

2005年度未踏ソフトウェア想像事業

## 囲碁入門インターネット教室

開発者：服部 睦子

喜納 一真

－ 囲碁入門したばかりの人が、戸惑わずに打てるための教室 －

現在、多数のインターネット碁会所があります。級位者（まだ強く無い人）を対象としたネット碁会所もあります。しかし、初級者（入門～10級）の人が安心して快適に打てる場所はありません。なぜなら、初級者同士で打つときには、上級者のサポートが必要だからです。

囲碁人口は激減しています。本プロジェクトは、囲碁の普及を目的としています。ですから、どうしたら、囲碁を知らない人が囲碁に興味を持ってくれるか。どうしたら、「囲碁は難しい、自分には向いていない」と思ってリタイアしてしまう人を一人でも減らせるかということも考えています。

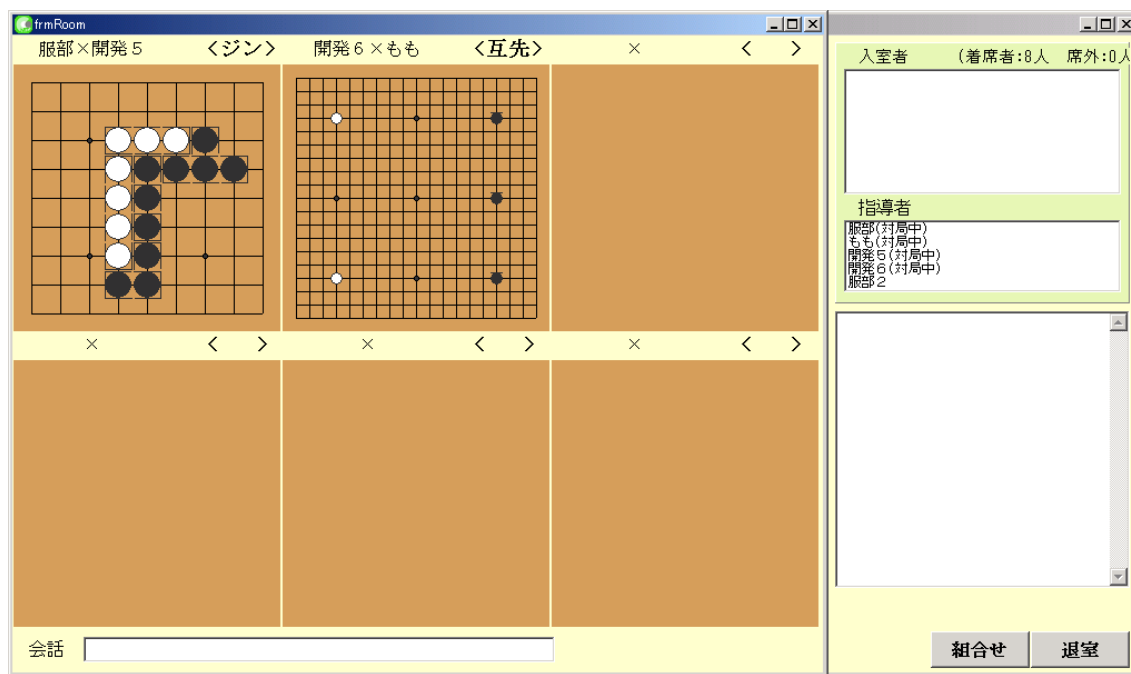
そこで、囲碁を実際に打つ前に、パズルのコマを使った陣取りゲームを考案しました。まずは、このゲームで対戦することで、囲碁の基本的な考え方（自分の陣地を広げる・相手の陣地を減らす）という考え方や、ほかの人とネットで対局するという事に慣れてもらいます。



入門者がまず躓くのは、ワケもわからずに負けてしまう不快感です。自分がどうして負けたのか、次はどうすればよいのか、考えるすべがありません。

この陣取りゲームは、20手くらいで終局しますので、1局5分くらいで打てますし、

オセロのようにいくつかの選択肢の中から選んで打つので、初めての人でもすぐにできます。しかし、奥が深く、囲碁と共通する考え方も出てきます。負けても、次はこういうふうに工夫しようということが考えられるので、がんばれます。



ネット碁会所と違って、全員（1教室24人まで）の盤を一望できます。教室での全員の会話、個々の対局席の会話も、いつでもすべて読むことができます。1つの教室でみんないっしょに打っているということが実感できます。対局の組み合わせは指導者がおこないますし、対局中わからないことがあれば、コールボタンで指導者に助言を求めることができます。

入門者にとってわかりにくい終局処理を指導者がサポートします。また、対局に対しての盤面での指導は、変化手順を示せるだけでなく、盤上に図を表示できることで、囲碁の戦略の抽象的な概念をビジュアルにわかりやすく、指導者が教えられます。

入門者にとって、安心して学べる教室ですし、指導者とのマンツーマン指導と違って、同じくらいのレベルの人と打てますので、楽しく学べます。

指導者から見ると、通常、ネットで入門指導する場合、同時にたくさんの生徒を教えることはできませんが、このシステムを利用すれば、1クラス24人に目をいきとどかせることができるので、対面のような教室をネットで開くことができます。

ネットならば記録が残るというメリットを考えれば、通常の教室よりも学習効果が高いかもしれません。

これからの開発となりますが、生徒の履歴のデータベース化をはかることにより、それぞれの生徒に合ったきめ細かな指導ができるようになります。