

# コミ制度に関する一考察： 妥当性の検証を通じて

松村政樹

## 1. はじめに

囲碁は、コミの無い場合、先番にとって有利なゲームであることが知られている。囲碁においては、盤上のどこに着手しても（もちろん、アタリに突っ込んだり、初手を1の1に打つなどの例外を除けば）、プラスの価値があるため、常に石の個数を後手以上に配置できる先番が優位なのは自明だからである。囲碁もゲームである以上、黒番と白番に明らかな不公平（勝率の差）が生まれることは好ましいとは言えない。そこで、黒番と白番の間に数目のハンデをつける「コミ」の発想が生まれることになる。現在の日本では、「先番六目半コミ出し」の制度によって、黒番と白番のバランスが取れているとみなされている。つまり、「黒が先着することの有利さ」は、目数換算すれば「六～七目」と評価されているのである。

ところが、このような「コミ」によってゲームの公正性を担保しようという試みは、囲碁の歴史から見れば非常に新しいものである。囲碁は日本において、すでに七世紀には遊ばれていたとされ、1300年以上の歴史を有する知的ゲームである<sup>1)</sup>。詳しくは後述するように、プロ棋士の手合で試験的にコミが導入されたのが1934年であり、それ以前は永らくコミは存在していなかった。また、1934年に導入されたコミは二目半であり、それから順次四目半、五目半、六目半、と数度にわたる制度改正が行われている。本来は、黒番と白番の不公平を是正する目的で制定されたコミ制度が、どうして度々変わるのだろうか。また、現在の六目半という数は妥当だと言えるのだろうか。

本稿の目的は、比較的最近導入されたコミ制度が、長い歴史を持つ囲碁のゲーム性に及ぼした影響を考察することである。コミ制度は、勝負の公平性を担保するという点では合理的であると言え、いわば「当たり前」として受け入れられている。しかし、従来

は存在しなかったコミの導入が、囲碁における戦術をどう変えてしまうのか、という点に関してはこれまであまり省みられたことはなかったように思える。言い換えれば、「コミが当たり前の時代」の囲碁と、「コミが想定されていない時代」の囲碁には、戦術面、精神面、さらにはゲームの面白さ、というさまざまな点で違いが生じるだろう。

すなわち、コミ制度によって新たに加えられたゲーム性を明らかにするとともに、逆にコミによって失われてしまうゲーム性についても考察しなくてはならないと考える。

本稿ではまず、コミ制度の誕生から現在までの歴史を概観することで、なぜコミが生まれ、その目数が変わってきたのかを紹介する。

続いて、コミ制度の採用に伴って生じる問題点を「コミ反対論」を紹介することを通じて浮き彫りにし、コミ無し碁特有の長所を確認する。最後に実際のアマチュア同士の対局データを用いて、現在の六目半というコミが妥当かどうかを検討する。

## 2. コミの誕生

コミ制度が導入されるはるか前から、先番の有利さは知られていた。それゆえに、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、そこにならずに碁の実力以外（運）の要素が入ってしまうのである。すなわち、先番を当てる（ニギリで勝つ）という運の要素が碁の勝率に影響を及ぼしてしまう。知的ゲームである碁では、運の要素は極力排除することが望ましいと考えられる。この問題は、比較的簡明な方法で対応されてきた。

- ① 同一対局者の組合せで、黒番と白番を交互に打つ（互先）
- ② 対局数を増やす である。

そもそも、「どちらの棋力が上か」を決めなくてはならない場合、「運も実力のうち」などとしてニギリによる一番勝負はあり得ない。「実際には棋力が劣っているにも関わらず、ニギリで先番が当たったために勝つ」ケースが発生するからである。そこで、黒番と白番を1セットにし、対局数を増やす場合を考えてみよう。

そうすると、仮に実力に劣る側が先番で勝ったとしても、次は同じ相手と白番で打たなくてはならないため、二局目に負ける可能性は高い。それを繰り返すことで、実力の劣る側が先番でも負けることが起こり、やがて勝敗は一方に傾く。ただし、このような

方式は、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。1930年代は、二日かけて一局の碁を打つことが通例であり、これではトーナメント戦などで優勝者を決めるのに長期間かかってしまう。そこで、一局で優劣を決め、次々と異なる組合せの対局を行う、という対戦方式が求められるようになってきたのである。

1934年、全日本囲碁選手権大会において、初めてコミが導入されている。前述したように、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<sup>2)</sup>。さらに、持碁による引き分けを避けるために、「半目」の概念を導入し、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、先番の効力がかなり過少評価されていたことが窺える。なぜそういった評価がなされたのかについては後述するとして、まずは当時のコミ制度について説明しておこう。

コミによって白番の不利を是正し、さらに一番で勝負がつくようになってはいるが、現在の棋戦のように「段位に関係なく総互先」を採用したのではなく、段位に応じて手合割が決まっていた。

同段位＝現在の互先と同じように、ニギリの結果で黒白を決める

一段差＝ニギリで黒白を決めるが、下位者が先番になった場合は黒二目半、上位者が先番になった場合は黒三目半のコミを出す。

二段差＝現在の定先と同じように、下位者が黒を持ち、コミは無い。

この制度から窺えるのは、当時は「先番が有利である」ことは理解されていたものの、白番の工夫、あるいは先番にかかるプレッシャーを考慮すれば、勝敗に及ぼす影響はさほど大きなものではないとみなされていたのだろう。また、一段差の対局ではどちらが先番かによってコミが一目違う、というのも興味深い。つまり、優勝者を決めるためのトーナメントであっても、段位が異なる場合にはハンデキャップをつけることが当然とされていたのである。当時、段位は棋士の格を決めるという意味合いを持っていたことが窺える。

コミの無い場合、一段差は「先相先」の手合に相当する。これは下位者が黒・白・黒

を持ち、三局を1セットとして勝負を決めることを意味する。言い換えれば、一段差のハンデ、すなわち先相先の「下位者の有利さ」は、コミ一目に相当すると見なされていたのである。当時、コミ一目に認められる価値はそれだけ大きかった。

現在では、プロ棋士の対局だけでなく、アマチュアの大会においても「総互先」を採用しているのがほとんどである。最強者を決めるという発想からすれば、この総互先が最も合理的であり、段位によってハンデをつけるという発想にはいささか違和感を覚えることであろう。ところが、当時のコミ導入においては、逆に「コミ碁こそが合理的ではない」という意見も見られたのである。コミがなぜ二目半という「現在からすれば過少な」目数から始まったのか、ということも含めて考察してみよう。

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<sup>3)</sup>。

加藤によれば、「本来、囲碁は、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碁に、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、当時は（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、「碁碁の持つ本質的なゲーム性」を否定するものだと加藤は考えたのであろう<sup>4)</sup>。

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、二目目には必ず白番で打たなくてはならない。そのため、仮に先番を落としてしまうと、俄

然不利な立場に立たされることになる。加藤が言うように「幾目と一定されぬ」のが先番の優位性である以上、同段位同士の対戦だとしても安全に逃げ切るのは難しい。逆に白が当たった者は、優位な黒を追いかける展開になり、確かに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。

さらには、黒番は自分が先着していることから来る有利さだけでなく、負けるわけにはいかない、というプレッシャーにもさらされる。単純に「コミが無いから黒が有利」というわけでもないのである。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られることもできよう。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、このような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に四目半と決められたコミだが、その後は二度の改訂によって、目数が大きくなっている。まずは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、次の改訂は2000年代になってからであった。この際にも、棋戦ごとにコミが異なっており、名人戦が2003年から六目半コミになったことに対し、棋聖戦は2004年からと、若干のずれが生じている。ただし、五目半への変更と比べ、六目半への移動はスムーズに行われた。

このことは、海外勢（特に中国と韓国）との対抗戦が増加したことも関係しているよう。中国と韓国では日本に比べて、布石における研究に重点を置くことで知られ、それゆえに先着の効を生かす技術が進んでいた。両国では、コミを増やして白の勝率を上げる傾向があり、それらの国々に対戦するには、コミも合わせておく必要がある。

なお、アマチュアの棋戦（囲碁大会）においては、プロの棋戦においてコミが変化すると、いち早く追随してコミを増やす傾向が見られる。アマチュア棋士にとってみれば、互先では黒を持ちたい人が多いからであろう（後述するように、実際には黒の勝率

が高いわけではない。おそらく局面の主導権を握りやすい、気分よく打てる、というのが黒の好まれる主な理由であろう。

これまで見てきたように、コミは徐々に増加してきたのだが、コミ制度以外の手法で、勝負の公平性を確保する制度も同時に存在していた。コミを用いないものの、互先方式のように複数対局を必要とせず、かつ対局者の公平性を確保することもできる「大手合」の制度について検討してみよう。

### 3. 大手合制度

大手合は、1927年に開始された昇段手合である。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<sup>5)</sup>。

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、ということの意味している。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。

一段差であっても、上手が白を持つとは限らない。先相先の手合を意識したかのよう

に、時には一段上の者が先番を持つこともある。この場合、下手としては、勝てば110点、負けても50点獲得できる。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<sup>6)</sup>。

ではこれより得点配分の妥当性について、続いて、段位決定が相対評価であることの問題点について、大手合制度を検討してみよう。

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、

$$B = 75r + 15(1-r) \text{ となる。}$$

同様に、白番に与えられる得点の期待値は

$$W = 45r + 105(1-r) \text{ である。}$$

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と言える。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。

「囲碁の統計分析」に掲載された分析によると、棋力が同じ者がコミ無しで対局した場合、黒番の勝率が69.2%、白番の勝率が30.8%と推定されている<sup>7)</sup>。この結果からは、大手合制度においては、黒番が当たることによって、やや不利になることがわかる。ただし、それほど棋士の数も、対局数も多くなかった昭和の初期、黒75点、白105点といったキリの良い数字でありながら、ほぼ公平な制度が確立されていることには驚かされる。

もう一つの問題点は、大手合制度は基本的に相対評価によって成立していることである。同段同士の集団を仮定してみれば明らかであるが、ある集団に属するメンバーの棋力が同様に向上した場合、個人の「棋力」は向上しても、「段位」は上がらない。名人という絶対的な棋力のバロメーターがあり、「名人の棋力との距離」を段位で表していた時代では起こりえなかった問題である。ただし、実際には集団内のメンバーが同じス

ビードで棋力向上するという事は考えにくく、若干昇段しにくくなる、という程度の問題である。

このように見ると、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、前述した「先番の優位性の維持」および「白番の工夫の余地」といった囲碁の戦術の一側面を保持することにつながったのであろう。

#### 4. コミ六目半の妥当性

2節で述べたように、二目半から始まったコミが、1939年には四目半、1964年頃から五目半、現在では六目半になっている。一般的には、先着の効を生かすための戦術研究が進み、徐々にコミを増やさなくてはならなくなった、と言われている。先着した黒は常に白よりも先に仕掛けることが可能なため、迎え撃つ側の白と比較して、新たな工夫が生まれやすいのである。四年に一度行われる「応氏杯世界選手権」では、コミが八目と定められているように、今後はさらにコミが増える可能性もある。

では、六目半という現在のコミは、妥当な目数だと言えるのだろうか。もちろんコミの目数には、各対局者の好みが入るため、「五目半もらえれば満足（六目半なら白が得）」という人から、「七目半出しても黒を持ちたい（六目半なら黒が得）」と感じる人まで、さまざまな見方がある。そういった各人の好みを、コミに反映させようと考案された制度が「自由設定選択制」である。六目半の妥当性を検証する前に、この制度について触れておこう。

自由設定選択制とは、名称のとおり、対局当事者がその場でコミの目数を設定する制度である。この制度においては、「コミの目数を定める（設定）」と、「黒白どちらを持つか決める（選択）」の二つの行為があり、それらを対局者が分担する。たとえば、A、Bの二人の対局者が自由コミ設定制で対局する場合、以下の手順を踏む。

- ① ニギリでA、Bのどちらが主導権を取るか決める。ここではAがニギリに勝ったとする。
- ② Aは、「設定」か「選択」のどちらを行うか決める。Aが「設定」を行う場合は、コミの目数を知らせ、Bに黒白を「選択」させる。Aが「選択」を行う場合は、Bに「設定」を行わせ、その後Aが黒白を「選択」する。



## コミ制度に関する一考察：妥当性の検証を通じて

この結果、「設定」する側としては、丁度良い（自分にどちらが当たっても不満が無い）ようにコミを設定するはずであるし、「選択」する側は、自分に有利だと思う方を選べば良い。現在の標準が六目半だということは周知されているので、どうしても黒を持ちたいと思う人は「七目半」と設定すれば黒を持つ確率が高まる（もちろんそれでも相手が黒を選択するかもしれないが）。この制度は、一見するとどちらからも不満が出ないように思えるが、一点だけ問題を有している。それは、両対局者共に同じように「コミ六目半なら黒が得だが、七目半になると白が得」と考えている場合である。この場合、どちらがニギリに勝って主導権を握っても、自分は「選択」を行い、相手に「設定」させることが最適な戦略となる。相手の設定目数を見てから選択すれば、必ず自分の満足（相手にとって不満足）な結果が得られるからである。つまり、この制度においては、はじめのニギリによって、対局前から「不満が出る」可能性がある。それに加え、対局前にコミの目数設定や選択を行うという煩雑さが敬遠されたため、普及しているとは言い難い制度である。

では、現在の六目半というコミのもとでは、手番による有利不利はあるのだろうか。六目半のコミが、妥当かどうかを調べるために、本稿では「アマチュア同士」の対戦を分析対象としている。従来、コミについての議論がなされる際には、しばしば「プロ同士」の対戦を対象とされてきた。賞金がかかっているだけでなく、高度な技術を有する者同士の対局においては、一目といえどもおろそかにはできない。一目の価値をより重視しているのはアマよりもプロであると言えるだろう。ところが、プロ同士のデータを利用しては抜け落ちてしまう視点が一つあるのではないかと本稿では考えている。

日本中（あるいは世界中）の対局のうち、局数の点で言えば、プロ同士の対戦はごく一部に過ぎない。プロ同士の対戦結果を通じて、コミの目数は変わってきたのだが、その目数が、囲碁人口の大半を占めるアマにとっても適切とは限らない。さらに言えば、アマの中にも、高い棋力を有する者から、初心者まで、大きな棋力差が存在する。これらの人々に一律「六目半」というコミが適しているのかどうか、検証する必要がある。プロのように、一目を真剣に意識するレベルとまでは言えなくとも、棋力の高い人は高い人なりに、低い人も低い人なりにコミを意識して対局しているはずである。

一般的には、「黒はコミを出すために急戦を目指した方が良い」「白はコミをもらえるのだから、長期戦を目指した方が良い」とされるが、お互いに相手の方針までわかって

いる以上、こういった戦術が常に有効だとは限らない。白は急戦にならないよう、黒は長期戦にならないように心掛けるとすれば、そう簡単に自分の思い描いた通りには作戦を進められないからである。

本稿では、アマ同士の対戦結果を集め、そこに何らかの傾向が読み取れないだろうか、と考えた。インターネット上で、対戦データを取りやすく、かつ参加人数の多い囲碁対戦サイト「東洋囲碁」において、棋力は同段級同士、手合割は互先（黒六目半コミ出し）のものだけを抽出し、勝敗の分布を調べてみたのが以下の表2である<sup>8)</sup>。

期間は、2013年の2/2 2/4 2/7の三日間、対象としたのは17K（17級）～9D（9段）までの686局である。表に示されているように、総対局数で見ると、全686局のうち、黒351勝、白335勝であり、黒の勝率は約51%となっている。

表2 東洋囲碁の勝敗データ

	17K	16K	15K	14K	13K	12K	11K	10K	9K	8K	7K	6K	5K	4K	3K	2K	1K	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	計
黒	0	2	8	0	0	3	1	12	7	1	4	4	6	5	14	11	35	67	69	32	32	17	10	5	5	1	351
白	1	3	1	0	3	1	1	6	3	4	8	3	5	9	3	10	27	57	58	53	33	28	9	5	3	1	335
率	0	40	89		0	75	50	67	70	20	33	57	55	36	82	52	56	54	54	38	49	38	53	50	63	50	51

凡例：K = 級 D = 段 黒 = 黒の勝数 白 = 白の勝数 率 = 黒の勝率

このように、ほぼ半々の勝率になっていることから、手番によって明らかな有利不利があるとは言えない。では、棋力によって何らかの傾向が見られるのだろうか。前述したように、「黒は序盤から積極的に仕掛け」「白は長期戦を目指す」のが互先のセオリーであると言われるが、そういったセオリーを知っており、かつ実践できる人は上級者になるほど増えると考えても良いだろう。初心者と上級者の間に、何らかの違いが見られないかを確認するために表2から作成したのが次の図1である。

棋力によって若干の変動は見られるものの、棋力の高低と黒番の勝率の間に顕著な違いは見られない。13級において黒番の勝率が0%であったり、15級においては90%近かったりという結果が出ているが、いずれも当該級のサンプルが小さすぎる。

もう一つ、従来の議論においては、あまり前例のないことではあるが、勝敗を決めた目数差にも着目してみたい。

囲碁では通常、勝敗のみが問われ、目数差は問題とされない。「半目負け」も「10目半負け」も「中押し負け」も負けという意味では同じである。ただし、アマの囲碁において半目勝負は「指運」とも呼ばれている。これは、対局中にはどちらが勝っているか

## コミ制度に関する一考察：妥当性の検証を通じて

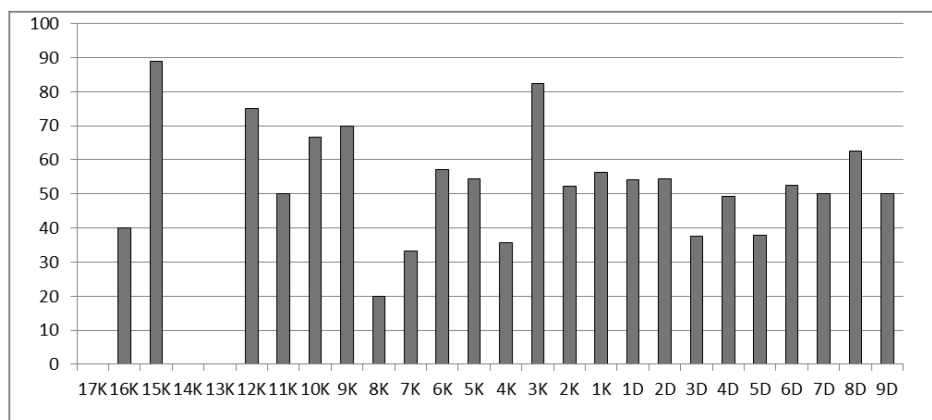


図1 棋力ごとの黒番勝率 (%)

互いにわかっておらず、終局して計算すると初めて勝負がわかることを表現したものである。黑白共に最善を尽くすのは難しい中で、たまたまうまく打てた（良い方向に指が進んだ）ほうが勝った（運が良かった）というニュアンスなのである。プロの対局の場合は、「厚い半目（＝逆転のしようがない半目）」という表現に見られるように、終局前からどちらが半目勝っているか、互いに承知している。それゆえに、「半目負けだから、もう一步で勝っていた」あるいは「半目勝負はどちらが勝ってもおかしくない」とはみなされない。

そこで本稿では、「半目勝負」に着目した。調査対象になった対局686局のうち、黒半目勝ちが4局、白半目勝ちが2局、計6局の半目勝負が確認できた。アマチュアの対戦においては、100局に一回以下の頻度でしか起こらない、珍しい現象であると言える。

このとき、結果論ではあるが、黒半目勝ちの4局については、「もしもコミ七目半なら勝敗が入れ替わった」といえるし、同様に白半目勝ちの2局については、「以前のようにコミ五目半なら勝敗が入れ替わった」ことになる。

六目半コミ出しと、七目半コミ出しでは途中の進行を変えるのではないが、という異論もあろうが、一目のコミの違いに応じて戦術を変えることは、常識的に考えて、アマにとっては非常に困難である。ということは、仮に今回のデータがアマチュア同士の対戦傾向を示しているとするれば、コミを一目増やした（六目半→七目半）ために勝敗が入れ替わるのは、170局に一度程度の珍しい出来事である。逆にコミを一目減らした（六目半→五目半）ために勝敗が入れ替わるのは340局に一度のことである。アマの対戦、

特に今回データを取った限りでは、コミが一目変わろうと、ほとんど影響は出ないことがわかる。これはおそらく、中盤までの打撃戦の結果、一目や二目のレベルでなく、どちらかが大きなダメージを負うことで形勢が開き、半目勝負の頻度が減るためであると思われる。

結論として、互先の勝率は黑白拮抗していることから、現在のコミの目数は概ね妥当なものであると言える。さらに、半目勝負の出現頻度の低さから、コミの目数によって勝敗に大きな影響が及ぶとも思えない。四目半、五目半、六目半、とコミが移り変わったも、それなりに対応することで勝負は可能である、といえる。

## 5 . おわりに コミの有無による意識の変化

本稿では、コミ制度を導入することによる戦術変化について述べてきた。黒番でも白番でも公平になるように、と考えられたコミ制度は、若干の変更を加えながら黒番と白番の勝率を約50%に維持してきた。初心者、上級者、低段者、高段者といった幅広い棋力のアマチュアにおいて黒番勝率の差が確認できず、そのうえ半目勝負もめったに見られないという事実は、「一目のコミの増減では、勝率に大きくは影響しない」ことを示唆している。

確かにコミ制度の導入時には反対意見も存在したものの、コミの改訂時には大きな論争が起こったようにも見えない。「大ゴミ（六目半のコミは五目半より大きい、という意味）」「先着の効」と言われてしまうと一目の効果を意識してしまうが、一旦慣れてしまえば、違和感なく打ち進めることができるのであろう。

同時に、コミ制度ではなく、同一対戦相手と複数対局することを前提とした「コミ無し互先」によってもたらされる魅力もまた無視できないものであった。先番としては、コミを出さなくてよいからと言って「普通に打っていけば五～六目は勝てる」ことは保証されない。むしろ白よりも黒に大きなプレッシャーがかかり、よりメンタル面の強さが必要とされることも想定できよう。もちろん白は当初から形勢が不利である。「普通に打っては勝てない」という意識が黑白共に求められる。これは、「同棋力の対戦はコミ有り」が常識となってしまった現在、見直されるべき囲碁の魅力ではないかと考えている。

## 謝辞

本稿の作成においては、平成23・24年度アミューズメント産業研究所プロジェクト研究助成を頂いた。ここに記して感謝の意を表したい。

## 参考文献

- 囲碁の統計分析 <http://sports.geocities.jp/mamumamu0413/index.html>  
井口昭夫（1995）『本因坊名勝負物語』三一書房。  
高木祥一（2004）『心に残る名局・名勝負』日本棋院。  
増川宏一（1987）『碁』法政大学出版局。

## 〔注〕

- 1) 増川（1987）、27頁による。
- 2) 高木（2004）、47頁に、初めてのコミ碁の棋譜が掲載されている。
- 3) 同書、53-54頁を参照されたい。
- 4) 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。
- 5) 高木、前掲書 16頁の記述を参考にさせていただいた。
- 6) 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。
- 7) 「囲碁の統計分析」 <http://sports.geocities.jp/mamumamu0413/study/study17.html> における記述を参考にさせていただいた。他にもコミに関する議論がなされている。
- 8) 東洋囲碁 (<http://www.toyo-igo.com/>) は、中国、韓国、日本を中心として展開する囲碁対局サイトである。常時数万人のアクセスがあり、比較的高い棋力のプレーヤーが多いことでも知られる。

