

# コロナ禍の中の囲碁授業

山 口 均

キーワード：コロナ禍、オンライン授業、囲碁

## 愛知学院大学の囲碁授業概要

朝日新聞2018年7月12日朝刊に次のような記事が掲載されている。

ボードゲームの囲碁を授業で教える大学が増えている。原動力は、低迷する囲碁人口のV字回復をねらう日本棋院。2005年に東京大で初めて開講し、現在は関西棋院の提携校も合わせると京都、早稲田、慶応など40大学に広まった。「ゲームを覚えて単位が取れる」と学生に人気だ。(以下略)

愛知学院大学もこの「40校」のうちの一校で、教養部開講科目として2016年度から開講されている。科目名は便宜上「教養セミナーⅢ」としてあり、2年次生以上が受講でき、春学期と秋学期に同一内容で開講され、2018年からは新キャンパス完成に伴い二つのキャンパスでそれぞれ週一コマが開講されている。授業の性格上上限30名としてあり、抽選によって受講者を選ぶことも多い。講師は、日本棋院中部総本部所属のプロ棋士である山森忠直七段（2021年現在）で、山森七段は2017年4月からは愛知学院大学特任准教授も務めている（日本棋院発行の『週刊碁』2016年5月2日号、中日新聞2016年12月7日夕刊には授業風景の写真入りの記事が掲載されている）。

当該授業のシラバスには、まず「テーマ」として「プロ棋士に学ぶ囲碁の基本——囲碁を通

して思考力・判断力・分析力・集中力を養う」と書かれていて、「授業の概要」は次のようになっている（一部略、囲碁授業で先行する名古屋大学などの例を参考にして日本棋院中部総本部と相談の上作成した）。

まったく囲碁を知らない方を対象とします。（中略）ゼロから始めて19路盤で対局ができるまでにします。

囲碁は、手順を踏めば誰にも親しみやすい世界です。

ルールは極めて単純、それなのに奥が深い。人類が作り出した最高の知的ゲームです。

また「授業の到達目標」にはこう書かれている。

囲碁をまったく知らない人が、プロの囲碁棋士の指導により基本ルールを学ぶことで、6路盤と9路盤での練習を通じて、途中からは19路盤で対局ができるようになります。

思考力・判断力・分析力・集中力を養成し、さらには伝統文化に触れることで「礼儀」も身につきます。

半期15回の授業の構成は次のようになっている（概要）。

- ① 囲碁の世界の紹介・6路盤によるゲーム
- ② 基本ルール解説・囲碁用語解説・対局
- ③ 基本ルール解説・詰碁・対局
- ④ 基本ルール解説・死活・対局
- ⑤ 囲碁のテクニク (1)・死活・対局
- ⑥ 囲碁のテクニク (2)・指導碁
- ⑦ 囲碁のテクニク (3)・序盤の打ち方・模範碁解説・対局
- ⑧ 囲碁のテクニク (中級)・模範碁解説・対局
- ⑨ 囲碁のテクニク (中級)・プロ棋士実戦解説・対局
- ⑩ 19路盤による実戦
- ⑪ 競技会 (9路盤)
- ⑫ AI碁解説・対局 (19路盤)
- ⑬ ペア碁 (19路盤)
- ⑭ プロ棋士の実戦解説・対局 (大局感を身に付ける)

⑮教員による受講生全員への指導基・授業まとめ

シラバスの「概要」にあるように、この授業は「まったく囲碁を知らない」ことが受講条件になっているが、そういう受講生が手順を踏んだ授業を積み重ねることで「19路盤」つまり普通の囲碁対局ができるようになるのである。

## COVID-19

教育界に限ったことでもなければ、日本だけでのことでもないが、2020年は「混乱と混迷」を極めた一年であった。COVID-19、いわゆる新型コロナウイルスの世界的な蔓延である。

多くの大学同様に、愛知学院大学も春学期はごく一部の開講科目を除いて全面的に「遠隔（リモート・オンライン）授業」を強いられた。遠隔授業については、朝日新聞の別刷版「EduA」2020年5月24日号には「実践してみたら発見がいくつも」との見出しの元、次のような意見が紹介されている。

当初から講義という形態をそのままネットに持ってきてはいけなかった。オンライン授業は良くも悪しくも「奥行き」がない。大教室だと質問や学生からのコメントはほとんどないが、オンラインでは教員と学生の距離が縮まる。これからどんどん進化させていきたい。(鈴木寛・慶應義塾大学総合政策学部教授)

顔が見えない、空気感を共有できないという最初の違和感を乗り越えると、学生と1対1でかなりパーソナルな「対話」ができる。前よりコミュニケーションが取れる。学生は時間があるので知的好奇心が高く、フィードバックが多い。(阿部公彦・東京大学文学部教授)

これも事実であった。稿者は英語演習科目と講義科目（「英語圏の文化と社会」）を担当しているが、とりわけ英語科目では当初は教員側にも学生側にも戸惑いはあったものの、オンデマンド教材に工夫を凝らすことで、学生側も授業への参加意欲が高まり、その結果教員側でも従来にはなかった「手ごたえ」を強く感じる事ができた。この点では、まさしく阿部公彦氏が述べている通りであった。

しかし、である。本稿が扱っている「囲碁」は、将棋やチェスと並んで、ある意味「究極の対面型競技」である。もちろん、近年はインターネットを利用したリモート対局も普通になってきているが、それも実際に対面型の対局を何度も体験した上だからこそできることだと思う。

川端康成に『名人』という小説がある。明治から昭和初期にかけて活躍した本因坊秀哉名人が病身をおして対局した引退碁の様子を実際に観戦した著者が、川端文学特有の冷徹な観察眼で一部始終を活写した、緊張感あふれる作品で、囲碁を題材にした文学作品として名作の誉れが高い。その中に、次のような一節がある。

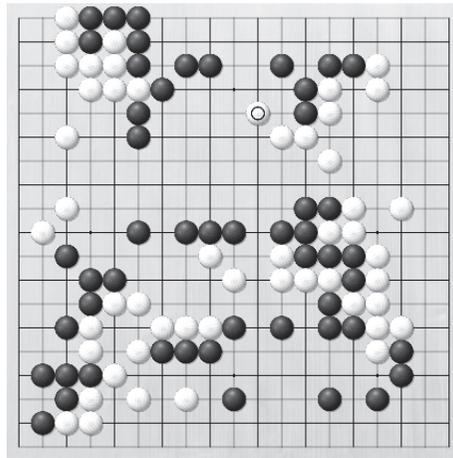
（前略）名人は目をつぶったり、横を見たり、また時々吐き気をこらえるように下を向いたり、いかにも苦しげだ。姿にいつもの力がない。逆光線でみるせいか、名人の顔の輪郭がぼうとゆるんで、幽鬼じみる。対局室もいつもの静かさと静かさがちがう。九十五、九十七とつづけて盤に打ちおろす石の音が、空谷にひびくように凄い。（新潮文庫版、27頁）

「身体感覚」と呼びたい。対面でボードゲームをする時の感覚のことである。囲碁なら、碁笥（ごけ、碁石の容器）の中に手を入れて、つるつるとした碁石を一つつまみ上げ、木製の碁盤に、時には石音高く置き、時にはあえて音を立てずに滑らすように指先から離すのである。そのような対面での実戦を経験しているものには、川端の描写は「感覚」として容易に訴えてくる。

## 春学期授業

2020年4月になっても COVID-19は全国的な蔓延が続き、愛知学院大学は教室での対面式授業は困難と判断して、当初最初の3回の授業はオンライン（オンデマンド）で行うことを決定し、その後春学期はすべて遠隔授業となった。前項で述べたように、究極の「対面型競技」である囲碁授業にとって大きな困難が予想されたが、次のような授業内容で乗り切ることができた。

最初の項で述べたように、この授業は全く囲碁というものを知らないことを受講条件としている。そのため、当然、初回は囲碁のルール（囲碁規則）の説明から始められる。



この図は、実際の対局のものであり、これを「棋譜」と呼ぶ。棋譜には著作権がある場合も多いので、稿者が囲碁 AI と対局したものを使用している。いわゆる「途中図」であり、白石にマークが付けられているものが最新着手点であり、この場合102手目にあたる。囲碁の知識がない者には、どうしたらこのような展開になるのか皆目分からないが、それなりの経験があれば進行はある程度推測できる。

当然のことながら、対局はルールに従って進められている。ところが、囲碁は結果的に極めて複雑な「図形」を作り上げるが、その基本ルールは逆に極めて単純であり、数あるボードゲームの中でも最も単純であると思われる。日本棋院と関西棋院が平成元年に共同で作成した「日本囲碁規約」は全14条からなるが、それを稿者なりに極限まで単純化すれば次のようになるだろうか。

- ①黒と白が交互に盤面の交点に石を置く
- ②囲った相手の石は取り上げる（最後に相手の交点を埋めるのに使う）
- ③交点（「地（じ）」）が多い方が勝ち

これ以外に、「着手禁止点および例外」もルールの一つに数えられるが、これは②を敷衍することで理解できる。また、実戦対局をする時の規則に同型反復を避けるための「効（こう）」があるが、ここでは説明を省くことにする。

②と③は、こういうものだ、と覚えればいいので、そうすると囲碁の基本ルールは実質①「交互に交点に石を置く」ということだけになる。これは、もう一つの代表的なボードゲームである将棋に比べても格段に単純である。逆に、この単純さが複雑さに繋がり、それが将棋に

比べて囲碁へのとっつきにくさとなっているとも言われている。(ルール①は、秋学期の囲碁授業でリモート対局ができるようになるきっかけとなったが、それについては本稿後半で紹介したい。)

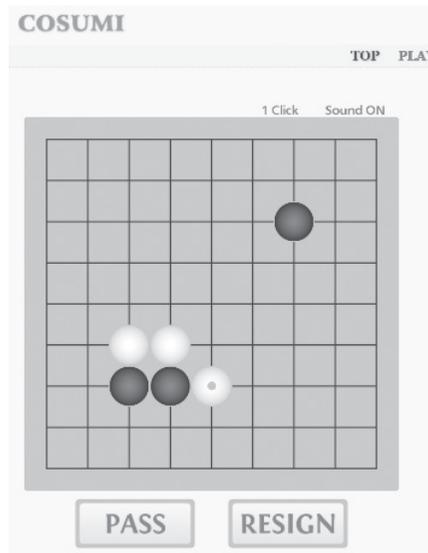
さて、授業では基本ルールを理解してもらうために、何題かの「練習問題」に取り組んでもらう。詳細は省くが、部分的な形を示して、次にどこに石を置くのが正しいかを答えてもらう。教材をPDF形式などで配布して、受講者には直接答えを書き込むなり記号で答えるなりしてオンラインで返送してもらい、のちほど解説を加えた。また、囲碁ルール解説サイト「やさしい囲碁入門講座」(<https://yasashiigo.com/>)を紹介し自宅学習での復習・確認に役立ててもらった。

最初の数回はこれで乗り切った。

だが、やはり「対局」という、一番手っ取り早い「囲碁体験」は難しかった。

本稿の最初でも述べたように、近年はインターネットを利用したリモート対局も普通になってきていて、操作も簡単なのだが、アプリケーションをダウンロードする必要があること、場合によっては会員登録が必要になっていること、普通は多くの人が集まる仮想空間で行われ特定の人(授業の場合は出席学生)と対局するのが難しいこと(できないわけではない)もあり、授業で使うことはためらわれた。

それで考えたのが、インターネット上で囲碁プログラム(囲碁AI)と無料で対局できるサイトを利用することである。広く利用されているサイトの一つに「COSUMI」(<https://www.cosumi.net/>)がある。当該サイトには「COSUMIは対コンピュータ囲碁フリーゲームと入門者向けの囲碁のルール解説をメインのコンテンツとした、囲碁初心者のウェブサイトです」と書かれている。ここでは、最小の碁盤である5路盤から、通常の対局に使用される19路盤までが用意され、9路盤以上なら棋力を数段階で選ぶことができるようになっている。

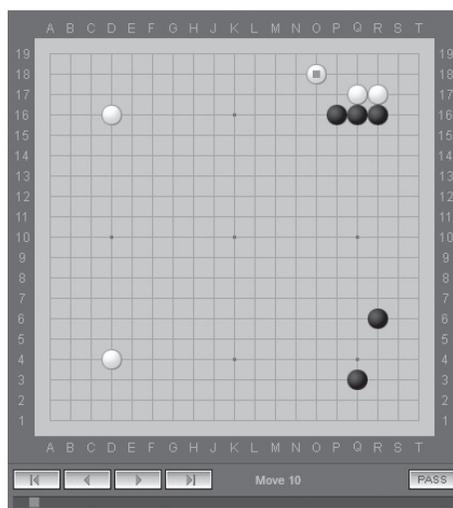


これが画面で、受講学生には簡単な操作方法を指示したうえで、各自対局してもらった。対局の実際については、教室でなら教員が机間巡視をしてそれなりにアドバイスすることもできるが、それができずに対局の内容は知りようがないのが問題だが、最低限の「囲碁経験」は体験できたと思う。なお、このサイト以外にも適宜「ロボット対局」(<https://www.nihon-netigo.jp/>)なども利用した。

教室での対面授業なら、9路盤（交点数81）を使いしばらく学生同士で対局した上で、13路盤（交点数169でそれなりに本格的になる）へと進むのだが、2020年度春学期は断念せざるをえなかった。局面が複雑になり、教室での個別の指導がない場合は淡々と囲碁 AI と対局を続けるだけにしかないからである。

19路盤、すなわち囲碁の普通の対局で使われる碁盤を使っての体験をしてもらうため、例年はまずプロ棋士同士の対局棋譜、韓国棋院のトップ棋士と囲碁 AI 「アルファ碁」との伝説的とも言われる対局、あるいは日本棋院の仲邑菫初段（当時、2021年現在二段）と囲碁 AI 「GLOBIS-AQZ」との対局などを部分的に解説して、その後教室での受講生同士の対局練習、競技会、最後の15回目で講師による全員への指導碁を行っていたが、2020年度春学期はそれができなかった。

そこで工夫したのが、インターネットで「疑似体験」をしてもらうことであった。ウェブサイト「棋譜う」(<http://www.kihuu.net/>)にはプロ棋士の対局棋譜が多数掲載されているが、このサイトでは画面上のボタンをクリックすることで1手目から順にそれをたどることができる。



実際の19路盤での対局では総手数が300に及ぶことも多いが、それを体験させることにはこの時点では意味がないので、適宜棋譜を指定して（URLを指示）、例えば「60手」「105手」など進行がひと段落するまでを指定して体験してもらった。その際、例えば上の画像では白が「O18」に石を置いたところだが、「あなたなら次はどこへ打ちますか」を考えながら進めていけばかなり対局の感覚がつかめるのではと考えた。

以上が、2020年度春学期「コロナ禍の中の囲碁授業」の試行錯誤だった。

## 秋学期授業

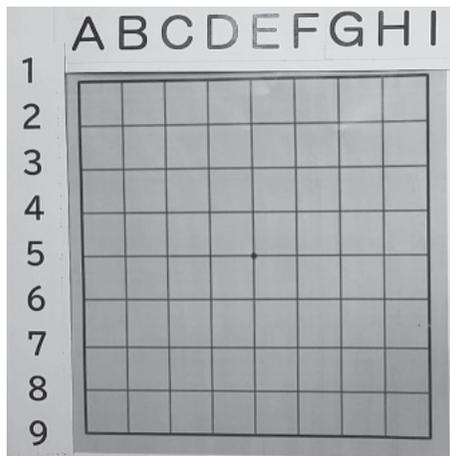
愛知学院大学の秋学期は、対面授業を主としながらも、科目によっては春学期同様の遠隔授業、あるいはその二つを組み合わせた「ハイブリッド型」授業形式となったが、囲碁授業は授業形式の特殊性から春同様の全面的に遠隔授業となった。

ただ、秋学期になって遠隔授業の環境で大きく変わったことがある。それは、リモート会議用のアプリケーションである「Microsoft Teams」（以下 Teams）が、春学期の「試行段階」を経て本格的に導入されたことである。Teams はもともとビジネス用途を主目的としているので、用語も「授業」ではなく「会議」になっていたりするのが当初は気になったが、大学が開催した教職員向けの講習会などを通してそれなりに使いこなせるようになると、リアルタイムオンラインにしるオンデマンドにしる受講学生に直接話しかけることができるようになったのは大きな変化だった。Teams は極めて高性能・多機能なアプリケーションであるが、その一部に習熟するだけでも授業環境が変わったのである。（なお、全国の大学では Zoom の方が採用数は

多いかもしれない。愛知学院大学は全教職員、そして全在學生に Microsoft 365を提供している関係で Teams 採用となったと思われる。)

とは言いながら、囲碁の授業では、春学期同様「対局」という壁は乗り越えられないので、当初は Teams を利用することはなかった。ところが、二つのことが遠隔授業で受講學生との「対局」を可能する道につながった。一つは、動画撮影機能の付いた書画カメラの導入であり、もう一つは Teams の解説書を読んでいくうちに知った「画面共有」での「制御権」という付加機能である。

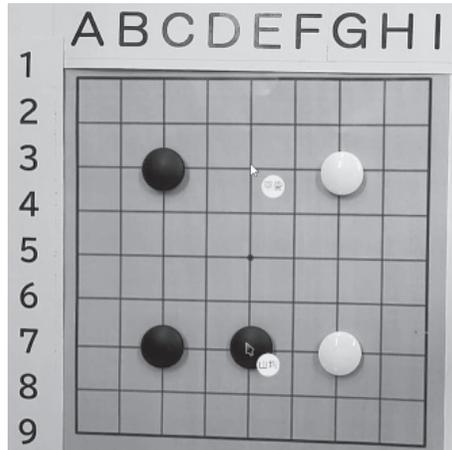
まず「書画カメラ」から説明したい。通常の遠隔授業では、PC の内蔵カメラで教員の顔を映して受講生に話しかけ、時々背後の黒板などを文字の大きさなどに留意した上で映し出し、あとはプレゼンテーションソフトで授業を進める、という形が多いと思う。実際の対面型授業はもっと動的で立体的なものだと思うが、やむを得ないのかもしれない。ところが、書画カメラを外付けカメラとして追加して、手元の資料のみならず、教室の風景など、適宜切り替えると本来の立体性が取り戻せることが分かった。そしてここから発想したのが、外付け書画カメラで手元の碁盤を映し出すことだった。



受講學生はパソコンでの視聴だけでなく、タブレットあるいはスマートフォンでの視聴も想定されるので、この画像のような9路盤が大きさとしては適切かと考えた。実際に教員が石を置く時の「石の音」もマイクが拾うので、前項で述べた「身体感覚」も共有することができそうだった。しかしながら、まだこの段階では遠隔授業を受けている受講學生は「こちら側」にやってくることができない、つまり対局はできない。

Teams を使った授業（会議）で「画面共有」という機能は効率的な進行には欠かせないが、そこに「制御権を渡す」という「サブ機能」があることに注目した（Zoom では「リモート制

御」がこれにあたる)。簡単に言えば、授業（会議）主催者のPC上のアプリケーションを出席者が遠隔のまま操作できる機能である。ここではこの機能の詳細について説明することはないが（必要がない）、注目したのは、制御権を渡された出席者のマウスポインターが共有画面に表示されるという、とても単純な事象である。



画像で下段に表示されているのが教員側のポインター、上段に見えるのが制御権を「許可」された出席者のポインターである。愛知学院大学の初期設定ではこの画像にあるように教職員の場合は漢字二文字（「山均」「山忠」「勝高」「平愛」など）、学生の場合は漢字一文字のアイコン画像が表示されるようになっている。

ここで本稿の「春学期授業」の項で述べた囲碁ルールについてもう一度考えたい。つまり、囲碁の対局ルールを極限まで単純化すれば、二人の対局者が「交互に交点に石を置く」ということであった。ここから遠隔授業での「対局」への道筋が見えてきた。以下「手順」を示す。

- ①書画カメラで碁盤を映して「画面共有」をする
- ②対局をする受講学生を指名して「制御権を要求」してもらい「許可」する
- ③例えば置き石を2子として、まず白（教員）が実際に碁盤に打つ
- ④黒（受講学生）は打ちたい場所（交点）を共有画面上でポインター（アイコン画像）で指し示す
- ⑤教員がその交点に黒石を置く
- ⑥終局後、制御権を戻してもらい、次の学生と交代する

文章化すると手間のかかりそうに思える手順だが、実際はとても簡単な作業である。囲碁の

対局には、テンポとかリズムのようなものが必要だが、⑤に慣れると、対面での対局とそれほど変わらない感覚で打つことができる。「制御権」という硬い言葉とは裏腹に、単にポインター（アイコン画像）を共有画面で動かすだけの動作なので、受講学生側にも操作の負担をかけることがまったくないと言える。なお、他の受講者は画面共有で対局を鑑賞することになる。

当初、Teams の「チャット機能」を利用することも考えた。先ほどの手順④で、例えば「D3」などと交点を指定してもらって対局するのである。ただし、これだと文字入力が必要となり、教員側がその都度それを視認することになるので、ポインターで指し示す方がはるかに直感的で自然な対局ができた。

交互に交点に石を置いていく、囲碁のその「単純さ」が最大限価値を持ったのである。

## 二面打ち

前項の要領で、かなりスムーズにリモート対局ができたので、次に遠隔で出席している学生同士の対局を試みた。手順は次の通りである。対局者は Aさんと Bさんとして、先後手（黒番白番）も指定しておく。

- ① 書画カメラで碁盤を映して画面共有をする
- ② 黒番の Aさんに制御権を要求してもらい許可する
- ③ Teams では制御権を渡せるのは一人に限られるので、Bさんにはマイクを使い声で交点を指定してもらおう（例「C5」）
- ③ 教室にいる教員が、Aさんのポインター、Bさんの声による指示に従い石を置く

これで普通に対局できた。さすがに前項の教員と制御権を持った受講学生との対局ほどのテンポは望めないが、それでも進行に不自然さを感じない程度の対局が可能だった。9路盤の場合、学生同士の対局だと一局10分程度かかるが、90分授業のうち60分をあてれば遠隔でありながら10人以上の相互対局ができることになる。

ここまで試行してみて、次に考えたのが「二面打ち」である。「二面打ち」とは、同時に二人と対局することで、いわゆる指導碁で多く打たれる。これが可能になると、受講生が多い場合でも遠隔指導対局の進行ができるようになる。手順は次の通りである。指導碁の対局者は Cさんと Dさんとする。

- ① 9路盤を二つ並べ（碁盤1、碁盤2）、それを書画カメラで映して画面共有をする
- ② Cさんに制御権を要求してもらい許可する
- ③ 碁盤1で、Cさんとはポインター指示の方法で対局する
- ④ 碁盤2で、Dさんには声で交点を指示してもらい、教員（もしくは授業アシスタント）がそこに石を置く

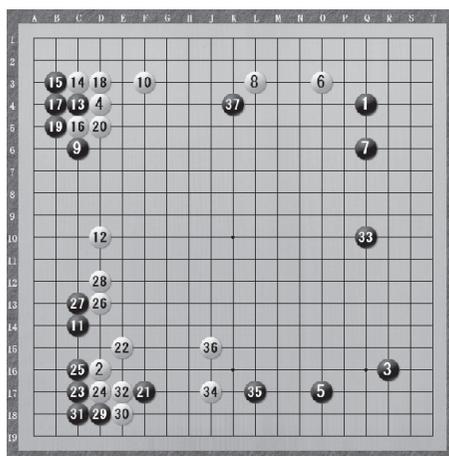
この方法も、ある程度スムーズに進行させることができた（④ではアシスタントがいたほうがテンポよく進行できる）。9路盤の指導碁なら、一局10分以内で可能なので60分をあてれば12名の受講生と指導対局できることになる。

秋学期授業では、最終的に13路盤でのリモート対局（指導碁）までを実践することができた。受講学生の囲碁体験も春学期とは比較にならないほどの深さがあったように思う。

### 「Kiin Editor」を使ったリモート対局

実は、秋学期の授業がすべて終了したのちに、別な方法でもっと容易にリモート対局ができることに気づいた。それは、画面共有した囲碁ソフトの棋譜入力機能を使って、実戦対局する方法である。

Kiin Editor は日本棋院が無償で公開している棋譜入力・再生ソフトである（Windows版のみ）。



適当な対局棋譜を並べてみた（便宜上石番号を表示してあるが、非表示設定もできる）。Kiin Editor は無料のソフトでありながら多機能で、形勢判断・手順検討などもできるが、ここ

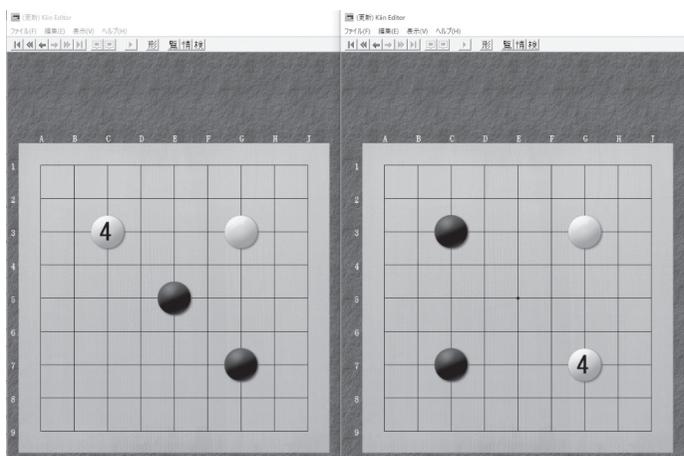
ではその説明は省くことにする。囲碁 AIが入っているわけではないので、「対局」はできない（はずである）。

しかし、Teams を利用すると「人対人のリモート対局」が可能であることに気づいた（逆に「リモート」以外の対局はできない）。以下、手順を示す。

- ① Kiin Editor を起動して、Teams の会議（授業）で画面共有する
- ② 対局相手に制御を要求してもらう
- ③ 相手も Kiin Editor の盤面をクリックして石を置くことができるようになるので、交互にクリックして対局をする

すでに書画カメラを使用して、遠隔授業に出席している受講学生と対局する方法を実践していると、「手順」とも言えないほどの、なんともあっけない簡単な方法である。とりわけ③が画期的だった。実際にリモート対局を試してみたが、自然なテンポで、リズム感をもって対局できた。マイクをオンにしておけば、まるで目の前にいる相手と対局しているような感覚になる。

続いて「二面打ち」も試してみた。これも容易だった。



この画像は Kiin Editor を同時に二つ起動して左右に並べたものである。これもすでに授業で実践した方法を使うと簡単に指導碁の二面打ちが可能となる。左側碁盤 1 では受講学生 E さんに制御権を渡して普通に対局し、右側碁盤 2 では F さんに音声で交点を言ってもらい、教員がそこに石を置く。実際の碁盤碁石ではないので、教員側もクリックのみの動作でよく、この場合はアシスタントがいなくても指導碁の進行が負担なく行える。Kiin Editor には棋譜再生・

検討機能があるので対局を終えてからの解説も容易である。

どうして、こういうことが可能になるのか。それは、Teams の仕様である「画面共有」と「制御権」が、実は本稿の最初で述べた囲碁の基本ルールと共通する概念を持っているからである。

今更ながら「囲碁」とはどういう競技だろうか。「碁盤を挟んで、交互に石を置く」、これが単純化の極致である。言い換えれば「画面共有と、交互の制御権」ではないだろうか。つまり、「碁盤という画面」を共有し、交互に石を置くという「制御権」をやり取りするのである。それに加えて、上下左右が等価値を持つ盤面の交点に石を置くという「見かけ上の単純さ」によってリモート対局が可能になる。

今になっては不思議な気持ちもするが、囲碁と言う伝統的なボードゲームとコロナ禍の中で注目された Teams という最新のアプリケーションが、実は親和性がとても高かったのである。

以上、「コロナ禍の中の囲碁授業」の実践報告と、今後の可能性を述べてみた。本稿で示した「手順」が「過去の実践記録」となることを強く願いながらも、「コロナ禍の中の囲碁授業」の大きな可能性も信じたい。

## 2021年春学期授業（追記）

実は、前項までは2020年度終了後に書き上げたものである。

その後2021年4月になって、報道の「トップニュース」では COVID-19陽性者数の発表が続いたものの、愛知学院大学では感染予防に留意した上での教室での対面式授業が始まった。しかし、その後の感染拡大を受け、まず5月中旬から四週間の「半数隔週登校」による授業形式になり、さらなる状況悪化を受け、5月末から四週間は「原則遠隔授業のみ」へと変更を余儀なくされた（6月末からは4月の体制に戻された）。

当然、囲碁授業も遠隔で行うほかはない。

ただ、2020年度と異なる点が二点あった。

一つは、受講学生がすでに教室での対面授業で実戦対局を始めていること、もう一つは本稿最後で述べた「Kiin Editor を使った遠隔対局」という授業方法を考案済みだったということである。

すでに実戦対局を経験済みの受講学生にオンラインの向こう側で「孤独」に授業に参加してもらうことは「逆戻り」になってしまうところだったが、Kiin Editor を利用した授業形態はかなりスムーズに進行させることができた。（なお、受講学生が時間中になるべく多く実戦対局

を行うことができるように、当該科目担当教員である山森忠直七段に加えて、勝股高志教養部教授と本稿執筆者山口均も授業進行に加わった。また、オンライン対局に加えてオンデマンド教材での課題も提示した。)

「Kiin Editorを使った遠隔対局」は、手順を文章化しようとするやや煩雑になるが、実際は学生によるアプリケーションのダウンロードなども不要で、受講学生には Teams の「制御権」のことだけ理解してもらえばいいので、とても容易だった。簡単に実践例を書くと次のようになる。

教員一人の担当学生が8名とする。本文で述べた「二面打ち」を行う。教員が学生と対局する「指導碁」の場合は、次のようになる。

学生Aさんは制御権を使って碁盤1で対局し、学生Bさんはマイク音声で交点を指示して教員が碁盤2で対局する。9路盤の場合は、一回の対局に要する時間は10分弱として、「検討」と呼ばれる対局の振り返りを少し加えて、8名全員が40分程度で一通り指導碁を受けられる。時間に余裕があればもう一巡が可能である。

Kiin Editor は純粋な棋譜入力・再生ソフトでありながら、最終的な地合（陣地の広さ）計算も瞬時にでき、全画面表示機能を使えば「検討」も容易で、教員側の負担も比較的軽かった。

特筆したいことがある。

「画面共有」と Kiin Editor での対局を組み合わせた場合、他の囲碁対局アプリケーションを利用した場合と異なり、教員および授業に「出席」している受講学生全員が対局を「共有」することが可能になったのである。

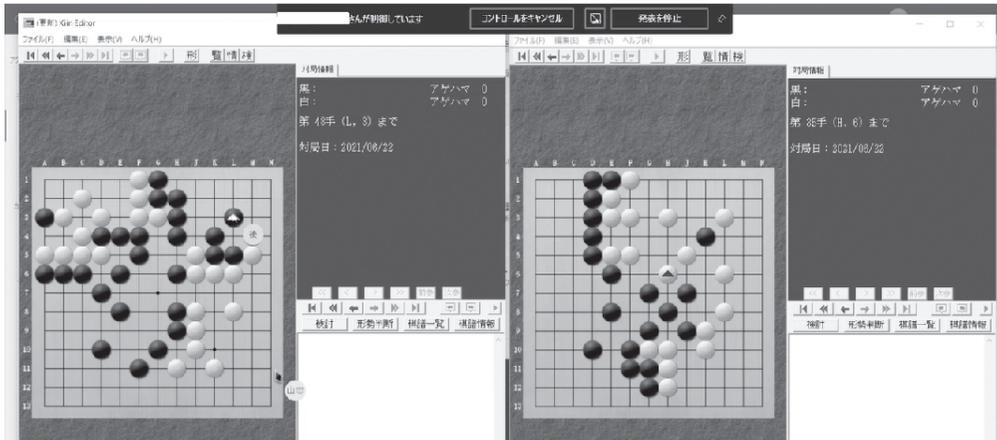
受講学生同士の対局の場合は、次のようになる。最初は一面打ちとする。

学生Cさんが制御権、学生Dさんがマイク音声で交点を指示して教員が代わりに石を置く。教員側としては、これはとても簡単な授業進行だった。学生同士の対局の場合は、一局15分程度かかるので、8名全員が対局するには60分かかることになった。そこで、一部実験的に学生同士の対局でも同時に碁盤二つを並べることも試行してみた。手順は次の通りである。

学生Eさんは制御権、Fさんはマイク音声で碁盤1で対局、GさんとHさんはマイク音声で碁盤2で対局する。間違いを防ぐために、必ずこの順番（FGH）でマイク音声で交点を指示してもらい、それに従って教員が石を置いていく。さすがに教員側が慌ただしく、少し進行速度は遅くなったが、授業の録画を閲覧し直してみてもそれほどの違和感は感じられなかった。

Kiin Editor を使った遠隔対局では、最終的に13路盤での対局経験まで進むことができた。次

の画像は山森七段による13路盤指導碁二面打ちの例である。



本論中で述べたように、9路盤が交点数81であるのに対して13路盤では169となり、かなり本格的になり、そのため対局時間も長くなる。ここでも Kiin Editor の「形勢判断」機能を使って、その時点でどちらがどの程度優位に立っているかなどを数字で示すことができるので、「打掛け」（対局を途中で中止すること）になった場合でも、受講学生はそれなりの終局感を得ることができたように思う。

予想外だったことがある。

例えば、指導碁二面打ちの場合、8名出席として対局者2名以外の受講学生は局面の進行を「観戦」することになる。当初、これが少し退屈な時間になる可能性も心配されたが、実際は他人の対局を横から観戦することが受講学生たちの棋力向上に大きくつながったのである。教室での対局の場合は各自の対局にかかりきりで、他の対局がどのように進行しているかを参照する余裕はあまりない。ところが、画面共有で「Kiin Editor を使った遠隔対局」の進行を見守り、終局後、山森七段を始めとした指導教員による「良い手悪い手」の指摘を聞くことで、それを次の対局に活かせるようになった。これは、一昨年までの教室での一斉対局では見られなかった傾向である。つまり、先に述べたように、対局を「共有」することが可能となったのである。あえて言えば、「画面共有」を超える「体験共有」とでもいうべき時間だったのかもしれない。

本稿の前項までを3月に書き上げた段階では、2021年度には「Kiin Editor を使った遠隔対局」を実践せずに済むことを願っていたが、COVID-19の感染状況はそれを許してくれなかった。

その中で愛知学院大学教養部の囲碁授業は、ぎりぎりのところで、川端康成の『名人』に読み取れる「身体感覚」を保ちつつ、「究極の対面型競技」である囲碁の対局を通じて、「プロ棋士に学ぶ囲碁の基本——囲碁を通して思考力・判断力・分析力・集中力を養う」という所期の目標の一端にはたどり着けたのではないだろうか。

以上、「コロナ禍の中での大学授業」の実践報告の一例としたい。

## 注

愛知学院大学囲碁授業の科目担当教員は山森忠直日本棋院七段（教養部特任准教授）だが、2016年の開講当初から勝股高志教養部教授（中国語教室）と山口均（2021年度から教養部客員教授、英語教室）がアシスタント教員として教室の授業に参加してきた。2020年度からの遠隔授業実施にあたっては、両名が授業方法について提言を行った。

本稿はそれに基づき、山森忠直七段の授業内容を元に山口が執筆し、山森七段に適宜修正をしてもらい、勝股教授にも意見を求めて最終稿とした。

困難な授業形態を強られる中、「コロナ禍の中での囲碁授業」の実験・実践を行っていただいた山森七段、そして「仮想空間での対面授業」に積極的に参加していただいた学生の皆さんに謝意を表したい。

## 主要参考文献

石倉昇・梅沢由香里・黒瀧正憲・兵頭俊夫『東大教養囲碁講座』（光文社新書、2007）〔愛知学院大学囲碁授業の指定教科書〕

王銘琬『棋士とAI——アルファ碁から始まった未来』（岩波新書、2018）

王銘琬『世界の囲碁ルール』（日本棋院、2019）

大橋拓文『よくわかる囲碁AI大全』（日本棋院、2017）

川端康成『名人』（新潮文庫、1962）

『Microsoft Teams 実用技大全』（日経BP、2020）

『Microsoft 365 Teams 活用術』（メディアックス、2020）