

囲碁における制度の変遷

公平性の確保を目指して

松村 政樹

大阪商業大学公共学科

mmatsumu@daishodai.ac.jp

概要：囲碁は将棋と並ぶ、日本の伝統遊戯である。黒石と白石を交互に配置し、盤上でより多くの領土(地と呼ぶ)を占領した側が勝つゲームである。盤上のどこに打ってもプラスになるというゲームの性質上、先に打ち始める黒を持ったプレイヤーが有利になる。これまで、以下に挙げる3つの制度によって、「偶然黒を持ったプレイヤーが有利になる」という事態を避け、勝負の公平性を確保しようと試みられてきた。

1. 複数対局を行う 一度だけの対局であれば「黒を持った方が有利」となってしまうため、黒と白を交互に持って複数対局(黒と白が同数になる)を行い、勝ち越した側を勝者にする
2. 黒と白の勝利の価値を変える 黒が勝ったときに得られる点数よりも、白が勝ったときに得られる点数を大きくすることで、黒の有利さを補正する
3. 白にハンデキャップを与える 地を計算する際、白の地にいくつか加点をしてから勝敗を決めることで、白の勝率を高める

これまで、古い順から1.、2.、3.と制度は変化しており、現代は③が用いられている。本報告では、これらの制度を紹介し、それぞれのメリットとデメリットを検討したうえで、制度の変化に応じた戦略の違いについても考察する。

キーワード: 囲碁、黒番が有利、公平性の確保、コミ

1. はじめに

日本の伝統遊戯の一つである囲碁は、黒石と白石を交互に配置し、盤上でより多くの領土(地と呼ぶ)を占領した側が勝つゲームである。盤上のどこに打ってもプラスになるというゲームの性質上、「先に打ち始める黒」を持ったプレイヤーが有利になる。

本稿では、これまでどのような制度によって黒番の優位性を是正し、勝負の公平性を確保しようとしてきたか、またその制度を導入することで発生してしまった問題について考察する。

2. 互先の発想

対局前にどちらのプレイヤーが黒を持つか決定する場合、黒が当たった側が有利となり、どちらの対局者が強いのかを一局勝負できめてしまうと、そこにならずに囲碁の実力以外の要素(運)が入ってしまうのである。この問題は、比較的簡明な方法で対応されてきた。同一対局者の組合せで、黒番と白番を交互に打つ(互先と呼び、現在ではハンデキャップ無しの対戦を意味する)、つまり黒番と白番を1セットにするのである。

このような互先は、二人の対局者の優劣をつけるには向いているが、結果が出るまでに非常に長い時間がかかる。トーナメント戦などで優勝者を決める大会であれば長期間かかってしまう。そこで、一局で優劣を決めるという対戦方式が求められるようになってきた。

3. 大手合

大手合(おおてあい)は、1927年に開始された昇段手合(段位の昇段を決める。囲碁では降段制度は無い。)である。従来は昇段の基準があいまいであったが、表1に示されるように、対戦相手との段位差、勝敗によって獲得できる点数が決まり、一期に八局、三段以下は二期、四段以上は四期対戦して、平均点が70点以上あれば昇段する、というものである。ただし、点数は次の期に繰越してできないため、昇段することは容易ではなかった¹。

表 1 大手合の得点表

段位差		勝	持碁	負
同段	黒	75	45	15
	白	105	75	45
一段差	下手黒	80	50	20
	下手白	110	80	50
	上手黒	70	40	10
	上手白	100	70	40
二段差	黒	90	60	30

表1の読み方について、補足説明しておこう。同段同士の場合、勝者が獲得できる得点は黒75、白105となっている。これは、黒番で勝った場合は75点、白番で勝った場合は105点獲得を意味している。敗者に与えられる得点は黒15、白45であり、要するに一局あたり120点の得点を、勝者と敗者で分け合うシステムである。コミなしの対局であるため、黒番としては「勝って当然」とみなされている制度でもある。例えば、同段位の黒番を一度でも負けてしまうと、仮に残りの7局を黒番で全て勝ったとしても平均点は67.5点にしかならず、昇段できない。このような大手合制度は、若干の変更を加えられながら、平成14年まで続いた²。

ではこれより得点配分の妥当性について検討してみよう。まず得点配分に関して言うと、同段位の対戦において、コミが無いとすると、黒番の勝率はどのくらいでなくてはならないのだろうか。黒の勝率を r とすると、黒番に与えられる得点の期待値 B は $75 \times (\text{黒の勝率}) + 15 \times (\text{黒の敗率})$ となるため、

$$B = 75r + 15(1 - r)$$

となる。同様に、白番に与えられる得点の期待値は

$$W = 45r + 105(1 - r)$$

である。

黒番と白番の期待値が等しい、すなわち $B = W$ となるのは $r = 0.75$ なので、この大手合制度では、黒番に75%の勝率が見込まれるときに公平な制度、仮に75%より高い勝率が見込めるなら黒が有利、逆に75%より低い勝率しか見込めないなら白が有利となる。

このように見てみると、大手合というかたちでコミ無し制度を維持してきたことは、後述する「先番は当初の優位性を維持するべき」および「白番は盤面を複雑にするべき」といった囲碁の戦術の一側面を保持

¹ 高木、前掲書 16頁の記述を参考にさせていただいた。

² 大きな変更点としては、獲得ポイントを次年に引き継ぐことができるようになったことである。これにより、期末に連勝した棋士は、その連勝部分を加えて平均点を出すことが可能となり、幾分昇段しやすくなった。

することにつながったのであろう。

4. コミ制度

1934 年、全日本囲棋選手権大会において、初めてコミが導入されている。コミなしの互先の手合であれば黒番と白番の二局を打たなくてはならない。そのうえ、一勝一敗で仕切り直しになる可能性もある。一局で勝負を決めるために、白番にコミを与えるという発想が生まれたのである³。当初は、「黒番二目半コミ出し」が採用されていた。現在のように、「黒六目半コミ出し」が普及した時代と比べると、先番の効力が過少評価されていたことが窺える。

1939 年に始まった本因坊戦においては、段位を問わない総互先方式、コミは四目半と定められた。数年でコミは二目増えたことになるが、この総互先制度に対して「コミ碁は碁に非ず」として反対したのが加藤信七段であった。勝負の公平性を担保すると考えられるコミ碁が、なぜ「碁に非ず」なのか、その論拠は以下のとおりである⁴。

加藤によれば、「本来、囲棋は、黒番を学び、白番を学ぶものであって、これが棋士終生の修行である。」「この僅少な勝敗を争ふ囲棋に、根拠の薄弱な算定法をもって約束されたコミを採用することは極めて不合理なことではないだろうか。」「幾目と一定されぬのが当然で、先の効力を各人画一的に数字をもって表そうといふのが抑(そもそも:カッコ内筆者)無理なのである。」

碁というゲームは先番が有利なのだから、究極的には(双方最善を尽くせば)先番必勝となるはずである。ただし、当時(今も)「必勝法」は解明されていない以上、漠然と「先番が有利」と認識されているにすぎない。そこで、「先番の有利度合」を算定し、それを白番に与えることで勝敗を五分に近づけようというのがコミの発想である。その「先番の有利度合」は、対局者の棋風や対戦相手の棋風、さらには棋力によって異なることも十分に考えられる。万人が納得する「先番の有利度合」など、そもそもありえない。それを一旦はコミで解決し、黒番の勝率が高くなると、コミの目数を増やすことで調整するのは、「囲碁の持つ本質的なゲーム性」を否定するものだとか加藤は考えたのであろう⁵。

加藤の説にしたがえば、コミではなく、文字通りの互先(黒白を交互に持つ)によってゲームの公平性を確保することが望ましい。先番を持った者は有利ではあるが、二局目には必ず白番で打たなくてはならない。同段位同士の対戦だとしても先番で安全に逃げ切れることは難しい。逆に白は、優位な黒を追いかける展開になり、ハンデを負った状況ではあるが、そこに工夫の余地が残される。例えば、先着の効が生きにくい局面にするように、具体的には急戦を避け、局面を単純にはしない、などの技術が必要とされよう。

このように、黒番と白番では、その目指す方向性が異なり、それを一人の人間が使い分けることにこそ囲碁の妙味があると考えることもできよう。コミの目数について議論する前に、コミの導入によって失われてしまう、過去の囲碁が持っていたゲーム性についても理解しておく必要がある。

1934 に二目半、1939 に四目半が提唱されたコミだが、1964 年ごろから、コミを五目半とする棋戦が現れた。しかしながらこうしたコミの改訂は、全棋戦で一斉に行われたわけではない。例えば、本因坊戦においては 1974 年まで四目半コミを続けている。すなわち、その間約 10 年間は棋戦によってコミが異なっている。当時の人気雑誌であった「棋道」を見ても、棋戦によるコミの違いや、コミが増えたことによる戦術

³ 高木(2004)、47 頁に、初めてのコミ碁の棋譜が掲載されている。

⁴ 同書、53-54 頁を参照されたい。

⁵ 井口(1995)、59-60 頁に、加藤信七段へのインタビューの様子が描かれている。それによると、1.本因坊戦を主催する毎日新聞の紙面に加藤の主張を掲載する 2.決勝戦はどういう顔ぶれにしても、コミなし碁による対戦とする を条件に、加藤は本因坊戦への参加を承諾したという。

の変化などは話題にされていない。おそらく、棋戦によってコミが異なるのは、さほど大きな問題とは認識されていなかったのだろう。その後はしばらく五目半のコミの時代が続き、次は 2003～2004 年に六目半へと変更されている。

5. コミ六目半の妥当性

現在のコミ六目半が、公平性を担保していると言えるのかどうか、2023 年 10/14～11/16 の一か月間に行われたプロ棋士による公式戦の結果を調べた。その結果、対局された 392 局のうち、黒の勝利が 198 白の勝利が 191 となり、勝率は黒が 50.9% 白が 49.1%と、ほぼ互角の勝率となっている。現在のところコミ六目半が、公平性を担保しているとみなすことができよう。

6. おわりに

本稿では、囲碁における黒の有利さを是正するためのさまざまな制度について触れてきた。互先による複数対局には、「時間がかかりすぎる」という欠点が生じる。大手合制度では「黒が勝利しやすい」という当初の問題点は改善されていない。かといってコミを導入すれば、「黒番と白番の戦略の違い」を使い分ける機会が減ってしまう。このように、各制度には一長一短があるものの、現在はその簡便性のゆえに、コミ制度が大多数の支持を得られるようになったと考えられる。

謝辞

本稿を作成するにあたり、JSPS 科研費 23K25359 (研究代表者: 奈良県立橿原考古学研究所 清水康二) の支援を受けた。ここに記して感謝の意を表したい。

参考文献

- [1] 井口昭夫(1995)『本因坊名勝負物語』三一書房。
- [2] 木谷実(1968)『囲碁百年 2』平凡社。
- [3] 高木祥一(2004)『心に残る名局・名勝負』日本棋院。
- [4] 増川宏一(1987)『碁』法政大学出版局。
- [5] 松村政樹(2013)「コミ制度に関する一考察: 妥当性の検証を通じて」 アミューズメント産業研究所紀要第 15 号 pp.201-213