

## ##囲碁ルールの変遷

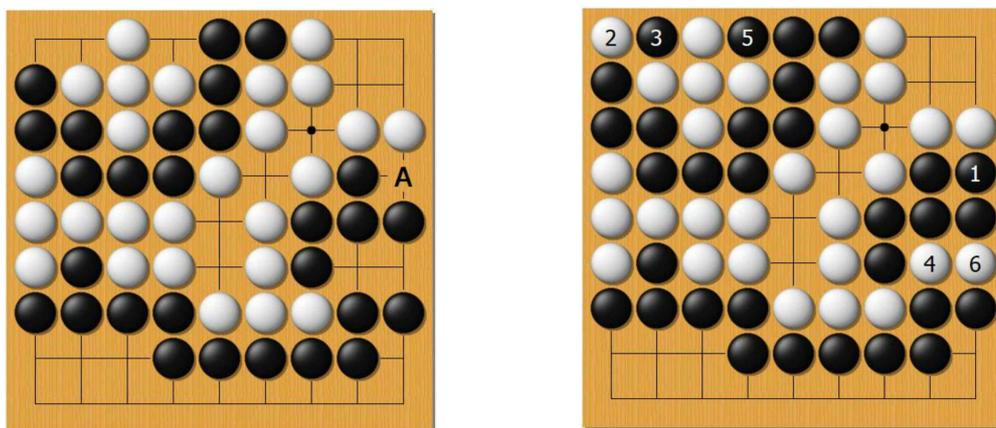
### —無勝負の系譜—

谷岡一郎, 大阪商業大學

#### 序: 手入れ問題

日本ルールに従えば、目以外の空点を「ダメ」といい、ダメを有する活き石を「セキ石」という（平成元年ルール、第8条）。有効な地はセキ石以外の生き石の目をさすため、図-1〔左〕のような終局（？）図においてAの点を打たない限り、黒の2目あるはずの地はセキとみなされる。

(図-1)



ツメればいいじゃないか、というのはその通りであるが、黒がツメると白の手番となり、左上のセキがセキでなくなる可能性が出現する。白はコーナー（1-1）に放り込んで5子は取られはするものの、黒石がツメた部分却立てにして6子を取れるため、差し引きプラスとなり、勝負自体に勝つことができる〔右図〕。要するに白黒どちらも、自分からAに打ちたくないのである。さてどうしましょう、ということになる。この図はある雑誌に載っていたものであるが、出展が不明なので、心当たりの方はご一報下さい。

#### ルールによる手入れ

この問題は、平成元年までのルールによると解決不能に見えるが、今のまま（パス、パスで）終局に同意すれば、左上はセキとなって白の勝ちになるかもしれない。少なくとも第8条を厳密に

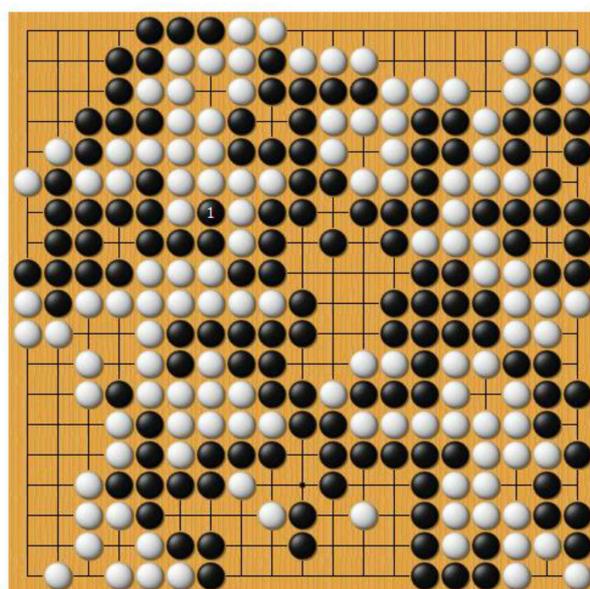
適用すればそうなるわけであるが、常識的に見て本当は黒が勝っているようでもある。これが中国の統一ルールであるストーン・カウント・ルールなら、盤上に生き残る石を数えるだけで済むため、黒が（白が左上を6目にしてセキにして、かつAも打つことで）7目ほど多い結果となる。コミが6目半なら黒の勝ちである。

このようにルールが違うだけで、手入れの方法論すら変わる可能性があるわけで、古くは呉清源と岩本薫（先）との間で、半却をツグか否かで論争があったのはよく知られている。1948年7月のことで、呉はその半却をツイでも1目勝ちであったが、却立て有利によりツがない選択を主張した。曰く「私は日本棋院に所属していないので、日本のルールに従わなければならないとは思わない」と。

このケースは瀬越憲作立会人による「白一目又は二目勝ち」という玉虫色の解決で終了したが、当時としては仕方のないことだったのかもしれない。しかし昭和34年（1959年）1月には、高川格（黒）対呉清源（白）で1手ヨセ却の手入れが問題となり、このケースは黒か白かが半目勝ちになるかという微妙な差であった。これは「黒勝ち、白は負けなし」という苦しい裁定であり、ルール改正に向けたきっかけとなった。

2008年2月の第32期棋聖戦挑戦手合、山下敬吾棋聖の3勝1敗で向かえた第5局は京都の東本願寺別邸で行なわれた。図-2の右下の半却は黒から打てばヨセコウのような形だが、少し負けていた白（山下）は手入れを拒否、立会人が規約に従って裁定することとなった。却に負けない自信のあった白がここでパスをして、しばし黒は却を争ったが途中であきらめ、黒の3目半勝ちとなった。このケース、10目以上の差があったので大した問題とはならなかったが、却立て次第では事件となる可能性も秘めていたわけである。

(図-2)



## 本稿で扱わないケース

本稿はなんらかの理由で無勝負となったケース、あるいはなりうるケースなどのヴァリエーションを概観する目的である。今説明したような「手入れ問題」は、ルール改変により決着可能であるから、無勝負モノとはしない。過去に誰かが指摘したことがある事例が中心であるから、何ら新しいことを加えるものではないことをお断りしておく。

それでもあえて文章に残すことにしたのは、「誰もまとめて整理したことがない」という理由による。この種のメタ・アナリシスの一形態も、論文かその親類として存在意義はあるものと考えられる。

本稿で扱うのは、無勝負のヴァリエーション—すでにルール上改められたものも含む—であるが、扱わないのは両方とも手を出せない、いわばセキ扱いになるケースや、取らず3目のように「何目の地になるか」という問題など。そして反則負けや両負け裁定になるなど、無勝負の形と直接関係のないものも本稿のトピックからは外れている。

「無勝負なんてそんなにあるのか？」と思われるのは、「三却」かせいぜい「長生」くらいしか知らない人。実は意外にヴァリエーションがあるのだ。

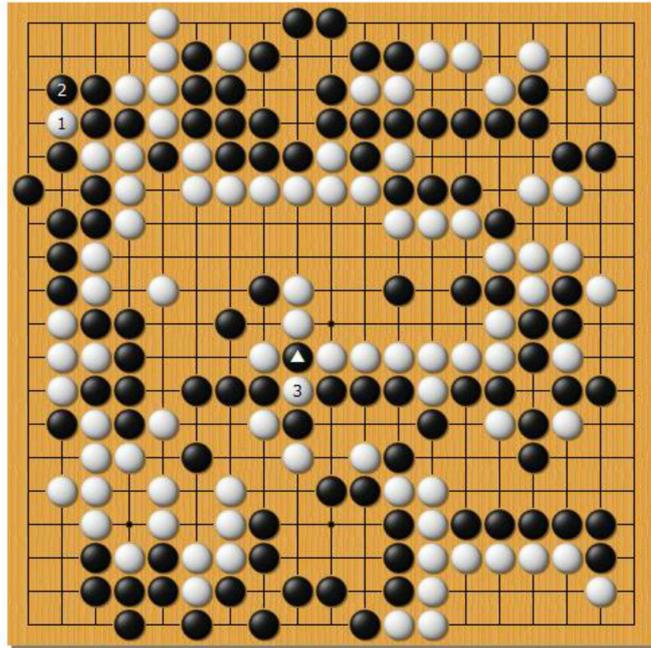
## 本論

### 伝統的な無勝負

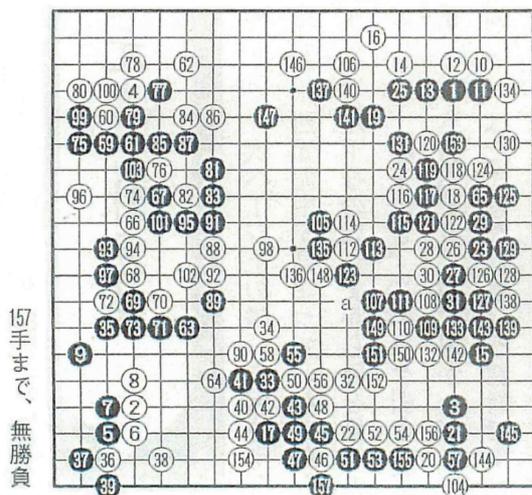
三却や四却は次の項目で説明するが、盤上以外の要素で無勝負となったケースは少くとも2つ知られている。まずはそれらを片づけておこう。

ひとつめは、1980年10月9日、趙治勲九段が大竹英雄名人に挑戦した、第5期名人戦で起こった。白の大竹名人が210手目(①)と却立てを打ち、却を取った(③)あと、しばらく熟考したのち趙九段が記録係に「ボク、コウ取る番？」と尋ねた。何を間違えたか記録係は「ハイ」と答え、趙治勲は安心して争っている却を取り返したのである。当時は記録係に聞くことは皆が行なう習慣として許されており、裁定の結果この第四局は無勝負となった。

(図-3)



もうひとつは2020年8月、ネットで行なわれた農心ラーメン杯で起こった。有利に打ち進めていた朴廷桓九段（韓国）が158手目をaの点にクリックしたが、着手が入力されず時間切れになってしまったのだ。記録ビデオには、秒読みの「8.9・・・」というあたりでクリックし、入力されていないことを知った朴九段が、何度もくり返しクリックする姿が写されていた。



対戦相手の范廷钰の属する中国棋院は、「システム・エラーではなく、マウスのクリック・ミスだ」と主張したが、この試合は無効となり、翌日に再戦された。AI評価で90%有利だった朴九段としては、「翌日に勝ってよかったねえ、負けていたら『90%レベルで有利だったのに…』というしこりが残ったかも」という事件であった。ホスト会場は中国の上海だった。

### 三却・四却

本能寺の変の前夜、すなわち1582年6月1日の夜、不吉な事件を彷彿とさせるような「三却無勝負」が起こったと伝えられる。歴史的にはかなり眉ツバナ—おそらく林元美による創作の一記述であるが、若き頃（のちの初代本因坊）の算砂と鹿塩利元が、織田信長の前で打ったとされる局である。

三却也四却也、はたまた五却也六却也増えたとしても、その原理は同じで、早い話が循環が長いのか短いかにという問題に帰する。ただし以下に解説するように、「強制」か「休止可能」かは別の問題である。以後はその却に負けると、ゲームを失うほど重要な局面だという前提で話を進める。

(図-4)

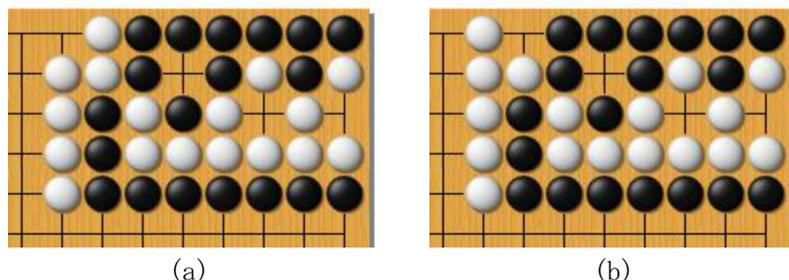


図-4は (a), (b) とも三却の例であるが、ダメの状況が異なる。(b) はダメがひとつ空いているのだ。

左の (a) の例で先手は黒番で、左右どちらかの却を取らないと却に負けてしまう（当然どちらかの却を取る）。すると白はアタリなので取れる方の却を取る。すると黒はアタリで…と永遠に続く。これは「強制的な着手」で、負けたくなければ休むことはできない。

ところが (b) のようにダメがあると、黒は休止して別の手を打つことが可能である。ここでは示さないが、白にダメがあっても同様である。今 (b) の状態から黒も白も却をツグことは（取られるので）不可能だが、白は外ダメをツメるタイミングを選択できる。つまりこの状態なら、「仕掛けのタイミングは白が握っている」ことになる。ただ黒が仕掛けた時でも、いつでも休止できるのは同様であるが、これはけっこう重要なことだ。盤面の他の場所で、より大きな却争いが起きるまで残しておくケースなどもありうるからである。

「目あり目なし三却」でダメが詰まっているケースも、これと似たものとなる。例えば (c) の図において、（黒が仕掛けてくると）白は休止できないが、白から仕掛けても続けて打つことができないので、三却無勝負を強制できない。よって黒はセキで手を打って勝てるなら無勝負を選ぶ必要はないことになる。白にそのチョイスはない。

(図-5)

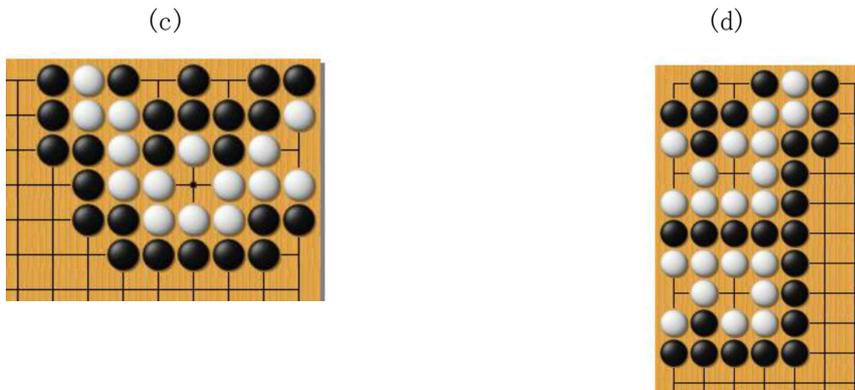
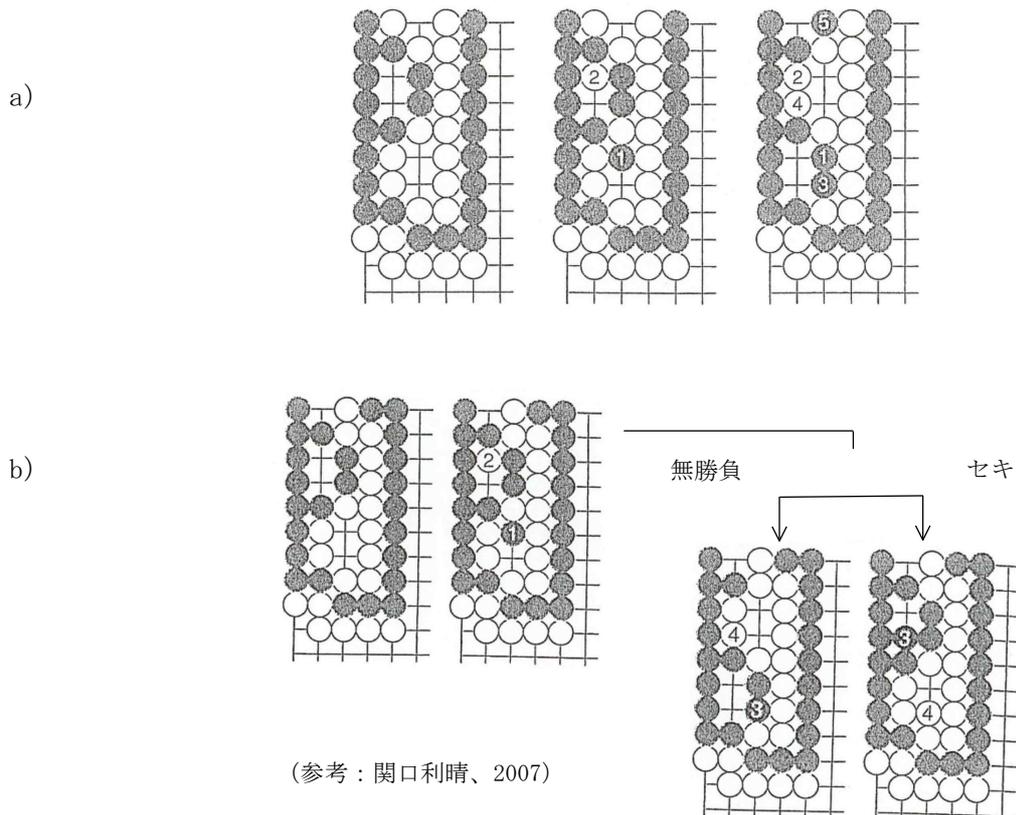


図-5の (d) は、「両却に仮生ひとつ」という、むかしあったルールの例である。部分的に両却部分はセキであるが、現在のルールでは仮生部分（下半分）は白が死んでいる。四却のケースは省略するが、三却の原理と同じとみてよい。

### 循環却

循環却とは、図-6のようなケースであり、これも比較的良好に知られている無勝負の形である。ただし実際にできた例は知られていない。

(図-6)



(参考：関口利晴、2007)

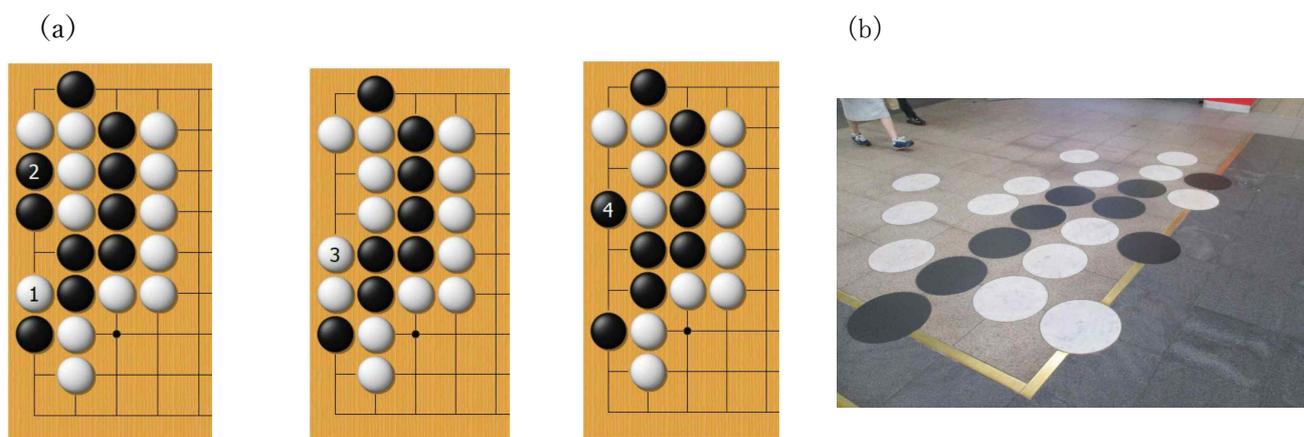
上3つ (a) は上部に却がある。この却を白が取った時、黒には2子をアタリにする以外に負けない方法はない。それ以外だと一手で取られるからである。黒が2子をアタリにすると、白も2子をアタリにする以外のチョイスはない。こうして2子を抜き合ったのち、黒は上部の却を取るか2子を打ち欠かざるをえない…。以下こうしてお互い手を抜けない状況となり、ルールが許す限り続く。わかりやすく言えば、この形になると、(日本ルール下の試合で、ここを負けられないとすれば) 無勝負にならざるをえない。

下の4つの図 (b) は、却の代わりにダメがひとつ開いている。このケースでは、先手は2つめの図以後循環形に持ち込むこともできるし、セキにすることもできる。その分岐は白黒両者が互いに打ち欠いて2子をアタリにした時、2子を取るか1子を取るかである。先手が勝っているならセキにし、負けているなら無勝負にできる。むろん休止することもできるが、ただしその時は先手が相手に移るため、こちらに有利な碁でも逆に無勝負にされることは覚悟しなくてはならない。

## 長生

循環却よりは現れることが多いにせよ、それでもこれまで20万局以上の対戦で3~4回しか記録されていないのが「長生」というくり返し形無勝負である。図-7にその基本形を示すが、それはJR市ヶ谷駅にも表示されている (b)。日本棋院がこの近辺にあることと、長生という名称が縁起の良さを感じさせるからだろうか。

(図-7)



長生は周辺の状況によっては無勝負とならないこともある。たとえば林海峰九段と小松英樹九段との対局で現れた局面では、黒も白も妥協すると半目負ける (かもしれない) 状況と考えられたため、両者譲らずに無勝負となった。

(図-8)

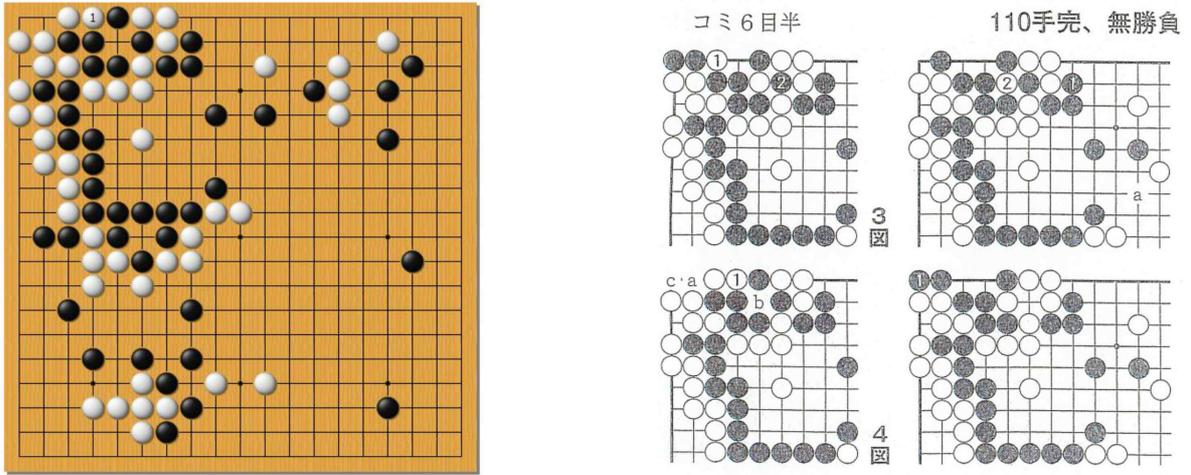


図-8もどちらも妥協できず、長生をくり返したため、両対局者の合意により無勝負となった局である。これは王銘琬九段と内田修平三段の対局（2009年9月14日）であるが、学生選手権のファイナルなどでも出現したことがある。この形は、並のアマ・レベルだと、その形になっていることすら気がつかないケースもあるものと思われる。

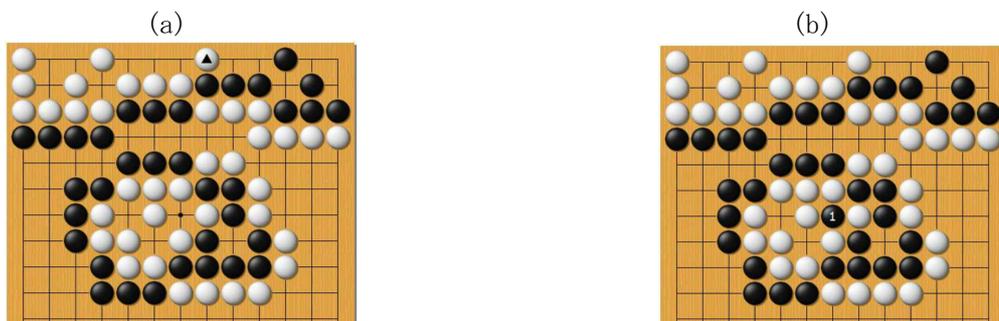
## 理論上の新タイプ

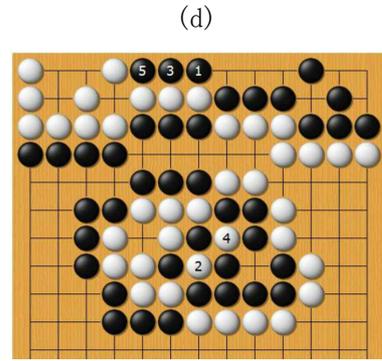
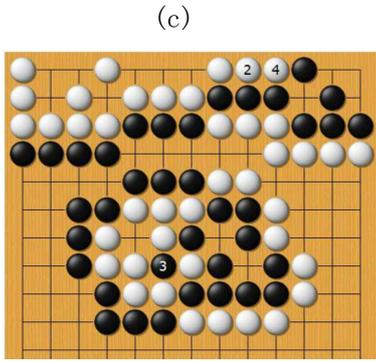
ここから先は、「知らなかった」という人がいても不思議ではない形に進む。むしろこれから先に説明する3形態をすべて知っている人は、かなりマニアックなレベルにあるとすら言える。実は名称すら定まっていない形も含まれており、ここでは便宜上、1.「三段却付連長生」、2.「大橋拓文巡環却」、3.「畠山スペシャル」、と呼ぶことにしておこう。順に見ていただく。

### 1. 「三段却付連長生」

百聞は一見にしかず、次図を見ていただこう。これが「三段却付連長生」と呼ぶ形である。

(図-9)





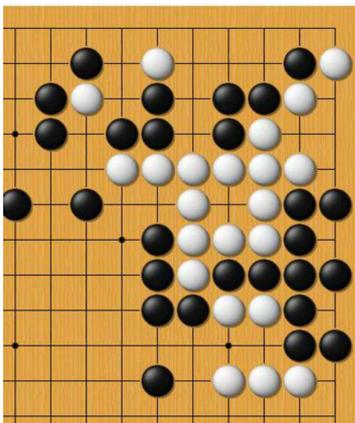
今、白が上辺で黒の3子を取ったばかり (a) である。黒は三段却のひとつを取り返す (b : ❶)。白は却立てがないが、まだ余裕があるため、上辺で❷と打つ。(黒が (c : ❸) と三段却の2段めを取った時、白は❹と却立てをする。黒としては上辺の方が大きいためこの「ブチ込み」の3子を取らざるをえないが、今度は白が三段却を取る。こうして今度は黒が上辺でハイ込む (d) ののである。

白としても三段却より上辺が大きいため、3子を取る…。と永遠に3子ずつを取るのである。四段却で4子の長生 (あるいはもっと) に拡張できるか否かは試していないが、長生を長くしたものをここでは「連長生」と呼ぶことにする。実はこの図は、島田拓爾氏が『囲碁の数理』(1958) の中で紹介したものであり、その後ルールブックをはじめ多くの文献に引用されているため、目にしたことのある人もおられるかもしれない。

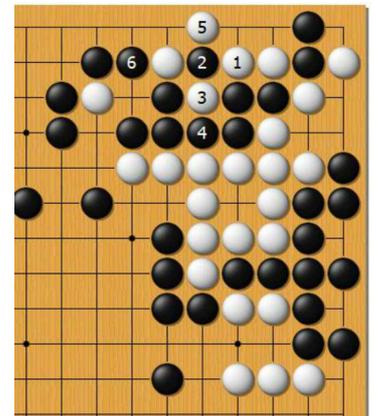
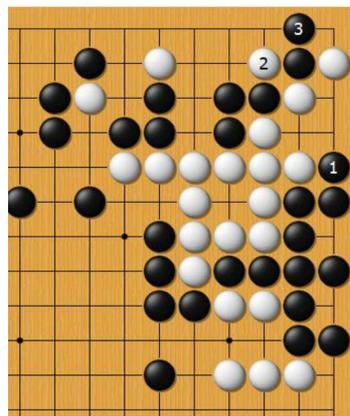
## 2. 「大橋拓文の巡環却」

これは大橋拓文五段 (当時) が、2019年にアマチュアとの指導碁の中で思いついた形で、囲碁ワールド (2019年 月号) で発表された。本稿もそれを引用する形で解説する。前提として、白黒とも「他に却立てが存在しない」ものと仮定して図を見ていただく。

(図-10)



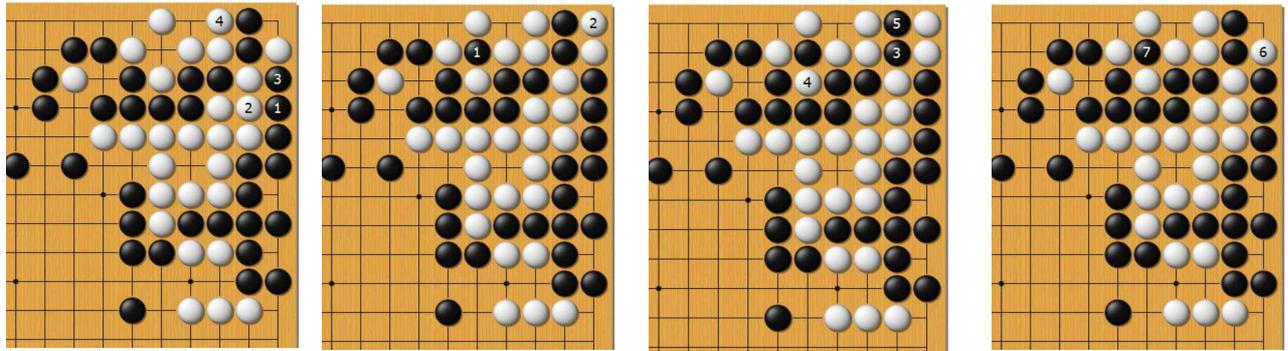
テーマ図



白7はコウを取る

注目してほしいのは右上スミのところである。ここで黒は白の眼を取るため「1の5」にハイ込むが、すると白②と「2の2」の1子を取りに来る。黒は当然伸びる。ここで黒2子をすぐアタリにすると黒が「1の4」に打って（以下は省くが）白は眼をつくれぬ。そのため白は図-10右図のようにコウにするのがベスト。続いて黒は図-11以下のように打つ。

(図-11)



（黒は却を取ったあと、白は2子を打ち上げざるをえない。白にツガれると生きるため黒は打ち欠き、これを取ると死ぬので白は却を取る…。こうして却をませた2子取りがくり返されるのである。

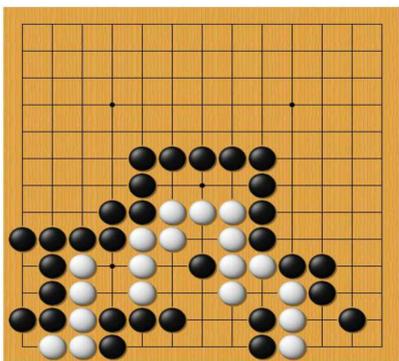
大橋拓文七段は、この形を命名していないため、今のところ「大橋拓文の巡環却」と呼んでおく。よい名称があれば提案するのは自由であるが、決めるのは大橋拓文氏に譲ねることになるろう。

### 3. 畠山スペシャル

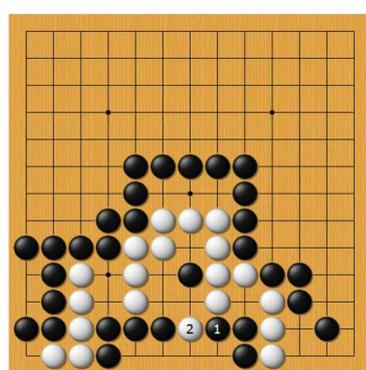
これは関西棋院の畠山星信四段（当時）が作った、かなり奇妙な巡環無勝負型がある。便宜上13路盤で見ていただく。

(図-12)

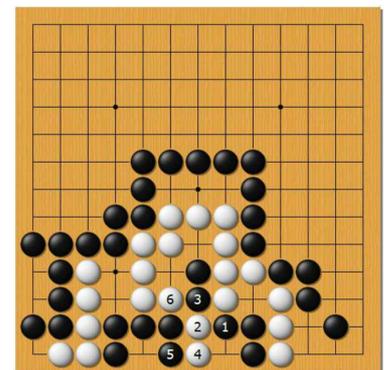
(ア)



(イ)



(ウ)

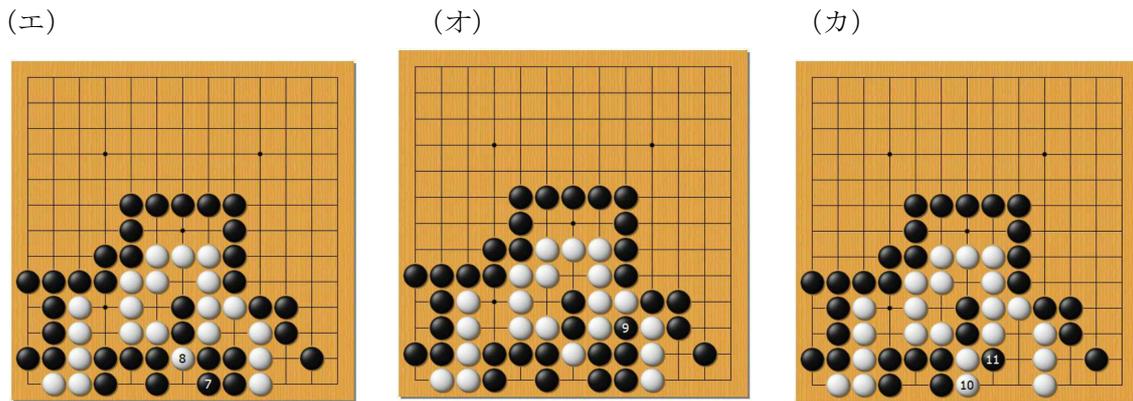


問題として出題された形は（ア）のようなもので、「黒先で結果は？」というものだった。本当

に重要になるのは（ウ）の6手まで進んだ形なので、この形からスタートするのがわかりやすい。

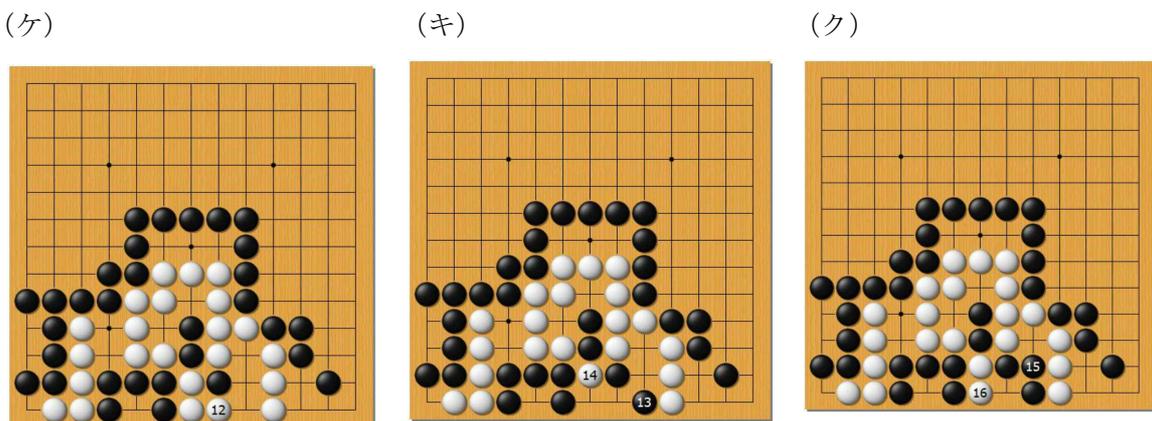
さて図-12の（ウ）のあと図-13の（エ）と2子をとって白が打ち欠いたところで、多くの人は「ああ、石の下か」と思うかもしれない。それは間違っていないにせよ、その前に（オ）のように5子にしなくてはならない。そう、これもブチ込み（半分自殺）手である。取られて石の下でアタリにするまでは読めるだろう（カ）。

（図-13）



ここで、黒石を右（外）からアテたりすると、白がセメアイに負けるのはおわかりだろう。白は図-14の（キ）のように、また「大きくしてトラれにいく」ことで解決を計る。黒は取る一手で、白は打ち欠かないと負ける（ク）。これを取ると黒はセメアイに負けるため（ケ）とぐずむしかない。白の⑩もそう打たないと負ける。ここで現れた形はそう、図-12の（ウ）と同じである。

（図-14）



この「ブチ込み形の石の下」をくり返す形は、筆者が知る限り畠山四段によって示されるまで、似た形すら見たことがない。おそらく今後も実践で現れることはないだろう。

## 結論：無勝負形

2002年に改訂された新しい中国ルールでは、「同形反復」を禁止する規定が加わった。それにより、「盤上に同じ形を生じさせる着手をする」側が、着手を変えなくてはならない。今見た例なら、黒のぐずみ(図-14(7))までは初出であるが、白が⑩と下がることは図-12(ウ)と同じ局面(アゲハマは無視する、と言うより中国ルールでは無関係)を惹起するため禁じ手となり、黒は生きる(そして白が自動的に死となる)ことで終わる。日本ルール下における他の無勝負形も、(盤外のものとは別として)盤上で解決しうるため、理論上の引分けはなく、必ず勝敗が決まるわけである。

トーナメントなど、勝ち上がり方式だと盤上で勝敗が決まる方が望ましい。逆にリーグ戦などは引分けがあるのも一興である。中国ルールは確かに優れているものの、盤上のアチコチに却ができたりすると、これが過去に出現した局面であるか否かの判定が、水掛け論になる可能性もある。特にアマチュアなどの審判の付かない試合では、充分起こりうることであろう。

「引き分けが良くないものだ」との論は、少なくとも日本人の持つ価値観からは理解に苦しむことがある。どうしても決着をつけたいなら、将棋のように再試合をすればよいだけであるし、ラグビーのように抽選であっても(ルールで決まっているなら)文句は出ないものと信じる。

それより、囲碁の「和局(引分け)」という美しい伝統を残すことは、(筆者は)悪いことではないと思っている。つまりコミ出しにしても、それが適切なら6目とか7目といった、キリの良い数字であっても構わないと考えるのである。

本稿では新しいものも含め、いくつかの「無勝負形」を見てもらった。この種のまとまった論考は、あまり例のないものであると最初に述べた。「最近示された図がいくつかある」ということは、「これから増えることもありうる」ということだ。また筆者が知らない別の形が、すでに存在している可能性もある。その公表が狭い範囲や、マイナーな媒体であったケースなどが該当するであろう。そうした例を知っている方は、是非お知らせいただきたい。また新しい形にチャレンジしてみるのも楽しいことであろう。

### [参考文献]

- ・ 呉清源〔解説〕・宇野精一〔翻訳〕『忘憂清楽集』(講談社、2004)
- ・ 関口晴利『囲碁のルールの研究—理論と歴史—』(文芸社、2007)
- ・ 谷岡一郎『囲碁十九路盤の起源—創生と伝播に関する統合「元嘉暦」伝説—』(大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2013.)
- ・ 囲碁ワールド、2011年6月号／2020年10月号
- ・ 読売新聞、2020年12月20日

Received: 30, Apr, 2025  
Accepted: 15, May, 2025