

## 「囲碁」に学ぶ大局観

### 第1回：底知れぬ 囲碁の深さ

囲碁(碁とも書く)の起源は、中国最古の王朝・夏時代(紀元前 2070～1600 年頃)に遡るとされています。確たる物証(碁盤、碁石など)は発見されていませんが、傍証や伝承などから推測された定説となっています。物証としての世界最古の碁盤は、西暦 182 年に中国・河北の古墳から副葬品として出土したものしかありません。中国以外にインド起源説、中近東説などもあります。当初は、17 路×17 路の 289 の交点を持つ格子模様を小宇宙に見立て、占いが行われていたようです。当時、1 年の日数は 289 日と考えられていたのでしょうか。盤中央を太陽(天元)とし、それを囲む8つの星を配し、4隅を四季、4辺を東西南北、交点数を年間日数と定め、白・黒の石でそれぞれ陽・陰を表すことにより、色々な占いを行ったと考えられています。春秋戦国時代(紀元前 8～3世紀)になって、格子数が現代と同じ 19 路×19 路の 361 交点に変化しています。おそらく天文に関する知識の発達が変わったのであろうと思われます(下図参照)。

諸々の占いと並行する形で、囲碁の原型としてのボードゲームが派生し、春秋戦国時代に至って現代にも通じる囲碁の基礎が築かれたと考えられています。この時代は、諸子百家(老子、孔子、莊子、墨子、孟子、荀子、孫子など)争鳴の時代であり、中国における思想、哲学、兵法の揺籃期です。特に、囲碁が教える宇宙観、大局観、戦略性は、孫子兵法などの武経七書の奥義に生かされ、さらにそれ以降の進化は、戦争理論に止まらずあらゆる組織(営利・非営利を問わず)の経営にまで影響を及ぼし続けています。

さて、ゲームとしての囲碁のルールは極めてシンプルです。二人のプレイヤーが黒と白の円い石を交互にそして任意に盤上の交点に置き、互いの囲みの大きさを競い合います。では、なぜこの単純なゲームが数千年を経た今日まで愛され続け、広範な分野に影響を与えてきたのでしょうか？

囲碁の理論上のゲーム数は、1ゲームの平均着手を 150 手とし、また明らかに無意味な着手を排除しても、 $10^{180}$  以上はあり得ると計算されています。無限に近い、途方もない数です。ちなみに、全宇宙に存在する素粒子の数が  $10^{80}$  程度とされていることからすれば、その多さに愕然とします。そして、その深淵さが故に易学に用いられたことも容易に頷けます。

昨今のコンピュータ(ハードとソフト双方)の急速な発達で、囲碁、将棋、チェスなどの分野で、人間とコンピュータとの**智力**比べが話題になっています。中でも、1996年に世界的に話題となりましたのが、チェスの人間対コンピュータ対決です。IBMソフトとチェス世界チャンピオン・カスパロフとが対戦し、コンピュータの1勝2敗2引き分けであったというニュースが世界を驚かせました。コンピュータが史上初めて人間に勝ったのです。IBMの威信をかけた公開試合でもありました。チェスは8路×8路盤であり、その理論ゲーム数は多くて最大  $10^{64}$  です。これは囲碁に比べれば桁

はずれに少なく、将棋の $10^{81}$  (9路×9路)と比べても少ないこと分かります。

このようにゲームソフトの開発競争は、囲碁や将棋の世界でも熾烈を極めています。今日現在の将棋ソフトの実力は、アマチュア県代表クラス位までは来ており、終盤の読み競争になるとプロ棋士もたじたじのレベルのようです。方や囲碁ソフトの実力は、未だアマチュアの3～5段がやっつであり、プロ棋士には遠く及ばないレベルです。それは、囲碁の $10^{180}$ というとてつもない理論変化数にあると考えられます。さすがのスーパーコンピュータも人間・プロ棋士には遠く及ばず、追いつくためにはハード・ソフト開発における発想の転換がなければ不可能に近いのではと思われまます。人間の頭脳(左脳と右脳の相乗作用)の凄さそして神秘性を改めて感じます。

囲碁のプロ棋士九段の允許状には、”貴殿夙(つと)に棋道の蘊奥(うんのう)を究め、手段超凡技靈妙にして、將に神域に達す……“と記載されています。大げさではないように思えます。

このように奥深い囲碁に関し、時代はかなり下りますが、中国・南宋時代(1127～1279年:日本の鎌倉時代)に成書となった『玄玄碁経』があります。これはつとに囲碁哲学・本質を著した不朽の名著とされています。この中に、現代にも通じる囲碁理論、大局観、戦略性の真髓が書かれていますので、以下にその一部を紹介します:

- 名人上手は、守りには分をわきまえ、争いに際しては堂々と義をもって立ち向かい、礼を失するような打ち方はせず、形勢判断にあつては智をもつて的確に処置する。
- まさに碁に言う布石や戦略、どう攻めどう守るかと言うようなことは、国が政令を施行する時機のつかみ方や軍事行動を取る作戦と似ており、碁を習うことは、取りも直さず平安な世にあつても乱世に処する志を常に忘れぬ戒めともなるもの。……
- 碁は充分な計画の碁に正しく布陣することによって優勢を占める様心掛け、権謀策略を存分に用いて相手を制することが肝心。心の内で充分計画を練つてこそ良い成果を収める。……
- 何事にも物事には骨格・規範がある。碁ではそれが初めに置く石の配置である。
- 碁は初めに正しく布陣することが肝要であり、勝つためには奇策、術策を用いること。
- 敵を良く知る者は強く、相手を軽く見る者は敗ける。……

このように囲碁は、分析力の向上、発想の柔軟性、直観・洞察力の涵養、そして集中力の強化、に効果があるといわれます。即ち、左脳(論理)と右脳(感性)のいずれをもフルに使つて、物事の本質を捉える思考プロセスの大切さを教えてくれます。

<以上>

足立敏夫

「囲碁と経営」研究家

(元・羽衣国際大学教授)

出所:株式会社キャリアクリエイツ月刊誌「LDノート」4月号(2011年)