

囲碁は敗者のないゲーム

—結果よりプロセスが重要—

台町寿囲碁同好会 高本 衛 (日本棋院終身名誉会員 七段)

囲碁は広大な盤上のどこにでも(禁じられている場所以外)石を打つことが出来る極めて自由なゲームであり、考え得る局面数はある試算によると 10^{360} 通りもあるそう、その局面の如何を判断することはでスーパーコンピュータをもってしても到底不可能と言ってもよい無限の宇宙のような世界である。

さて、囲碁は一手一手の積み重ねによって局面を展開するわけであるが、実力・技量はさておいて一手ごとに自分なりに打ちたいと思った所に打つことを心掛けるべきで、その手の善し悪しは別の次元の問題であり、また相手がいるので当然ながら自分の思い通り行くはずはない。また、展開次第では様々な「手」を考えなければならないが、この時こそが囲碁の最も楽しい場面であり、対局者を幽玄の世界へ誘ってくれる。

ところで、囲碁は対局者同士の個性や人格を尊重し、棋理を駆使しながら共同で創り上げる一種の「作品」なので、双方が共に楽しみながら作品づくりに協力する必要がある。そのためには勝ち負けは単なる結果であって、最も重要なのはその「プロセス」にあり、これこそが囲碁本来の醍醐味なのである。したがって、敗者も作品づくりの一方の担い手であるが故に、敢えて言えば「囲碁は敗者のないゲーム」と言っても過言ではない。

一方、低段者は別として、高段者(少なくとも5段以上)の中に、20目・30目といった大差にも拘らず最後まで延々と打ち続け、相手のミスや「時間切れ」を待つといった打ち手が少なくないが、下手をすれば人間性を疑われることにもなりかねない。スポーツとは異なり囲碁には「中押し勝ち」という伝統的な精神があるので、勝つ見込みなくなった時点で潔く投了することを心得るべきである。

さらに、お互いほとんどが齢者なのだから、あまり勝敗にこだわらず内容を重んじるよう努めれば、囲碁の持つ素晴らしい世界に浸ることができるのではないか。

(碁楽連だより 11月号 第219号 2009年11月1日)