の英語の発音でも聞きとってくれるので、自分に少し自信がついた。

6 研究の限界と示唆

本研究においては、AI アプリ (Siri) に話しかけ、課題をやるのは授業外とした。授業内では、「話す活動」を特には行わなかったが、一年生の調査対象者は必修科目「英会話 I」を履修中であった。英語を話すことに対する不安軽減が、Siri 学習によるものだけではない可能性は排除できない。

前述の 15 大学の学生アンケート (英語・英語学習に対する態度に関する調査) で、「話す」ことに関わる質問項目ではないが平均値の高かった質問項目に、「英語は実際の会話でどのように使われているのかに興味がある」があった (鈴木, 阿部, 松本, 2018)。Siri が話す英語は口語表現も多く、学生にとって既知の単語であっても意味が異なる場合がある。Siri が使う単語や熟語を例に用いて、「実際の会話でどのように使われているのか」授業で学ばせることも可能であると考える。本研究は、調査対象者が Siri に話しかけてもうまく通じない場合、自信を失くしてしまうことが予測できたので、単純で短い発話からスタートした。しかし回を重ねていくにつれ、単純な発話では満足しない調査対象者も増えてきた。

英語学習者が発話で様々な英単語を使えば発音の問題に気づくのは必然であり、当然ながら Siri を発音練習の目的で利用することになる。発音練習の過程においては、学習者が自分の英語が「通じる」うれしさの一方、「通じない」時のもどかしさを感じることに、十分な配慮が必要となる。教員側からのモニター、指導が一層重要になるであろう。最後に、Siri のジョークはどこが面白いのか (あるいは面白くないのか) を考えるとき、学習者は語彙や統語を学ぶだけでなく、異文化を意識し興味を持つ可能性もあると考えられる。対象言語が話されている地域やその言語を話す人々に興味・関心を持つことは、学習者の学習意欲を高め (Taguchi, Magid and Papi, 2009)、学習意欲は L2 (第二言語) コミュニケーションの自信に好影響を与えるとされる (Yashima, 2002)。本研究調査対象者からのコメントは貴重な示唆であり、今後さらに AI アプリ

は発音や英語表現学習のツールとして使える可能性があると確信できた。

【注】*¹ Siri ノート

月	日	曜日
自分の質問（英語）		
意味（日本語）		
Siri の返答（英語）		
意味（日本語）		

月	日	曜日
自分の質問（英語）		
意味（日本語）		
Siri の返答（英語）		
意味（日本語）		

*2第一週の Siri ノート（本調査）

5月20日

自分の問いかけ	How are you?
Siri の答え	

5月21日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月22日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月23日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月24日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月25日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月26日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

5月27日

自分の問いかけ	
Siri の答え	

学籍番号

氏名

*³ 被験者から提出された Siri のジョークをクラスで共有した。

() 内の日本語説明は授業者による。

Siri の言葉遊び（だじゃれ，冗談）

- What do you call somebody with no body and no nose?
— Nobody knows. (誰もわかりません)

- What do you call a dog that does magic? (magic 手品，マジック)
手品をする犬のことを何といいますか。
— A **labracadabrador**.
(abracadabra アブラカダブラは，手品をする時の呪文)
(Labrador ラブラドールは，犬種)

- What sound does a nut make when it sneezes?
(sneeze くしゃみをする)
— Cashew! (はくしょん Achoo の発音と似ています)
(cashew はカシューナッツ)

【引用・参考文献】

- Andrade, M. & Williams, K. (2009). Foreign language learning anxiety in Japanese EFL university classes: physical, emotional, expressive, and verbal reactions, *Sophia junior college faculty journal*, 29, 1-24
- Abe, Makiko (2020). Reducing English speaking anxiety with artificial intelligence apps, *IATEFL 2019 Conference Selections*, 81-83.
- Dörnyei, Z. (2009). The L2 motivational self system. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self*, 9-42. Bristol: Multilingual Matters.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: the role of attitudes and motivation*, 179. London: Edward Arnold.
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety, *The Modern Language Journal*, 70, 125-132.
- Taguchi, T., Magid, M., & Papi, M. (2009). The L2 motivational self system among Japanese, Chinese and Iranian learners of English: A comparative study. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self*, 66-97. Bristol: Multilingual Matters.
- Woodrow, Lindy (2006). Anxiety and speaking English as a second language, *RELC Journal*, 37, 308.
- Yashima, T. (2002). Willingness to communicate in a second language: The Japanese EFL context. *Modern Language Journal*, 86, 55-66.
- Yashima, T., Zenuk-Nishide L., & Shimizu, K. (2004). The influence of attitudes and affect on willingness to communicate and second language communication, *Language Learning*, 54 (1), 119-152.
- Young D. (1990). An investigation of students' perspectives on anxiety and speaking. *Foreign Language Annals*, 23 (6), 539-553.
- 河内千栄子 (2016). 「英語学習に対する学習者の不安要因：専攻、性差、およびその変化」『久留米大学外国語教育研究所紀要』第23巻、15-40.
- 北條礼子 (1996). 「外国語（英語）学習に対する学生の不安に関する研究（1）」『上越教育大学研究紀要』第12巻 第1号、53-64.
- 近藤真治、楊瑛玲 (2003). 「大学生を対象とした英語授業不安尺度の作成とその検討」*JALT Journal*, 25 (2) 187-196.
- 新村出 (編) (2008). 広辞苑 (第六版). 東京：岩波書店.
- 鈴木政浩、阿部牧子、松本由美 (2018). 「自己像形成意識と英語学習動機づけ要因の関係—英語授業学研究の視点から—」『中部地区英語教育学会紀要』第47号、73-78.
- 望月好恵、鈴木政浩、大和久恵、原田祐貨、中西千春、平瀬洋子、川井一枝、中尾桂子、壁谷一広、小山貴之、阿部牧子、遠藤雪枝、松本由美、原口友子 (2017). 「英語授業学の視点から日本人大学生の英語・英語学習に対する意識を分析する」『日本リメディアル教育学会第5回関東・甲信支部大会発表予稿集』42-43.

Effects of Speaking Practice with Artificial Intelligence Apps on Reducing Learners' Speaking Anxiety

Makiko Abe

Keywords : foreign language learning, motivation, speaking anxiety

Abstract

The study examined whether the speaking practice with Siri, the speech recognition apps, affected the students' anxiety about speaking English. According to the questionnaire (Mochizuki, *et al.*, 2017), most of the Japanese university students were suffering from considerable anxiety about speaking English. Since English is not a second language but a foreign language in Japan, learners do not have many opportunities to speak in English outside the classroom. Therefore, providing students with opportunities to speak with an English speaker is very meaningful. Communicating with the AI application program, Siri, and trying to understand its response can be a great opportunity for the students, allowing them to become familiar with the native English spoken by Siri. The results of the questionnaires administered before and after the experimental activities with Siri showed the possibility of lowering the students' anxiety about speaking in English.

伝統文化芸術としての馬頭琴

～ 伝統文化イベント創造の研究の端緒として～

賽音吉雅

キーワード：イベント、伝統、文化、馬頭琴、モンゴル、遊牧民、音楽療法

はじめに

筆者は、「文化」(culture)を、経済的、社会的および精神的な領域において、その生成、発展、拡充などあらゆる場面において人間が求め続けるもの、と定義する。この定義には、culture が持つ「耕す、掘り起こす」という意味から、文化芸術は「耕す、掘り起こす」ことによって生成発展する、という芸術の未来志向的な考え方に基づいている。「伝統文化芸術としての馬頭琴」(本稿のメイン・タイトル)は、馬頭琴およびその演奏を文化芸術の範疇に加えようとするものである。

無数に存在する伝統文化芸術の中から、研究テーマとして「馬頭琴」を選んだ理由は、大きく二つある。その一つは、筆者自身の「体験」に由来する理由であり、もう一つは、馬頭琴の「音色」に由来する理由である。

前者の理由に対しては、単なる個人的な理由に過ぎないことが研究テーマとなりうるのかという疑問がある。後者の理由に対しては、民族弦楽器の一つに過ぎない馬頭琴の「音色」を特別なものとして、他の弦楽器の音色と差別化する理由があるのかという疑問である。

この二つの疑問に答えようとするのが本稿の目的であるが、本稿において十分な研究成果を提示できているかは、まだ道半ばという段階である。

そもそも筆者は一介の馬頭琴奏者であり、これまで学術研究とは無縁の存在であった。来日以来20年間、日本での活動もそのほとんどを演奏活動に費やしてきた。しかし、このたび、東京富士大学で教鞭を取ることとなり、これまでの演奏活動を、より社会的に意味のあるものとするために、「研究」に取り組み、いくつかの成果をあげてきた。

その一つが、馬頭琴を通して「伝統」および「文化」の継承と発展を目指しつつ、新たな文化的イノベーション(革新)という試みである。副題(サブ・タイトル)でもある「伝統文化イベント創造の研究」というピック・テーマをこの研究ノートの座標とするならば、今回のメイン・

テーマにはまだ「チャレンジ」（耕す、掘り起こす）の余地が多い。しかし、この研究分野には先行研究が少なく、そのチャレンジを真の文化と言えるようにするためには、その領域に携わるスタッフの調査、研究の協力を得て、その成果を他の研究者と共有することが不可欠である。

（一）イベント創造の多様性

「イベント」とは、「催し物」を総称する言葉である。催し物と言ってもその主体、規模、方法など多岐にわたる概念であるために、定義規定にはほとんど意味がない。例えば、国や自治体などが主体となる「公的イベント」や企業や個人や企業が主体となる「私的イベント」など、主体という側面から見ても、その種類や態様など多種多様であって、そこに一定の約束は存在しない。

イベントという用語は、万博、オリンピック、パラリンピックなどのような国家的な催しから、企業のイメージ展開など宣伝事業、あるいは大学などの学際的企画まで、幅広く使われている。その方法論で、もっとも困難な点は、今日の現代社会のイベントの多様性に対応する課題である。多様性は、年々その質・量が増加し、それに対するツールの多さに比例しているからである。

文化活動（カルチュラル・アクティビティー）の量的拡大に伴って、その「質」の評価が現下の重要課題であることは明らかである。すなわち、文化活動の価値を決定する基準が、「イイネ！」の多さ（量）と「持続可能性」（質）の両方の価値を併せ持つことが求められる時代になっていると考えられる。なぜならその質は、時間と空間というもっとも基本的な要素によって決められるものだからである。しかもその質に対する参加者の評価もまた、マス化・多様化し、例えば、“恒例行事”とか“季節イベント”のような恒常的・定期的なイベントを通じて、地域の経済的、精神的および文化的ニーズを満足することは、「成功」「失敗」という具体的評価に直結することである。

筆者は、まず、この具体的評価を直接体験した者の一人として、その経験を本論文の初めに当たって取り上げてみたい。

（二）筆者の体験から見た馬頭琴の芸術性

本節においては、筆者が来日以来、馬頭琴奏者として活動してきたおよそ20年間の体験から、馬頭琴（写真・次頁）と言う楽器の特色あるいは芸術性を検討する。馬頭琴はモンゴルの民族楽器であり、モンゴル語でモリン・ホールと呼ばれる。日本においては、小学校2年生向けの国語科用「こくご 二下」（平成26年6月光村図書発行・平成22年3月文部科学省検定済）において、

「スーホの白い馬」という物語によって、馬頭琴は広く知られるようになった。

例えば、この教科書において、馬頭琴は「楽器のいちばん上が、馬の形をしているので、馬頭琴というのです。」(92頁)と紹介されている。また、その音色については「楽器の音は、ますますうつくしくひびき、聞く人の心をゆりうごかすのでした。」とか「羊かいたちは、夕方になると、よりあつまって、その美しい音に耳をすまし、一日のつかれをわすれるのでした。」(106頁)などと、その音色が「癒し」をもたらす楽器であることを表現している。

この物語はモンゴルではあまり有名ではないので、筆者がこの楽器を携えて来日したときには、20年もの間、日本において馬頭琴を弾き続けることは全く想像できなかった。しかし、この楽器は、日本では、小学校のみならず、老人福祉施設、障害者福祉施設、公民館活動、音楽愛好家など幅広い分野から演奏の依頼が相次いだ。これが筆者の馬頭琴演奏活動の始まりである。

以来、筆者の日本国内での演奏回数は500回を超えるが、一つの転機となったのが「徹子の部屋」^{注1}へのテレビ出演である。これが、評判の人気番組であることから、その後の出演依頼は全国各地から来るようになった。

(三) 馬頭琴の形状と彫刻

棹の長さは約1m。高さは25～30cm、幅は17～27cmの斧形(台形)の胴の両面に、羊皮を張る。馬頭琴の棹の先に、馬の頭部の彫刻がある。この彫刻も作者によって表情が異なっている。この彫刻によって、馬の走る音やいななきの音に臨場感を与える効果もある。しかし、馬を模型化したとはいえ、「ウマ科には7種の動物種が現存している」とされており、頭部の形状は、楽器の作者や工房によって異なっている。

モンゴルには、かつて「モウコノウマ」という野生種が生息していたが「すでに絶滅している。このモウコウマの生息地は、アルタイ山脈近くのモンゴル草原であったという。現在その種の頭



部の形状を確認できる資料はない。従って、馬頭琴の馬の彫刻は、どこにでも存在する馬の姿を示したものに過ぎない。さらに、馬の種類によってその鳴き声に違いがあることが想像できるが、馬頭琴で奏でる「馬の声質」がどんな種類の馬の声質であるかも今後の研究課題として興味のあるところである。

現在、知られているところでは、馬の聴覚域は人のそれよりやや高音域に偏っており、上限はほぼ30^{*}ヘルツ程度である。また、人の声や

注1 2010年3月4日「徹子の部屋」(朝日テレビ)に出演、ネットでも次のように紹介された。「大草原の楽器・馬頭琴に徹子も感激」：内モンゴル自治区出身の馬頭琴奏者セーンジャーさん。来日10年、かつては、ゲルと呼ばれる遊牧民用の組み立て式住居に住み、馬やラクダなどを放牧しながら草原で暮らしていたという。

環境音を識別できることが経験的に知られている。俗に、「馬は賢い」と言われるのも馬の聴覚域が人間に近いことにその理由があるとも言えよう。^{注2}

(四) 馬頭琴の音響の特殊性

馬頭琴の「音響」の特殊性によって、日本文化との親和性を高めることを認めることができる。例えば、筆者が演奏会に招かれる会場に「寺院」がある。寺院での演奏後に、僧侶や神主からその音響が「読経や祝詞」の音響に非常に似ている、という指摘である。これは偶然ではない。なぜなら、馬頭琴の音色には他の楽器にない「音」があるからである。

モンゴル人は、草原の遊牧という自然環境と調和して、学び、働き、暮らすという Changdiao と呼ばれる文化を形成してきた。草原の遊牧文化の相続人であり、保護者でもある。馬頭琴と言う楽器は遊牧文化の保護者である。

馬頭琴の伝統音楽は、2003年ユネスコの「人類の口承及び無形遺産の傑作の宣言」^{注3}において、無形文化遺産に登録されたが、それは先人の努力のみならず、その楽器のユニークさに起因するところが多い。

馬頭琴の最大の特徴は、チェロやバイオリンのように透明感のある音質より、高音弦と低音弦の二つの弦はいずれも、ノイズを本質としている点である。このノイズを巧みに利用した演奏が「無形遺産の傑作」に当たるものと評価された。

この点を科学的な見地から分析した研究がある。馬頭琴の音色に「癒しの効果がある」とはつきり証明されたわけではないが、弦楽器の中で特異な音色を発し、「それは、私たちがイメージするモンゴルの雄大な印象とも一致しており、それぞれの地域の特徴が、楽器や音楽文化に反映されているものと考えている。」という徳島達也^{注4}の分析結果は、「人間の心に一定の安定感を与えているらしい」という筆者の予感と一致すると確信を与えるものである。

これらの新しい科学的知見と地域の諸活動、とりわけ伝統文化活動と組み合わせることにより、筆者は、地域の民族文化活動の継続的な発展と運営に貢献することができると考え、今後の課題として見据えていきたいと考えている。

本論文は、ネットで検索した範囲での内容であるが、その解析方法と結果については、馬頭琴の特徴を科学的に分析したもので大変注目に値する研究である。とりわけバイオリンの音響との比較分析結果として、徳島は「音の持続のさせ方が一定とならず、奏法によって変わるため、定

注2 『馬の医学書』（平成8年）日本中央競馬会競馬競争馬総合研究所編、チクサン出版社

注3 2003年「人類の口承及び無形遺産の傑作の宣言」（ユネスコ）。これは民俗文化財、フォークロア、口承伝統などの無形文化財を保護対象とした国際連合教育科学文化機関（ユネスコ）の事業の一つ

注4 徳島達也著「音響解析によるモンゴル伝統楽器の特徴について」、『高エネルギー加速器研究機構大型シミュレーション研究07』

量的な評価ができない。」と述べている。また、「高域へのスペクトルが小さい分、低域から中域にかけてノイズ部分が相対的に大きく見られる。これによって馬頭琴固有の息のかすれた息遣いのような印象を与えているものと考える。」「それは私たちがイメージするモンゴルの雄大な印象とも一致しており、それぞれの地域の特徴が、楽器や音楽文化に反映されているものと考えている。」と結んでいる。

（五）筆者のルーツ，モンゴル

モンゴルの歴史と地域

「モンゴル」部族は紀元7世紀ころ、大興安嶺山脈の北、アルグン川渓谷に住んでおり、草原の大帝国である突厥可汗国に従属していた。11世紀ころ、モンゴル族はザバイカリエ（後バイカル地方）に進出した。当時の指導者はトンビナイ・セチェンと考えられる。12世紀前半、女真族の金帝国が遼帝国を滅ぼした頃、モンゴル国の初代カンとなったのはトンビナイ・セチェンの子カブル・カンであった。

13世紀の初め、チンギス・カンが皇帝に即位し、イェケ・モンゴル・ウルス（大モンゴル国）を建国した。通常、これをモンゴル帝国と称している。モンゴル帝国はモンゴル高原を統一したのち、周辺の国々も併合していき、東は日本海、西はポーランド・ハンガリー、南はチベット・イランにいたるまで勢力圏に入る。しかし、14世紀初頭になると、その巨大な帝国は東アジアの元朝、南ロシアのジョチ・ウルス、西アジアのフレグ・ウルス（イルハン朝）、中央アジアのチャガタイ・ウルス（チャガタイ・ハン国）の4つの国に分かれ、連邦国家を樹立した。中央政権である元朝が明朝に倒されると、それぞれの連邦構成国家はそれぞれの歴史を歩むこととなる。

モンゴル人の生活圏（写真・左）は、モンゴル国ならびに中国内モンゴル自治区以外にも、ロシアのバイカル湖周辺、ブリヤート、トヴァ、カルムイクなど範囲が広い。中国国内の新疆ウイグル自治区、四川省のほか、アフガニスタンのハザーラ族をはじめモンゴル語系諸民族を含めると、さまざまな地域に及ぶ。



遊牧民族の暮らし

前述のとおり、モンゴル民族は13世紀から14世紀にかけて、ユーラシア大陸全土にモンゴル帝国を築いたが、現在はモンゴル国と中華人民共和国の内モンゴル自治区、ロシア連邦構成国のブリヤート、カルムイクなどにその多くが住んでいる。

モンゴル人は遊牧民と呼ばれる。飼育の家畜は、主に、馬、ラクダ、羊、山羊、牛の5種類である。遊牧民たちにとって、こうした家畜は生活必需品であり、収入源である。家畜の放牧、管理に、馬が使われている。馬は重要な交通手段でもある。

遊牧民は、家畜と共に、年間に4回牧草地を移動する。移動用の住居をゲル(写真・右)といい、組み立て式、移動式、短時間で組み立てができる。ただし、近年では牧畜をやめ、都市部で生活する人が増えてきた。



モンゴル遊牧民の生活は牧畜によって支えられている。生活の基本的な要素である牧畜にとって最適の草、水、気候を求めて広域移動しながら暮らしを営んでいる。



デール(写真・左)は遊牧民の着衣で、乗馬に適している。遊牧民は1年中デールを着る。正月、入学式、卒業式、結婚式等の特別なときに着られ高級デールはシルクが多い。男性用のデールでは、帯と帽子がポイントである。帯と帽子には勇気や運が宿っているとされている。

モンゴルの子どもたちは3~4歳で乗馬を体験する。通学にも馬を使うことが多い。モンゴルでは、馬と人は経験に基づく関係を築いてきた。モンゴル各地で、夏になると「ナーダム」(写真・下)と呼ばれる祭典が行われる。競馬・相撲・弓射の3競技の技術を競うほか、伝統的な音楽、馬頭琴の演奏や舞踏が披露され、会場には多数の参加者と観客が訪れる。モンゴル人の子どもにとってナーダムでの優勝は、名誉なことで憧れの競技である。長距離や短

距離など種目は色々であるが、中には30キロメートルを競う競技もある。日本の教科書の「スーホの白い馬」にも競馬や弓射の場面が描写されている。^{注5}

これよりわずか半世紀で、モンゴル(元)は日本にも侵略を始めた。有名な「蒙古襲来」(1274年10月)である。元と高麗の連合軍が対馬、壱岐を襲撃。日本(武士)軍を全滅に追い込もうとした直前、



注5 モンゴルのチンギス・ハン(1167~1227年)は、勇猛な騎馬軍団を率いて、朝鮮半島からカスピ海まで広大な帝国を制覇した。同時に郵便網を整備し、馬の力で作り上げた帝国を馬のスピードで維持したといえる(前掲書「馬の医学書」9頁)。

10月末に蒙古軍は突然博多湾から姿を消した。仮に日本がモンゴルと陸続きであったら、日本もまたモンゴルの侵略に屈したと想像するが、その時に活躍したのは間違いなくモンゴルの「馬の力」であったらと思う。

（六）馬頭琴普及のためになすべき課題

日本国内で小学校の教科書で取り上げられている数少ない民族楽器の中で、馬頭琴という楽器の普及率は大変低い。外国の民族楽器は、例えば、ケーナ、二胡、バンジョ、ダンバウ、たて琴、など多数の民族楽器が日本国内で紹介され、店頭にも並んでいる。しかし、小学校の教科書で長期にわたって掲載されている馬頭琴という楽器を店頭で見かけることはほとんどない。その普及率は1万分の1人にも満たない。チェロやバイオリンなどのような弦楽器と比べて、馬頭琴がオーケストラの構成楽器になりにくいことも大きな理由と考えられるが、それ以外の理由も考慮しなければならない。

筆者は、自らの体験を通して、馬頭琴とモンゴルには多くの魅力があり、地域の文化パフォーマンスを創造する可能性が大きいと伝えてきた。イベントのコンテンツを段階的に充実していく中で、地域の活性化につながるという期待を持っている。そのためには、イベントに関わる組織づくりが必須の条件と考えている。

参加と参画

イベント組織づくりに必須の条件に「参画」という概念がある。良く使われる「参加」と「参画」はその概念が異なる。筆者は、「参加」とはある所定の目的をもったイベントへのアクティビティを言うが、「参画」とは参加の規定を超えてアクティビティを貫徹しようとする力をいう、と定義する。

公的な支援を受けているイベントへの参加は、プライベートよりもオフィシャル、すなわち自主性よりも他律性、私益性よりも公益性、対立よりも協調、といった対時的な側面が強く表われる。

これに反して、「参画」という場合、例えば「男女共同参画社会とは、男女が、社会の対等な構成員として、自らの意思によって社会のあらゆる分野における活動に参加する機会が確保され、もって男女が均等に政治的、経済的、社会的及び文化的利益を享受することができ、かつ、共に責任を担うべき社会である。」と定義されている。このように、参画アクティビティには、対等、自由意志、機会均等、利益享受、自己責任など、参加とは違った評価規準を伴うという特性がある。このことから、参画の主体にも、そのアクティビティに「自由と制約」という対時的な側面が伴うことになると、筆者は考えている。これは、筆者が20年間の体験を通して得た心証であっ

て、今後の伝統芸術文化イベント創造の出発点となっている。

参画の動機

学習、運動、旅行など、どんなアクティビティーにも「動機」(モチベーション)がある。動機付けは犯罪においてすら重要なファクターとされる。参画の動機の意味は、特に大きい。

筆者は、動機がエネルギーの源泉と考えている。動機が、精神的な資質、積極的な社会的エネルギーを引き出すことで、さらに社会の精神的な文明レベル向上に貢献する。そうした例は、馬頭琴の演奏などの伝統文化の実践例において幾つも例示することができる。

イベントの一例

企画名：赤坂ふれあいコンサート『セーンジャー馬頭琴コンサート』

日程：2017年10月15(日)

主催：赤坂区民センター

出演：馬頭琴、その他、ピアノ、三味線、朗読

アンケート(集計枚数67枚)：調査結果(抜粋)

コンサート認知媒体

- 一位 (44%)：広報誌による
- 二位 (27%)：家族・友人・知人から
- 三位 (16%)：チラシ・ポスター

コンサートの評価

- 一位 (89%)：大変良かった
- 二位 (10%)：良かった

聴衆のコメント(一例)

「大変良かった。ピアノと津軽三味線のコラボという、積極的に音楽演奏の幅を広げているところと馬頭琴の太い重厚な響きをたっぷり味わった。馬頭琴が素晴らしく、三味線や朗読も楽しめた、モンゴルの曲だけでなく、日本の曲も楽しめた、楽器の成り立ちや仕組みも知ることができた。モンゴルに行ってみたくなった、セーンジャーさんのお人柄に惹かれた、曲の間のMCもよかった、馬頭琴の演奏をはじめ聴いたがよかった、今日のコンサートでモンゴルの文化に触れることができた、朗読がよかった、馬頭琴、朗読、ピアノの競演、独奏ももっと聴いてみたい、現実から開放されて癒された、すべて素晴らしかった、内容が盛りだくさんで飽きなかった。」など



おわりに

前述の国語の教科書にあるように、馬頭琴とは「フィクション（虚構）とリアル（現実）の融合形」を具現化したものと考えている。これからは、モンゴルの歴史、民族、地域、生活など時代や国境を越えて、馬頭琴の音色がプロの演奏家はもちろん多数の馬頭琴愛好者によって癒しの効果を「見える化」する実践的な研究が深まるものと考えている。

これまでの国内の先行研究のうち、いま考察しなければならない課題は、伝統文化を主体的にデザイン化し、イベント創造に活用することであった。従来は、国あるいは自治体の政策等による支援によって、近年の経済的な発展に基礎を置いた改善・振興・発展が図られてきた。しかし、これは十分な経済的支援が行われているとは言えず、とりわけ伝統文化イベントの分野においては不十分な支援であると考えられる。筆者は、2020年の新型コロナウイルス問題によって、図らずもこの点が顕在化したものと考えている。

以上、本研究ノートで筆者が訴えたいテーマは、「伝統芸術文化としての馬頭琴」、「馬頭琴の音楽性」および「音楽療法としての馬頭琴」の三つである。最後のテーマである「音楽療法としての馬頭琴」については、日本には1994年に設立された「一般社団法人 日本音楽療法学会」がある。^{注6}

筆者も、今後この学会の助力を得ながら馬頭琴による音楽療法の実践的課題に取り組んでいきたいと願っている。今後、音楽療法としての馬頭琴の方法論を具体的に提示したいと考えている。

注6 「一般社団法人 日本音楽療法学会」(概要)

- (1) 目的：本学会は、疾病と健康に関わる音楽の機能と役割を学際的に研究し、音楽療法を医療、福祉、健康、教育の領域において積極的に展開することにより、音楽療法を通して健康の維持・促進など広く社会に貢献することを目的とする。
- (2) 事業：その目的を達成するため、次の事業を行う。学術大会等の開催・学会誌の発行・音楽療法に関わる国際交流事業・国家資格制度化の推進・本学会独自の音楽療法士の認定・音楽療法士の養成・研修に関わる講習会等の開催・その他、本学会の目的を達成するために必要な事業。
- (3) 沿革：1986年、日本バイオミュージック研究会設立（後に日本バイオミュージック学会と改称）、1994年、臨床音楽療法協会設立、1995年、上記2団体を合併し、全日本音楽療法連盟設立（初代理事長：日野原重明）。

【参考文献】

本文で掲げた文献のほか

ボリス・ヤコブレヴィチ・ウラジーミルツォフ (Борис Яковлевич Владимирцов) 『成吉思汗伝説』 中国
長安出版社.

ドフンドントーリジ 『成吉思汗管理奥密』 モンゴル国大学出版社.

ドーラン 『モンゴル民間文学比効研究』 北京大出版社.

ホータルハン 『モンゴル長調』 折江大学出版社.

ブリンバヤル 『モンゴル族伝統楽器』 内モンゴル大学出版社.

1920年代における地方銀行の経営と銀行合同の展開

— 埼玉県武州銀行を事例として —

清水太陽

キーワード：銀行合同，合併，4大銀行，配当金

要旨

本稿では、埼玉県武州銀行の経営とその銀行合同の展開を検討することを通じて、1920年代における地方銀行の経営と銀行合同の展開の一端を明らかにすることを試みる。

武州銀行は、県内の他の有力銀行と比較しても、早いペースで銀行合同を展開した。実際に、武州銀行は開業して1年あまりで銀行合同をスタートし、1920年から1928年までの間で8行を合併している。その背景には、武州銀行設立の目的の1つが、埼玉県内の銀行合同の促進であったことがあげられる。その手段として、武州銀行は、既存中小銀行の合併を積極的に行った。その意味で、武州銀行による銀行合同の展開は、埼玉県の銀行合同に拍車をかけたのである。

武州銀行の主要勘定の推移を検討した結果として、武州銀行が資本金、預金、貸出を順調に増やし、徐々に規模を大きくしている姿が浮かんできた。その一方で、武州銀行は1924年をピークとして、それ以降徐々に配当金を減らし、配当率も低下傾向にあることが明らかになった。

1 はじめに

渋沢栄一¹は、関東大震災に際して、被害に遭った地域の救済に尽力した。彼は、山本権兵衛首相が創設した帝都復興審議会のメンバーであった。埼玉県内における資金供給に関連して武州銀行を「私の世話内と云うても宜い位の銀行」と位置づけている。このように、武州銀行と渋沢栄一には関わりのあることがうかがえる。

本稿が主に対象とする1920年代は銀行合同の第3期にあたる。第3期とは、1920（大正9）年から1932（昭和7）年までの時期を指し、銀行合同政策における政府の役割が最も積極的に現れた時期³とされている。また、銀行合同が最も進展した時期であり⁴、「地方的合同」が展開された時期でもある。「地方的合同」というのは、合同によって同一県内または同一地方の銀行を

整理統合することである⁵。

1927年に制定された銀行法によって、全国的に銀行合同が急速に進展した。しかし、埼玉県においては銀行法の制定以前に銀行合同が進展していた。武州銀行は、埼玉県に新設され、埼玉県の産業発展のために融資をしつつ東京にも進出していくという意味で、「農村的基盤」と「都市的性格」を併せ持った銀行である。

武州銀行の経営と銀行合同の展開に関する研究としては、飯田晶夫⁶の研究がある。飯田は、「成長戦略として武州銀行は、反動恐慌時に経営危機に陥った銀行の吸収合併策を短期間に強行したため、支店増と預金増という果実の代償として不良資産の累積」に悩まされ、資産償却に長期間を要した⁷ために、「武州銀行は、計数的には県下最大の地方銀行としての地位を確立するが、その経営基盤は極めて脆弱」であり、「地方産業金融の視点からは地場産業からの離脱を目指すこととなった」ことを指摘したうえで、武州銀行が県の中央銀行的機能を果たしたか否かについて、否定的な評価を与えている⁷。秋谷紀男は黒須銀行の武州銀行への合同の過程を明らかにしたうえで、「不況による銀行経営悪化（内部的崩壊）と上からの武州銀行の銀行合同政策が1920年以後の銀行合同を加速させた⁸」と指摘している。

両者の研究は、武州銀行による銀行合同の展開について、その実態は、未検討である。このことは、埼玉県における銀行合同運動の展開の解明が不十分である大きな要因になっている。武州銀行は、埼玉県における銀行合同運動の中心となったからである。本稿では、武州銀行の経営とその銀行合同の展開を検討することを通じて、1920年代における地方銀行の経営と銀行合同の展開の一端を明らかにすることを試みる。

2 武州銀行の設立過程

まずは、武州銀行の設立過程について、先行研究に依拠しながら、簡単に記述する⁹。その前に埼玉県の地場産業について簡単に描写する¹⁰。埼玉県の地形は、秩父山地から関東平野の平坦地にかけてなだらかに低下してゆくいわゆる「西高東低」型をなしており、それぞれの地域が多様な地域経済を作りあげていた¹¹。埼玉県の特産物は、米、麦、大豆、甘藷、繭、茶、生糸、織物、足袋、酒、鋳物等である。秩父郡をはじめとする西側は山間地帯、中央部は中間畑作地帯、東部は水田地帯となっていた。地場産業の一例としては、綿織物、絹織物、鋳物工業、製茶業、製糸業、籾製造、足袋業などがある。

埼玉県信用組合連合会（県信連）は、産業組合の支援機関の必要性を強調し、産業組合間の資金調節と、県信連の余裕金を安心して預け入れられる金融機関の設立が必要であるとし、産業組合の「機関銀行」となる大規模な銀行の設立を求めた。

岡田忠彦埼玉県知事は、県信連の主張を認めたくて、第一次大戦での好況の反動を警戒しつつ、埼玉県の産業発展のためには小銀行を整理・合同し、金融機関の基礎を強化しなければならないとした。それを実現するために、埼玉県下の大小入り乱れた既存銀行を一挙に「合同」して埼玉県の「中央銀行」となるべき大銀行を設立しようとした。埼玉県内の銀行は、小資本の銀行が多く¹²、各行が連絡もなく分立していたため¹³、金融調節がされていなかった¹⁴。

岡田知事は、埼玉県下の既存銀行の有力者と協議を重ねた。彼らは、埼玉県における「中央銀行」設立の必要性は認めたものの、自行の独立を捨ててまで、既存の弱小銀行や他の有力銀行と「合同」することには否定的であった¹⁵。この時期は第一次大戦期の好況の最中であり、埼玉県下の既存有力銀行は、「合同」をしなくてもなんとかやっていると考えていた。また、「合同」によって設立される新銀行の実態について不明なところが多く、やや不安を感じていたようである¹⁶。

さらに「中央銀行」設立に関して、飯野喜一郎埼玉県会議員の動きもあった。飯野県会議員は埼玉県内の各銀行の特色を研究するうちに、埼玉県内に大銀行を設立しなければならないと考えられるようになった。そこで岡田知事に対して、既存銀行を「合同」させて新銀行を設立するのは困難であるとし、「合同」によらないで「新設」をするかたちで大銀行を設立することを献策した。

岡田知事は、「中央銀行」設立の方策を考えるため、埼玉県内の各郡長に対して大規模な調査を実施した¹⁸。調査項目は、「一 銀行設立ニ関スル大体ノ意見」、「一 設立後銀行資金ノ運用ト縣内ニ本店ヲ有スル既存銀行トノ関係」、「一 本件諮問ニ関シ郡内有力者（三種）答申」、「一 郡内預金トナルベキ各種公金金額ニ関スル概略ノ見込」、「一 其他気付」の4項目¹⁹で、その回答が郡長の答申書である²⁰。それによれば、秩父郡長は、大規模な資金需要を賄うためには新銀行の設立が必要であるとした。南埼玉郡長は、既存銀行に関する不満から賛成した。比企郡長は資金融通の調節のため、賛成した。児玉郡長は小銀行の支援のために賛成した。入間郡長は県下各銀行に共通する親銀行の必要性のために賛成した。北足立郡長は銀行間の連絡統一をなしうる存在が必要と考え賛成した。大里郡長は製糸資金の調達に際しての貸出利率の低下に期待して賛成した。北葛飾郡長は、反対であった。同郡は商工業において特に見るべきものがなく、主として農業で成り立っているため、銀行から融資を受けている人々がほとんどいないので、その必要性を感じないというのがその理由であった。このように、事情は各郡がかかえている問題によってさまざまであるが、北葛飾郡以外の郡長が既存銀行の「合同」によらず新銀行を設立することに賛成している。

この答申書を受けたこともあり、岡田知事は「新設」による新銀行の設立に踏み切ったのである。岡田知事の埼玉県における「中央銀行」構想は当初の大小入り乱れた既存銀行の合同というかたちではなく、大資本の銀行を「新設」という形へと変容して実現した。郡長の答申書は岡田知事を地域の実情に触れさせる契機となったのである。

結局、態様こそ変容を余儀なくされたものの、埼玉県における「中央銀行」を設立するという岡田知事の当初からの意図は実現されたのである。「新設」によって設立された新銀行の行名が武州銀行であった。武州銀行は、大小入り乱れた既存銀行の「合同」という岡田知事が描いていた当初のかたちから、大資本の銀行を「新設」という方向へと変容していったユニークな事例であるといえる。

「中央銀行」構想の背景として、中井銀行の存在があったことにも留意する必要がある。²¹この時期には中井銀行の県内支店による預金吸収が問題となっていたのである。これは、第一次大戦期における都市銀行支店によるいわゆる「地方資金の流失問題」として全国的に問題となっていた現象である。²²このことが埼玉県でも問題となっているとすれば、可能性は2点考えられる。

1点目には、中井銀行が埼玉県の公金預かりという立場から預金者の信用を集めていた可能性である。預金者からの信用が比較的厚かったので、預金吸収が出来たと考えることができる。

2点目には、中井銀行の金利が県内の既存の銀行と比べて高く、預金者には問題はないが、県内の地場産業を営む人々にとっては問題となっていた可能性である。預金者にとっては、銀行経営が危機に陥り、預金が戻って来ないかもしれないという状態に直面した場合を除いては、預金金利は高い方が良いのである。一方、県内の地場産業側から見れば、金利が高いということは資金調達コストの高さを表している。既述の大里郡の郡長の答申書は、このことを物語っている。

それはともかく、中井銀行の県内支店の存在は、武州銀行設立に関係する利害関係者の間でも広く認識されていた。岡田知事は、「…新たに資本金1千万円位の銀行を設立し以て従来中井銀行の如き本店を東京に有するものの為に県下の資金を中央に吸収さるる弊を防ぎ一面地方資金の融通を円滑ならしめん²³」と述べている。飯野喜四郎県会議員は、「比較的大資本ヲ有スル中井銀行ノゴトキモカエツテ本県ノ資金ヲ吸収シテコレヲ東京市ノ経済界ニ放資スル状態デアルカラ、県内ノ遊資ハソノママ本県産業方面ニ投資シ、サラニ進ンデ大東京ノ資本ヲ県下ニ投資サセルヨウニシナケレバナラヌ²⁴」と述べている。また、南埼玉郡長の答申書からは、郡内の銀行の貸付利率が、二朱一厘であることがわかる。これは郡外に本店を有し、郡内に支店を有する銀行に比べて高率であると記述されており、郡内に支店を有する銀行の一つとして中井銀行の名前が挙がっている。²⁵

武州銀行の株主構成を見ると、県内の各郡から万遍無く株主になっている。武州銀行の重役を見ても、県内の各郡から有力者が入っている。武州銀行は埼玉県内の産業組合を支援し、中小銀行をはじめとして埼玉県内の銀行を支援する目的で、埼玉県全体を網羅した埼玉県の「中央銀行」として新設され、開業に至ったのである。そして、この武州銀行が、埼玉県におけるその後の銀行合同の中心となった。その意味では、「一県一行主義」の一環として実現されていく埼玉県の銀行合同は、武州銀行の設立時すなわち第一次大戦終了前後から開始されており、武州銀行の設

立は埼玉県における銀行合同の種となった。以下では武州銀行の銀行合同の展開を検討する。

3 武州銀行の経営と銀行合同の開始

本節では、武州銀行による銀行合同について検討する。その前に武州銀行設立時における埼玉県の銀行界の状況について概観する。

埼玉県で有力な銀行は中井銀行（既述）と第八十五銀行であった。中井銀行は東京に本店があり、その支店が埼玉県内にあった。資本金は100万円であり、第八十五銀行も同額であった。中井銀行は埼玉県東部のいわゆる「御用預金」を扱い、第八十五銀行は埼玉県西部の「御用預金」を扱っていた。²⁶ 県内の「御用預金」を両行が二分していたことは同時に、県全域にまたがった銀行の不在を意味していた。

武州銀行は開業以降、県内の弱小銀行を合併し、規模を拡大していく。武州銀行設立をめぐる一連の議論のなかで、埼玉県内の利害関係者の間で銀行合同の必要性自体に関しては広く受け入れられていた。武州銀行設立の目的の一つには、既存の中小銀行を段階的に合同することにあった。飯野県会議員は、「本縣ノ銀行ハ、夫々其所在地ニ於ケル特殊ノ因果関係ニヨリ設立サレタモノデ…（中略）県内ニ有力ナル大銀行ノナイ事ハ県民一般ニ其ノ不便ヲ感ジテ居ルノdealカラ新ニ大資本ノ銀行ヲ創設シ、将来適当ナル機会ヲ捉エテ漸次小銀行ヲ之ニ併合セシメ、機関ノ統一ヲ図ルノガ最モ機宣ノ処置deal」と述べている。²⁷ 武州銀行が、遅かれ早かれ県内の銀行合同に乗り出すことは自然な流れであったといえよう。

もっとも、銀行合同に乗り出したのは武州銀行だけではない。忍商業銀行、第八十五銀行、飯能銀行も銀行合同に乗り出していくことになり、武州銀行と併存していくのである。埼玉県においては武州銀行を含む4行がそれぞれに弱小銀行の合同を推し進め、その状態が戦時中までキープされていく。本稿が主に対象とする1920年代は、普通銀行の消滅数が多く、銀行合同が最も進んだ時期である。²⁸

「武州銀行協定書」には、第一項で「埼玉縣ノ産業、金融ノ助長ニ努ムルコト」、第二項で「常ニ縣内ノ産業並金融状態ノ調査ヲ怠ラス積極的ニ之ヲ指導助成ニ努ムルコト」とある。例えば、県内の産業側からは、織物業、鋳物業、蚕糸業、足袋業など由来産業側からの資金需要があり、これに応えるためであった。この2項からも武州銀行が埼玉県全体のことを考えて設立されたことをものがたっている。武州銀行の設立目的の1つに、県内の弱小銀行を武州銀行に段階的に合同するというビジョンがあったことを確認することから始めたい。銀行の段階的な合同は、飯野県会議員の他にもとなえられていた。ここでは武州銀行の初代頭取に就任した尾高次郎の就任挨拶を検討することから始めたい。尾高頭取は、設立時にあたり、将来の展望として5年後には資

本金を1,000万円として、10年後には2,000万円、15年後には5,000万円の資本金にすると語っていた。もちろん実際には、資本金はここまでは増えなかった。武州銀行設立の目的の1つに、銀行合同の促進があったのである。武州銀行は、「本県経済界ノ調和ト産業ノ発達トヲ主眼トシ、尚、銀行ノ連絡統一ヲ為シ得ル」銀行であると評価されていた。

武州銀行の支店は当初は東京市だけに設置される予定であった。東京市に支店を設置した理由は、1918年7月の段階で、「取引上、県内蚕糸業者、織物業者、鋳物業者ハ殆ント全テ京浜地方ニ密接ナル関係ヲ有スルヲ以ツテ本行ノ取引者タル是等業者ノ保護上亦其ノ必要ヲ見ル」「従来、織物業者、蚕糸業者ノ如キ不便不利ナル条件ノ下ニ他地方ニ資金ヲ仰ケル額各一ケ年2000万円ニ達セリ」という事情があった³⁰。なお、東京支店の営業開始は本店の営業開始から1年あまり遅れた1920年1月26日である。変更理由書において、「本県（埼玉県—引用者）川口町ニ於ケル特有物産タル鋳物工業ハ日ヲ遂フテ発展シ、之ニ伴フ預金ノ吸収並ニ資金ノ融通ヲ有スルモノ極メテ大ナリ。而シテ之ガ金融機関トシテハ唯合名会社中井銀行支店アルノミニシテ、從テ町民多数ハ支店設置ヲ熱望スルノ現況ナルヲ以テ同町ニ支店ヲ設置セントス」として、当該地域の事情により、川口市にも支店を置いている。

武州銀行が開業した当時の経済界の様子は、「戦時経済ヨリ平和状態ニ復歸セントシテ未ダ其安定ヲ得ス経済界ノ反動亦俄ニ予断ヲ許ササリシモ之ニ対シテハ深く講究ヲ要スヘキコトナラン」と警戒しつつ、開業当時の武州銀行の様子は、「本行ハ平和ノ第一新春ヲ以テ開業シ創業未ダ其日浅ク且ツ開業ニ際シ各種ノ費用ヲ要シ為ニ抄々シキ成績ヲ擧ケ得サリシモ大方諸彦ノ格別ナル援助ニ依リ何等ノ支障ヲ蒙ラサリシハ幸慶トスル所アリ」と記述されている³¹。開業して3か月後の1919年4月には、中井銀行から縣金庫郡及普通水利組合金庫事務引継を受けている。従来県金庫は第八十五銀行と中井銀行が二分していた³²。1920年代に入ると中井銀行は、戦後恐慌、関東大震災、金融恐慌の打撃と相俟って経営不振に陥り、最終的には昭和銀行に合併されることになる。

表1 4大銀行による銀行合同の展開

合併銀行名	合併年月	被合併銀行名
武州銀行	1920年 6月	埼玉貯蓄銀行
	1920年 6月	粕壁銀行
	1921年 10月	熊谷銀行
	1921年 12月	本庄商業銀行
	1921年 12月	川越商業銀行
	1922年 6月	黒須銀行
	1926年 4月	大宮商業銀行
	1928年 12月	人間銀行

合併銀行名	合併年月	被合併銀行名
飯能銀行	1928年 4月	壬子銀行
	1928年 7月	武陽銀行
	1928年 12月	人間銀行飯能支店
	1929年 2月	坂戸銀行

合併銀行名	合併年月	被合併銀行名
忍商業銀行	1919年 5月	桶川銀行
	1923年 3月	騎西銀行
	1926年 6月	小川銀行
	1926年 12月	栗橋銀行
	1928年 5月	菖蒲銀行
	1928年 5月	昭和銀行杉戸支店
	1928年 10月	杉戸銀行
合計		22行

(出所) 埼玉銀行史編纂員会編 (1968) より作成

表1は、4大銀行による銀行合同の展開である。この表を見ると、武州銀行が初めて既存銀行を合併したのは、1920年6月の埼玉貯蓄銀行および粕壁銀行の合併である。また、4大銀行のなかで武州銀行が最も合併した銀行の数が多い（8行）ことがわかる。県下を代表する銀行としては、忍商業銀行が1919年5月に、桶川銀行を合併している。第八十五銀行は、1922年2月に大宮貯金銀行を合併している。飯能銀行の銀行合同の展開は他の3行からかなり遅れて、1928年4月に壬子銀行を合併している。

武州銀行は、開業してから1年あまりの1920年の時点で早くも頭取の交代を余儀なくされる。それは、尾高次郎初代頭取が1920年2月4日に死去してしまったからである。なお、1920年1月18日には、永田甚之助取締役が常務取締役に就任した³³。武州銀行は開業早々このような激震に見舞われたのである。1920年2月25日には、大川平三郎取締役が第2代の頭取に就任した。この直後に、1920年3月15日の株価大暴落をきっかけにいわゆる「反動恐慌（戦後恐慌）」が発生する。この様子は「三月十五日株式ノ大暴落ヲ端緒トシテ諸商品相次テ惨落シ金融ハ梗塞シ商店會社ノ破綻相繼ギ銀行ノ不祥事サヘ各地ニ現出スルニ至リ世ヲ擧ゲテ恐慌ノ襲来ニ恐怖セリ」「我埼玉縣ニ於テモ均シク如上經濟界ノ大勢ニ洩レズ恐慌ノ旋風ハ投機惑ノ盛ナリシ地方ニ初マリ次デ機業地方ヲ襲ヒ金融ノ梗塞極度ニ達シ加フルニ米價ノ下落ト共ニ主要農産物タル麥藪ノ減収ニヨリ農村ノ打撃甚大ナリシハ遺憾ニ堪ヘザル所ニシテ期末ニ及ビ多少安定ノ曙光ヲ認ムルニ至リタルモ未タ容易一将来ノ豫測ヲ許サザルノ形成ニアリ³⁴」と記述されている。武州銀行の様子は、「當期ハ財界恐慌業務繁劇ナル時ニ際シテ不幸尾高頭取ノ逝去ニ遭ヒ内外多事ノ感アリシト雖モ大川頭取代リテ就任シ慎重ニ着々豫定ノ業程ヲ進メタル結果前期末貳百參拾萬圓ナリ

シ預金ハ一躍シテ六百萬圓ヲ超過スルニ至リ一方貸出ニ付テハ確實有利ノ投資ヲ撰ビ且直接間接ニ縣下金融ノ調節産業ノ救済ニ力ヲ致スト共ニ常ニ資金ノ充實ヲ圖リツツ銳意其運用ヲ怠ラズ支店開設等業務擴張ニ多大ノ経費ヲ要シタルニ係ラズ別項ノ成績ヲ擧グルコトヲ得タルハ欣幸トスル所ナリ」と記述されている。

武州銀行の経営分析を行うために表2より、武州銀行の主要勘定の推移を簡単に検討する。資本金は設立当時の500万円から1年後には、増加し始め、1926年には829万円になった。これは武州銀行が県内の弱小銀行を合併したことに対応していると思われる。預金は設立当時の207万円から順調に増加し続け、1926年の下期には4,660万円へと20倍以上になった。貸出は設立当時の149万円から預金を上回るペースで順調に増加し続け、1926年の下期には4,136万円と当初の約28倍になった。預貸率は、1919年の下期には早くも103.6%になり、預金額と貸出の逆転が起こっている。もっとも、この現象は常に続いた訳ではなく、次に預貸率が100%を超えるのは、1922年上期のことである。その後しばらく預貸率が100%を超える状態が続くことになり、1925年からは再び預貸率が100%を割っている。当期純益に関しては、開業当初の2万8千円から順調に増え続け、1926年上期には46万円に達している。一方で、配当金については、1924年下期までは順調に増え続けたが、その後は一転して漸減傾向になっている。

表2 武州銀行主要勘定の推移

(単位: 円, %)

時期	資本金	預金	貸出 (E + F)	貸付金 (E)	割引手形 (F)	コールローン	コールマネー	有価証券	うち公債	預貸率	配当金	配当率	当期純益
1919 (上)	5,000,000	2,070,842	1,499,389	87,359	1,412,030			524,860		72.4			28,286
1919 (下)	5,000,000	2,373,657	2,459,982	1,301,200	1,158,782			624,860		103.6	37,500	6	45,484
1920 (上)	5,100,000	6,071,186	4,761,083	3,528,414	1,232,669	2,000,000		730,774	68,644	78.4	63,350	7	86,083
1920 (下)	5,100,000	9,080,065	7,797,103	6,136,464	1,660,639	1,200,000		1,017,512	45,144	85.8	72,100	7	112,448
1921 (上)	5,100,000	12,647,770	10,772,518	8,296,580	2,475,938			1,939,575	443,632	85.1	82,400	8	115,027
1921 (下)	6,623,000	15,771,919	15,530,542	12,448,081	3,082,461			3,044,469	801,538	98.4	175,040	8	239,161
1922 (上)	7,898,000	18,712,817	20,206,054	16,611,421	3,594,633	100,000	700,000	3,146,184	704,619	107.9	226,040	8	320,227
1922 (下)	7,898,000	20,437,018	22,030,982	16,579,276	5,451,706	900,000	200,000	3,366,052	851,410	107.7	270,040	8	369,520
1923 (上)	7,898,000	23,915,820	25,397,900	18,911,741	6,486,159	1,100,000	1,300,000	3,942,467	1,402,800	106.1	303,795	9	405,743
1923 (下)	7,898,000	25,126,759	28,711,963	21,139,944	7,572,019		250,000	4,063,346	1,552,071	114.2	276,430	7	365,545
1924 (上)	7,898,000	24,051,530	27,684,995	21,721,447	5,963,548		2,430,000	4,636,177	1,608,617	115.1	355,410	9	444,737
1924 (下)	7,898,000	29,214,716	30,066,546	23,546,895	6,519,651	500,000		5,282,725	1,818,897	102.9	355,410	9	456,587
1925 (上)	7,898,000	36,854,217	34,262,611	27,417,764	6,844,847	1,300,000		6,301,372	1,798,372	92.9	315,920	8	452,539
1925 (下)	7,898,000	38,727,711	35,234,515	26,556,439	8,678,076	1,000,000	500,000	9,023,618	2,159,681	90.9	315,920	8	452,826
1926 (上)	8,290,000	40,427,353	35,595,633	28,092,427	7,503,206	1,500,000	3,000,000	10,434,378	2,264,975	88	331,600	8	465,766
1926 (下)	8,290,000	46,609,038	41,360,181	32,810,222	8,549,959	700,000	1,000,000	11,614,501	2,704,290	88.7	331,600	8	462,579
1927 (上)	8,290,000	42,567,684	39,127,357	32,277,181	6,850,176		4,870,000	12,459,683	3,112,750	91.9	290,150	7	427,541
1927 (下)	8,290,000	39,047,804	36,161,518	30,432,607	5,728,911	300,000	2,750,000	11,863,455	3,175,900	92.6	290,150	8	417,039

(出所) 『武州銀行営業報告書』(各期)より作成

4 おわりに

本稿では、武州銀行の経営とその銀行合同の展開を検討することを通じて、1920年代における地方銀行の経営と銀行合同の展開の一端を明らかにすることを試みた。本稿で明らかになったことをまとめて結びとしたい。

第1に武州銀行は、県内の他の有力銀行と比較しても、早いペースで銀行合同を展開したことである。武州銀行は開業して1年あまりで銀行合同をスタートしていた。武州銀行は、1920年から1928年までの8年間で8行を合併している。その背景には、武州銀行の設立の目的の1つが、埼玉県内の銀行合同の促進であったことがあげられる。そのための手段として、武州銀行は、既存中小銀行の合併を積極的に行ったのである。その意味で、武州銀行による銀行合同の展開は、埼玉県の銀行合同に拍車をかけたのである。

第2に武州銀行の主要勘定の推移の検討から、武州銀行が資本金、預金、貸出を順調に増やし、徐々に規模を大きくしている姿が浮かんできた。その一方で、武州銀行は1924年をピークとして、それ以降徐々に配当金を減らし、配当率も低下傾向にあることが明らかになった。

今後の課題としては、本稿で明らかになったことにより具体的な検討があげられる。また、他の有力都市銀行と武州銀行との関係を検討することも課題である。本稿を手がかりに研究をすすめていきたい。

[付記] コロナ禍以前、本稿作成にあたり、資料の閲覧に際し、埼玉県立文書館および埼玉県議会図書室にご協力をいただいた。記して謝意を表したい。

【注】

- 1 2021年NHK大河ドラマ「青天を衝け」が放映されるなど「渋沢ブーム」が巻き起こっている。渋沢栄一については、さしあたり島田昌和（2007）、見城悌治（2008）、宮本又郎編著（2016）、武田晴人（2021）を参照。
- 2 渋沢青淵記念財団竜門社編（1963）、29頁を参照。
- 3 金融研究会編（1934）、62頁を参照。
- 4 後藤新一（1970）を参照。
- 5 進藤寛（1965）、46頁を参照。
- 6 飯田晶夫（1984）、飯田晶夫（1985）を参照。
- 7 飯田晶夫（1984）を参照。
- 8 秋谷紀男（1985）を参照。
- 9 飯田晶夫（1984）、埼玉銀行調査部編（1988）、秋谷紀男（1987）、清水太陽（2009）、飯島正美（2010）、清水太陽（2018）を参照。
- 10 井上幸治（1982）、老川慶喜（2011）を参照。
- 11 井上幸治（1982）を参照。
- 12 埼玉県編（1919）、清水太陽（2018）表2を参照。
- 13 埼玉県教育委員会編（2005）を参照。
- 14 「飯野喜四郎日記」1918年3月24日付（蓮田市教育委員会社会教育課編（2004）、77頁に所収）を参照。
- 15 埼玉銀行調査部編（1988）、8頁を参照。
- 16 埼玉銀行調査課、1963年8月28日付、埼玉銀行史料383を参照。
- 17 埼玉県立浦和図書館編（1970）、99頁を参照。
- 18 「銀行設立二関スル調査ノ件」『商工務部・銀行会社』1918年2月6日付、埼玉県行政文書大正970H-2を参照。
- 19 同上を参照。
- 20 同上、加藤隆（1989）、清水太陽（2009）を参照。
- 21 加藤隆は、武州銀行と中井銀行の競争を強調している。加藤隆（1989）を参照。
- 22 この「地方資金の流失問題」に関しては、都市銀行支店の預貸率の低さが論拠として用いられている。白鳥圭志「両大戦間期における銀行合同政策の歴史的前提」白鳥圭志（2006）を参照。ただし、白鳥も指摘しているとおり金利の問題が明示的に取り上げられていないため、その実態は解明されていない。
- 23 「秘密會議の内容は大銀行設立の前提か」『東京日日新聞』埼玉版、1918年3月16日付、「銀行設立凝議」『国民新聞』埼玉版、1918年3月16日付を参照。
- 24 前掲埼玉銀行調査部編（1988）を参照。
- 25 南埼玉郡では、「郡外ニ本店ヲ有シ本郡ニ支店ヲ有スル銀行ニアリテハ上記ノ利率以下テ貸出シ居レリ」「資金貸出ノ状況…利率ノ如キ管外ニ本店ヲ有スル中井、安田銀行ニ比ストキハ常ニ高」と述べられている。埼玉県立文書館所蔵「群長の答申書（南埼玉郡）」『商工務部・銀行会社』埼玉県行政文書大正970H-2を参照。
- 26 第八十五銀行に関しては、佐々木寛司（1982）、邊英治（2010）を参照。
- 27 「飯野喜四郎日記」1918年3月24日付（埼玉県蓮田市教育委員会編（2004）、77頁に所収）を参照。
- 28 白鳥圭志「両大戦間期銀行合同政策史研究の課題と視角」白鳥圭志（2006）、後藤新一（1970）を参照。
- 29 埼玉県立文書館所蔵「武州銀行協定書」（埼玉銀行史料3255）を参照。
- 30 埼玉県立文書館所蔵「認可依頼書」埼玉県行政文書大正970、前掲飯田晶夫（1984）を参照。
- 31 埼玉県立文書館所蔵「武州銀行第1期営業報告書」大正8年上半期を参照。
- 32 加藤隆（1989）を参照。
- 33 「武州銀行第参期営業報告書」大正9年上半期に、「取締役永田甚之助ハ常務取締役ニ就任セリ」とある。
- 34 同上を参照。
- 35 同上を参照。

【参考文献】

- 秋谷紀男（1985）「埼玉県における銀行合同の展開－大正9年恐慌下の黒須銀行を中心に－」『埼玉地方史』第18号，埼玉県地方史研究会，6月
- 秋谷紀男（1987）「埼玉県銀行合同史料（1）－武州銀行の創設過程－」『明治大学大学院紀要』第24集（3）政治経済学篇，2月
- 飯島正美（2010）『埼玉県における金融機関の形成と展開：地方行政の指導と地場産業金融に焦点を当てて』埼玉大学博士論文，3月
- 飯田晶夫（1984）「地域産業金融に関する経営史的研究－武州銀行の成立と綿織物産地－」『國學院大学栃木短期大学紀要』第18号，3月
- 飯田晶夫（1985）「武州銀行の発展過程に関する考察」『國學院大学栃木短期大学紀要』第19号，3月
- 井上幸治（1982）「埼玉県の経済構造の歴史的考察－明治・大正初期－」埼玉県社会経済総合調査会編『埼玉県産業金融史研究報告書』
- 老川慶喜（2011）『埼玉鉄道物語』日本経済評論社
- 加藤隆（1989）「東京・中井銀行の埼玉県進出とその影響」『地方金融史研究』第20号，3月
- 金融研究会編（1934）『我国における銀行合同の大勢』金融研究会
- 見城悌治（2008）『評伝日本の経済思想 渋沢栄一―「道徳」と経済のあいだ』日本経済評論社
- 後藤新一（1970）『日本の金融統計』東洋経済新報社
- 埼玉銀行史編纂委員会編（1968）『埼玉銀行史』埼玉銀行
- 埼玉銀行調査部編（1988）『武州銀行史』埼玉銀行
- 埼玉県教育委員会編（2005）『埼玉県史料叢書10（下）明治大正期知事事務引継書3』埼玉県県政情報センター
- 埼玉県編（1919）『埼玉県統計書第3巻大正6年』埼玉県
- 埼玉県立浦和図書館編（1970）『飯野喜四郎伝－付県政重要日記抄』埼玉県立浦和図書館
- 佐々木寛司（1982）「川越第八十五国立銀行の創設過程」『地方史研究』第32巻第3号，6月
- 渋沢青淵記念財団竜門社編（1963）『渋沢栄一伝記資料』第51巻，渋沢栄一伝記資料刊行会
- 島田昌和（2007）『渋沢栄一の企業家活動の研究』日本経済評論社
- 清水太陽（2009）「岡田忠彦の武州銀行設立構想」『立教経済学論叢』第72号，2月
- 清水太陽（2018）「1910年代後半の埼玉県における銀行合同の種－武州銀行の設立を事例として－」『富士論叢』第62巻第1号，12月
- 白鳥圭志（2006）『両大戦間期における銀行合同政策の展開』八朔社
- 進藤寛（1965）「明治後期から昭和初期までの銀行合同（その2）」『商学討究』第16巻第1号，6月
- 武田晴人（2021）『ミネルヴァ日本評伝選 渋沢栄一―よく集め，よく施された―』ミネルヴァ書房
- 日経金融新聞編・地方金融史研究会著（2003）『日本地方金融史』日本経済新聞社
- 蓮田市教育委員会社会教育課編（2004）『飯野喜四郎日記Ⅱ』蓮田市教育委員会
- 邊英治（2010）「健全経営の銀行ビジネス・モデルの歴史的考察－1900～1935年，第八十五銀行を手がかりに－」『横浜国際社会科学研究』第14巻第5号，1月
- 宮本又郎編著（2016）『渋沢栄一 日本近代の扉を開いた財界リーダー PHP研究叢書日本の企業家1』PHP研究所

【一次史料・新聞】

- 埼玉県立文書館所蔵『国民新聞』埼玉版，1918年
- 埼玉県立文書館所蔵『埼玉銀行史料』
- 埼玉県立文書館所蔵『埼玉県行政文書』
- 埼玉県立文書館所蔵『東京日日新聞』埼玉版，1918年
- 埼玉県立文書館所蔵『武州銀行営業報告書』1919～1927年

オンラインを通じた将棋講義の実践と その効果についての考察

Consideration of the practice of online shogi lectures and its effects

堀口弘治*・山川 悟*

キーワード：オンライン授業，ソーシャルスキル，将棋，実技指導，伝統文化，思考ゲーム

I 問題意識

1. 空前の将棋ブームの中で

いま、空前の将棋ブームが起きている。もとより、ネット将棋の拡大、AIソフトとプロ棋士との対戦¹、ひふみん（加藤一二三・九段）人気、「3月のライオン」など将棋マンガの影響といった“火種”はあったものの、言うまでもなく2016年に14歳でプロ入りした藤井聡太によるデビュー29連勝などの歴史的快挙が大きな発火点となった。

今日、テレビや新聞、雑誌などでは毎日のように将棋界のニュースが掲載されるし、「観る将」「描く将」など、ルールを知らなくても将棋を楽しむファンが増えてきている。また「ヒューリック杯白玲戦」などの新棋戦が誕生したり、伊藤園が「お〜いお茶杯王位戦」の特別協賛を行ったりするなど、スポンサー企業の増加傾向もみられる。これは、羽生善治（現九段）が七冠王を獲得した1997年当時を上回る人気と目されている。

この状況は、関心を抱く層の裾野を広げたという意味で、棋界全体としては大変喜ばしい話ではあるが、将棋のゲームとしての本質的な部分を理解・経験しないファンが拡大することと同義であることも忘れてはならないと感じているⁱⁱ。つまり、人気が出たと言って喜んでいるばかりでなく、現段階で将棋の教え方、学び方についても革新を図り、「藤井君」や「将棋めし」から入ったファンたちを奥深い世界に誘う「技」を確立しておく必要があると考える。

もちろん、公益社団法人・日本将棋連盟においても、将棋の教育方法の質の高度化については今後の課題のひとつとみなされてきたが、これまでそのメソッドについては指導棋士やアマチュアの道場主、クラブ活動の顧問の先生たちなどに委ねてきた観がある。これらは一部の個人の努

* 堀口弘治（将棋棋士・七段/東京富士大学客員教授）、* 山川 悟（東京富士大学経営学部教授）

力や工夫による部分が大きく、現時点では組織化・体系化、そしてマニュアル化がされておらず、普遍的広がりをみせていない。

一方で今後、AIの台頭や棋戦主催者である新聞社の経営状況の悪化ⁱⁱⁱ、プロ棋士数の増加により、全棋士のトーナメントプロとしての経済的自立が担保できなくなる^{iv}という悲観的見方もあるが、そのために準備しておかなければならないのはレッスンプロへの道である。しかしながら大多数のプロ棋士が極めてきたのはあくまで自身の盤上における技量ならびに勝負術であり、「教える」ことに関してのトレーニングができていたとは言い難い。しかし今後は、指導法についても研究や実践、ノウハウの共有が必要となってくるのは間違いない。

こうした今日的な状況下から、筆者は将棋の指導法について改めて考える機会をつくりたいと考えた。

2. 高等教育機関における将棋講義の留意点

筆者（堀口）は36年間、日本将棋連盟所属の専門棋士として将棋の世界に関わってきた。これと並行し、女流棋士の育成、子供向け将棋教室、入門用ガイドブックの開発、普及用新ゲームの考案、英語による対局解説といったアマチュアへの普及活動にも務めてきた。近年では、高等教育機関における教育ニーズの高まりに応え、東京大学、明治大学、國學院大学などでの講座も担当してきている。

もちろんこれまでも、将棋の教育法についての論考はいくつか存在する。将棋教室を主宰する小田切（2002, 2019）や川崎（2019）、学校教育の現場で将棋を教育素材として活用してきた安次嶺（2019）などがその代表例である。しかしこうした事例は、小学生を中心とした子供向け講座を基盤としており、教え方やノウハウについては大いに参考になる点はあるものの、高等教育機関、とりわけ大学における授業科目においては、別途留意しなければならないポイントがあると考えられる。高等教育機関における講義が、自治体主催の入門教室やカルチャースクール、小中学校・児童館における講義と大きく異なるのは、以下の四点である。

第一に、その学校や学部特有の教育方針と講義内容との整合性が求められる点にある。単に将棋の技術を向上させればよいのではなく、学部や科目の位置づけによっては、将棋を通じたソーシャルスキルの育成や、文化史・遊戯史における将棋の位置づけ、高度な思考ゲームとしてのメカニズム（飯田, 2019）などをサブテーマとしなければならない。講師は高度な技量を有するだけではなく、大学のディプロマ・ポリシー、カリキュラム・ポリシーを十分理解した上での教育に務める必要がある。

第二には、受講者の棋力に大きなばらつきがあり、有段者からルールを知らない初心者まで一定の満足感を与えるような授業を展開しなければならない点である。学生の年齢は最低でも18

歳であり、中には中学・高校クラブでの経験者もいる一方、外国人留学生など初めて将棋の駒を見たという学生もいる。また、真剣に技能を高めたい学生もいれば、ひとつの教養や息抜きとして受講するような姿勢の学生も存在する。それら諸条件に柔軟に対応する講師側は、授業運営についての一定のノウハウ・スキルが不可欠となる。

第三には、成績評価の方法とその提示について細心の注意が必要な点である。シラバスを提示する際、成績と棋力は無関係であることを指摘しておく必要がある。また、大学生ともなると、ルールを憶え切れない、正解手がわからない、そして結果負けてしまうことは恥だとする意識も生じるため、受講態度が委縮したり時には思考停止状態に陥ったりするケースもみられる。強くならなくても単位を落とすことはないこと、間違えてもいいこと、などを事前に伝えておくことは、大学の講義においては大切なポイントである。

第四は、週一回・90分×15回という授業の時間的制限を顧慮しなければならない点である。時間さえかければ将棋の技量向上に繋がるとは限らないが、それでもある程度集中して学ぶ濃密な時間が必要である。また既に述べたように、学部・学科方針によっては技能教育以外の要素も組み込まなければならない。大学のカリキュラムは、受講者が自学自習できることを前提にこうした設定がなされていることから、講師は課題を提示するとともにそのフィードバックも行い、授業時間以外も動員させる工夫が求められる。

3. 東京富士大学におけるこれまでの講座内容

東京富士大学においても2017年秋学期より「経営学特講(のちにプロフェッショナル・セミナーと改称)」科目として「将棋と日本文化」を開講している。

この講座の目的は、大きく分けてふたつある。

第一には、世界で最も高度なキングハンティングゲームである将棋のルールと戦略（戦法・手筋・大局観など）、思考法、用語、マナー等を学び、実践することによって、遊戯としての面白さ・奥深さを理解することである。単に技能的な向上を目指すのではなく、初心者でも「難しいけど面白い」という実感を抱いてもらうことが教育目標になる。

第二には、将棋（日本将棋・小将棋）のみならず、様々な形態の盤上遊戯にも触れることを通じて、遊戯文化・伝統文化について考え、多様な観点を結び付けて思考する手法を習得することにある。偶然性や競争を軸とする遊戯との違い、チェスとの違いなどを理解し、将棋をプレイするにあたってはどのような知的能力・ソーシャルスキルが必要とされるかを体感してもらう。

2019年度までの講義スケジュールは、基本的に「表1」の構成で実施されてきた（15週目は総括および学修達成度の確認テスト）。

表1 プロフェッショナル・セミナー「将棋と日本文化」の講義計画

回	テーマ	内容
1	駒遊び	五角形の駒で様々な遊び方が創造できることを知る
2	ゴロゴロ将棋	5×6の小さな将棋盤で将棋の基本ルールを説明する
3	将棋とは？	将棋界の基礎知識を習得する
4	駒・盤作り DVD 鑑賞	職人技を鑑賞し、実際に駒に触れ、伝統文化の理解を深める
5	将棋の歴史 (1) 日本	平安～江戸時代にかけての将棋の歴史を知る
6	将棋の歴史 (2) 世界	世界のキングハンティングゲームの歴史を知る
7	青空将棋	歩のない激しい将棋でルール習得を促進する
8	スミワケ将棋	彼我の駒の利きを即時認識する能力を養成する
9	寄せ将棋	ゲームの最終目的である、王様を追い詰める技を習得する
10	プロ棋士の礼儀作法	プロ棋士の礼儀作法を学び、正しい駒の扱い方を習得する
11	プロ棋士の考え方	羽生善治のDVDを鑑賞し、プロ棋士の勝負哲学を知る
12	棋譜を取る	将棋を指しながら、自分で棋譜を書く
13	将棋トーナメント	真剣勝負の雰囲気味わい、集中力を高める
14	対局の大盤解説	学生の代表同士の対局を講師が大盤解説する

II 仮説の検討

1. 新型コロナウイルスによる状況変化

こうした講義を3年間継続し、それなりの手ごたえを感じてきたわけだが、2020年度においては状況が一変した。新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響により、オンラインでの講義を余儀なくされたのである。これまで対面で指導し、対面で受講者同士が対戦することを前提としたプログラムがほぼ確立されていたが、それらの多くの部分が対応不能となった。

改めてオンライン講義の問題点を考えてみると、微妙なニュアンスや非言語的なアクション（動作・表情）による意思疎通が図りにくく、コミュニケーションがとりにくい。また、学生同士の対局（実技）は可能だが、自由な会話・リアクションを楽しみながら実施することが難しいなどの懸念があげられる。ルールや歴史を教えるといった座学部分は問題ないにせよ、実技指導においてはこうしたコミュニケーション上の問題がネックと考えられた。

しかし、各種デジタルツールや既存の将棋アプリなどを採り入れた講義方法を模索していくうちに、オンラインでの将棋講義に一縷の可能性が見えてきた。むしろ、オンラインであるがゆえに可能な授業運営の方法もあるはずで、それらへの取り組みは「アフターコロナ」「ウィズコロナ」の時代における将棋教育のあり方を追求することにも繋がる。本稿では、こうした問題意識から組み立てた2020年度プロフェッショナル・セミナー「将棋と日本文化」の講義方法とその成果、

課題について報告したい。

2. 講義方法変更に向けての仮説

本学では春学期のオンライン授業に関し、その取り組み内容と成果共有をFD研修において実施してきており⁴⁾、秋学期に開講される本講義においてもオンラインでの組み立ては可能であろうと予想していた。しかしながら、具体的にどのようなプログラムを講じるのかについてはいくつかの仮説を設け、それらを手探りで検証しながら、場合によっては期中途中で軌道修正も必要と思われた。講義の設計にあたり、仮説として念頭に置いたのは、主として以下の三点である。

仮説1. 「大学における将棋の講義、とりわけ実技指導において、デジタル技術を活用したオンライン授業は教育効果を上げるうえで有効であり、むしろこれまでの対面方式を一步前進させるきっかけとなりうる」

仮説2. 「特に対局アプリの導入は、受講者のレベルに合わせた対局経験の機会や、自動記録された棋譜による感想戦の機会などが増えるため、自らの技能向上と正面から向き合うことにつながる」

そもそも将棋とデジタルとは相性が良い、と言われてきた。AIを搭載した将棋アプリは、いまやフリーソフトでさえアマ高段のレベルに到達しており、研究にAIを活用するプロ棋士も増加の一途を辿っている。また、利用者数550万人（2020年7月段階）とも言われる「将棋ウォーズ」（HEROZ運営）を始め、人間同士で対戦できるネット将棋道場には多様なものがあり、教育利用可能と思われる様々なプログラムも搭載されている。こうしたアプリケーションソフトやwebサイトの活用も射程に入れながら講義方法を再構築することは、今後の指導方法のバリエーションを増やしていくためにも意義がある。

また、本学のみならず、新型コロナの影響でオンライン化を余儀なくされた実技授業の中でも、デジタルツール活用によって急場を凌ぐどころか、むしろこれまで得られなかった効能や成果を生み出しているケースをいくつか耳にしていた。将棋の実技指導においても、これまでと同様以上の成果を上げられる方法論はあるものと考えた。

さらに、これまでの対面授業だと、どうしても棋力が同等の受講生間の対局が多くなり、それが馴れ合いや、単に勝ち負けを競う「遊びの時間」に陥りがちなのがひとつの悩みであった。加えて巡回指導中に、いずれかの指し手の善悪を勝負が定まっていない段階で指摘するのは「助言」につながるため、あまり受講生に好まれない印象もあった。対人対局よりも、アプリとの対局を軸とし、そこに棋力向上の工夫を指導者が加味することで、こうした問題の解決につながること

が予想された。

仮説3.「初心者が将棋に抱く「難しさ」「ややこしさ」や、対面で習えない「不安」を払拭するためには、学ぶ過程が楽しいと感じる仕掛けが必要である」

先述したFD研修においても、今後の遠隔講義に求められる要素として、「インタラクティブ性」「適度な動機づけ」とともに「エンタテインメント性」が指摘されていた。社会課題解決や企業経営、マーケティング、教育などの分野における成果向上に向け、娯楽性や遊戯性を採り入れるようにするのが「ゲーミフィケーション」という考え方である。

藤本(2015)は、大学の授業科目にゲーミフィケーションの要素を採り入れた教育実践を試みた結果、「受講者が学習活動に参加する楽しさややる気の高まり、従来の授業とは異なる経験を認識した」とし、そのポイントを「学習目標に応じた小課題のデザイン」「日常と異なる世界観の提示」「評価フィードバックの可視化」の三点だとしている。

将棋指導の領域では、まず向上心を刺激し、実力を可視化する段級制度そのものが一種のゲーミフィケーションともいえるし、子供将棋教室などで導入されている勝敗スタンプや昇級時の景品提供、詰将棋早解き競争などもそれに類する手法であろう。ただこれまで本講義では、「銀の動きは万歳した人の形」といった覚え方を提示したり、「桂馬のふんどし」「香の田楽刺し」といった格言を示したりするなどユーモラスな指導を試みることはあったが、技能習熟に向けてゲーミフィケーションを導入しようという発想はなかった。遠隔授業において懸念されたのは、いわゆる「教室の雰囲気」が生まれにくいことによる受講者の孤立感である。すなわち、周囲の受講者が楽しそうに指す様子が伝わらず、「難しさ」だけを感じさせてしまう可能性があった。そこで、特に対局中、一人で考えなければならない場面においては、楽しさを感じる仕掛けが求められた。

検討の末、「びよ将棋(STUDIO-K)」というアプリが、「学習目標に応じた小課題のデザイン」→テーマに基づく指定局面の設定ができたり、自分の棋力(初心者～アマ三段)に応じた相手(コンピューター)との対局ができる、「日常と異なる世界観の提示」→それぞれ名称がつけられたレベル30段階のひよこ達が設定されており、一手指すごとにひよこの鳴き声が聞こえる、「評価フィードバックの可視化」→次の一手のヒントや現在の形勢が示されたり、自分の指した手と推奨手と比較できたりする…といったゲーミフィケーション機能を備えていることから、講義において採用することとした。

またそれだけでなく、オンラインならではの双方向性を活かした手法も検討し、ゲスト棋士の招聘によるライブ対局の中で、三択による「次の一手当てクイズ」などを行うこととした。ただし遊戯を学ぶ上で遊戯性を過度に盛り込んでしまうと、講義としての品格の維持に影響が生じる

ため、あくまで難しさや孤立感を回避する仕掛けとしてのゲーミフィケーションというレベルにとどめた。

3. オンライン授業におけるデジタルツールの活用

2020年度においては以下のアプリケーションツールを活用し、講義に臨んだ。それぞれのツールの特性と、本講義で採用した理由を順次記してみたい。

Zoom ミーティング

- リアルタイムのやりとりができる最もポピュラーなオンライン会議ツール
- 外国からの受講者（入国できなかった外国人留学生）もアクセスできる
- ブレークアウトセッションで受講者をグルーピングしたり、個別指導したりできる
- 授業の様子を録画し、欠席した学生に視聴させることもできる
- ミーティング中の投票機能により、受講者の意見を即時確認・共有することができる

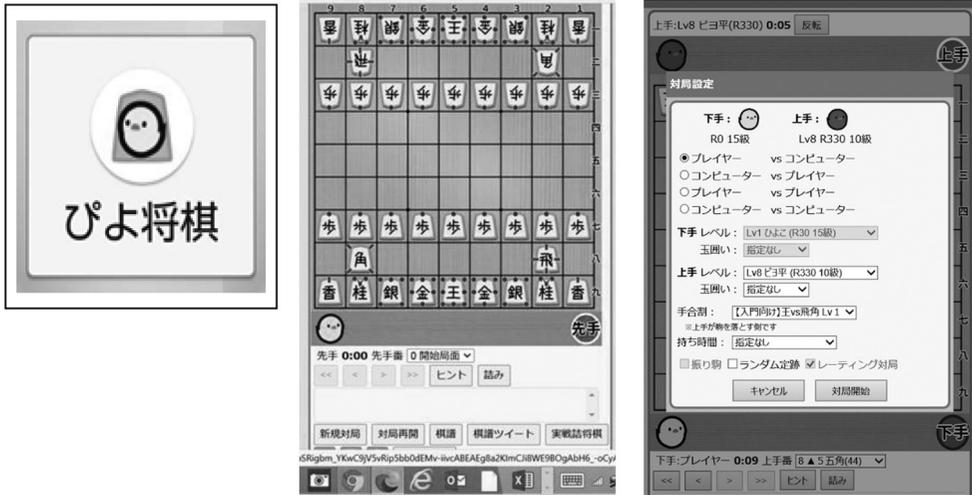
Google Drive

- 15GBまで無料で使えるクラウドストレージ（ファイル保管）サービス
- 将棋界や将棋の歴史を学ぶ大容量の動画を格納しておくことができる
- 格納されたファイルを随時ダウンロードして、受講生は課題に臨むことができる
- 動画を含む資料や棋譜などを蓄積しておき、受講生は随時確認することができる
- 課題の提示・提出（棋譜・次の一手回答・課題レポート・学習後のアンケート等）のやりとり、フィードバック等が自由に行える

びよ将棋

- バラツキのある受講者のデバイスすべてに対応できるアプリで、容量も小さく、端末への負担も少ない
- 対局者の棋力に応じた対戦相手（コンピュータ）のレベル設定（入門者～アマ六段程度までの40段階）ができる
- 駒を動かせる場所やヒントが表示されるため、入門者でも対局できる
- 棋譜が残せる（対局した日時まで記録できることから出席管理にも対応）
- 各テーマに基づく指定局面を自由に設定ならびに作成できる
- 初心者や女子学生にも馴染みやすい「可愛い」演出が施されている

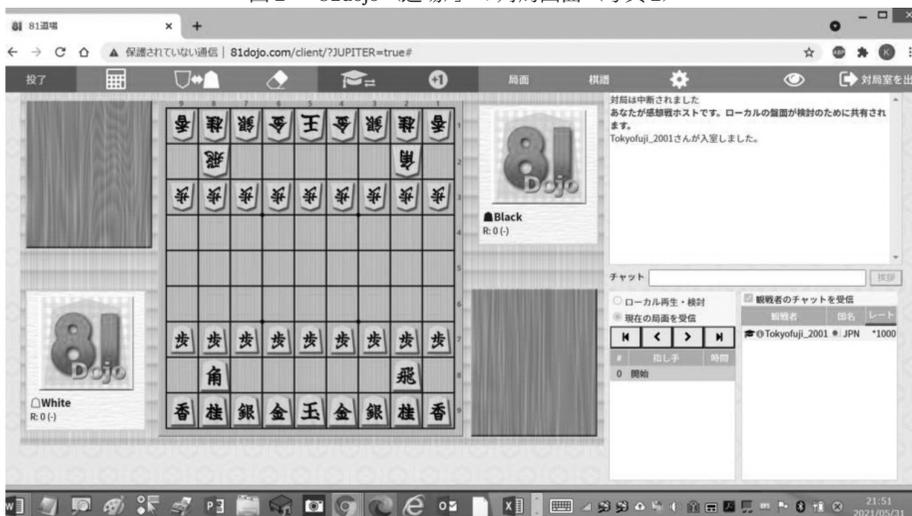
図1 「びよ将棋」のキャラクター (左) と対局面面 (対コンピュータ) (写真1)



81dojo (道場)

- 日本将棋連盟後援。無料でネット対戦ができるオンライン対局サイト
 - 教室利用専用サーバを使うことができるため、授業専用の部屋を作成できる
 - 多人数が盤を囲んで検討できる感想戦機能があり、解説をしやすい
 - 授業以外の時間でも、受講生は自らのアカウントで対人の対戦を楽しむことができる
- ※受講者の端末はパソコンが最適でタブレットでも操作がやや煩雑だが可能、スマホはログイン不可

図2 「81dojo (道場)」の対局面面 (写真2)



4. 2020 年度秋学期講義のプログラム

本講義は当初、後半数回は対面授業も予定していたが、新型コロナウイルスの感染状況や海外からの受講者（留学生）なども考慮し、全てオンライン（Zoom）で実施された。講義の基本構成は以下のとおりである。

まずは Zoom 上でリアルタイムの講義を行なう。駒の動かし方などのルール説明、将棋の歴史や棋界の仕組みなど、従来座学で行っていた内容を前半の 40～50 分間で実施した。

後半は、受講生全員がひとつひとつのブレイクアウトルーム（BR）に入り、「びよ将棋」にアクセスして指定局面からコンピュータと対戦するプログラムとなる。最初は最もレベルの低い「レベル 1 ひよこ（R30 15 級）」からスタートし、徐々にコンピュータのレベルを上げていきながら調整していった。

受講生の 4 割ほどがこれまで駒に触れたこともない全くの初心者であることから、講師が BR を循環し、個別アドバイスをを行った。筆者 2 名と、TA として協力を仰いだカリリーナ・ステュエンスカ女流初段^{vi}の 3 人体制で循環し、受講生のレベルに合わせた助言を随時行うことで、それぞれ勝ちに結びつけるよう指導した。

受講生は、講義中の対局及び課題対局の棋譜を講師宛にメール添付で送付する。次回講義では、受講生の棋譜の中から一部をピックアップして、講師がポイント解説するといったインタラクティブな指導を併用した。

指定局面には二種類あり、①意図的に作成した教育用の初形局面と、②「棒銀」「居飛車振り飛車対抗形」「相矢倉」など代表的な戦法の途中局面（定跡）である。①は、例えば「受講生側は玉将なしで、飛車角と歩が盤面にあり、持ち駒は金」「コンピュータ側は玉と金と歩のみで持ち駒なし」といったようなハンデ戦である。自分の玉将がないということは、負けることがない状況にあり、ストレスなく相手を攻めることができる。と同時に、一部の駒の特性や使い方に慣れてもらうためのトレーニングが目的となる。②は、初手から中盤戦までの指し方の模範（定跡）やさまざまな囲い・戦法のバリエーションに触れてもらうための設定である。駒が有機的に結びつく「美しい形」を感覚的に知ってもらう意味合いもある。また、初手からの自由対戦にすると、実力差により序盤より大きく指し方に隔たりが生じ受講者同士の比較がしにくく、講師が解説するポイントを失いやすいという理由もあった。なお「びよ将棋」にある程度慣れてきた段階で、コンピュータ側のレベル設定は受講生の任意とした。

講義の中盤（第 7 回）から、オンライン対局サイト「81dojo（道場）」の活用を試みた。事前に受講者全員のアカウントを配布し、講義中は教室利用専用サーバ（ジュピター）に入室させる。ここで、受講生同士の対戦を行い、リアルタイムまたは対局後に講師が解説・指導を行う形で進

めていった。ある程度将棋に習熟した受講生においては、対人の対局を熱望している状況もあることから、自由対局の時間も設けた。

また、女流プロとアマ高段者との模範対局なども組み入れ、自分たちの将棋とどこが違うのかを考えさせる回を設けた。「81dojo」では、対局途中の段階で手を戻し、解説を加えることができることから、ポイントとなる局面では対局を止め、手の狙いや意味について説明を施した。また、Zoomの投票機能を使った「次の一手」を当ててもらおうゲームなど、さながら「将棋祭り」的なお楽しみの要素も導入した。

講義中に学んだ内容についての確認や総括をする時間が確保しづらい面もあったことから、「かんたん次の一手」「やさしく詰む将棋（妙手を伴う詰将棋ではなく、常識的な手で詰ませる問題）」課題を提示し、提出を義務づけた。なお、毎回授業アンケート（A. 本日の講義で学んだこと、分かったこと、B. 本日の講義で分からなかったこと・難しかったこと、C. 質問ならびに要望等（授業以外でも可））を提出してもらい、理解度や要望などをチェックしながら進行した。

2020年度の講義内容は表2のように展開した。

表2 プロフェッショナル・セミナー「将棋と日本文化」の2020年度の講義内容

回	日程	講義（座学）	実戦トレーニング（棋譜を提出）
1	9/22	将棋のルールと駒の動かし方 プロ棋界の紹介、女流棋士紹介	VSびよ将棋 Lv8 ビヨ平（10級） 手合割 入門向け王 vs 飛角 Lv1
2	9/29	学生の対局した棋譜の解説 将棋と他のボードゲームとの違い	VSびよ将棋 Lv13 びよか（5級） 手合割 入門向け王 vs 飛角 Lv3
3	10/6	学生の対局した棋譜の解説	VSびよ将棋 Lv22 ビヨ丸（初段） 手合割 入門向け王 vs 飛角 Lv4
4	10/13	学生の対局した棋譜の解説	VSびよ将棋 Lv22 ビヨ丸（初段）または Lv13 ひよか（5級） どちらかを選択 手合割 飛角持金 VS 王金 両歩付
5	10/20	学生の対局した棋譜の解説	VSびよ将棋 Lv22 ビヨ丸（初段）または Lv13 ひよか（5級） どちらかを選択 手合割 玉飛角持金銀 VS 王金銀 両歩付
6	10/27	学生の対局した棋譜の解説	VSびよ将棋 Lv22 ビヨ丸（初段）またはレベルを Lv8 ひよ平（級）までの任意レベルに下げて選択 手合割 玉飛角持金銀桂香 VS 王金銀桂香 両歩付
7	11/10	学生の対局した棋譜の解説 81道場に関する説明（マナー含む）	相棒銀戦法（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局
8	11/17	学生の対局した棋譜の解説	居飛車対四間飛車（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局
9	11/24	学生の対局した棋譜の解説 将棋の強さとは	寄せ合い美濃&寄せ合い矢倉（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局
10	12/1	学生の対局した棋譜の解説 やさしく詰む将棋①	寄せ合い銀冠&寄せ合い穴熊（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局
11	12/8	学生の対局した棋譜の解説 やさしく詰む将棋②	相矢倉角銀交換型（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局
12	12/15	学生の対局した棋譜の解説 女流棋士 vs アマ高段者対局観戦	平手（びよ将棋・任意レベル） または 81道場における対局

13	12/22	学生の対局した棋譜の解説 世界の将棋と日本将棋 カンタン次の一手	平手（びよ将棋・任意レベル） または 81 道場における対局
14	1/12	学生の対局した棋譜の解説 女流棋士ペア将棋観戦 推薦図書の紹介	

III 検証結果

1. 講義に対する学生の評価

授業の全プログラム終了後に、受講生を対象としたアンケート調査を実施した。単純集計のレベルだが、参考までにその結果を以下に示したい。

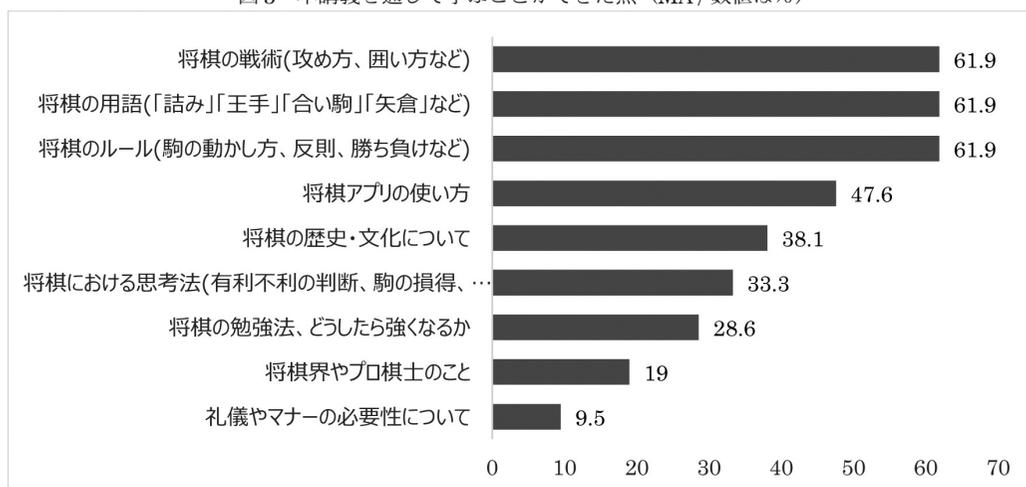
- 名称＝2020年度プロフェッショナル・セミナー「将棋と日本文化」受講者アンケート
- 調査目的＝仮説及び教育効果の検証，今後の課題の明確化
- 調査対象＝プロフェッショナル・セミナー「将棋と日本文化」受講者。サンプル数は21
- 調査期間＝2020年12月～2021年1月
- 調査方法＝Google Formにおけるオンライン回答（自記式）
- 回答方法＝予め回答項目を設置し，それを選択する形で回答を求めた（単数選択（SA）と複数選択（MA），および自由記述は混在）

まず、Q1として「本講義の受講理由」を訊ねた。「ゲームとしての将棋に興味があったから」が81%と、他の質問項目に比べて圧倒的に高かった（第2位が「日本文化を深く知ることができると思ったから」で19%）。今日の学生たちは、幼少期からオンラインを含めて多様なゲームに接してきており、その中でも面白さや複雑さにおいて際立っている将棋に対する関心は高かったものと推察される。

次にQ2で「受講以前の将棋のルールへの認知度」を訊ねたところ、「知っていた（24%）」「ある程度知っていた（33%）」を合わせた半数強の57%が事前に認知していたものの、「あまり知らなかった（14%）」「全く知らなかった（29%）」という層も4割以上を占めた。

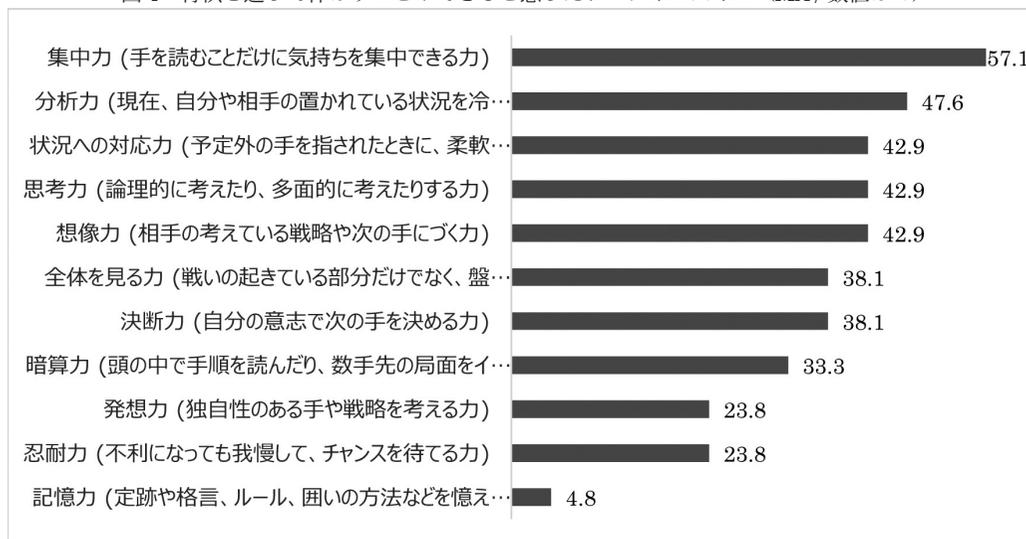
Q3「本講義を通じて、どのような面を学ぶことができたか」という問いに対しては、「戦術」「用語」「ルール」（いずれも61.9%）を学んだという回答が上位に来たのに対し、「歴史や文化」（38.1%）「マナーの必要性」（9.5%）といった項目が伸び悩んだ（図3）。これらは本講義の開講目的とも関わる重要なテーマだが、実戦トレーニングに時間を割いた2020年度においては理解度が上がらなかったものと思われる。今後の課題のひとつと受け止めたい。

図3 本講義を通じて学ぶことができた点 (MA/数値は%)



Q4として「将棋はどのような能力を伸ばすことができると思うか」を訊ねたところ、「集中力」[■]「分析力」「状況対応力」「思考力」「想像力」などが上位にランクインした(図4)。本テーマについては最終章でコメントしてみたい。

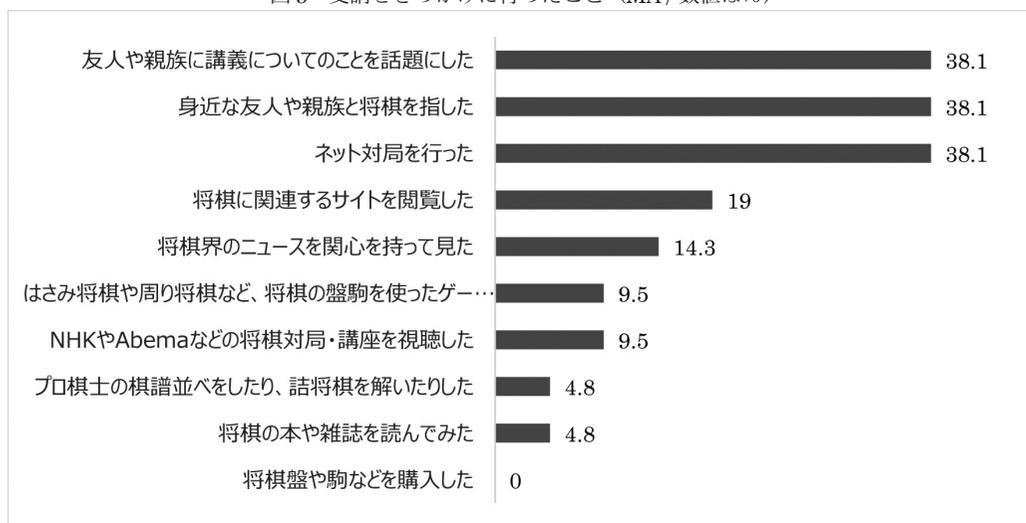
図4 将棋を通じて伸ばすことができると感じたソーシャルスキル (MA/数値は%)



Q5では「本講義の受講をきっかけに行ったこと」を訊ねた。その結果、「周囲と将棋を話題にした」「身近な人との対局」「ネット対局」(いずれも38.1%)などが上位にランクした(図5)。将棋を一気に好きにさせる、夢中にさせるというほどではないにしても、将棋を身近な存在にし

たというレベルの波及効果は得られたものと解釈している。

図5 受講をきっかけに行ったこと（MA/数値は%）



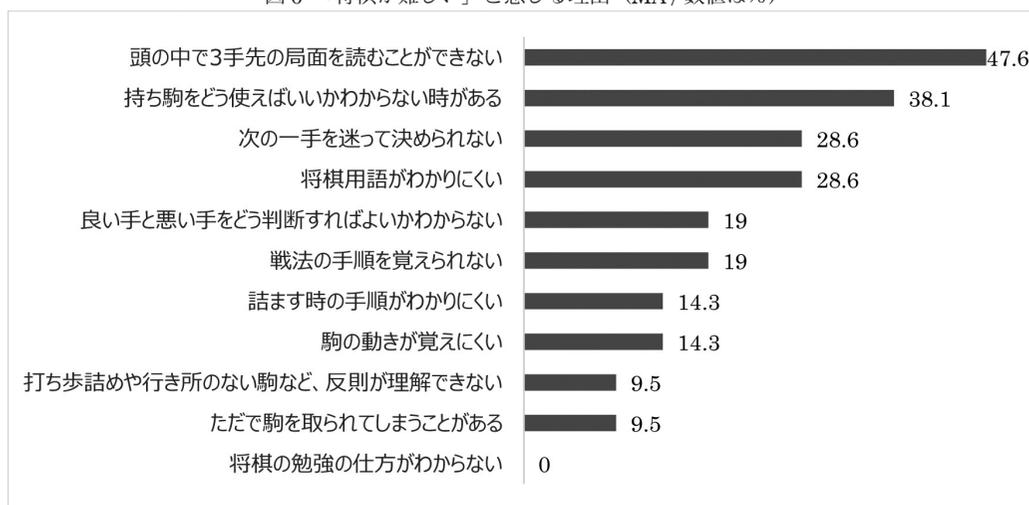
Q6「本講義を通じて、将棋を楽しいと感じることができたか」という質問に対しては、「非常に楽しいと感じた」が43%、「自分なりに楽しく感じた」が48%、「もう少し強くなれば楽しめると感じた」が9%という結果を得られた。「よくわからない。何ともいえない」「あまり楽しいと感じられなかった」「全く楽しいと感じられなかった」は0%であった。

その理由について自由回答を求めたところ、「勝てたときの喜びや、頭脳を鍛えているような感覚が面白かった」「発想力や、先を読む力を養えた」「取った駒を自分の駒として使えるところが面白い」などの回答を得られた。

次にQ7では「将棋を難しく感じる理由」を訊ねた。①「頭の中で3手先の局面を読むことができない」⁴が47.6%、②「持ち駒をどう使えばいいかわからない時がある」が38.1%と上位に来た（図6）。

特に②は、初心者にとって盤面の駒を見るのが精いっぱい、持ち駒使用まで思慮が及ばないことがある点、さらに持ち駒は日本将棋特有のルールであり、中国人留学生（4名が受講）にとっては初めての体験であったことなども、その背景にあるものと察せられる。

図6 「将棋が難しい」と感じる理由 (MA/数値は%)



Q8「今後、ネットや友人同士で将棋を指してみたいか」という問いには「積極的に将棋を指してみたい」が81%、「機会があれば将棋を指してもいい」が19%であり、「自分から指してみたいとは思わない」「全く指したいとは思わない」はいずれも0%であった。

Q9では、「オンライン授業のよかったところ」を指摘してもらった。その結果、「安全な環境でリラックスして受講できた」という回答が最上位(66.7%)であった(図7)。また「将棋アプリが利用できた」(38.1%)という回答が2番目に来た。

図7 オンライン授業のよかったところ (MA/数値は%)



一方、Q10では「オンライン授業への不満点」を訊ねた。「不満はない」も9.5%であったが、そのうち①「リアルな将棋盤や駒に触れることができなかった」、②「通信や端末の不具合が生じた」がいずれも33.3%と上位にランクした(図8)。全問の回答で「将棋アプリが使えて良かった」

た」とするデジタル世代も、やはり「リアルな盤駒に触りたかった」という感想が現れたところが面白い。

図8 オンライン授業への不満点（MA/数値は%）



最終問 Q11 では「本講義への満足度」を訊ねた。その結果、「非常に満足」が52%、「やや満足」が38%、「どちらともいえない」が10%となり、満足度9割という結果を得た。一方「やや不満」「非常に不満」という回答者は0%であった。

自由回答では全般的に「将棋のプロの話を書くという貴重な経験ができたので有り難かった」「将棋を趣味や職業にする人の気持ちを理解できたように思う」といったコメントが多かった反面、「講義自体はそれなりに有意義に感じていたが、やはり対面で行う授業の方が楽しく、効率的に学べたのではないかと今更ながら感じた」という指摘も見られた。

以上の調査結果から、次のようなファインディングを得ることができたように思う。

様々なゲームを体験してきた現代の若者たちにとっても、将棋は奥深い究極のゲームとして強い興味・関心を持たれている

遊びとしてだけでなく、「集中力」「分析力」など多様なソーシャルスキルを養成するトレーニングとして、将棋を認識することにつながっている

遠隔授業においても、入門者含めてほとんどの受講生が将棋を「楽しい」と感じ、講義をきっかけに第三者と指したり、周囲と話題にしたりするなどの波及効果もみられた

遠隔という難しい環境下でも指導方法に創意工夫を施すことで高い満足度を得られたが、「盤駒に触れなかった」「コミュニケーションの問題」などに対する不満も若干見られた

2. 仮説の検証

今回の試みは、新型コロナ禍における窮余の策であり、あくまで対応可能な範囲での工夫にはかならず、「最善手」は別にあったのかもしれない。しかし意思疎通においては不十分な一面もあったとはいえ、将棋アプリ等を活用したオンライン指導は、少なくとも将棋のルールや戦術といった技能育成という面ではそれなりに有効であることを実感できた。ここで事前に提示した仮説について検討してみたい。

仮説1. 「デジタル技術を活用したオンライン授業で教育効果を上げることができる」

仮説2. 「対局アプリの導入は、自らの技能向上と正面から向き合うことにつながる」

これらについては支持されたものと捉えている。以下では特に、オンライン講義ならでのメリット、オンラインだからできたことについて四方向から指摘したい。

第一は、時間と空間の制約からの解放という点である。対人対局の場合、不利になった側や難解な局面で長考に入り、授業時間内に一局を消化できないような事態も起きうる。アプリは常に数秒で一定レベルの着手があるため、比較的短時間で対局を消化でき、学習負荷も一定である。また対人の場合、対局にかけられる時間と場所、さらに対戦相手が限定されるが、対アプリやネット将棋道場（不特定多数）では時間と場所を選ばず、対局機会や対局相手のバリエーションが増える。そのため、習熟度も上がりやすい。

第二には、学生の対局した棋譜を全て記録することができるため、個別かつ的確に解説することができた点である（ただしすべての指し手に対応すると膨大な時間と労力がかかるため、一局通じてポイントを絞った解説のほうが現実的である）。対面授業においては、個別対局の棋譜を記録するのはほぼ不可能だが、アプリを使用すれば簡単にできる。これにより、講師が棋譜を見ながら受講生ひとりひとりの課題を認識し、定量的学習負荷を与えてモチベーションを適度に刺激しながら、プログラムに沿った学習効果を上げることができたものとする。

第三には、対局中に適宜アドバイスを送る、または学生の質問に受け答えることができたという点である。対面講義でも指し手へのアドバイスを行っているが、基本的にそれは対局後の感想戦においてのこと（対局中だといずれかへの「助言」となるため）である。自らの指し手の軌跡を振り返ることの難しい初心者にとっては、眼前の局面におけるアドバイスのほうがより効果的なのはいうまでもない。「人 VS ソフト」の対局において、タイミングの良い助言を試みるという行為は、これまでできなかった指導法のひとつだと思う。

第四には、模範対局を示すことができた点にある。講師にプロやアマ高段者が複数人いれば、

お手本となる対局を示し、そこに解説を加えることが有効な指導法となる。また、今期の講義においても女流棋士2人を招聘したように、オンラインでは気軽にゲスト参加を呼びかけることも可能である。テレビなどの対局中継と異なるのは、受講生の水準にあった解説ができる点、対局途中で指し手を止めてもらって受講生に考えさせる時間を設けられる点、さらには対局中の対局者に、指し手の狙いなどを語ってもらえるといった点などである。

仮説3. 「学ぶ過程が楽しいと感じる仕掛けが必要である」

9割の受講生が「授業に満足」「将棋は楽しい」と感じ、8割が「今後積極的に将棋を指してみたい」と思い、講義をきっかけに第三者と指したり、周囲と話題にしたりするなどの波及効果もみられた。このことから「将棋は楽しいものだ」という認識は持ってもらったものと思われる。また毎回の授業の感想文からも「ぴよ将棋が可愛い」「癒された」などのコメントが散見され、一部の受講者には「ぴよ将棋」の導入がそれなりに効果的だったことがわかった。

もちろんこれらの反応は、将棋そのものの生来の面白さに由来するものなのか、オンライン授業の設計に依るものなのかは明確ではない。ただし、アンケートの最終質問「受講しての感想（自由回答）」において「遠隔になったので、どうやって学んでいくのか不安な部分もありましたが、アプリを使っただけの授業が良かったと思います」「レベルが低いコンピューターではありますが、戦えるほどの知識を学ぶことができました」「とても楽しく講義に参加できました」といった回答がみられたことから、これらの相乗効果として「楽しい」という印象を残したものと判定したい。

究極的には将棋の面白みを、受講者自身が習熟度に応じて内発的に発見して行ってほしいという意向があるため、過度の演出は避けたいと思うが、ゲーミフィケーションについては初心者指導のタイミングにおける有力な方法論として今後、授業設計に向けて更なる検討の余地があると考えている。

3. 近接研究（実技系のオンライン授業への取り組み）との比較

2020～21年、大学の実技系授業の取り組み成果についての数多くの報告があった。9つの事例（表3）を分析してみたが、多くの実技教育の指導者たちが、文字通り緊急事態の中で、慣れないデジタル・遠隔ツールを用いながらさまざまな工夫を施し、中には対面環境だけでは達成しえなかった効果を生み出したり、教育方法への新たな知見を獲得できたりするケースもあることがわかった。

もちろん講義設計時には、こうした取り組みの経緯と結果は知る由もなく、あくまで結果論となるが、こうした他大学における実技指導と、筆者の展開した講義との共通項・相違点について

述べてみたい。

まず共通項としては、講義以外の時間に自習できる環境の提示、ZoomのBR機能を使って少人数のインタラクティブな指導を展開した点である。また、習熟度の確認や課題提出の容易さから、映像やデータが記録されるメリットを想定していた面も共通する。デメリットとしては、木製の盤駒の質感や礼儀作法といった身体感覚や質感・量感を伴う情報の伝達が困難であったこと、さらにオンラインでは学生間の相互作用が上手く働かなかったことなどが共通認識といえるであろう。

一方相違点としては、既存の将棋ソフトを受講生共通のプラットフォームとし、課題への取り組み、棋譜の管理、棋力測定などを行った点である。それだけ将棋はデジタルと相性が良く、単に技能の向上だけを目的とするなら、AI・ソフト利用のトレーニングで十分な効果も期待できる。ただし、手の善悪を定性的に理解させ、この局面でどのような考え方をすればよいかまでは示してくれないため、「実演させてコメントした」といった先行事例と同様に、人の手による指導が不可欠であるのはいうまでもない。

表3 大学における実技系オンライン授業の実践事例

教育領域・出典・教育機関	オンライン教育に向けて工夫した点	オンライン教育の有効点	オンライン教育の問題点
基礎看護技術 鈴木他(2021) 聖路加国際大学	<ul style="list-style-type: none"> シャドーイング実習動画など、臨床場面がイメージできるような教材配信 オンデマンドとライブ、自己学習の組合せ 	<ul style="list-style-type: none"> 看護師の実践の意図に気づき、個々の患者に応じた看護技術の活用について理解を深めた PCC (People-Centered Care) の展開の具体化への理解促進 	<ul style="list-style-type: none"> 技術を「使う」「実践できる」段階には未到達 臨床場面ならではの楽しさ、緊張感、戸惑い体験に至っていない
書写実技指導 安道他(2021) 大分大学	<ul style="list-style-type: none"> オンライン書写会 38点の予習動画の配信 	<ul style="list-style-type: none"> クローズアップやスロー再生、繰り返し視聴などにより、動画解説が功を奏した 	<ul style="list-style-type: none"> 学生による相互学習機会の不足 机間巡視による目配せが困難 学生の習熟度合いに個人差 課題回収の難しさ
フィットネス教育(体育) 亀岡、藤瀬(2021) 新潟国際情報大学	<ul style="list-style-type: none"> 自宅でできる体力測定とフィットネス活動を実施、その結果データとレポートを講義後に提出 	<ul style="list-style-type: none"> 「運動実施頻度の増加」「楽しさの実感」「体力増強」「生活習慣の改善」「運動技術の習得・向上」「運動方法・ルールの理解」「ストレス解消」に効果があった 	<ul style="list-style-type: none"> 友人関係の形成・拡大 コミュニケーション能力の向上 チームプレーの重要性の理解 …の3項目は未達成
図画工作実技指導(手織物) 秋元、富田(2020) 弘前大学	<ul style="list-style-type: none"> オリジナル手織物制作キットの配布 毎回3名の学生がモニターとして画面登場 確認の挙手 作品の相互鑑賞 	<ul style="list-style-type: none"> 造形遊びとして楽しんでもらった 体全体で素材とかがわるリアルな体験を提供できた 	<ul style="list-style-type: none"> カメラワークや解像度への不備不満 身体近傍空間での指導ができないことによる模倣学習の困難性 自分だけがわからないのでは、取り残されているのでは、という不安感・孤立感の発生

演劇指導 多和田 (2020) 玉川大学	<ul style="list-style-type: none"> ツールの位置づけを明確化し、新ツールは用いない 呼吸法のレッスン BRで5グループに分かれて自由な稽古 	<ul style="list-style-type: none"> 稽古のない日も、受講生がオンラインで自主的な稽古をした 非常に前向きな姿勢が見られた 	<ul style="list-style-type: none"> ほとんどの自宅が振動や騒音に配慮せざるを得ない環境にある 誤った呼吸法や不十分な発声、身体表現の誤りに気付きにくい 音声や画像の遅滞、音のズレ
表現運動 (ダンス実技) 高橋 (2021) 静岡産業大学	<ul style="list-style-type: none"> 講師による模範動画等の事前視聴による予習 BRによる双方向指導、学生同士の活動保証 「ほめる」行為 	<ul style="list-style-type: none"> 「楽しい」という反応が多数 自身の教材観、授業方法等を再考する機会に 事前事後学習により、学びが深まった 	<ul style="list-style-type: none"> 教員の事前準備や臨機応変性 自宅で踊る恥ずかしさ 他者との関わりを核にして動きやイメージ、リズムを共有して表現するダンスの本質が実践できなかった
アート系授業 福田 (2021) 安田女子大学	<ul style="list-style-type: none"> 質感や厚みなどの感性情報を言語化して伝達 オンラインビューイングやバーチャルツアー 「写真日記」 	<ul style="list-style-type: none"> 視覚情報の伝達・共有には多くの利点がある Webサイトへワンクリックで情報共有できる利便性 	<ul style="list-style-type: none"> 非常に重要である質感や量感の情報伝達は極めて難しい
合奏・指揮指導 日比野他 (2021) 宮城教育大学他	<ul style="list-style-type: none"> 独自動画の作成 音源を流しながら指揮をさせ、教員がコメントする 一部対面授業 	<ul style="list-style-type: none"> 「感染リスクがない」「事前にイメージを持てた」「見返して練習に繋げた」「多様な講師の指導を受けられた」などの肯定的意見 	<ul style="list-style-type: none"> 「コミュニケーションがとりづらい」「充実感がない」「リモート環境」などにおいて否定的意見 教員の負担大、その場での反応を見ることの難しさ等
ピアノ個人指導 川内 (2021) 大和大学	<ul style="list-style-type: none"> 10回目以降は10名で対面指導し、希望者は自宅個人練習(オンライン接続) 	<ul style="list-style-type: none"> 時間通りの進行、遅刻者の減少 大人数レッスンには効率的 記録映像が成長確認につながる クリック一つで気軽に質問できる 	<ul style="list-style-type: none"> ネットの繋がりがりや音質の悪さ 体全体や指先までカメラで捉えられないため指導が行き届かない 自宅と本物の鍵盤の質感の相違

4. 反省点並びに今後の展望

最後に、今回アプローチできなかった点や反省点を踏まえ、オンラインの活用を前提とした将棋の授業運営のあり方について、その展望を述べてみたい。

第一には、将棋アプリを、受講生の技能に合わせた個別指導用のTAとして更に活用できないか、という点である。通常の対面指導においては、教員が多数の対局者を巡回することにはかなりの負担があり、今回のオンラインでも3人の循環指導でなんとか対応できたというのが実情である。囲碁将棋には、対局後に対局者同士が一局を振り返り、互いの思考を開陳しあう「感想戦」という学習法があるが、その部分をアプリに担ってもらうことは、ある程度可能と思われる。指し手の評価値やコメント等を提示するアプリも存在することから、受講生が自ら反省し、学びを深めていく最善のプロセスを模索してみる価値はありそうだ。

第二には、学習者同士が教えあう場としてのBRの有効活用である。今回利用した各種オンラインツールにおいては、ある程度まで「指導者⇔学習者」の関係を形成することはできたと感じているが、「学習者⇔学習者」の関係をつくり上げるまでは至らなかった^x。下級者は上級者に教えられることで、指導者による指導とは違った視点からの気づきを得ることができる。また上

級者は下級者に教えることによって自らの知識を言語化し、習熟度を向上させることができる。こうした学習者同士の学びあい環境を生み出す方法についても検討の余地がある。例えばBRの各部屋に複数の受講生に参加してもらい、互いに着手を評価しあうような方法も検討してみたい。

さてこれまで、将棋の技能習得の向上を中心に述べてきたが、本講座の第二の教育目的である「ソーシャルスキルの育成」「文化史・遊戯史における将棋の位置づけ、高度な思考ゲームとしてのメカニズム理解」に対して、オンライン教育はどのような成果を上げたのかについて、若干の考察を行いたい。

第一に「ソーシャルスキルの育成」について指摘する。授業後アンケートのQ4として「将棋はどのような能力を伸ばすことができると思うか」を訊ねたところ、「集中力」「分析力」などが上位にランクしたものの、特定のスキルに偏った結果が生じなかったことから、将棋は多様なソーシャルスキル育成に役立つ知的な遊戯という認識を持ってもらえたものと感じている。しかしながら、本講義の受講のみでこうしたスキルが向上するとは考えづらい。またこの教育目標の達成度については、対面と遠隔との比較検討はできていない。別の回答結果で、受講をきっかけに、4割近くがネット将棋を指し、また4割近くが身近な友人・親族と指したという傾向を併せて考慮すれば、本講義によって将棋が身近になり、対局や学習が習慣化することで、これらのスキル向上に繋がっていく効果が期待される。

第二に「文化史・遊戯史における将棋の位置づけ、高度な思考ゲームとしてのメカニズムへの理解」についてである。「カタン」など、戦略ボードゲームが世界的流行を見せている今、将棋という世界最高峰の知的ゲームの本質を考察することには大いに意義があると思われる。本講義では座学で「将棋と他のボードゲームとの違い」「日本将棋と世界の将棋」について学ぶことはできたが、本将棋のルール理解と実戦トレーニングに時間を割いたため、不完全情報ゲームとの比較、他の完全情報ゲーム^{xi}との比較において、将棋の特徴・本質を理解させるステップを踏むことができなかった。「まわり将棋」「はさみ将棋」「象棋（シャンチー）」等のアプリは存在することから、これらを活用するのはひとつの選択肢である。また、筆者が初心者指導において強く推奨する「青空将棋」「ゴロゴロ将棋」^{xii}も81dojoに組み込まれていることから、これらの活用も射程に入れねばならない。ゲームメカニクスの本質については、実際にプレイして体感することでしか理解できないため、この教育目的を達成するためには今のところ、対面授業に軍配が上がる状況にある。

以上、オンラインを活用した将棋の高等教育について思うところを述べてきたが、本稿はあくまで教育実践についての報告であり、教育の方法論については別途丁寧な調査研究や比較検証作業が必要と思われる。

今後、こうした経験や実験を通してノウハウを蓄積し、講義方法を洗練させていけば、講師が

プロ棋士でなくとも（アマチュア有段者の実力があれば）十分講義運営は可能となってくるかもしれない。本稿が、将棋の普及及び戦略ボードゲームを通じた教育指導に携わる方々にとって、少しでも参考となれば幸いである。

【引用文献】

- 安次嶺隆幸 (2010) 「将棋をやっている子供は、なぜ「伸びしろ」が大きいのか？」 講談社
- 秋元 弦, 富田 晃 (2020) 「遠隔授業における「場の共有」コロナ禍における実技授業「後帯機による手織物」
『弘前大学教育学部紀要』第 124 号, pp.53-62
- 安道百合子, 樋口将一, 花坂 歩 (2021) 「書写実技指導のためのオンライン教材の開発と試行ー小学校
教員養成科目「国語(小)」(2020年度)の報告ー」『大分大学高等教育開発センター紀要』第 13 号,
pp.137-147
- 藤本 徹 (2015) 「ゲーム要素を取り入れた授業デザイン枠組の開発と実践」『日本教育工学会論文誌』38
巻 4 号, pp.351-361
- 福田 恵 (2021) 「オンライン授業の実践を通じた一考察ーアート系授業の課題とオンラインデジタルアー
カイブ活用の有用性についてー」『安田女子大学紀要』49, pp.191-198
- 日比野裕幸, 青田知子, 中西 亮, 浅野将棋, 広上淳一, 田代俊文 (2021) 「合奏(吹奏楽・弦楽)・指揮の
オンライン授業に関する実践報告」『宮城教育大学情報活用能力育成機構研究紀要』第 1 号, pp.101-111
- 飯田弘之 (2019) 「将棋はなぜ人を夢中にさせるのか」~梅沢猛他「教養としての将棋」(2019) 講談社所収
- 井上達彦 (2020) 「将棋 AI「HEROZ」驚異の成長を支えるビジネスモデルの意外な仕掛け」ダイヤモンド
オンライン (<https://diamond.jp/>) (最終閲覧日: 2021 年 4 月 28 日)
- 一般社団法人日本新聞協会 web サイト (<https://www.pressnet.or.jp/>) (最終閲覧日: 2021 年 4 月 28 日)
- 岩崎博充 (2020) 「藤井聡太の人気を将棋界が生かし切れてない訳」東洋経済オンライン (<https://toyokeizai.net/articles/-/381379>) (最終閲覧日: 2021 年 4 月 28 日)
- 亀岡雅紀, 藤瀬武彦 (2021) 「テキストマイニングによる遠隔での大学体育授業の教育効果の分析ーフィッ
トネス教育の感想レポートを用いた検討」『新潟国際情報大学経営情報学部紀要』第 4 巻, pp.14-28
- 川内奈保子 (2021) 「ピアノ個人指導における対面レッスン, オンラインレッスンそれぞれの利点, これか
らの活用についてーコロナ禍におけるピアノ個人実技指導の実態」『大和大学研究紀要』第 7 巻, 教育
学部編, pp.37-54
- 川崎一克 (2019) 「川崎こども将棋教室における指導法の推移とその背景」古作 登, 小田切秀人, 川崎一克,
寺谷 睦 (2019) 「将棋の効果的指導法と教育効果に関する研究: 将棋教室, 将棋指導における長期間に
わたる活動から得られた実例と分析」『大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要』(21), pp.197-
210
- 公益財団法人日本生産性本部 (2020) 「レジャー白書 2020」
- 公益社団法人日本将棋連盟 web サイト (<https://www.shogi.or.jp/>) (最終閲覧日: 2021 年 4 月 28 日)
- 松原仁 (2016) 「ゲーム情報学 コンピューター将棋を超えて」『情報管理』vol.59, pp.89-95, 国立研究開
発法人科学技術振興機構
- 小田切秀人 (2002) 「将棋の教え方学び方」毎日コミュニケーションズ
- 小田切秀人 (2019) 「こども将棋教室棋友館における指導法」, 古作 登, 小田切秀人, 川崎一克, 寺谷 睦 (2019)
「将棋の効果的指導法と教育効果に関する研究: 将棋教室, 将棋指導における長期間にわたる活動から得
られた実例と分析」『大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要』(21), pp.187-191
- 鈴木彩加, 小布施未桂, 猪飼やす子, 森田誠子, 田中加苗, 上 知子, 樋勝彩子, 亀田典宏, 佐居由美, 縄
秀志 (2021) 「基礎看護技術実習におけるオンライン実習の取り組みー新型コロナウイルス感染拡大下
での新たな学びのかたち」『聖路加国際大学紀要』7 巻, pp.183-188
- 高橋和子 (2021) 「コロナ禍における遠隔ダンス授業の成果と課題ー双方向のリアルタイム・対話形式の学び」
『環境と経営』第 27 巻第 1 号, pp.13-26
- 多和田真太良 (2020) 「大学で「演劇を学ぶ」ということー東京演劇大学連盟共同研究とコロナ禍での実技
教育ー」『玉川大学学術研究所紀要』第 26 号, pp.43-59
- 東京富士大学自己点検委員会 (2020) 「FD 研修資料・春学期遠隔授業の取り組みと総括・今後の展望」
「東京富士大学の強み 実務 IQ」東京富士大学 web サイト (<https://www.fuji.ac.jp/strength/iq/>) (最終閲覧日:
2021 年 4 月 28 日)

【注】

- i 「将棋電王戦」と称し、2012年より17年まで、プロ棋士とコンピュータ将棋ソフトウェアとの非公式棋戦が開催された。ニコニコ生放送による中継や扇動的なプロモーションビデオなど、これまでの地味な将棋界の雰囲気覆すような手法で話題形成がなされた。
- ii 「レジャー白書2020」によると、2019年の将棋人口は620万人と、前年の680万人からむしろ減少している。囲碁が微増（210万人→230万人）しているのに対し、一見華やかなブームの観を呈している将棋も、参加人口という面では伸び悩んでいるのが現状である。
- iii 将棋の7大タイトル戦は、すべて大手新聞社や通信社の主催になっている。2015年からは㈱ドワンゴ主催による叡王戦を含めて8大タイトルとも言われているが、収益の大半は新聞社に依存している状況がある。一方で新聞社の総売上高は1兆6,526億円（2019年度）であり、15年間で30%減の右肩下がり傾向が続いている。
- iv 岩崎（2020）は、将棋のトップ棋士の賞金・対局料は「プロ野球選手やプロサッカー選手などと比べて、おそらく1ケタ違っているし、また海外と比べると2ケタ違っている」と指摘し、アスリートやプレーヤーの経済効果を最大限に生かす方法が成立していない状況に警鐘を鳴らしている。また女流棋士においては、賞金・対局料以外の普及活動、メディア・イベント出演、指導対局、ユーチューバーなどで生計を立てているケースも多いと言われている。
- v 東京富士大学においては「突破力」「自制力」「思考力」「忍耐力」「創造力」「協働力」「主張力」等を総称した「実務IQ」の育成を標榜しており、本講座もこうした教育方針のもとに開設されたプロフェッショナル・セミナーの1プログラムである。
- vi 2021年8月27日にFD研修が行われ、「春学期遠隔授業の取り組みと総括・今後の展望」が示された。ここでは体育（健康と運動）や語学、イベントなど、実技指導が伴う講義でのオンライン講義の方法とその成果・反省点なども提示された。
- vii ポーランド出身の初の外国人女流棋士。2021年4月に、規程により女流初段に昇段した。
- viii 将棋になぜ集中力が重要かという点、一手一手変化する駒の配置と、いつでも使用可能な彼我の持ち駒を含む局面の複雑多岐にわたる情報処理能力を必要とするからである。具体的にいえば自分の着手に対して相手がどう来るか、ゲーム理論でいうミニマックス法に基づき、自分にとって最も不利な手（すなわち相手にとっての最善手）を予測し続けることが要求される。それは同時に相手の立場にたち、相手の心理を読むことにもつながる。筆者は大学の授業終了後、学生からよく「疲れた！」という言葉が聞かれるが、それは集中力が要された証拠である。
- ix 故・原田泰夫九段は「自分が指したら次は相手が指す。その次にまた自分が指し、最初の形から3手進む。これを盤で動かさず自分の頭で考える、いわゆる先を読むのが「3手の読み」とし、将棋上達の基本と主張した。
- x 安道ら（2021）は、オンラインでの書写実技指導における問題点として「学生間の相互学習の不足」を挙げ、「オンライン授業では学生同士の学びがほとんど行えず、教え合うという教師にとって重要な学習体験を十分に経験させられなかった」と指摘している。また、手織物の実技指導をオンラインで行った秋元・富田（2020）は、「制作物を互いに見せ合う」ことが、自らの感じ方を発展させ、新しい発見を生み出すうえで重要とする。
- xi 正確に言うと、将棋は「二人・零和・有限・完全情報・確定ゲーム」である。同様の性質を持つゲームとしては、チェス、チェッカー、オセロ、連珠、囲碁などが挙げられる。また、ツイクスト（アレックス・ランドルフ考案）などもここに含まれる。
- xii 「青空将棋」は、通常の将棋の初形から「歩」を取り除いたルールで行うゲームで、互いの駒を取りあう醍醐味を味わうことができる。また「ゴロゴロ（五六五六）将棋」とは、5×6盤を使用し、王金銀歩の4種類の駒を使う将棋。いずれも、本将棋に慣れるまでの入門用に開発されたゲームだが、これ自体で十分楽しむことも可能である。

執筆 者 紹 介

阿 部 牧 子 東京富士大学教授
賽 音 吉 雅 東京富士大学非常勤講師
清 水 太 陽 東京富士大学専任助教
堀 口 弘 治 東京富士大学客員教授
山 川 悟 東京富士大学教授

編 集 委 員

隅 田 浩 司 (委員長) 青 山 和 正
井 原 久 光 浮 谷 秀 一
山 川 悟 田 中 英 子
早 坂 亮 二

富 士 論 叢 第 63・64 卷 第 1 号 (通卷 101 号)

令和 4 年 3 月 31 日 発行

編 集 東京富士大学図書紀要委員会
発 行 東京富士大学経営学部

東京都新宿区高田馬場 3 - 8 - 1
☎ 03 - 3368 - 8826

印刷者 豊文社印刷所

