

# 囲碁史における定説・通論 研究の基礎、方法論

松本忠義

## Abstract 要約・構成(本研究の全体像)

これまで親しんできた、棋書・囲碁のよみものを、時間の使えるままに、改めて読み直し、いくつかテーマを創り、また廣く『書』を逍遙し、気がついたことを記録し、集録する。

囲碁研究に有用な、かつ体系化(システム・学問として)に基準となる、通論・囲碁観(歴史、文化、芸術論、技術論)に関する文献・資料、テキストを検討・編集する。囲碁・体系化の構築・試論、及びいくつかの文献に関する( Note )が主たる目標で、重要なテーマとなる。

### 第一章 囲碁のことば 記号としての字(形)

1. 囲碁・説文解字(新義)形(32積義) 碁局、棋法
2. 囲碁用語(ことば一字) 事例集微妙なニュアンスの違い

### 第二章 碁盤考

序 伝統的な叙述 碁経13篇碁局篇第一

1. 碁盤の変遷 小川琢治の論文
2. システム(system、道具)としての盤(局)
3. 参考資料 伝統的な論説、『中国古棋譜散歩』玄玄碁経の解明から
4. 『漢書』芸文志 抄録 陰陽五行思想、五行の配当
5. 易 河図洛書、八卦と二(○●)進法、易と弈

### 第三章 囲碁史の時代区分

文献 Note

序 囲碁研究の時代区分

囲碁観

1. 古代囲碁の世界～25のテーマ 古代囲碁の世界、渡部義通、1977 平安時代まで
2. 忘優清楽集 抄録／解説 碁経十三篇、伝統的な囲碁理論、宋本(写真版)の写
3. 玄玄集と中国古棋譜散歩 中国古棋譜散歩の概要、渡辺英夫、1983
4. 官子譜 過百齡、陶式玉編註、吳清源解説、1997
5. 爛柯堂棋話 昔の碁打ちの物語 林元美、林裕校注、東洋文庫332&334、1978
6. 吳清源 江崎誠至、1996、ほか
7. 囲碁の源流・歴史 中国の碁、安永一、1966
8. 主要(重要な)参考文献リスト

#### 第四章 棋法と競技規則

1. 囲碁の打ち方 囲碁規約の変遷 Introduction、
2. トラブル事例 棋法競技規則の歴史的推移、問題点の抽出
3. 棋法
4. 競技規則、試案。

#### 第五章 日本囲碁規約と中国囲碁競技規則

1. 日本囲碁規約、
2. 中国囲碁競技規則 抜粋/比較

#### 第六章 体系化の試み～数理的記述の試み( Modeling )

1. 抄録・囲碁の数理( 島田卓爾、1961, 槇書店 ) 原始棋法、原始ルール( 安永一 )、島田試案
2. 熱学、情報論的アプローチ 数値化・定量化、戦略・戦術論

#### まとめ、Acknowledgement

本紀要での報告は以下の範囲、

- 第1章 囲碁のことば、第二章 碁盤考、第三章 囲碁史の時代区分の序論、  
第四章 棋法と競技規則 第五章 競技規則

第三章の1から8、第六章、及び付録はいずれも、未だ研究の緒に就いたばかりでこれらは今後の課題となる。

### 第一章 囲碁のことば 記号としての字(形)

ことば(字)は、時代、人、国により、本来同じものが、異なって用いられ、時に誤った解釈がなされた。日本ではゆるやかにかつ自然に変容した。囲碁で使われている伝統的なことば(釈義)を示し(抽出・定義) 分析・解析・検証を行いその事例を提示する。

碁経十三篇『名数篇第十一』皇祐中張學士擬・撰に

夫弈碁几下子 皆有定名 碁之形勢 死生存亡 因名而可見 【下子】=著手、着手。

有衝〜(全32)有槃 用碁之名三十有二 圍碁之人 意在萬周 臨局 变化遠近縱横

我不得而前知也 用倖取勝 難逃此名 傳曰 正名乎(論語子路十三、三)

碁亦謂歟 勝=【贏】

ことばは、伝統的な、名数(衝〜槃の32字)と碁経に使われている字(ことば)とする。

ここでは、解字での名数(カタチ、スジ)の順を分り易くするために変えている。

1. 囲碁・説文解字(新義) 解字の構成 六書の構成に倣う。

ヨミカタ 音と訓、カタカナで表示

象形 形、手、筋、『 』は碁経十三篇・名数篇第十一、【 】は碁経ほかの棋書

意味 [ ] 訓詁、玄玄碁経集の囲碁三十二釈義、徐鉉(唐)によるとある。

字の解釈・説文解字は、字統(白川静)で補う。

機能 働 目的

類似字 ( ) 形・機能の類似・関連、同音異字、異音同字、囲碁特有の字

応用例 複合、凡例、格言、転用、あて字(俗称)

1-1. 手(カタチ、スジ)[ 玄奘碁経・囲碁三十二釈義 ] 碁経十三篇・名数篇第十一

- キリ 『断』 [ 段 ] 石をクギリ、二つにする。〈糸を斤を以て切断する事を謂う〉  
分断、切断。相手の石に、ななめにキリ交える。キリ⇔ツギ  
碁は断(キリ)に在り(細川千仞)。キリチガイ一方をノビよ。
- ツギ 『粘』 [ 連 ] ツナガリ。アタリ(打)にツギ、キラレル前にツグ。  
(接) キリ(断)の前にツギ繋がる。≒カケツギ(虎)、ケイマツギ。  
【夫弈碁布勢 務相連接】ノゾキにはツギ。
- アテ 『打』 [ 撃 ] アてる、アタリ、キリトリ。【叫子】  
石をトルためにダメ(氣)をツメ(拶) アタリにする。  
アテツギ、アテカエシ、アテツケ、両アタリ。≒(抱)えてトル。  
【打有情偽】情；トれるアテ 偽；トれないアテがある。
- ウチアゲ 『殺・殺』 [ 提 ] アタリの石を殺しトリ、ウチアゲる。【提子=吃子】  
≒ トリ、ヌキ。終局時に、シニ石をウチアゲる。  
(復殺)トリカエシ、二子ヌキの後に一子をトリカエス  
【角盤曲四局終乃亡】終局時における、石(碁)の処分
- ダメツメ 『拶』 [ 逼 ] 石(碁)をツメ(促)て、相手に逼る。ダメをツメル(オス)。  
≒相手の石をトルために、ダメをツメてアタリにする。ダメ≒氣(氣、気)  
攻隙(攻合い)で、相手のダメ(外ダメ)をツメる。  
囲碁規則上、終局に必要な手。不定形から完全形への手続き。
- シチョウ 『征』 [ 殺 ] カカエ(アテ)て、石を追い殺ル。アタリの連続。(抱)カカエ  
シチョウアタリ、ユルミシチョウ、ダメアキシチョウ
- アシダ 『門』 [ 閉 ] 間接的に石を閉じる。間接的なアタリ(トリ)  
ゲタ、カケ(イッケン、ケイ、ハザマなど)
- ノビ 『行』 [ 行 ] 石を連ねて、粘がり連なる。(長)、ノビキリ、  
≒オシ、ソイ、ヒキ(退) ツキアタリ。軸方向(平行、垂直)に石+1  
【直行三則改】三本ノビテ(オシテ)、ケイ(又はカケ)
- タチ 『立』 [ 歴 ] 一の上に立つ。(尖頂に対し二子にする)  
≒サガリ(下)、ナラビ。辺に鉛直に3線の石から4線にタツ。  
二立三坼(拆) 三立四坼
- コスミ 『尖』 [ 籤 ] 二路をななめ(対角線方向)に籤す。  
(尖頂) コスミツケ、コスミツケギリ。一路空けるのを、ハザマ  
秀策のコスミ、へぼコスミ、堅固な形(オモイ)。尖⇔カタ
- ツケ 『頂』 [ 撞 ] 石が直接撞る。アタマツケ、巔(テン)  
(托) ツケ、下ツケ。(靠) 上ツケ。(碰) ブツカリ、単独でのツケ。  
ツケにはハネ(扳) 続いて、ツケノビ、ツケオサエ、ツケヒキ、ツケギリ
- ハサミツケ 『夾』 [ 甲 ] 二子で相手の一子をハサム。  
≒ハラズケ。【夾有虚實】トレル場合は実夾。  
転じて、ハサム(挟む)；一ケンバサミ、二ケン高バサミ。ハサミカエシ
- ハネ 『綽』 [ 侵 ] 斜めに侵して出てゆく ≒(扳)。  
綽粘 下ハネ・ツギ。ハネにオサエからツギが自然な手順  
ハネコシ、ハネカエシ、ハネゴロシ、ハネツギ(マゲの形)
- ハネアゲ 『蹺』 [ 翹 ] 下から上へ翹げる。例えば、3線から4線への拡大  
≒ハネダシ。相手の領域～モヨウ、ジへに侵略する手
- オサエ 『約』 [ 攔 ] ハネに攔ぎって止める。進出を封じる。守り。  
(擋) デにオサエ、間(イッケン)にデテ来るのをオサエル。

- オサエコミ 『捺』 [按] 上から頭を下へ按える。マゲテオサエコム。封鎖  
二段オサエ(ハネ) ≡ マゲ、オシ
- イッケン 『關, 関』 [隘] 二つの石が向かい合い、立つ(間)を空ける。  
単関、大関、双関(タケフ) ≡ トビダシ、トビコミ(跳)、ボウシ(鎮)  
イッケン高カリ、イッケン・シマリ  
(逼) イッケンに、目一杯ツメル。‘一間とびに悪手なし’
- ツキダシ 『衝, 冲』 [突] 石を連ねて、関(イッケン)に突入する。デる、デにはオサエ  
ケイマのツキダシ、オサエにはキリを入れる
- ワリコミ 『幹, 幹』 [間] 石をもって(イッケンを)間てる。石を分断し、攻めトル。  
≡ ハネコミ。イッケンへのワリコミ、ワリコミでワタル
- ノゾキ 『覷, 覷』 [視] 断らずに覗きみる。外からノゾク(単独) キカシてメを奪う。  
ハスカイ(斜)ノゾキ、生ノゾキ  
【両關対値則先覷】、ノゾいて相手の石(群)をオモクする
- ノゾキ 『刺』 [刺] 石を連ねてメ(眼)をとる、メトリのサシコミ(ノゾキ)  
メトリを兼ねて、コスミでのノゾキ
- ケイ 『飛』 [走] 斜(ケイ)に走る 鳥の飛ぶ形。『関』 + 『尖』、(斜走)  
ケイマトビ、スベリ、ハシリ、一線への猿スベリ、ケイマにツケコシ。  
【挂角】事前置碁で、最初の一手で、星には、ケイにカカル  
駒の移動；桂馬(日本将棋)は前方2カ所、馬(中国象棋)は8方向全て。
- ツケコシ 『截』 [截] 截ぎり連絡を断つ、≡ 躑(ツケコシ)  
相手のケイマにツケコシ、ツケコシ・キルべからず、ハネて対応。
- アテコミ 『勒』 [束] 束ねる、フクラミ(弼)の形でのメトリ、キリねらい  
≡ 擠 石を連ねてのアテコミ
- ウチカキ 『撲』 [投] ステ石で味方の急を救う。カケメ、ダメズマリの筋  
≡ ウツテガエシ、ホウリコミでオイオトシ(ばたばた)を狙う。
- ゆるい手 『鬆』 [慢] 氣を空けた妙手、一見、ヌルイ手(間接的な手)  
ショウ ≡ 相手の石の力(勢)をハズス、石の接触の無い手、間を取った手段  
耳赤の手(因碩 VS 秀策、1846) 【妙用鬆昏莫】
- ワタリ 『槃, 盤』 [蟠] 分断されている石を、辺に沿ってワタリ連なる。  
一線へのコスミ、スベリ、サガリ、又はアテコミ、ワリコミ、でワタル。
- ナカデ 『聚』 [集] 石を集めて中手にする。グズン(囷)で集める。3から6目ナカテ。  
方聚四(四つのダンゴ石) 花聚~花六、
- ナカデ 『點, 点』 [破] 敵の眼を破る。トリアトの急所へのオキ、急所へのオキ。  
【大眼可贏小眼】 = 大ナカ子ナカの攻合い。
- コウ 『劫』 [奪] ホウリコミからコウ、フクラミからアテてコウ。循環型  
コウトリ→コウダテ→コウ・トリカエシ→...→コウツギ(ヌキ)  
同一局面の禁止、同型反復禁止の原則、劫の取返しにコウダテ、  
本コウ、一手コウ、ヨセコウ、二段コウ、万年コウ、両コウ、三コウ、  
花見コウ、循環コウ、長生、半コウ、コウザイ  
劫の解消 天下コウ、コウダテには見ずにツグ(ヌキ)
- ホウリコム 『筈』 [札] サス、双方が虎口(ラッパ)で、対峙  
抛り込んで、劫にする形、コスミつけの形からコウぶくみに。
- セキ 『持』 [和] 鶴蚌(イッポウ)あい持(ぢ)す。「公活」。握持、持久、守持、  
終局時で不定形、局所のひきわけ、シニでもイキでもない。  
珍形が多い、ハネゼキ、両劫セキ、持七、曲四、直四。ジゴではない。

1-2. 碁局、碁経十三篇・碁局篇第一

- イゴ 【碁, 弈】 碁碁 (i-go)  
 説文解字 碁 籒(ハクエキ)、六籒  
 碁(奕) 碁碁ナリ  
 圍碁、碁碁、碁碁、碁、博奕、碁(碁)≡棋  
 座隠、手談、清談、爛柯、忘憂、烏鷺、方円、橘中の楽、河洛。
- ゴ 【碁局】 棋具、方と円(場と作用子)
- ゴバン【局】 方 19線道、361路、隅各90路、辺72路、 ≡キョク、碁盤  
 極 数の主、天元(太極) 中  
 路 線道の交わり、地(口、モク) 碁碁規約では《点、點》  
 局 始 【空枰開局】、無名から有名  
 石が増え、状態が変化、情報量は減り、収束に向かう。  
 終 黒(石、地、氣) 白(石、地、氣) 空路(氣)
- キ 【碁】 円 自由布石法 (星、小目、高目、目はずし)、  
 黒と白(陰陽) 碁360 「子、目、【円 不能出於盤也】  
 碁(碁)≡棋、ゴイシ(棋子)、  
 石 イキ石；眼ふたつあれば充分、シニ石、セキ『持』、ハマ(提子)  
 石(群)の存在には、氣≡ダメを有する事が必要条件。  
 石は動かせない。

1-3. 棋法 一局の流れ(時系列)に従って記述、

そのほかのことば

- フセキ 布石 始 盤上(局)は空、起承転結の起。  
 布置 古い中国棋法 事前置碁(二子ずつ星に布置)、五星(花)  
 挂角 星へのカカリはケイマが通常
- ヨウセキ 定石 調和、手割り(石の効率、有効性、形) 要所の確保、  
 勢力(モヨウ)と実利(地)の釣り合い、最初の形勢判断
- 空角 アクシミ (星、小目、高目、目はずし)  
 締、門 シマリ (關、大關、飛、大飛) 構える  
 挂 アクシミへのカカリ~シマリの妨害、掛(懸かる)と同義  
 夾(挟) ハサミ、ヒラキを兼ねたハサミ(ヒラキ・ツメ)
- オオバ 大場 分 大場と要点  
 割 ワリウチ 局面分割の細分化
- ヒラキ 拆、垢 ワリウチからのニケンピラキ(辺に平行、二間にヒラク)、  
 モヨウの拡大(シマリからの拆)、辺に沿ってのトビ(展開)、  
 二立三垢(拆)、三立四垢、相手のモヨウを制限し、さ(垢)く  
 モヨウ・ヒラキの制限とウチコミねらい。ヒラキ・ズメ
- ツメ 逼  
 モヨウ 勢 アツミ 力をためる  
 アツミを模様(關、飛) 模様の構築・拡大  
 シマリ (下、尖、關) 門をかける、モヨウの補強  
 勢子 すでに置かれた(配置)石、  
 【勢の部】 天地篇；五曜呈祥勢、七星勢、etc
- フウバン 変 戦 局面の変転、変化と平衡 形・勢のみきわめ  
 攻めと守り、質と量の相互・転換 和戦両様、エグリとシノギ  
 先手と後手、後の先・先の後 心理戦、駆け引き

			<b>【易窮則變 變則通】</b>	
		劫	同型再現(反復)の禁止	劫ダテが必要。
ウチミ	投		ヒラキの分断	中盤に突入、
			モヨウの分断、辺の石へのカカリ	石を投ずる
ケシ	消		モヨウの削減、地を値切る	中からケシテ、下からヨセル。
			ボウシ(鎮)、ケイマ(飛鎮)、カタツキ	
ヨセ	収	結	境界の確定・拡大、収束、目算。	キマリをつける
			相手の地へ侵入	官子
シウキョク		終	路(地)の多い方が勝ち、	<b>【溢】</b>
			ジゴ(芟、芟)同数で引き分け	
			終局時、盤上の石数は、差(黒-白)は1または0	

#### 1-4. 囲碁の手(形、筋、勢) 補足

〈囲碁三十二釈義〉〈字統〉に拠る説明、解釈に準拠。

名『』 3 2 字は 碁経十三篇・名数篇第十一

碁局 碁経十三篇・碁局篇第一

自由布石(日本棋法) 一局の流れ 筆者の記述・選択

カタチ 形 完成された型(手本、鑄型)の美、象、形を示す

テ 手 [械] からくり(仕掛け) 武器

手談；【顔氏家訓・雑芸】

スジ 筋 肉の力

セイ 勢 盛力にして、権あり。内なる力(形)

チカラ 力 [筋、能、鋤] 力を加え形を作る、勢を為す

ヨミ 局のヨミトリ、手(形、筋)と形勢判断、

作、策 手を作る(構築) 局の設計

計、算 実と虚 地とアツミの評価

見、察 石の存在 イキとシニあるいはセキ

思、考 状況分析、形勢と戦略、予測

感、聞 相手の心理・意図、戦略

定、著 終局までの見極め、著手の決定、

#### 2. 囲碁用語(ことば/字) 微妙なニュアンスの違い 誤りの事例

ことばには、時代、地域(国)、人により、多様な解釈、異なる表現(音、象、意味)がある。

現在一般的に使われている〈いご〉のことばでいくつかの事例を示し、伝統的な囲碁(いご)のことばとの、ニュアンスの違いを比較・検討する。いくつかの誤りを指摘。

凡例 〈 〉 いごのことば、かな(カタカナ) 発音

「 」 文献からの引用

『 』 碁経十三篇・名数篇第十一、忘憂清楽集、玄玄碁経

[ ] 囲碁32釈義、『 』の訓詁、徐鉉(唐)とあるが?、作者不詳

辞書にある類似音(文字) 多くは、説文解字(字統)の解字とは異なる。

【 】 古棋書 古典からの引用

① 〈ご〜いご〉 囲碁≒圍+碁(棋) 弈(奕、yi)

説文解字(許慎100、後漢)あるいは字統(白川静1984)の 籥(弈)；碁の項に、

碁 籥(奕、從木其(キ)声。 碁≒棋(qi)

籥(博) 局戲ナリ、六箸十二碁ナリ。六箸十二碁は局戲の一例

弈(奕) 圍碁ナリ。从升亦声。

いごは、圍碁、圍碁、圍棋(i·go ≒ wei·qi)、碁、博奕、碁≒棋、と象す。

文字通り、碁子(碁石)を囲い・トリあう。地を囲うのではない。

碁子は、日本では石で碁子は碁石にフリカワる、中国では古くは木(碁)であった。

圍(囲) 守るなり、囲むの意

中国では、碁≒弈(奕)〜易。碁(qi)の発音。

方言(楊雄〜前漢)ほかに、「圍棋謂之奕、自閩東齊魯之間、皆謂奕」

碁経13篇・碁局篇第一に、萬物は一に從うとアリ

局〈go-ban〉は方(静) 361路、360は周天、外周は72候、

碁子は円(動) 陰陽を司る。 変化を象る

【自古及今、弈者無同局。】 無限の可能性

○[陽、偶数] ●[陰、奇数] 偶数(Even)は丁、奇数(odd)は半。

『古代囲碁の世界』に、渡辺義通、三一書房、1977

堯舜起源説；博物誌(張華、西晋)等に見えるが、史記にはみあたらない。

日本では、碁は〈go〉の発音。囲碁は〈igo〉。 碁(キ)≒棋⇒碁(ゴ)。

古事記では、碁を〈コ〉と読んだ。「オノコロジマ」。

いざなぎ(伊邪那岐)・いざなみ(伊邪那)二神の「国造り」で、最初の島が「淤能碁呂嶋」

「淤ヨリ以下四文字は音ヲ以テす」。碁ではない。日本で碁となったのは不明

雅称に、座隠、手談、清談、爛柯、忘憂、烏鷺、橘中樂、方円、河洛。

枕草子に、つれづれを慰めるもの・遊び事のなかで、〈ご〉を挙げている。

「碁(ゴ)をやむことなき人の打つとて、……」

② 〈ぢ、ぢご〉〈ぢ〉は囲碁32釈義は、『持』[和]〈せき〉

〈ぢご〉『芾、芾』『停路』【曰 芾俗云停路】。持碁と書くのは俗、不適切。

日本国語大辞典9、小学館(1975)の 持碁、じごの項に、

①持となった碁、ひきわけの碁、因云碁話一六、聖目の事(古事類苑・遊戯二) 囲碁 贏輸(勝負)なき

を持碁というは正字にあらず。歌あわせに勝負左右なきをこれを持ちという。②以下略。

字典の説明、囲碁でひきわけを持碁とするのは誤り。『芾、芾』、〈じご〉と著わすのが正しい。

誤った解釈の例として、渡辺義通の指摘、『古代囲碁の世界』 第23章 紫式部の囲碁描写

『源氏物語』、「空蝉」・「竹河」・「宿木」・「手習」の巻に、対局の場がみられる。

「待ち給えや。其所はぢ(持)にこそあらめ。このわたりのこう(劫)をこそ」などと言えど、

「いで、この度は負けにけり。隅の所々、いでいで」と指を屈めて、「十、二十、三十、四十」

など算ふる様、伊予の湯桁も、たどたどしかるまじふ見ゆ。

曲舞・謡曲にとりいれられた有名なシーンで、地の計算をしている。ここで、ぢ(持)はセキ。

『誤れるいまの解釈』に、〈ぢ〉あやふやな釈義、地、持、持碁の混用がみられる。

『博文館版本』では、「地と持の二也、持は持合などいふ心也」

『谷崎源氏』では、「持」。『与謝野源氏』は両方一緒の数。

『日本古典文学大系』では「あいこ、勝負なし」。歌あわせでは優劣無しの時。

ほかに、『爛柯堂棋話』1、棋譜(第一局)の対局結果を持碁と記述、東洋文庫版、p199、1978

『持碁』高木徳(1896〜1984)日本の名隨筆別巻①、中野孝次編、作品社、1992。

末次信正大将のことで、戦争と碁のはなし。『持碁』は誤りで碁(ジゴ)と書くべき。



『日本囲碁規約』第十条2項、1989に、ジゴを「持碁」と記述。  
〈ぢ〉持と〈ぢご〉碁、さらに〈じ〉地と〈じ路〉の混同、地は路と同義、まぎわらしい。  
ジゴは『碁、碁』が正字。但し、現代では、コミの採用があり、ジゴは死語になりかけている。

### ③ 〈あたり〉と〈とり〉

囲碁の基本の一つに、石を〈とる〉。〈あたり〉は『打』。〈とり〉は『殺、殺』[提]  
「玄玄碁経」の囲碁32釈義に、

『打』[撃] アタリ。石をトルために、石をキリ(断) ダメをツメ、アタリにする。キリトリ。  
『殺、殺』[提] トリ=ヌキ。アタリの石をトリ、ウチアゲる。

石のトリ方には、いろいろな〈とり〉方がある。

『征』[殺] シチョウ。石をカカエ、連続アタリで追う。

『撲』[投] ウチカキ。ウツゲエシまたはオイオトシにして〈とる〉。

『門』[閉] アシダ、ゲタ。カケてアテずに間接的にトル。

『聚』[集] 相手の石(群)の中に、石を集めて、中手にしてトル。花聚(花六) 方聚四。

『点』[破] 急所にオイテ、或いはトリアトにオイテ中手にして〈とる〉。

中国語ではアタリは(叫子)、トリアトは(提子)=(吃子)、トリカエシを(復殺)。  
同型反復のトリカエシの形をコウ『劫』

### ④ 〈きり〉と〈つぎ〉【夫弈碁布勢 務相接連】

碁の基本、その二に。石の連絡~石が盤上に存在すること。

連絡(ツナガリ)は囲碁の基本、〈きる〉と〈つぐ〉は表裏一体。

『粘』[連] ツギ。アタリ(打)にツギ。(接) キリ(断)の前にツギ繋がる。ノゾキにはツギ。  
間接的な連絡方法に、カケツギ(虎)、ケイマツギ。

『綽・粘] ハネにオサエてツギ

『断』[段] キリ。石をななめにクギリ、二つにする(キリチガエル)

碁は断(キリ)に在り「細川千仞」。分断、切断(剪断、shear)

〈きる〉に、俗に切る(cut)が一般的に使われている。これは如何なものか。

繋がっている石(群)は、まとめてトル事は出来るが、切る(cut)ことは、出来ない。

連なりの良い大石(群)は死なない。キラレナイ、その上、気(ダメ)が多いのがその理由。

### ⑤ 〈つけ〉 いろいろな〈つけ〉がある。

碁は「ツケ」~接触から戦いが始まる。多くの変化、攻防(興亡)の始まり。

頭ツケ『頂』[撞] 撞ル、アタマにブツケル。下ツケ(托)。上ツケ(靠)

ハサミツケ 『夾』[甲] 実夾(石がトれる場合)と虚夾(トれない場合)あり

ツケコシ 『截』[截] 截ぎり連絡を断つ、≡跨(ツケコシ)

ケイマにツケコシ、ツケコシ、キルべからずと言うが、対応がむづかしい。

ツケには通常はハネ(扳) その後の変化に、オサエてツケオサエ、ヒキにツケヒキ(定石)

ノビ『行] てツケノビ(倚盖)定石へ。サガリからツケサガリ(托下)

コスミツケにはタチ『立]。ツケギリ(キリチガイ)でサバク。

### ⑥ 〈けい〉〈かかり〉〈いっけん〉

〈けい〉は、囲碁32釈義では『飛』[走] ケイ、ケイマ。斜めに走る。鳥の飛ぶ形とある。

日本将棋の駒に桂馬(けいま) 中国象棋では馬(八方桂)の動きが、日本では、将棋の桂馬と

同じため、囲碁でも桂馬が一般的に使われている。駒は動けるが、石(碁子)は動けない。

〈かかり〉は「挂」、事前に布置したスミの石(星)にカカルのを『挂角』。



中国古式の碁(事前置碁)の棋譜、定石に、多くはケイマ(けい)にカカッている。

挂(けい)は掛り(かかり)と同義。～説文解字または字統に。

江戸時代の碁は、コモク(又はモクハズシ)に対して〈かかり〉は小ケイマ『飛』が通常の手。

現在の碁では、〈かかり〉；スミ(角)へのカカリ(挂)は、小ゲイマががりが多いが、多様。

カカリは他に、大ケイマ(大飛)、イッケン、高二ケン、すそががりが有る。

桂 江南の木で百葉の長、碁盤の材。桂馬を用いるのは、形(字)として俗、不適切な用法。

〈いっけん〉 囲碁32釈義に 『関』[隘]イッケン。間(あいだ)をあけて対置。

単関が〈イッケン〉、大関(ニケンとび)、双関(たけふ)

日本で、よく一間飛びを使うが、飛び(トビ)をつけるのは、蛇足(コリ形)である。

この間(いっけん)に入るのを、ワリコミ『幹,幹』[間]という、囲碁32釈義。

〈けい、かかり、いっけん〉〈トビ〉は、字とその用法に混乱、誤用がみられる。

### ⑦ 〈だめ、氣〉 駄目～俗

日本国語大辞典13、小学館(1975)の、だめ【駄目】(だめ)の項に

① 囲碁で、石の周囲または境界にあって、双方の地に属さない空点。② 駄目押しの略、

③ 演劇等で悪い点に注意「駄目を出す」④ むだ、役に立たないこと。⑤ 効果のないこと。

⑥ してはいけないこと。語源説に、虚目(むため)、空目(むさめ)、徒目(あため)、ナラメ、直目(ただめ)が駄目(だめ)に変化したとある。◇無駄な目も候補として考えられる。

駄目を押す(=差す) 駄は、駄馬、雪駄、下駄、の意で、荷物を荷う。

① 囲碁で、駄目を詰めて塞ぐ。【だめをさす、けちさすごなり】、源氏物語に。

② わかりきった物事の万一を考えて更に確かめる。安全を期する。

角川古語大辞典 vol. 4(1971)には、① 囲碁用語 双方の地の境にあって、どちらにも属さない目

古くは絨(けち) ② 以下略、⇒ 囲碁を知らない人が、検証なしで書いたとしか思えない。

中国語に、駄目に相当することばが見つからない(不是)? 碁のことばに〈だめ、氣〉≡氣、气

日本囲碁規約(1989)第八條(地) に〈駄目〉について、以下を定義。

一方のみの活き石で囲んだ空点を「目」といい、目以外の空点を「駄目」という。

駄目を有する活き石を、「セキ石」といい、セキ石以外の活き石の目を「地」という。

地の一点を「一目」という。(地の確定のための駄目詰め)

九条(終局)の解説に、「駄目詰め」「手入れ」は必要着手とある。

駄目(ダメ)に、似た・近いことばに、碁経名数篇第11の囲碁32釈義に ダメツメ『拶』[逼]

石(碁)をツメて相手に逼るとあり。石をトルために必要な手。

〈だめ〉とは、隣り合う黒石(群)と白石(群)の境界(Boundary) 即ち空・路(目)を指す。

石(碁子)が、盤上に存在するためその必要条件は、その石(群)はダメ(氣)を有する。

〈だめ〉本来の意は、空・路≡氣(氣、气) 空路(虚、無)⇒地(路) 目。

盤上(局)は、存在する碁子(黒または白)と路「ダメ、メ、ジ」。から成る。

ただし、目と眼(メ)には重大な違いがある。石をトラレないためには、眼二つ。

〈だめ〉は重要な意があり、囲碁の基本である。漢字〈駄目〉の使用は不可解・不適切。

〈だめ〉は、かな表示、或いは〈空・路≡氣、氣、气〉と表わすべき。

⑧ 〈あつみ〉～実利とモヨウ(虚と実)

定石(じょうせき)でのワカレで、あつみ(モヨウ)と実利、陰陽: Image と Real  
相手を圧して、実利(ジ)を与え、連なってあつみ(モヨウ)を作る。

あつみ手 ~本手。生き残りに強い形、〈力〉のある形・勢。

可能性・将来性を潜在するが踏(ジ)に甘くなる。

連続性(Continuity)と安定性(Stability)、天王山の確保。要所

あつみの効果 戦略的な打ちやすさ、戦術的には安全性、後手の先。

局面が制御しやすく、ヨセが効く(ヨリツキ)

【夫棊 辺不如角 不如腹】

〈あつみ〉に、厚み(Thickness)を充てるのは、物理的にも、碁のことばとしては不適。

外国語への翻訳(変換)は、慎重かつ細心であるべき、そのままの発音表示とする手又キもある。

他に気になる英訳に、ヒラクを Open、着手(著子)を Move などが挙げられる。

まとめ

囲碁の普及、理解のため分り易いことば・文字(俗字)あるいは外国語へ変換を行う事は必要でかつ重要である。すでに用いられている囲碁用語(翻訳語)は、俗語として認容するにしても、再検討すべきである。その古くから伝わる伝統的な、かな〈ことば〉・文字は正字として保存したい。

訓読から現代語への意識、翻訳(変換)の時、出来るだけ意識(当て字)、喩えばなし(Analogy)は避け、慎重かつ細心であるべき。むしろ伝統的なことばの理解・分析は当然である。

時には、そのまま、発音表示のみとする手又キ(全部かながき)が最善かも知れない。

特に、競技規則、棋法を記述するため、新たなことばの定義・再定義(新造語)は、避けたい。又、他の盤戯の用語は、共用せず、原則として使わない。

補足

文字(Character, Hieroglyph)～漢字について

文字、白川静の世界、平凡社、2010

倉頡(蒼頡)が漢字を発明、黄帝の時。

甲骨文(朴字) 殷(商)

金文 青銅器への鋳込み

碁(弈)の始まり?

戦国文字は、秦の時、文字を篆(小)に統一

書体 篆、隸、楷、行、草 手書きの五体、及び印刷体

多くの書体が失われた

字音 中国では、原則、一字一音

呉音 南朝系、仏典

漢音 漢籍

唐(宋)音 生活用語

囲碁体系の確立?

日本に於ける漢字

音と訓

3～4世紀頃、使用開始

呉音は奈良時代以前に定着、

漢音は遣隋使、遣唐使(630～894)とともに、

唐(宋)音は鎌倉時代以降に、

日本では区別が曖昧、かなとの混用、転用、日本独自の意味〈国訓〉。

日本独自の漢字、〈国字〉〈熟語〉〈訳語〉

一方、江戸時代に漢字の使用制限の考え

外道 行状 行者

外国 行進 行為

外郎 行灯

平安時代以降。

賀茂真淵、本居宣長ら

前島密「漢字御廃止之儀」を慶喜にに建議。	
明治維新を境に、漢字制限・廃止の運動。	俗字、当て字の横行
戦後は「当用漢字表」の使用(1946)	後に制限から目安に、
囲碁用語に、当用漢字にない場合、	
古い字との混用、間違った字が充てられた。	不適当な当て字の使用
偏見によることばの使用・規制	

参考文献

白川静の世界 文字 立命館大学白川静記念東洋文字文化研究所編、平凡社、2010

説文解字 訓詁に従う 字書の源

許慎(100 後漢・和帝)著。許冲が朝廷に献上

見出し字は小篆(秦の時代)9353。 重文(別字体)1163

六書に従う 象形、指示、形声、会意、転注、仮借

徐鉉(916~991 唐)の校訂した書、段玉裁(清)の説文解字注(1815)が

現代の主たるテキスト

字統 白川文字学の集大成、ほかに(字訓、字通)平凡社、1984/1994

〈説文新義〉に基づき、甲骨文・金文に遡って構成。

〈説文解字〉〈説文解字注〉を批判的展開

玄奘碁経集 1 & 2

吳清源ほか、東洋文庫387&380、1980/2001

虞集(1272~1348) 碁経序を著わす(元、1347)

囲碁三十二釈義 『\*』[\*] 作者不詳 説文解字の形式に倣う、説明図がある。

徐鉉(916~991 唐)の仮託、説文解字を読み直す。

第二章 碁盤考

システム・道具論

序

局碁、碁盤について、古くから多くの論説がある。

局は場(ある宇宙)、碁は陰陽(変化)を象す。

囲碁の基礎概念、囲碁観

『碁経一三篇碁局篇第一』

夫萬物之數從一而起。局之路三百六十一。

一者生數之主 據其極而運四方也。

三百六十以象周天之數 分而為四以象四時、

隅各九十路以象其日 外周七十二路以象候。

夫碁三百六十 白黒相半 以法陰陽。

局之線道謂之枰 線道之間謂罫。

局方而静 碁圓而動。

自古及今 弈者無同局。

日 日日新。

故宜用意深而存慮精 以求其勝負之由 則至其所未至矣

張学士擬撰(北宋・皇祐中) 忘憂清樂集

路 道の交叉[十、丁、L] 路≡道<sup>2</sup>

極 太極、天元

四時 春夏秋冬

隅九十は90日(90度)、外周七十二は72候

碁 碁石、棋子

局 19線道(枰)、18罫

天円・地方

無限の可能性(情報量)と変化

『大学』

【一】 基本の数

惟初太始 道は一に立つ。天地造分 萬物を化成する

説文解字、字統

$\exp\{\pi \cdot i\} + 1 = 0$

老子42に 道生一 一生二 二生三 三生萬物、  
萬物負陰而抱陽 冲氣以為和、  
四方 東西南北、象限 (Quadrant)

周天 空間  $2\pi$ 、1年365.25日(度)  
四時 四季、四変、  
隅 90日、四隅  
陰陽 陰(一) 偶数、黒(●) 丁  
陽(一) 奇数、白(○) 半  
候 候=五日、1年72候  
局 碁盤は正方形 静 場 縦横 (Y, X)  
碁 碁石は円 動 変化 陰陽

#### 空間(天文)と暦との関連

空間	円	360度 ( $2\pi$ )	
太陽年		365.24219日	星の運行
朔望月		29.53	月の運行
季節、年間行事		72候	暦の変更、
		$72 \times 5 = 360$ 日	

#### 現代の碁盤

碁盤 正方形、361路、19線道、九星(聖目)  
【一】を361に等分割  
碁石 7分  $\phi 21\text{mm}$

#### 本章の構成

- 序
- 1. 碁盤の変遷
- 2. システムとしての碁盤  
碁盤路図
- 3. 参考資料 古人の囲碁観  
玄玄碁経の研究
- 4. 漢書 芸文志、抄録
- 5. 易(易経)、河図洛書  
漢易(数易)と二進法

#### 1. 碁盤(局)の変遷

盤遊戯は多くあり、其の一つに囲碁がある。  
盤は、祭祀(暦) 巫祝(呪)、政の重要な道具。  
局は、場と時間(天文と暦)を象どり、  
碁(碁石)は陰陽(事象)を司る。

二は陰と陽の二気、宇宙の生成  
事象の変(変化)  
方位、南は上に位置する。  
極(中)を加えて、五行(星、花、十)  
円  $\phi$  方(座標変換)  
四卦、サイクル(起承転結)  
 $90\text{路} = 360 \div 4$ (日)  
古中国では、事前置碁で白(陽) 先  
八卦; 始まりは☰(乾)、終わりは☷(坤)  
 $72 \times 5 \text{日} = 360$ 日  
五花(星)  
陰と陽 ●、○ 構成の Binary system

#### 理科年表

統天暦(1199, 宋) 365.2425  
四分暦(85~263) 365.25日  
不足日数は節分、閏日で補正可能。  
 $360 + 5.242$

一般的には、 $19 \times 19$ 道  
小さい正方形、十字路(289)+外周路(72)  
黒と白それぞれ180子、等価

#### 参考文献

付 小川琢治の論説 1933  
囲碁の民話学 大室幹雄 せりか書房1987  
忘憂清楽集、呉清源、平凡社、2004  
中国古棋譜散歩、渡辺英夫、1983  
囲碁賦、ほか  
諸子百家の事典、江連隆、大集館書店、  
易の話、金谷治、講談社学術文庫、2006

権力の象徴、王朝の正統性

古来から、多様な盤、遊戯盤が伝わる

中国で発掘された古い盤

多様な規格の盤

石造り碁盤?の拓本

古い遊芸盤の破片

箕子山からの出土

戦国・春秋には碁碁が完成? 携帯盤(布、画紙)

後漢 「望郡一号東漢墓」

石碁盤 17道、5花

外周路に石を置けない、16×16柁?

西晋代の大量の碁石、

使用目的不明、神器、占いの道具

随 副葬品

361路、19道、17花(星)

唐 トルフアン・アスターナ187号墓の「碁碁図」

289路、則天文字が書かれている

正倉院の碁盤 49□×12.6H

361路、19道、17花(星)

361路、19道、9星

宋代 棋譜を有する最古の棋譜 忘憂清楽集

361路、19線道、5行(花、星)

日本 自由布石、9星

韓国 巡将碁

361路、19道、17星(花)

チベット・シッキム

289路、17道、13星(花)

碁碁の原始形態?

17道(289路)盤と19道(361路)盤

17道(289路)盤 外周64路は~八卦を重ねた64卦

または、 $72 \times 4 + \text{極} = 289$ 路

19道(361路)盤 外周72路は~72候を著わす

289路に72路を加えれば、361路に変化

または、 $(10 \times 9) \times 4 + \text{極} = 361$ 路

星(花)の数

事前置き碁 中国; 5星(花)

韓国; 17星

日本の盤 九星(聖目)

多様な将棋(象棋)盤、正方形(矩形)

八八象棋 64路

広象棋 361路

北宋象棋 121マス(路)

中国象棋 90路(9×10)

使用目的が不明、祭祀の具

地図(Mapping)、計測の道具?

堯、1997年の拓本

神話時代

晋城(山西省)、楊曉国、1993

多様な盤、多様な使用目的

河北省望郡県城から出土、1952

北京歴史博物館

外周は64路、外に開いた系?

鄒城市

19道盤への遷移的移行期

帛画、新疆省ウイグル地区、1974発掘

744

木画紫檀碁局、石がやや小さい

伝、聖武天皇(724~49)愛用

後世の盤

棋譜、碁盤の記述、キリ賃付ルール、

事前置碁、白先が通常(黒先もある)

後の中国ルールへの変更時期は不明

御城碁、日本ルール(地を争う)自由棋法

独特な韓国ルール

事前置碁

チベットルール、原始形態?

事前置碁、布盤(携行型)

盤ゲームは中央アジア経由?

易、旧法

曆法

易と曆法の対応

【○】 則天文字(唐)に、星とある。

五行(十)に対応、四隅に四門

八+天元=九

八卦方位+太極(基本の数)に対応

東洋の将棋、岡野伸、大商大、2007

原象棋?、八卦棋

北宋

円、八角の駒、文字

韓国将棋 90路  
日本の将棋 81マス、(10×10線)、矩形  
チェス 64マス、(9×9線)

同上  
五角形の駒、文字  
立体的な駒

小川琢治の「支那に於ける圍棋の起源と発達」上&下

雑誌『支那学』vol.6&7、1933&34

#### 論文の構成

- 一．緒言
- 二．起源
- 三．六博(雙陸)
- 四．格五と彈棋
- 五．弈即ち圍棋の語源  
ここでは以下の項目に注目し要点を精査・記述する。
- 六．圍棋と象戯の関係及び起源 附 易64卦の一解釈  
起源の解明に象戯との関係から、考慮  
支那将碁～象戯は四色(四方)の駒、原始形態  
今の日本将棋は九道81格の盤、二人対局に進化  
原始的な象戯以外の盤戯は64格と仮定  
仮定；圍棋では九道81路に進化  
これを四面用い、17道289路盤を得る。  
64方格と朴筮の基本数の関係、易の起源  
易とは別に、春秋には圍棋が盛ん。
- 七．十七道から十九道への棋局の拡大  
19道360路への拡大は、発展史を論ずるに重要  
正倉院御蔵の棋盤は十九道～唐代  
忘憂清樂集(清版)の古棋譜は19道  
龐統対徐庶、孫策対呂範、晋武帝対王武子  
後世の偽作と断じる  
後漢から三国の棋局は17道であった。  
『博奕論』 枯棋300  
『芸経』 縦横各17道合289道、白黒各150枚  
『圍棋賦』 筭塗授卒、300惟羣  
『圍棋賦』 略觀圍碁法於用兵 三尺局為戰戰場  
『弈旨』 理論、哲学  
梁武帝(502～549)の頃は19道に変わり、長足の進歩

#### 結論

圍棋に関する文献(挿話)を論旨し補足・訂正をした  
易の研究が不可欠であることを指摘

#### 追加資料(論文以降の重要な発掘)

- 「望郡一号東漢墓」後漢、1952
- 「東面靠 南壁有石棋盤一方」  
写真によると、17線道、289路  
トルファン・アスターナ187号墓の「圍碁図」

#### 要点を記述。

座隠談叢、近藤豊次、1910  
博物誌、張華(西晋)

17道盤を使用、五ならべと碁はじき  
説文、楊雄の方言五、春秋

#### 易経

象戯はインドを起源、64方格  
北周の武帝(560～578)が考案  
10線道81格(枰)が正しい。

64方格=(九×九)路

#### 原始棋法

原始形態から芸戯(遊び)への転換、発展

#### 北宋

蜀、呉、魏(晋)の英雄  
龐統対徐庶の棋譜は宋版には無い。

#### 韋曜、呉

邯鄲淳(210、後漢)  
蔡洪、晋  
馬融(106)、後漢、弟子に廬植、鄭玄  
班固(32-93)76、後漢。『漢書』の著者

現在これに続く、研究は見あたらない。  
圍棋と盤戯の混同が見られる。

#### 戦後、中国での発掘

河北省望郡県城から出土  
『望郡漢墓壁画』北京歴史博物館、1955

帛画、新疆省ウイグル地区、1974発掘

289路、則天文字が書かれている  
 対論～私論  
 多くの盤ゲームは中央アジア経由で伝わった。(西方起源説) 古代東アジア・中国大陸では、長い間(或いは最初から) 17道盤と、19道盤ほかの盤が共存していた? 文明・人の拡散により地域独自の形式に変わる。盤(局)も、日本と大陸(半島)では星(花)の違いが顕著。小川琢治の仮説は後世の囲碁史観に重大な影響を与えた。易(弈)の研究のみならず、広い知識を必要としている。遊戯として、囲碁の多様性がみられる。囲碁の源・進展は中国の歴史・思想に大きな関わりがある。科学的な記述、他の体系との関係・補完が学問として必要。

唐、744  
 囲碁は中国を起源とする。  
 中国象棋の盤は、9×10  
 又、289路に外周72路を足せば、361路  
 日本と大陸(半島)の棋法に差異がある。  
 地勢、思想の違い。  
 「9路盤説－仮説」

囲碁規則、棋法の科学的記述、歴史的展開の必要性  
 棋士と研究者との、討論・共同研究の必要性  
 学会に準じた研究部会の設立。

工学と社会科学の融合

2. システム(System, Tool)としての盤(局)  
 座標を示す。正方形の閉じた空間(平面)  
 空間、区画の表現 縦横(Y, X, t)  
 局碁は、道具として正方形、円盤。易、

Cartesian Coordinate, 離散系  
 円から方形への座標変換、Mapping  
 天文・地測、兵法に応用、方格法

古い都、『都市史図集』  
 都城の理念型としての王城図、『周礼』、考工記  
 9×9(中央は空間) 72区画  
 長安は、南北11, 東西14の大通り、108里坊(区画)  
 平城京は、九坊九條(実質は十條) 9×10路、72区画  
 平安京は、九通、十条 72区画  
 周防国府は、9×9 北のはずれに国分寺、  
 太宰府 24×22  
 19×19  
 井田法による等分、区画  
 口→田→17田(17道) 外周64～易  
 井(囲)→17井を囲むと(19線道)外周72～曆

都市史図集編集委員会, 彰国社, 1999  
 都市(都)計画  
 通常、北・中央に重要施設(政治の中枢)

碁石の発掘、保存先が不明。

方形(口、田、十)の等分割、条里  
 王田制、限田制  
 均田制(班田収受制)  
 井を□で囲んで、囲。十を囲んで田。

盤の数  
 【一】≡1? (1×1)を361に等分割  
 碁盤としての確立、遊戯として確立  
 空間と時間を同時に表現  
 宇宙の具現～これに対局者の意が作用  
 碁石(碁石)  
 空間 円の6等分、正方形の四等分  
 360度(2π rad)

現在の碁盤  
 図法(計測)としての「禹跡図、宋」,  
 路の中心に碁石を打つ(動かさない)  
 場 Field、基本単位としての路(+)

座標系  
 陽、変化～エントロピーの変化(減少)  
 四方向、6進法、4進法  
 日影と時刻



24等分、24節気  
 春分(0) 夏至(90) 秋分(180) 冬至(270)  
 時間 30日/月 30進法(5・6進法)  
 360日(+5)  
 72候 一候は5日  
 劫 32,000万年  
 局 90路×4 360路+天元  
 289路(十字路、17×17)+72路(外周路)  
 361路盤と289路盤は同根  
 361路盤=(九×十路盤)×4+天元(太極)

太陽・黄経の等分  
 パピロニアの30進法  
 曆  
 成・住・壊・空 で元に戻る  
 隅 90日=90度( $\pi/2$ )  
 閉じた系と開いた系の違い。

正方形と外周路の関係

道	路	外周路	陰陽五行、曆、 【一】基本の数、太極
1	1	0	【一】基本の数、太極
2	4	4	四時、四象、四方位、四獸(守神)、四+【一】=五行、五元
3	9	8	九星(井目、聖目)、八卦(方位)、古太極図、元素の周期律(8×7)
4	16	12	十二支、12ヶ月
7	49	24	二十四節気
8	64	28	六十四卦(大成卦)、二十八宿
10	100	36	三十六禽(十二支×3)、天罡(コウ)星36『水滸伝』
17	289	64	六十四卦(大成卦)
19	361	72	360度(365日)、七十二候、地煞(サツ)星72(+36=108) 同極の方形に分割~白と黒 境界は3.2825 コミなし、同数の石 石の中心は、2.7825/3.7825

矩形と方格(枱) 方格

9×9	81	64	六十四卦(大成卦)、小川説、81難
9×10	90	72	90度( $\pi/2$ )、節分、72候
10×10	100	91	日本の将棋。

空間として、盤の座標表示

閉じた直交座標(x, y, N)

憂清楽集(改訂版)の碁盤路図、

夫碁盤有三百六十一路、  
 以分平上去入四字、  
 一角計九十路。  
 碁盤以左手尊而為平 從角順行。  
 起一為首 順行至十 逆之止九。  
 若言六三 先順数六而後逆数三  
 或言三六 先順数三而後逆数六是也。  
 凡下局図 邊角先須排定勢子。  
 切恐学者未曉、故立此図法。

361路=19×19 線道  
 左下からの[平上去入]の時計回り、四象  
 左上≡右上、スミ(一、一)が起点  
 極、天元(十、十)  
 平(順、逆) 順行十、逆行九  
 縦横 Qi(Y, X)

局(碁盤)と碁(碁石)の関係

碁盤は時間と空間を表現、宇宙を表現  
 碁石は現象・変化

離散系の直交座標系(x, y, N)  
 エントロピーの減少

<p>盤上の状態、                  碁石(黒、白)の存在、石(白又は黒)の占有する空路                  石の無い路(空路)                  盤上に打たれた石(群)の隣りは連続な空路、                  石の連続性、この見える空路(十)の方向。                  境界が確定</p>	<p>情報量の大きさ、多様性                  地または目と氣(ダメ)                  未確定。                  座標軸の四方向、存在条件となる氣(ダメ)、                  離散的                  ダメがつまっている状態、終局へ向かう。</p>
<p>風水の道具としての盤、易占いと曆                  指南(司南)は、                  盤(正方形)の、くぼみ(円形)に磁石を置き南を示す                  盤(青銅)には、八干、十二支、四卦が鑄込まれ、                  24個の方向を標示                  羅盤(羅経)は、風水師地相占いのため用いた、                  中央の磁石を同心円が取巻く円盤。                  八卦、五行、十干十二支、24節氣、28宿を布置。                  六朝、後漢の式盤                  円が天盤(回転)、外側の正方形(同心)が地盤(固定)                  天盤は12神将名・十干を兼ねた12辰・28宿。                  地盤は八干12辰・28宿・36禽を並べ、四門を配す。                  漢代の天盤と地盤の外縁には、182個の円点が刻。                  これは周天365度1/4に相当</p>	<p>方と円の組み合わせ(同軸、同心)                  漢代、中国文明史4(秦漢)、P247                  四門(天門 人門 地戸 鬼門)、八卦方位                  宋代、道教事典、平河出版社、1994                  宋代の拭盤(シヨクパン)                  六朝の銅製六壬式盤                  後漢の木胎六壬式盤</p>
<p>漢代の石板日時計                  円の中心に棒を立て、影の長さや角度を測定                  1日の時間と、季節の推定                  洛陽の霊台(後漢) 張衡                  天体座標を測定、渾天儀を製作                  武帝の勅令による国家天文台(BC104)                  最初の太初曆(BC104～AD85)</p>	<p><math>r, \theta</math> 極座標。 <math>r, \theta, \phi</math> 球座標                  赤道座標による位置測定                  張衡は他に、方格法による地図の作製、                  『算罔論』『飛鳥図』、記録のみ</p>
<p>中国では王朝(皇帝)の交替と共に改曆、                  四分85～263 魏・蜀、乾象 223～呉、景初237～晋・魏、三紀 384～後秦、玄始 412～北魏など                  元嘉 445～宋など、大明 510～陳など、正光 523～東魏など、興和 540～北魏など、天保551～北齊                  天和 566～北周、大象 579～北周・隋、大象 597～隋・北周、開皇 584～隋、                  唐代は、戊寅 619～、麟徳 665～、大衍 729～、五紀 762～、正元 784～、觀象 807～、宣明 822～、                  南北朝・宋代では25以上も改曆があり、授時1281～元まで混乱を招いた。                  日本(飛鳥時代以降)で使用された和曆は、中国の曆を遅れて導入、                  元嘉(692～)、儀鳳(697～)、大衍(764～)、五紀(858～)、宣明(862～)、                  江戸時代に、日本製の曆;保井春海(1639～1715)による貞享曆(1685～1755)を使用、しかし春海の引退                  後、旧体制に戻り、日本の天文学と科学の芽は摘まれ著しく衰退した。</p>	<p>早わかり科学史、橋本浩、日本実業社、2004                  早わかり科学史、橋本浩、日本実業社、2004</p>
<p>3. 参考資料、伝統的な論説                  主として、囲碁の原典、玄玄碁経(元)の解明から引用</p>	<p>古人の囲碁観                  中国古棋譜散步、第二篇、第一章                  渡辺英夫、新樹社、1983</p>

3-1 『悟棊歌』 BC 210 呂公 西漢

因觀黑白愕然悟曉 三百六十路余一路  
居恍惚正是金液 還丹數一子行一子 當無為隱  
在戰征鄉童潛雙闕虎口  
爭黑白相擊進紅 光金土時熱神鼎烈嬰兒  
又使入中央水火却南北 戰對面施工人 不見秘密洞玄  
空造化誰知局前死變 人棄奴我須攻  
始見陰陽返復 中縱喜得到無爭地我與  
凡夫幸不同真鉛真 汞毫藏窟返命丹砂隱帝宮  
分明認取長生路莫 將南北配西東

『芸經』 邯鄲淳(210、後漢)の記述は17道、289路  
古くから碁盤は361路であった。としているが、  
呂公に名を借りた後世の戯作？

『史記』に、呂公は西漢(BC 210)?  
単父(ゼンホ)の人、劉季(高祖)に娘を配す  
360=90×4、余りは極  
金液 堅固な邸  
還丹 新魂籠めての意

汞、淵 帝宮天帝の居所

抱朴子(317)・内篇卷四～仙人になる法  
金丹に、仙薬の合成、火法と水法があり  
金液 液化した金(仙薬)～存在しない  
還丹 薬の合成(還元・変化)  
汞 水銀化合物(水銀アマルガム)  
丹砂 硫化水銀(Hg・S)  
抱朴子に、碁、博奕の記述

3-2 『弈旨』 76 班固(32-93) 後漢

北方之人謂碁為奕 局必方正象地則也  
道必正直神明德也 碁有白黑陰陽分也  
駢羅列布効天文也 四象既陳行之在人  
蓋王政 或虚設像置以自衛護  
蓋象庖犧網罟之制 隄防周起障塞漏決  
有以夏后治水勢 一孔有關頽壞不振  
有以瓠子汎濫之敗 作伏設詐突困橫行田单之奇  
要危相劫割地取賞蘇張之姿  
参介有勝愬而不誅周文之德  
逡巡儒行保角依傍却自補統雖敗不亡繆公之智  
上有天地之象 次有帝王之治 中有五霸之權  
下有戦国之事 覽其得失古今略備  
碁を天地の自然現象、覇者の政治・軍略に譬える  
楊雄「困碁は関より東、斉魯之間之を奕と謂う」

『芸文類聚』 五巻  
『漢書』 120巻の著者  
碁経など、多くの棋書に序文として引用

庖犧 三皇の一人、=伏羲(義)  
夏后 禹  
瓠子 瓠子口、黄河の水を塞ぐ処、濮陽県  
田单 斉、春秋戦国。蘇張=蘇秦&張儀  
繆公(穆) 秦(春秋)

仙人の記述がある、彭祖の風  
弈を将棋とする書がある。

3-3 『困碁賦』 106 馬融(79~166) 後漢

略觀困碁法於用兵 三尺局為戦闘場  
陳聚士卒兩敵相当 怯者無功貧者先亡  
常拋四道守角依傍 縁辺遮列往往相望  
離離馬目連連雁行 踣度間置徘徊中央  
收取死卒無使相迎 当食不食反受其殃  
離乱交錯更相度越 守規不固為所唐突  
深入貧地殺亡士卒 狂攘相救先後并設

大儒で門弟3000人とも、  
廬植、鄭玄らがその弟子

士卒 棋子。兩敵 黒と白  
まず、角を守る

計功相除以時早詘 事留変生捨棊欲疾  
営或窘乏無令詐出 深念遠慮勝乃至可

棊を戦略、行軍に模して論ずる。

布石、攻防、収束に就いて論及。

高度な囲碁理論の展開

この時代の碁盤は方三尺であったかもしれない

兵法と囲碁

駒は動くが石(碁子)は動かせない。

3-4 『原奕』 皮日休 881 唐

『皮子文藪』の第三卷10が原文、

問奕之原於或人 或人曰堯教丹朱征

丹朱作為是信固有其道焉。皮子曰夫奕之為芸也

彼謀既失我謀先之 我智既虧彼智乘之害也。

欲利其内必先攻外 欲利其遠必先攻近詐也。

勝之勢不城池而金湯焉 負之勢不兵甲奔北焉。

勝不讓負 負不讓勝争也。存此免彼得彼失此。

如蘇秦之合縱陳軫之遊説偽也。若然者不害則敗

不詐則亡 不爭則失 不偽則乱 是奕之必然也。

雖奕秋存出必用吾言焉。

※蓋嘗論之。夫堯之有仁義礼智信性也。

如生者必能用手足 任耳目者矣。豈区々出其織謀小智

以著其術用争勝負哉 堯之世三苗不服 以堯之仁

苗之慢 堯兵而羿之由羅人殺鵩鷓 漁人烹鯢鮪者矣。

堯不忍如兵 而以命舜 舜不忍伐 而敷之文德 然後有苗格焉、

以有苗之慢尚不加兵 豈能以害詐之心 争偽之智用為戰法

教其子、以伐国哉 則羿之始作必起自戦国 有害詐争偽之道

当縦横者流之作矣。豈曰堯哉 豈曰堯哉。

玄玄碁経では、囲碁用に作り替えられている

※以下の文に換えられている

※蓋嘗論之 碁之用始非人間之事 始出於巳邛之橘穆王之墓。

繼出於石室 又見於商山乃仙家 楽道養性之具也。

造端託始於戦国之時。

若孫武鬼谷孫臏龐涓蘇秦張儀 輩各因戦闘之法顯

自當時是、

其模範想像而 託興於碁以其義故兵法十三篇。

碁経亦十三篇 其戦闘場敵之旨不少差。

殊況碁之布置 如兵之先敵而待敵也。

碁之侵凌 如兵強弱未分形勢鼎峙也。

碁之用戦如之封疆端重而全形勝也。

碁之取捨 如兵之転戦之後取捨不明患將及矣。

夫 權輿 合戦 虚実 自知 審局 度情

或奇或正皆形其常而生其变也。

至若有無相生遠近相成 強弱相形利害相傾。

非精於戦闘者又豈能纖悉以備其情哉。

以是而觀此誠戦国之諸君子 取仙家清磨歲月之者、

而与夫戦敵之義也 詎不然与。

途中※から別の文に変わる

作り替えは日常茶飯事であった。

蘇秦、張儀；縦横家。陳軫は遊説の士

奕秋 春秋戦国の善弈者

五行の配当

三苗 古国、苗族、漢水流域-石家河文化

孫武、鬼谷、孫臏、龐涓 兵家

孫子の兵法

碁経十三編。

碁訣(忘憂清楽集ほか) 劉仲甫撰に

一曰布置、二曰侵凌

三曰用戦、四曰取捨

碁訣は多くの棋書で、原序ほかで引用

碁経十三編の内、第三～第八

第九以降は省略

- 中国古棋譜散歩、新樹社、1983  
 渡辺英夫(1903～1998)、棋士七段(追贈八段)  
 第一篇 過去の囲碁記録  
 第一章 中国の囲碁 中国古棋譜  
 第二章 中国の囲碁に就て  
 第三章 中国及び韓国の棋法に就て  
 第四章 中国の両大家、范西屏、施襄夏つ就て  
 第二篇 中国棋書に遺る論説及び各種妙手段  
 第一章 囲碁の原典、玄玄碁経の解明  
 第二章 玄玄碁経をもとに中国囲碁を考察する  
 第三編 中国棋書の特異手談研究  
 第一章～第四章

読みやすくするために、縦書きを横書きにして、スペースをつけた。本書では「碁」は使われていない。全て「碁」あるいは「棋」

囲碁ルールの記述

本章

省略

比較・参照文献

- 中国囲碁資料集成、香川忠夫、非売品、2004  
 玄玄碁経集 1 & 2、呉清源、東洋文庫、1980  
 中国古典文学大系 8、平凡社、1969

4. 『漢書』芸文志 抄録

数術略 六家

1. 天文 28宿、五星と太陽・月の運行、
2. 曆譜 曆数を決める  
 聖人が天命を知る  
 太陰太陽曆 閏年を置く、  
 太陽曆と太陰曆の折衷、
3. 五行 五常  
 五徳終始説
4. 蓍龜(シキ)、蓍(メドキ)、龜朴
5. 雜占
6. 形法、地勢の吉兆を占い城郭や住居を建てる

班固(32～92)、妹班昭がこれを補う  
 漢代以前の中国思想  
 諸子十家、兵家を除いた、諸子  
 吉凶・占い、祭祀の中心、政治のあり方  
 太史(周)の仕事  
 占星家も曆数の方法から出る。  
 19年に7回の置閏(閏月)

少数家(占い)～大衆化

卜筮、竹で代用

夢占い

地勢、地形、住宅、墓地、人相、刀剣

方技略 四家

1. 医経 12経絡、経絡365の経穴、病理学  
 度(按摩)、箴(金属の鍼)、石、湯、水
2. 経方 薬物療法、火法、水法
3. 房中 節度をわきまえないと病気になる
4. 神僊(シンセン) 仙人、不老不死の術

生活の道具、道教の礎

血脈、経絡、骨髓、陰陽・表裏を調べる  
 治療、配分

仙人伝説、仙人が碁を打つ、爛柯、

陰陽家 騶衍(BC305～240)に始まる

1. 陰陽  
 自然の解釈～自然科学的認識  
 現象、相対性 相其陰陽 觀其流泉  
 万物の「道」 一陰一陽之謂道 繼之者善成之考性戊  
 万物の「神」 生生之謂易、陰陽不測之謂神

育の人

曆法、天文学

『詩経』

『易経』繫辞上

万物の生成(道)

- 道と陰陽、陰陽合和、  
陰陽の二気  
社会・政治への影響、  
自然現象と吉凶、大地震による禍、  
神秘性( Divine )
- 2 . 五行説、( 六気 陰・陽、風・雨、晦・明 )  
五元素、 水火木金土 自然現象の変化  
五行相生 木火土金水 東南( 中 ) 西北  
五行相克 土木金火水 中、東西南北
- 3 . 陰陽五行説、  
陰陽七家  
五行易、讖緯( シンイ ) 説、
- 4 . 十干十二支  
陰陽と干支  
歳星紀年法～木星( Jupiter ) 11.862年  
太歳紀年法～木星の運行を12等分  
干支紀日法

老子42  
自然科学の硬直化  
『易経』、國の興亡、周( 幽王 )の時  
陰陽師、占い、自然現象の神靈化  
弁証法的  
土( 五 )が中心、五行始生、水が始まり  
五運、季節・天文の運行順、  
相克=相勝  
  
中和( 調和 )  
前兆、七緯に河図・洛書を含む  
甲～癸、子～亥、五行の配当を参照  
  
12進法  
12進法\*10進法、60年で還暦

陰陽五行思想、道教の經典に多くが取り入れられる。

『尚書』 洪範篇 五行思想 相生・相克  
『周易』 陰陽思想 世の変化と規則性  
董仲舒( BC176? ~104、前漢 )

易・陰陽五行を合体と易の經典化

五行の配当 五行相生の順、行=星

行	方	時	数(順)	常	氣	帝色	情	味	十干	12支	
木	東	春	8(3)	仁	風	青～青龍	肝臟	眼	怒	酸	甲乙 寅卯 左
火	南	夏	7(2)	礼	雷	赤～朱雀	心臓	舌	喜	苦	丙丁 巳午 上
土	中	土用	5(5)	信	火	黄～黄天	脾臟	唇	思	甘	戊己 辰戌丑未 太極(天元)
金	西	秋	9(4)	義	天	白～白虎	肺臟	鼻	憂	辛	庚辛 申酉 右
水	北	冬	6(1)	智	雨	黒～玄武	腎臟	耳	恐	鹹	壬癸 亥子 下

5 . 『易』 Yi-jing( 易経 )

近年、出土資料の発見があり( 1973 )、馬王堆( 湖北省～長沙 )、  
「帛書周易」は、20年後に「馬王堆漢墓帛書周易」として出版。

成立 易は天地を法象( モデル )して作る

伏羲が八卦を作る

始まりは ☰、以下 ☷ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶  
乾 兌 離 震 巽 坎 艮 坤

神農が重ねて64卦

文王( 周公 )が卦辞を作る、周公旦( 子 )が爻辞( コウジ )を補う

易経九編、象( タン上下 )、象( 上下 )、繫辞( 上下 )

説卦、序卦、雜卦

十翼 は孔子の作( 伝説 )



古太極図( 中央は白と黒の巴 )  
先天図( 八卦牌 ) 伏羲

易の二面性 占筮(占い)と義理

漢以前 象数易

漢 漢易、呪術的筮法、卦氣説により、24気

王弼(226~249、魏) 『易註』を老子の思想で解釈

宋 義理易(意義・道理)

周敦頤(北宋、濂派) 太極図~万物生成のプロセス

程頤(北宋、洛派) 『伊川易伝』華厳哲学の影響

朱子(南宋、閩派) 『周易本義』、

数的、科学的側面、数の神秘性、未分化

正統的でない、『敵情録』,pp392

易と老子のすぐれた注釈

箴言的側面

陳搏(五代宋-道士) 説?

義理の書、儒教經典の書、1099

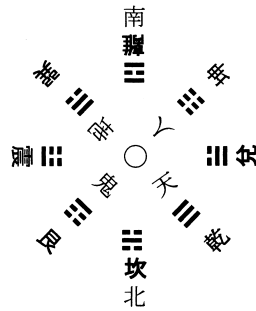
占筮・象数を重視、義理との総合化

現在の易は二面を兼ねる

八卦の象の配当 説卦伝

	自然	方位	属性	動物	身体	家族
☰ 乾	天	西北	健	馬	首	父
☷ 坤	地	西南	順	牛	腹	母
☳ 震	雷	東	動	龍	足	長男
☴ 巽	風、木	東南	入	鷄	股	長女
☵ 坎	水、月	北	陷	豕	耳	中男
☲ 離	火、日	南	麗	雉	目	中女
☶ 艮	山	東北	止	狗	手	少男
☱ 兌	沢	西	説	羊	口	少女

古太極図とは方位、順が異なる



八卦方位図(後天方位) 文王

六十四卦 詳細は省略

外層円図、内層方図

方と円で構成

伏羲と女媧

絹画、唐代、新疆吐魯番アスターナ古墳群、  
人頭・蛇身でお互いに尾を絡ましている図で

伏羲は定規(方を描く)、女媧はコンパス(円を描く)を持つ

創造を司る、生命の神であることを示す、

定規(方)とコンパス(円)は、局と梟にあたる。

浙江省博物館蔵

河図・洛書

「黄河から図があらわれ洛水から書があらわれて  
聖人はそれを手本とした」

孔子 子曰 鳳鳥不至、河不出図、吾已矣夫。

朱子の『周易本義』に、「河図」・「洛書」の添付、

『易経来註図解』

「河図」・「洛書」、「竜馬、神亀」の記載

王朝の、受命・瑞祥のシンボル

『易経』繫辭(伝)

古河図

『論語』子罕編九

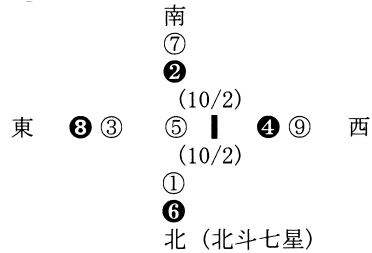
邵雍(北宋)の作とあるが?

『敵情録』 p415、(○、●)の数に誤り。



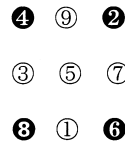
河図 易の源流(古河図)、王者の出現

伏犧(羲)の時、龍馬の脊に  
五行(始生)の順、水、火、木、金、土  
数 1、2、3、4、5  
方位 北、南、東、西、中  
+ 5 = 数 6、7、8、9  
方位に数を配置し、河図を描く。



洛書 漢代の『大戴礼』明堂編に、

兔が、洪水の時に治水  
神亀の脊に  
九宮魔法陣  
明堂 方を井字型に九分けした部屋



凡例 ⑤は、5個の白石(○)、奇数  
⑥は、6個の黒石(●)、偶数を表わす。

八卦と二進法(○● = Binary System)

通常は、二進法は(0, 1)であるが(1, 2)で表示  
- 陽(奇数) - 陰(偶数) を考慮し

○ = 1	● = 2	で表示。
☰ 乾	○○○	(1, 1, 1) ≡ 1
☱ 兌	●○○	(1, 1, 2) 2
☲ 離	○●○	(1, 2, 1) 3
☳ 震	●●○	(1, 2, 2) 4
☴ 巽	○○●	(2, 1, 1) 5
☵ 坎	●○●	(2, 1, 2) 6
☶ 艮	○●●	(2, 2, 1) 7
☷ 坤	●●●	(2, 2, 2) 8

二進法を碁石で表示、陰陽を○●で表示  
○; 奇数(1) ●; 偶数(2)

(0, 1)と(1, 2) (○, ●)は等価  
この結果から、八卦の順を導き、  
古太極図を得る。(前出)  
(0, 1)の二進法では、0 ~ 7

主な参考文献・抄録

道教の大事典	坂出ら、新人物往来社、1994
西遊記の秘密	中野美代子、福武文庫、1995
易の話「易経と中国人の思考」	金谷治、講談社学術文庫、2003
老子	小川環樹・高木智見、中公クラシックス(E11)、2005
道教とは何か	坂出祥伸、中公選書、2005
中国人の宗教・道教とは何か	橋本浩一、PHP 新書429、2006
図解雑学・諸子百家	浅野裕一、ナツメ社、2007
易経・中国の古典	三浦國雄、角川ソフィア文庫、2010
諸子百家の事典	江連隆、大集館書店、

補足 宋代の三教合一(習合) 図説中国文明史 7 宋、創元社、2006、p182～

儒学の改革運動－理学～儒学の台頭、国家宗教に	書院の盛衰
三教 玄学(老子、莊子、周易)、仏教、儒教	
玄学、儒教、仏教の対立、排斥、協調(合一)の繰返	
理学 儒学の改革、道教、仏教の取り込み	
朱熹 閩派、理学を集大成。	
	理・気が根元、観察により理を認識
陸九淵 象山学派、万物の根元は心にある	
周敦頤 濂派、太極は陰陽を生み出し、	
	更に五行と万物を生み出す。
程顥、程頤 洛派、理は宇宙の根元、心則理	
張載 閩派、気は宇宙を満たす実体、	
	気の集散が万物の消滅・変化

中国では、宋以降は、玄学(道教) 仏教は衰え、理学が正統な思想となる。

#### 易と弈

呉清源棋話～莫愁・呉清源棋談

呉清源棋談 談話の記述

莫愁 隨筆(1937～1940)を編集

呉清源(1914～)、名誉客員棋士

白川正芳編集、三一書房、1973

川端康成、記述、1954

野上彰が編輯、1940

福州(福建省)

#### 莫愁

書物の項に『呂祖全集』『易経』があり、

『呂祖全集』は、道教の書

『易経』に、小野田先生との、易経の話題があり、

易を立てるに、筮竹あるいは算木の代わりに碁石を、

「呉さん、あなたも碁石でおやりなさい」とある。

易経は儒教の教えの根元、神靈に向かう道

現実の世界と神秘の世界とを通じる梯子。

陰陽との釣り合いに易経が対応

朱子派は旧布石、陽明派は新布石

隨筆集に、『易経』『孟子』『大学』『中庸』に親しんだ。

また他の本にも、呉清源は隨所に、

「六合の碁」を理想とし、文中に、

「碁盤は～、その昔は天文や曆を研究する道具だったと

私は考えている」

南京に莫愁湖、莫愁は若い嫁、

呂祖師は、観音にあたる

小野田千代太郎六段(1896～1944)

占筮法、筮竹を50本用いる

王陽明は陸象山の思想を継承

例えば、呉清源とその兄弟、112p

計測、天測の具

#### 文献紹介

古代囲碁の世界、渡部義通(1901～1989)、三一書房、1977 平安時代まで

第一章 碁・弈・座隠・手談

第二章 起源伝説の虚と実

堯舜創始説、仙人碁理を説く、

古人の論議、虚構の真

第三章 双生児 八卦と囲碁	
「占いの世界」	囲碁と筮竹の関わり
「陰陽と易筮」	陰陽五行説
「囲碁と天文地象」	
「河図・洛書」	対局に於ける陸象山の記述
	適情録に竜馬霊龜の図
第四章 囲碁の制、軍戒の紀	
第五章 聖技から遊戯へ	
第六章～第二章	省略

### 第三章 囲碁史の時代区分（定説・俗説）

序論 研究の指針のため、囲碁の意義(概念)、時代区分・分水嶺について区分を試みる。

東アジア・日本の歴史における意義とはなにか。正史・資料の記述、後世の付会  
文献の信頼性、正統性の度合～異説との比較、

1. 中国の神話時代～起源伝説、盤戯の中での囲碁。  
堯舜創始説、仙人伝説とその意味、道家の思想(道教)  
天文・占い・祭祀と囲碁、八卦と囲碁、整数
2. 棋局の意味～碁盤論、  
囲碁の確立(担い手、専門棋士)、遊戯への変化  
諸子百家の時代(思想的な背景)、兵法と囲碁(象棋)、三教と囲碁  
班固の『弈旨』、17道の碁盤、アナスターシャの囲碁図
3. 開かれた中国文明、日本への伝来・影響～起源と確立の分水嶺  
正倉院の碁盤、遣唐使・日本への囲碁伝来、  
日本王子、唐の名人と対局～鎮神頭。吉備真備伝説  
平安の碁、紫式部と清少納言～カナで書かれた対局風景  
東洋のルネッサンス《宋》徽宗勅撰の棋譜を有する棋書、『忘憂清樂集』孫策・呂範の対局  
中国の古棋譜と玄玄集(元)の論文、日本で最も影響の大きかった棋書。
4. 芸としての確立(日本の囲碁その発展と展開)、不文律、権威主義  
戦国時代の碁打ち、算砂の登場、家元(四家)制度の確立(幕府の擁護)、専門棋士の確立。  
日本の自由棋法。本因坊家の隆盛、日本の事情。先番必勝、碁所と争い碁  
爛柯堂棋話。日蓮上人と吉祥丸(日朗)の対局、出版の意義。
5. 幕末・明治維新 内外の激動  
棋界再編、改革への激動、家元制の崩壊・混乱。一般大衆への普及、多くの囲碁出版物  
関東大震災と日本棋院の設立、大手合の始まりと棋界大合同
6. 名人・本因坊引退  
選手権戦の開始、芸から勝負へ、新聞碁の隆盛  
口伝から規約の成立へ(対局の公正)  
呉清源と木谷實、新布石、呉清源の十番碁、戦時下の対局(原爆の局)
7. 戦後の棋界  
実力時代(若手の台頭)、価値観の変容と大衆への普及、スポーツ化  
関西棋院の独立、日本経済の発展と囲碁と国際化への寄与、
8. 近年の碁界と展望 一般社会への普及、  
レクリエーションの多様化による普及率の低下、ゲーム化

碁会所(支部)の衰退と囲碁雑誌の苦戦

囲碁の社会への貢献・効用、教育の場(小児～学生～社会人)

囲碁規則の成文化、日本囲碁規則(1989)、中国圍棋競賽規則(2002)

専門棋士の生活基盤の確立

段位、大手合いの不合理、量の増加と実力の低下、普及活動の出遅れ・不振

国際棋戦の不振、囲碁の展望

#### 主たる文献・資料および棋書

座隠談叢 安藤如意、新編増補	渡辺英夫、新樹社、	1910/1955(C)
囲碁の数理(改訂版)	島田拓爾、河出書房、	1961
碁の発掘 ほか	安永一、人物往来社	1967
囲碁百年 1 先番必勝を求めて	瀬越憲作、平凡社、	1968
2 新布石興る	木谷実	
3 実力主義時代	坂田栄男	
古代囲碁の世界	渡部義通、三一書房	1977(C)
欄柯堂棋話-林 元美、林裕校正、	東洋文庫332&334	1978
玄玄碁経集 1 & 2	呉清源、東洋文庫387&390	1980/2001
忘憂清楽集(改訂版)	呉清源、講談社、	1983/2004
中国古棋譜散歩	渡辺英夫、新樹社、	1983
呉清源	江崎誠至、新潮社	1996
囲碁の文化史	水口藤雄、日本棋院、	2001
中国囲碁史資料集成	香川忠夫	2004
心に残る名局・名勝負	日本棋院、	2004
図説中国文明史 1～10	稲畑耕一朗ら、創元社	2006
囲碁 語園～上下	増田忠彦、大阪商大**	2009
白川静の世界 I 文字	立命館大学**、	2010

## 第四章 棋法と競技規則

囲碁は小道ではあるが、中国の神話時代・三皇五帝を経て、夏・殷・周の時代に起源を持つ。古い時代から多くの盤戯(博奕)があり、春秋時代には碁は盛んであった。明帝劉暉(劉宋)は棋待詔を置いた。宋の時、忘憂清楽集(碁経13篇ほか)、元の時、玄玄碁経集が、ほかにも多くの棋書、論説が残された。日本には大陸(半島)から、多くの文明・思想と共に伝わる。

### 1. 囲碁の打ち方/囲碁規約(規則)の変遷 問題の提起

日本では独自に、棋法を現代の打ち方に变化・発展させた。(士・君子の遊芸)

江戸時代初め、幕府寺社奉行の元、「御城碁」制度(1612)が成立。幕府庇護の元、専門棋士は経済的な安定と共に、囲碁は技芸とも全盛期を迎える。対局の手合い割(入段、昇段を含め)

囲碁規約・対局規定は、慣習(口伝)による不文律と時の権威者(碁所、名人)の判断に拠った。対局は白番の打ち掛けとなるのが普通(手直りの打ち込み制・争碁-上手に有利)。

安定した家元四家制(専門棋士)は、幕末の天変地異(安政の東海・南海地震-1854)、尊皇攘夷、開国、明治維新の激動は旧制度の没落・経済的崩壊を招き、紆余曲折を経て家元制度は崩壊。本因坊家は命脈を保ち、方円社(1879～1924)を軸に、各派の鼎立の中、新聞社の囲碁覧が出来、

多くの囲碁雑誌が一般社会への囲碁普及(免状発行、対抗戦)を促す。大正デモクラシーの中、現状打破のため新機軸が打ち出された。

裨聖会の趣意書(1922)～対局規定の設定(雁金、岩佐、鈴木、高部、瀬越)。

総互先、持時間制、定刻打ち掛け制、降級制。

関東大震災(1923)の後、各派大合同、日本棋院が成立(1924)。方円社路線を継承する。新しく大手合(得点制昇段制度;1927)が始まるが、競技規則・対局規定は不在であった。競技規則の不在は、万年劫事件(1928)で噴出し、議論百出し混乱を招いた。棋界改革のため、多くの提案、数理的なアプローチ、事例の分析・理論づけ、研究がなされた。政情不安、戦火の中に、名人引退碁(1938)の対戦相手を決めるため、日本囲碁選手権戦-予選(1936～38)が行われる。名人の引退後、本因坊・名跡は日本棋院に提供され、本因防戦(1939～)が始まる。大手合い中心から実力主義の選手権戦が始まり、持ち時間制、コミ、封じ手が導入された。戦後、混沌の中でも、囲碁規則・規約は依然として未整備のまま、多くの棋戦が始まる。その中で呉・岩本の「一手劫問題」(1948)が起き、急拠これに対応し囲碁競技としての法制化がなされる。日本棋院囲碁規約(1949)が成立したが、慣習を文章化(判例集)しただけであった。急造規則の不備が手入れ問題として残される。

囲碁は芸技から競技へと変容。アマの囲碁普及(アマ本因防戦1955～、アマ十傑1961～、ほか)国際化(日中囲碁交流戦1960～、世界アマ戦、1979～)の中、囲碁は競技として、アマのためも競技規則・規約の成文化・簡略化が急務であった。

近年、やっと日本囲碁規約(1989)、中国圍棋競賽規則(2002)が成立。(章を改めて解説する)又、段位制度の矛盾が顕著となり、対局条件の公正化(棋士の待遇)同時に国際ルールとして競技規則の簡素化、同時に、社会的要望のためシステム・規則を再構築する必要がある。

規法・競技規則-最適化を論ずるため、(完全な理論は考えない、むしろ有害・不毛)まず対局のトラブル事例を時系列に示し、対局規定(競技規則)の問題点を示す。諸説は有るが、伝統的な碁の打ち方(棋法)を著わし、次に棋法(伝統的棋法)と競技規則(案)を区別して記述。

## 2. トラブル事例

主として、『心に残る名局・名勝負』、日本棋院、2004 から引用  
トラブル、議論の推移

- |  |   |
|--|---|
| <p>①. 本因坊秀哉と久保松六段(贈九段)の囲碁談義；<br/>手入れ問題。『機山遺稿』の哀悼録(吉田操子)の記述。<br/>局面は全部ダメがツマリ、打つところがない場合(終局?)<br/>ここでの劫残り。碁は交互に打つもの、<br/>さて手入れは必要か、否か?<br/>本因坊は中国棋士と、中国ルールで打つことを嫌った。<br/>代わりに瀬越憲作が受け、弟子の宇太郎らが対局した。</p> | <p>昭和初期、有馬於。<br/>交互着手は義務が権利か<br/>終局できない、<br/>打ちかけのよる中断</p>          |
| <p>②. 万年劫事件<br/>東西制大手合(1927～30)秋季大手合二回戦<br/>高橋重行(西)三段・瀬越憲作(東)七段で、万年劫が生ずる。<br/>終局して、セキにしないで劫をつづけ、ダメがなくなり<br/>打つところなくなり、続いての着手が出来ない<br/>久保松六段(西)が、「劫がある以上は碁が終わらない、</p>                                 | <p>1928<br/>点数制による昇段システム<br/>着手放棄、終局の規定がない。<br/>交互着手の原則で終局できない、</p> |

- 無勝負」と主張。採決の結果、白勝ち、但し本局に限るとした。悪例の問題の先送りとなる。他の手合いも中止し紛糾・議論百出、後、久保松六段は陳謝。大手合いは個人戦に変更。最近まで続く。 吳清源の来日 1932  
安永一、ルール成文化の問題を論ずる 1932  
    囲碁憲法草案 安永草案  
    囲碁規則は未整備のまま、本因防戦(1939～)・選手権戦が始まり、持ち時間制、コミ(定先はコミなし)、公正な封じ手が導入された。
- ③．劫の手入れ問題～一手劫問題 1948  
    吳(白)・岩本十番碁の第一局  
    一方に劫ダテが無限(多い)にある場合、手入れが必要か？  
    白の一目ないし二目の勝ちと判定、  
    内規では、劫ダテが多い場合手入れの必要が無い。 実戦で解決可能か  
    終局後の手入れ 中国ルールでは損得無し、 盤上の石と地の和  
    日本ルールでは一モクの損失 盤上の地
- ④．日本棋院囲碁規約(旧規約)が成立 1949  
    慣習を文章にただけの事例集にすぎず、むしろ、  
    「囲碁規約付属」の作法についての言及は今でも重要である。  
    一つにまとめて無いのが難点、 理論の裏付けがない、
- ⑤．島田卓爾の『囲碁の数理』 1943/52  
    精密化された、原始棋法の提案  
    抄録は別途に付す  
    数理的なアプローチによる囲碁規則の提案、  
    結論は、中国圍棋競賽規則に影響
- ⑥．手入れ問題 1954  
    藤村五段の事例 『棋道』 昭和29年11月号  
    終局時の選択権のある一手ヨセ劫の扱い  
    「スミのマガリ四目」の無条件シニと同列に扱えるか
- ⑦．一手劫問題 1959  
    吳・高川(先番)三番碁の第二局  
    一手劫での手入れの問題  
    結果は、白は手入れをし半モク負け  
    吳・岩本十番碁の第一局の結果と逆の結論。  
    吳はルールの不備で二回も割を食う。
- ⑧．日本棋院囲碁規約の改正案 1963  
    『棋道』 9～12月号で議論、正式に採用されず試案に終わる。  
    『囲碁新潮』に池田敏雄の議論 1968/69  
    池田敏雄の早逝により未完

⑨．日本囲碁規約  
 14条の条文と死活確認例で構成。  
 棋法の理論的展開、法令的な記述、  
 条文中の用語が後の条文で定義されている  
 規約に無勝負、両負けが規定される。

1989  
 第五章で解説  
 難解で、長文。不当な用語  
 囲碁用語の再定義(新造語)

⑩．中国圍棋競賽規則  
 総則(1から9条)、競技規定(10~16)、裁判法則(17~24)  
 その他(25~28~33)、そのほかで構成。  
 競技規則(棋法)と審判規則が分離されて記述

2002、第五章で解説

問題点の抽出と改善の提起

棋法、規則が時の権威者(専門棋士、名人)の判断に拠った。  
 規約条文での用語が、規則の為に再定義されわかりにくい。  
 条文の記述の順が不自然で、内容の解釈・理解がむづかしい。  
 終局の確定方法、終局後の扱い。

法の不整備、不文律  
 用語の一般化・厳格化

交互着手は絶対か、その意とするところが不明。

局所で判断、終局の明確化

手入れ問題

終局後、盤上に在る石の処分；イキ、シ、セキの確認、  
 不定形および異常石、循環形の対処方法、判定(審判)  
 日本ルールと中国ルールとのマッチング(調整・補正)

事例集

セキ・カケメの扱い、

競技規則(大会規則)の簡素化、反則の明確化、罰則規定

競技(スポーツ)としての約束事、公正と紳士協定。

持ち時間、コミ、手合い割、競技形態

作法に関する罰則(人為的な不都合)ととりきめ

囲碁ことばの一元化、伝統的な囲碁用語の再認識

プログラミングのための基本的なルーチンの提示、一般化

記述の一般化

3．棋法(ごを打つ)ひとつの表現

棋法(碁を打つ)こと、これを競技規則・大会規則とに分ける。

名称(用語)は質さなければならない。少ないことばで表現。

第一章 囲碁のことば

明白な(ことば)よく使われる囲碁のことばを再定義しない。

仮定の議論は不毛で、形式の美しさとわかりやすさを希求。

新たな定義(後出し~造語)は避ける、例えば、数学的(理学)

理論化しない理論

法律的な言葉、比喻、etc.

開かれた手順(Explicit)

(ごを打つ)手番の流れに従って直接的に記述(時系列)

碁を打つ~下法、ひとつの表現

局は、正方形(方) 361路、縦横(順逆)19線道

閉じた時空間・離散系

石は、黒と白(円)

陰(黒~●)と陽(白~○)

盤をはさみ、対局相手と対峙。

始、局の始、局の盤上は空。

始めは空(無)、最大の可能性

黒石を打ち、続いて、白石、互に一手ずつ打ちつく。

交互着手



盤上の石は、動かせない。  
 石、ダメを有する石は盤上に存在する。  
 石(子)のダメ(氣)を奪い、アタリ(打)の後、石をトル(殺)。  
 ウチアゲ(提)られた石はハマとなる。  
 石の存在と、領域(地)を競う。  
 芸・技・心が試される。  
 局は石(黒と白)が増え、局面が変化する。  
 石を連ね、それぞれ、確かな地(境界)が現れる。  
 局、同一局面となることはない。  
 コウにはコウダテが必要。  
 終、打つところがなくなり、黒と白の境界が、定まる。  
 終局は対局者二人が確かめる。  
 終局後、石の存在が確定する。  
 地の多い方が勝ちとなる。  
 局、石が満ち終局となる。

他の盤戯との大きな違い  
 囲んで石をトル

完全性の追究

エントロピーの変化・減少

イキ、シニ、セキ。

セキの地は数えない

#### 4. 棋法(碁式) 試案としての記述

Principle (Method)  
 Flow Chart

議論の準備～棋法、問題点の抽出

結果として、勝ち負けは必要か、引き分け(半星)、コミ  
 循環型(Cycle)・不定形(Infinitive)の無勝負、  
 人為的な違反、迷惑行為の扱い  
 定量的・数理的な、かつ公正な判定は可能か  
 論理(Logic, Deduction, Induction)  
 理論(Theorem)、法則(Law, Principle)  
 実戦による問題解決を基本とした、日本古来の打ち方。  
 日本囲碁規約(1989)および中国圍棋競賽規則(2002)を尊重。  
 道理にあわないものも亦道理(一般解と特異解)

競技規則としての、公正・厳格

技芸としての囲碁  
 競技用として用語の再検討

##### 1. 碁盤・碁石(棋局)

碁盤 正方形・361路 19×19線道  
 碁石 黒と白 180個づつ

直交座標系(場)、時間の設定  
 正方形〈一〉を361に等分割  
 時・空間の適用範囲  
 初期条件(設定)、空集合  
 交互着手、着手は権利  
 自由布石法(日本棋法)  
 着手は俗語で著手が正字  
 入力方法

##### 2. 碁を打つ(棋法) 対局者2名が交互に碁を打つ

開局時、碁盤・路上は空  
 黒から打ち始め、黒・白と交互に一手ずつ、  
 碁盤上の路中心に打ちつがれる。  
 盤上の石は、動かせない。打ち直しは許されない。  
 手番の棄権(虚手)、投了(負け)も一手の内。  
 時間、手数が進み、碁盤の空路が減少  
 終局までの限られた時間内での対局、  
 石の生存と地の大小を争う

連続性の破綻、

技芸を競う。  
 地(モク数)は結果  
 地を争わない。

### 3. 碁石(子)の存在

手数が進み、石はダメを有する限り、盤上に存在する。 ダメ(氣)；石の存在に必要な空路。	存在条件、境界条件の提示 「駄目」は俗語で使わない。
トリ 相手石のダメを奪い、トル(殺)事ができる。 石はウチアゲられ、ハマとなる。 ダメの無い石はウチアゲ(提)られる トリアトに打つことができる。	ハマは終局時に填める。 着手禁止

### 4. 同型反復の禁止

局面は変化し、同一局面となることは無い。 劫 コウのトリカエシにはコウダテが必要。	循環型、三劫以上 同一局面の禁止、 局のエントロピー変化
--	------------------------------------

### 5. 終局

白と黒、ダメがなくなり、境界が定まり、地(ジ)が形成。 盤上、白と黒の境界が、全て定まり、空路(ダメ)が無くなる。 対局者双方が終局を宣言し(停止) 終局確定後 石の、イキ、シニ、セキ、を確定。 終局を確認し、手入れ、 不定形、異常石は、再開し実戦で確認。 再開の要請、一手目は、要請を受けた対局者。	終局の手続き、収束条件 地への変換 手番の放棄(Pass) 局所での判定 特異解の存在を容認 終局出来ない場合、
---	---

### 6. 勝敗の決定・確定

地(モク数)を比較 投了(中押し)に拠る終局 立ち会い(審判)の判定	記録、保存  事前に周知させる。
--	------------------------

### 7. 結果の記録、申告

棋譜・勝敗の記録、報告  
棋戦名、対局場、時間

## 5. 競技規則 (Game Rule) 概要

棋法の補完、碁の打ち方・棋法と、競技規則(スポーツ)・囲碁大会はこれを分離して定める。  
信頼と公正、作法、ローカル・ルールを認める。紳士協定、心構えの定め。

### 大会運営と競技規則

手合い割、置石、コミ 対局時間～対局時計の使用 信頼に基づく対局、配慮 立ち会い・記録係の設置(第3者の裁定) 自己申告 対局の再現 立ち会い、棋譜記録、組み合わせの掲示・周知	段位制とポイント制の併用 持ち時間、秒読み、休憩時間、 組み合わせと対局者の格付け  棋譜の、手入れ、ダメヅメは 省略され、結果のみ。
--	--

反則・罰則、申告、審判～大会規則の周知 申告による審判・裁定 Personal Foul 正しい打ち方；石の処理は片手のみ、 人為的に不正な移動。不正行為 打ち直し、はがし、待った 物理的・人為的に不測の事故による石の移動	警告と失格(退場)の規定  指導、警告 警告、失格  対局者の合意による局面の回復
Violation 言動・助言、迷惑行為 当事者または第三者による競技の妨害 不正行為 対局時計の不正な使用	警告、出場資格の剥奪 警告、失格 警告、失格 指導、警告
Technical Foul 時間切れ 棋法の原則無視 コウダテをしない 取れない石のウチアゲ、トリ 石のウチアゲを忘れる、残す	負けとするのは厳格過ぎる 負け、時間追加も考えられる。 警告が必要、後負け
終局の不同意 両負けの規定、再試合 事例集、終局後 (Example of Iki, Shini & Seki) 異常石、不定形、 同型反復の扱い 双方の同意による無勝負 無勝負の事例	厳密な規定が必要 大会運営上、必要な規約 競技運営上必要。
組織 大会のシステムと運営 目的、構成、社会的貢献 登録・参加資格、手割り、Ranking 対戦システム 対戦表、結果の記録(棋譜、消費時間) 賞	組織造り、 ボランティアの育成 指導者の再教育 リーグ、トーナメント、 スイス方式 昇段、昇格制

参考・比較のため別途、次に第五章を設ける。

第五章 日本囲碁規約と中国圍棋競賽規則

1. 日本囲碁規約、酒井猛ら、日本棋院、1989
2. 中国圍棋競賽規則、中国囲碁協会、2002
3. 『囲碁の数理』、島田卓爾、楳書店、1961(1943)

省略

を論ずる

## 第五章 日本囲碁規約と中国圍棋競賽規則

1. 日本囲碁規約 平成元年5月1日 発行  
発行者 日本囲碁規約改定委員会、発行所 (財)日本棋院

囲碁史における定説・通論 研究の基礎、方法論

- 序 平成元年四月 日本棋院 理事長 朝田静夫、関西棋院 理事長 橋本宇太郎  
囲碁の国際化が急進展、40年ぶり（昭和24）の改訂、日本で初めての成文化  
時の日本棋院理事長津島寿一、副総裁大倉喜七郎、囲碁規約制定委員会（会長下村宏）  
国際化に伴う、日本棋院囲碁規約の合理化・理論的明確化
- 前文 日本囲碁規約改定の経過について 委員長 吉国一郎（元法制局局長）  
日本棋院囲碁規約（慣習の成文化）の不備による  
基本方針～ルールに関する規定の改定  
（1）日本の伝統的な対局方法の遵守  
（2）日本ルールに潜在的に含まれている合理性の理論化と明確化  
（3）世界に通用する囲碁ルール  
（4）今までの対局方法以外での有力な改訂意見→別案  
日本囲碁のルール面の合理性を確立、明確化を目的とする。中国ルール、台湾ルール等の  
統一は、国際囲碁連盟ルール委員会に任せる  
今回の改訂は、ルールに関する規定の改定と、囲碁用語の定義  
日本棋院囲碁規約の内、新規約に含まれない規定  
（1）マナー規定、反則規定（2）用具（3）手合い割、込碁 大手合、登録 入団規定）  
（4）競技実行方法、記録時間、時間切れ  
礼儀、品位の遵守、良識と相互信頼の元での対局。  
囲碁規約改定委員会名簿 委員長 吉国一郎  
委員（日本棋院） 加納嘉徳九段、工藤紀夫九段、酒井猛九段（幹事）、大枝雄介八段  
西条雅孝八段、藤田悟郎六段、信田成仁五段、畠秀史五段  
（関西棋院） 宮本直毅九段 平成元年 4月10日

- 日本囲碁規約の抜粋 「 」は本規則での定義
- 対局者の良識と相互信頼の精神に基づいた運用、
- 第1条 対局 目的：盤上で「地」の多少を争う。 「地」≡路  
競技開始から九条の「対局の停止」まで技芸を争う。
- 第2条 着手 対局者は交互に一手ずつ着手することが出来る 着手の権利
- 第3条 着点 縦横19路、その交点361。 19線道361路  
石は第四条に合致して存在しうる限り交点の内、  
空いてる点「空点」のすべてに着手出来る。  
着手した点を「着点」
- 第4条 石の存在 隣接する空点を有する石は盤上に存在する
- 第5条 取り 着手により、相手方の石が存在出来なくなった  
場合、その石のすべてを取り上げるものとする。これを  
「ハマ」という。石を取り上げた時点が着手の完了
- 第6条 劫 交互に石1個の取りかえ得る形 劫ダテが必要  
劫を取られた方は、次の着手で劫を取り返せない
- 第7条 死活  
1. 相手方の着手で取られない石、又は取られても新たに  
取られない石を生じうる石は「生き石」。  
「生き石」以外の石は「死に石」。  
2. 九条の「対局の停止」後の死活確認において、  
同一の劫での取り返しは出来ない。  
但し、劫をとられた方が取り返す劫の各々に着手放棄を

行えば、新たにその劫を取る事が出来る。

- 第8条 地 一方のみの活き石で囲んだ空点を「目」、目以外の空点を「駄目」。駄目を有する活き石を「セキ」、セキ以外の活き石の目を「地」、\*目と数える。

第9条 終局

1. 一方が着手放棄をし、相手も放棄した時点が「対局の停止」
2. 対局の停止後、双方が死活および地の確認し之を合意するこれを「終局」という
3. 対局の停止後、一方が対局の再開の要請した場合、相手方は 先着する権利を有する

第10条 勝敗の決定

1. 終局の合意の後、死に石の整理、ハマに加える
2. 地の整理、ハマを相手の地に入れる。目数を較べ多い方が勝ち、同数の場合、「持碁」という。 「持碁」はジゴ、又は散(帛)が正字。
3. 異議、対局の再現による再確認
4. 勝敗の確認の後は、勝敗は変えられない

第11条 投了 「投了」による終局、「中押勝」

第12条 無勝負 同一局面反覆が生じたとき、双方が合意したとき、無勝負

第13条 両負け

1. 九条の対局停止後、対局者が有効な着手を発見し、その着手が勝敗に関わるため、終局に同意出来ない場合
2. 対局中、石の移動、進行しても、元に戻して続行これに対局者が合意出来ない場合は両負け

第14条 反則負け

一方が規約に違反した場合  
勝敗の確認の前であれば、反則負け

\*\* 死活確認例 対局停止時の判定結果で25例の一部

終局前に実戦で解決することを妨げない

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 1. 取らず三目 共にセキ石    | 10. 両劫に仮活一  |
| 2. セキにおける手入れ不要    | 11. 万年劫の手入れ |
| 3. ハネゼキ           | 12. セキ崩れ    |
| 4. 長生がらみ          | 13. 両劫ゼキ    |
| 5. 隅の曲がり四目        |             |
| 6. 隅の曲がり四目と万年劫の併存 |             |
| 7. 目あり目無し三劫       |             |
| 8. 本劫の手入れ         |             |
| 9. 一手ヨセ劫手入れ不要     |             |

2. 中国圍棋競賽規則(2002) 抜粋

中華圍棋協會審定

第一章 総則

1. 棋具

碁盤 と碁石

碁盤 縦横各19條、垂直交叉の平行線構成  
361個の交叉點、略して「點」九「星」、  
「天元」

19道361路、「點」=『路』

棋子 黒石と白石

子=石

2. 下法 対局者、各一色

空枰開局、點上に下す。交代で一子ずつ著子

囲碁の打ち方、棋子を下す

棋子下定後、移動不可

交互着手

輪流下子は双方の権利、但一方放棄下子権「虚著」

石は動かせない

3. 氣 棋子、直線上にある隣の空點

パスの権利

隣點に同色の棋子が存在、不可分

石の存在、ダメ

隣點に異色の棋子が存在、

石の連続

棋子、氣を失えば、碁盤上不存在

ダメつまり

4. 提子 下子後、

ダメを失えば存在できない

1. 相手棋子無氣、提取

ウチアゲ

2. 双方棋子無氣、提取

ダメを奪い石を、打ち上げる

5. 禁著點 図例参照

ダメをツメタ方が石をトル、

6. 禁止全局同型再現

同型反復を禁止。劫、循環劫

7. 終局

双方の確認、著子完

ウツ所が無くなること

途中で、片方が認輸

中押し負け、輸；負け

双方の連続虚著

連続パス

8. 活棋與死棋 終局時、双方確認

イキとシニの確認

1. 活棋；提子不能

イキている石はトリアゲられない

2. 死棋；提子可能

9. 計算勝負 略

中国式計算法による

第二章 競賽規定

10. 先後手の確定

慣習、ニギリ

11. 貼子 3 + 3/4

コミ、7目半に相当

12. 計時 比賽時重要手談

1. 対局時計 白方右手測

時計の置き方

2. 時限

基本の持ち時間、

3. 秒読み 強制的延積比賽弁法

秒の読み方

4. 干用自制 超時判負け

切れ負け

5. 定時限制 用完基本時限後、...可延至。

時間の追加

13. 終局

棄権、判定

1. 7條規定外の終局

審判

2. 終局の宣言

14. 対局の暫定停止 裁判員、対応

15. 棋士の職業道德和紀律

対局者の、信頼と公正

1. 君子協定

紳士協定

2. 棄権、中途退出。

- 3. 思考妨害 比賽時
- 4. 対局中、助言、議論、不正行為
- 5. 助言
- 6. 対局態度。 7. 携帯電話不可。 8. 禁煙
- 16 棋士の権利と義務 (1)~(7)

いわゆる、カンニング行為  
第三者の介入、応援  
社会人としてのマナー  
略

### 第三章 裁判法則

#### 17 行棋

- 1. 手番の間違い、先後の誤り
- 2. 一方的連下、著点の棄権以外、二手目は無効、警告
- 3. 棋子離手、確定
- 4. 対局時計の押し方 警告
- 5. 石の移動の処理、双方の意見が一致 裁判  
元に戻す 移動之子、擲至合理點  
有効  
和棋  
重賽  
両負
- 6. 散乱、経復盤 ~二人とも元に戻せない  
和棋、重賽、両負

10手が目安  
日本では、則反則負け  
はがし、待ったは許されない

物理的移動の対処、時計は休止

引き分け  
打ち直し

#### 18 提子

- 誤提子 警告
- 未提子 警告
- 劫争、未找提劫 無効。警告、棄権

散乱の対処

負けにはならない  
取れない石をトル、元に戻す  
取り忘れ、  
コウダテをせず劫トリ  
着手無効、パス扱い

#### 19 禁著點 棋子下子在禁著點 無効、棄権

#### 20 禁止全局同型再現 事例図 1~4

- 1. 禁止單劫立則回提
- 2. 禁止 事例 「仮生」+多劫、の循環
- 3. 原則上禁止 三劫以上、循環劫
- 4. 特異例~補充規定 無勝負、和棋、加賽

#### 21 終局

- 1. 一方的放棄 、再開
- 2. 双方經確認終局、終局
- 3. 双方經確認終局、再開

ダメも路の内、有効  
手ノコリ、手入れのケース

#### 22 計時

<http://go.yenching.edu.hk/chirule.htm>

#### まとめ

日本棋法(規則)と中国圍棋競賽規則のマッチング、  
普及のためには、簡便で分り易い一般的な囲碁規則が必要、  
全体の見直しが必要。

(規法と規則の議論は別枠で考える)



## まとめ

囲碁(iGo、圍棋)を、学問としての体系化・システムとして必要な事象、研究対象を示し、囲碁そのものの社会での有用性、可能性が何たるかを検証・提示した。

一般的に、科学的と言うだけで、これを信ずるに足るという風潮がある。所謂、科学神話、安全神話である。物理のある本、『間違いだらけの物理概念、パリティ編集委員会、1993』は、教科書の多くの誤りを指摘していて興味深い。それでも、科学的であること(定説)は重要。古来、歴史は、叙述された史実を正統・定説ととし、一方異説・怪奇伝説の類は信じるには疑問とされた。しかし、歴史的・文学的の伝承として意味があるはずなので、捨てがたい。

本報告では、囲碁研究に用うるべき〈ことば=形〉を、碁経13篇等の古典的な棋書等から、抽出し、検討を加え、新たな再定義をしないでこれを〈ことば〉の基本とした。具体的にいくつかの〈ことば〉について、定説の事例として明確に調査・評価した。

新たなことば(Key Word, Symbols, Nomenclature)の定義、再定義は慎重であるべきで、他の盤戯・用語およびその翻訳との比較は重要であるが、基本的に排除する。

又これらの〈ことば〉に基づいて、続く章では、議論の基本用語として用いた。

棋法と囲碁規則についての提案を行い、体系化への基礎とする。

## 今後の課題と展望

- ①第三章囲碁史・通論の十分な分析と、調査を必要とし、今後の課題となる。  
これらと平行し、資料(図、写真)、文献(抄録)の電子ファイル化も重要な作業である。
- ②教育・研究用のため、テキスト・プログラムの確定と再構築が急務。  
教則本、教育プログラムの策定
- ③棋法の体系化(Modeling)→数理的アプローチは〈力〉と新しいアイデアが必要である  
これが最大の課題である

## Acknowledgement

本研究の発表機会を与えて頂いた、本学松村政樹准教授に多大な感謝します  
本学アミューズメント産業研究所の皆様には、研究の進展に多くの便宜を図って頂き、本研究が囲碁の研究・発達に限らず、広く有用な資料として役立てばと思います。  
又、多くの囲碁仲間には多くのインスピレーションを戴き、感謝に堪えません。  
最後に、谷岡学長の囲碁へに大きな理解は、今後の囲碁研究、システム化の進展に大きな力(エネルギー)になるものと確信します。  
併せて囲碁の国際化、関係各位の棋力と理解の向上を願います。

