

[寄稿論文]

東アジアに展開される碁ビジネス —現代的な創造産業としての現状と可能性—*

琉球大学法文学部専任講師 岩橋 培樹

1. はじめに

「碁棋書画」という言葉をご存じだろうか。この言葉は、碁、書道、絵画という4つの芸に通じることを教養人の嗜みであるとする中国古来の価値観を表したものであるが、この価値観は、仏教とともに日本や韓国に伝えられ、現代においても多くの人々の価値観の根底にあるといえよう。中でも特に碁は、歴史上、一般庶民の間に最も浸透した娯楽であり、時代変遷を経ても古来と変わらぬ形で存続し、日中韓で多くの愛好家に支持され続けている。

さて、碁に関するゲームとしての魅力、歴史文化的価値、あるいは脳や人間形成に対する優れた作用は従来から認知されているところであろうが、現代において碁がはたす役割や可能性についての指摘は少ない。そこで本稿では、経済学的視点から、近年の碁を取り巻く環境の変化を背景として創造産業としての碁の特性や将来性に焦点をあてることを目的とする。その結果、現代の碁が文化的な側面にとどまらず、経済的な側面からも大いなる魅力と可能性を秘めた分野であることを強調するのが本稿の主旨である。私見によれば、碁の現代的な可能性を理解するための鍵となる要素は、以下の3点にあると考える。

1) マーケットの大きさ

現在、囲碁人口は東アジア地域で4千万人を下らないといわれており、近年では、西洋での碁愛好家の数も急速に伸びている^(注1)。これは、老若

男女を問わず同一のルールで楽しむことのできる碁のゲームとしての魅力に負うものであろうが、こうした大きな潜在的マーケットは、現代の国際化時代にビジネスを行う企業にとって大きな魅力である。

2) 言語の障壁がない

碁は、ルールが2千年も以前から現在のものとはほぼ同一であり^(注2)、時代の壁のみならず、言語の壁を越えて楽しむことができるという点で、世界規模での普遍性を有する娯楽である。経済学的観点からは、言語の壁がしばしば産業の発展段階における阻害要素になることを鑑みれば、ビジネスとしての碁はコスト面において実に優位な立場にある。

3) ITとの相性の良さ

驚くべきことに、碁は歴史上最も古いゲームでありつつも、技術革新が目ざましい情報技術（IT: Information Technology）の進歩と非常に相性が良いという特性を合わせもつ。実際に、インターネット回線を経由しての遠隔地対局や各種プロ棋戦のライブ観戦、ネット上での囲碁教室等といった新しい碁ビジネスが急速な勢いで発展している。ここでは、伝統文化と新しい技術が融合することで、ネット上に新たな可能性に満ちた経済的マーケットが形成されている。

これら3点のみならず、碁のもつ優れた経済外部性を考えると、民間企業・団体と行政機関が協力することにより、碁を通じた地域発展への貢献にも大いに期待できる。事実、北九州市において

*本稿は、ICSEAD『創造産業育成と環黄海主要都市連携』プロジェクト（2008年度）の研究成果の一部であり、2009年1月27日のワークショップで報告した内容に加筆・修正したものである。執筆にあたっては、聞き取り調査において、きつぷファイブの政光順二代表ならびに北九Jr. IGO事務局の武久喜代美代表にご協力いただいた。記して、感謝を申し上げる。

は、2004年から、TOTO株式会社の特別協賛のもと、日本棋院と北九Jr. IGO事務局（主催）が、日中および台湾の少年少女を招待し、碁を通じて文化交流を図るというイベントを実施しており、これは、地方都市における街づくりの新たな可能性を拓くものとして評価されるべきものである。

本稿の構成は次の通りである。第2節で、数千年に及ぶ碁の歴史を手短かに概観する。第3節で、従来の碁ビジネスの中心を担ってきた碁のプロ組織および新聞社の役割について指摘する。第4節で、東アジアを舞台に近年急速な発展を遂げている新しい碁ビジネスを紹介する。第5節で、碁の現代的可能性に新たに挑戦する3つの試みを紹介し、碁産業の今後への期待を述べる。最後の第6節はまとめである。

2. 碁の歴史^(注3)

碁の誕生を特定する確定的な物証はないが、残存する古典の文献から判断して、その起源は4千年前の中国に遡るとする説が有力である^(注4)。当初、碁盤は占星術の道具であったと考えられており、それが変容し現在のルールに到達し、戦略性に富んだゲームとして広く民衆の間に普及したのは、現在から2千年前とされている^(注5)。

日本への伝来ルートとその時期に関しては、6世紀に朝鮮半島を通じて仏教とともに日本に伝わったとされる説が有力であるが、東南アジアから琉球を通じて日本に伝わったという説もあり、はっきりとした証拠は存在しない。また、朝鮮半島への伝来時期も定かではないが、5世紀の史書「朝鮮史略」において碁に関する記述がみられることから、その時期にはすでに相当程度普及していたものと推察される。「枕草子」、「源氏物語」といった平安時代を代表する文学作品にしばしば碁の描写がみられることから、日本でも9世紀に

は碁が貴族の嗜みとして広く普及していたことがうかがえる。鎌倉・室町時代に進むにつれ碁はますます盛んの一途をたどり、武士たちの間での大流行を経て、広く民衆の間の娯楽として浸透するようになった。

江戸時代になると碁は隆盛期を迎える。初代将軍・徳川家康が碁をこよなく愛し、碁打ちへの理解が深かったことから、幕府の成立を機に碁打ちは公的な扶持を受けることになる。本因坊家、安井家、井上家、林家の四家が家元として公認され、江戸幕府における公務と引き換えに禄を与えられその身分が保証された。歴史上初めて、碁打ちという職業が誕生した瞬間である。代表的な公務として有名なのは「御城碁」と呼ばれるもので、年に1度、江戸城内で関係者を前に家元を代表する碁打ちが対局を行い、修練の成果を披露するというものである。御城碁で特に秀でた結果を残した棋士には名人碁所の名誉が与えられたため、各家元は優秀な棋士の育成に心血を注ぎ互いに切磋琢磨した。江戸幕府の崩壊まで続いたこの制度によって、碁の技術と人気は大いに高まり、日本の碁は大きな躍進を遂げる^(注6)。

明治維新によって、家元制度は終焉を迎える。江戸幕府というスポンサーを失い散り散りばらになった碁打ちをまとめあげ、村瀬秀甫が1879年に設立したのが現在の日本棋院の前身である方円社である。内部の権力争いが続き、方円社は一時解散を余儀なくされるものの、1923年、帝国ホテルの創業者である大倉喜七郎の財政支援を受けて日本棋院が設立される。

3. 従来の囲碁産業^(注7)

3.1 日本棋院と新聞社による主導

東京市ヶ谷に本部を構える財団法人日本棋院（以下、日本棋院）は、現在プロ棋士約400名をか

表1 七大棋戦のスポンサー

タイトル	スポンサー	設立年	優勝賞金
棋聖	読売新聞社	1976	4,200万円
名人	朝日新聞社	1962	3,700万円
本因坊	毎日新聞社	1939	3,200万円
十段	産経新聞社	1962	1,500万円
天元	新聞三社連合 (注a)	1976	1,400万円
王座	日経新聞社	1953	1,400万円
碁聖	新聞囲碁連盟 (注b)	1976	777万円

(注 a) 新聞三社連合：北海道新聞社，中日新聞社，西日本新聞社

(注 b) 新聞囲碁連盟：河北新報，新潟日報，信濃毎日新聞，静岡新聞，北國新聞，京都新聞，中国新聞，四国新聞，高知新聞，熊本日日新聞，南日本新聞，沖縄タイムス

(出所)『週刊碁』（日本棋院発行）より抜粋

かえ，各種棋戦の企画・実施をはじめとして，専門書籍の出版，囲碁用品の販売，免状の発行といった事業を手掛ける囲碁産業の総本山である。日本棋院は東京本院，関西総本部（大阪），中部総本部（名古屋）から構成され，それぞれに所属するプロ棋士と職員を抱えるほか，海外拠点として北米，欧州，南米にも支部をもつ^(注8)。

日本棋院の成功を理解する上で，新聞社の存在を欠かすことはできない。日本棋院の収入源は後にみるように多岐にわたるが，その根幹となるのは新聞社から得られる棋戦契約料である。新聞社は，棋戦契約料を日本棋院に支払う見返りとして，各新聞紙上で自社が主催する棋戦の棋譜を独占的に掲載する権利を得るという仕組みになっている。設立当初から，スポンサーを求める日本棋院と新聞紙上の目玉となる企画が欲しい新聞社との思惑が一致し，それ以降，新聞社は囲碁棋士に真剣勝負の場と生活の糧を提供する存在であり続けている。現在，日本プロ碁界には“七大タイトル”と呼ばれる7つの大きな棋戦が存在するが，表1にみるように，これらのタイトル戦はいずれも新聞社のスポンサーのもとで行われており，これまでの碁産業が新聞という媒体の上に発展してきたことを如実に示している。

加えて，日本棋院では他の収入源確保のため，

以下のような事業を行っており，これが従来の碁に関連した経済活動の大部分を占めてきた。

1) 機関誌・専門書籍の販売

日本棋院では出版事業部を内部に擁し，定期的に機関誌を発行するほか，碁愛好家向けの技術書を多数出版している。

2) アマチュアへの段級位認定および免状の発行

日本棋院ではアマチュア向けの大会や出版物を通して段級位審査の機会を提供し，認定した段級位に相当する免状発行を行う。免状発行には所定の免状手数料がかかり，これが日本棋院の財源基盤のひとつとなっている。

3) 囲碁教室・碁会所の主催

所属するプロ棋士やインストラクターによる囲碁教室や指導碁の機会，それに碁愛好家同士の対局の場を提供している。

4) 囲碁商品の販売

碁盤，碁石やプロ棋士の署名入り扇子といった囲碁商品の企画販売を行っている。

また日本棋院は，こうした各種サービスを割引料金で受けられる会員を募ることで安定的な収入源の確保に努めているほか，次節で紹介するインターネット上での対局場の運営も手掛けている。

表2 主な国際棋戦のスポンサー

タイトル	スポンサー	設立年	優勝賞金
世界囲碁選手権 (富士通杯)	富士通	1988	1,500万円
LG杯世界棋王戦	LG (韓国)	1996	2.5億ウォン
三星火災杯	三星火災保険	1996	2.0億ウォン
春蘭杯	春蘭グループ	1996	15万米ドル
トヨタ&デンソー杯	トヨタ自動車, デンソー	2002	3,000万円

(出所) 筆者作成

3.2 中韓による追隨

さて、中韓に目をやると、碁産業の発展においては日本に後れをとっていたものの、遅ればせながらプロ組織が形成され、日本と同様、新聞という媒体の上に碁産業が構築されてきた。韓国では、日本に後れること22年、1945年に現在の韓国棋院の前身となる漢城棋院が組織される。朝鮮戦争の影響で一時は活動休止状態が続くが、1956年には東亜日報主催のタイトル戦が開始されプロ制度が確立する。当初、才能に恵まれた韓国人棋士は、より高いレベルでの修練の場を求めて、日本を訪れ日本棋院所属のプロ棋士を目指すケースも多かったが、現在の韓国プロ組織の充実ぶりはめざましく、その実力は日本を凌ぐまでになっている。

中国でも、1962年に設立された中国囲碁協会の主導のもと、1982年から専業棋手制度（プロ制度）が開始された。現在中国では、囲碁協会が主催するタイトル戦のほか、中国独自の試みとして、地域ごとのチーム対抗でのリーグ戦（中国囲碁リーグ）が行われており、史上空前の囲碁人気を博している。そうした人気の高まりを裏付けるように、頭脳ゲームのオリンピックと位置付けられるワールドマインドスポーツゲームズ^(註9)の第1回大会が2008年に北京市で開催され、囲碁を含む5競技32種目で100カ国以上の国の代表選手たちによる熱戦が繰り広げられた。また、2010年11月に中国の広州で開催されるアジア競技会に囲碁が競技として新しく加わることになっている。

このように日中韓のプロ制度が確立され、競技としての碁に対する関心が高まるにつれ、ファンの中で国際棋戦の開催が望まれるようになってきた。それまで、それぞれの国内組織に所属する棋士のみ限定された棋戦で最強者を決めるにとどまっていたが、日中韓のプロ組織に所属する全棋士を対象とした、いわば世界一決定戦を行う場が待望されるようになったのだ。そうしたファンの期待に応える形で、東アジアという大きなマーケットでの宣伝効果を目論む大手企業がスポンサーとなり、1990年代以降、多数の国際棋戦が立ち上げられた。表2は、主な国際棋戦とそのスポンサーをまとめたものであるが、富士通やトヨタ、LGグループや春蘭グループといった国際的な大企業がスポンサーとなっている点が特徴的である。こうして、新聞社が中心であった碁産業の構造にも次第に変化がみられるようになってくる。

4. IT時代の囲碁産業—ネット碁会所の登場—

従来、碁打ちの集う場所といえば町の碁会所と相場が決まっていた。碁会所とは、有料で碁の対局の機会を提供する場であり、碁好きの席主と常連の碁打ちが集まって碁盤を挟んで賑やかに対局を楽しむ様子が、東アジア各地の碁会所にみられる典型的な光景である。しかし、今世紀になり、碁の対局を楽しむ光景に大きな変化がみられるようになった。碁とIT技術との優れた相性が明らか

になるにつれ、インターネット回線を利用した対局場（以下、ネット碁会所）が急速に普及していった。ネット碁会所は、以下に列挙するように、従来の碁会所に対して多くの点で優位性をもっている。

1) 遠隔地の相手と対局可能である

ネット回線を通じて対局を行うことで、普段、碁盤を挟んで打てないような遠隔地に住む相手との対局が可能となることはネット碁会所の最大の特徴であろう。適当な対局相手を求めて町の碁会所に足を運ぶコストを削減することができるのも利点である。また、海外の碁愛好家と手軽に対局を楽しめるのもネット碁会所の売りである。碁の打ち筋には、国ごとに個性があるといわれおり、他国の見ず知らずの碁打ちと気軽に一戦を交えることで自国とは異なる打ち筋を学ぶことができるのは、ネット碁会所ならではの利点である。また、マーケット規模が大きいため、必然的に参加者も増え、自分と同程度の棋力を有する相手を簡単に見つけ出せるのも魅力である。

2) 24時間いつでも対局が可能である

通常、碁会所では営業時間が定められているが、インターネットに接続できる環境さえあればネット碁会所を利用して24時間好きな時間を選んで対局を行うことが可能である。昼間は仕事で忙しく碁会所に行くことができないという場合や、時間の制約上一局だけ打ちたいという場合にも、ネット碁会所は大変に便利な存在である。

3) コストが低い

碁会所の席料に比べて、一般的にネット碁会所は割安である。碁会所では1日1,000円程度の席料を取られるのが普通であるが、ネット碁会所では一般に1ヵ月で1,500円程度と、コスト面で大いに優位である。

4) 段級位の明確な基準がある

碁会所における棋力の程度を表す指標である「段級位」に対し以前から様々な問題が指摘されてきた。最大の問題点は、この棋力が自己申告制ということである。自分の棋力を過大に申告する人もいれば、過少に申告する人もいるため、同段級位であっても実力に隔たりがあったり、棋力差に応じて付与されるハンデが適切でなかったりという事態がしばしば生じる。加えて、碁会所によって基準がまちまちであるため、他の碁会所に行った時にトラブルが起こることもある。これに対して、ネット碁会所では正確な段級位認定システムが整備されており、これらの弊害が緩和されている。ネット碁会所では登録後、規定の数（典型的には20局程度）の対局をこなすことで成績に応じたランクを与えられる。その後は、同ランクの相手との対局結果をもとにして、ランクが上下する仕組みになっている（レーティングシステム）。このレーティングシステムの導入によって、手合い違いの相手と組み合わせる確率が大幅に軽減されている点がネット碁会所の利点である。

5) プロの棋戦をリアルタイムで観戦できる

プロの棋戦、その中でもとりわけ重要度の高いタイトル戦の棋譜は従来、スポンサーである各新聞紙上の囲碁欄にて連載される形でファンに提供されてきた。碁の場合、スポーツ競技とは異なり競技場でリアルタイムに観戦する性質のものではないため、ファンにとっては新聞の囲碁欄こそがタイトル戦の棋譜を確認する唯一の媒体であった^(注10)。しかし、ネット碁会所の登場によってこれらの制約がなくなり、現在ファンは、ネット碁会所を通じて、ライブで多くの棋戦を楽しむことができるようになってきている。多くのタイトル戦は、新聞社がネット碁会所と提携することによってインターネット上で対局のライブ中継を配信しているほか、新たなスポンサー企業がネット碁会所と

表3 主要なネット碁会所

サイト名	運営母体	設立年次	月会費 ^(注a)
幽玄の間 ^(注b)	(財)日本棋院	2004	2,100円/月
東洋囲碁	(株)東洋オンライン	2004	1,575円/月
パンダネット	(株)パンダネット	2002	2,100円/月
ネット棋院	(株)ネット棋院	2000	1,575円/月
Yahoo! 囲碁	Yahoo! JAPAN	1999	無料
CYBER ORO	(株)世界サイバー棋院	2003	5,500ウォン/月
聯衆世界	聯衆世界	2003	無料

(注 a) 月会費は標準的なプランにおける金額を記載

(注 b) 「幽玄の間」は(株)世界サイバー棋院との共同運営

(出所) 筆者作成

共同で新しいネット棋戦を立ち上げ、そのネット碁会所の会員がリアルタイムでプロ棋士の真剣勝負を観戦できるようになっている。その際、プロ棋士による同時進行での解説や次の一手を予想する企画等、ネット碁会所独自の工夫をこらして会員向けのサービスの充実に努めている。

6) プロ棋士と提携したサービスの供給

プロ棋士と提携したサービスとして、ネット碁会所での囲碁講座や、指導対局がある。従来、こうしたサービスは日本棋院が半独占的に提供してきたが、ネット碁会所の登場によってより多様なサービスを低コストで楽しめるようになった。また、日本棋院各支部の所在地から離れた地方の碁愛好家にとってはネット碁会所がプロ棋士と触れ合う貴重な機会を受けることのできる場であり、ファンとプロ棋士との距離を縮めている点も見逃せない。

このように、碁という伝統的なゲームが現代の新しい技術と結びつくことで新たな碁ビジネスが誕生し、その結果として碁自体の楽しみ方の幅も広がっている。2000年前後から、日中韓の3カ国を中心として、このようなネット碁会所の優位性を背景に多くの有料ネット碁会所が立ち上げられ、それぞれが独自のサービスを工夫することで会員を増やそうと熾烈な競争を繰り広げている。表3は、主要なネット碁会所の情報をまとめたも

のである。こうしたIT時代の碁ビジネスの登場によって碁に関連した新たな経済取引が活発化しており、碁が経済活動の対象としても豊かな可能性を秘めていることを物語っている。

5. 新たな可能性への挑戦—3つの事例—

5.1 脱サラから囲碁ビジネスへの挑戦—(株)きっずファイブの試み—

日本でいち早く、現代的な囲碁ビジネスの可能性に注目した、(株)きっずファイブ（以下、きっずファイブ）の試みを紹介しよう。きっずファイブの設立は、代表取締役であり、当時は島津製作所に所属する社員であった政光順二氏が2001年、テレビアニメ『ヒカルの碁』放映開始を前にして、碁に興味を抱いた子供たちの受け皿を作りたいという思いから子供向けのネット囲碁サイト「囲碁きっず」を立ち上げたことに端を発する。IT時代の到来により演出技術や編集技術、それにマーケティング手法や教育手法が進歩する中で、碁を学び楽しむことのできる新しい機会の場を提供することに大きな可能性と魅力を感じた政光氏は2002年に島津製作所を退社しきっずファイブを設立した。現在、きっずファイブの主な事業は次のようなものである。

1) 子供向けインターネット囲碁対局場「囲碁きっず」の運営

「子供向けの対局場」というコンセプトのもと、碁に興味をもちルールを憶えた子供たちが次のステップに進めることを目的としている。サイトでは、子供同士による対局のほか独自の段級位を認定する学習プログラムを提供している。会員の登録料は原則無料であり、広告収入を主たる収入源としている。

2) 囲碁教室の運営

韓国系のサイト東洋囲碁と提携し、ネット上で有料の囲碁教室を主宰している。講師は原則としてプロ棋士であり、講座の企画、手配、演出を手掛けている。

3) 棋書の企画・製作・販売

(株)碁学社から『別冊月刊碁学』の著作権譲渡を受け、それを大手出版社から出版している。また、前述の囲碁教室の内容と関連付けた書籍の製作、販売に努めている。

4) 囲碁SNS (Social Network Service) の管理・運営

従来、碁愛好家のコミュニティは、学校・職場のサークル、あるいは町の碁会所に代表されるように小規模でかつ散在しがちであった。しかし、SNSを利用することでネット上に碁愛好家の大きなコミュニティを創造し、マスコミュニケーションの場を形成することが可能となる。現在、きっずファイブの提供する囲碁SNS（通称goxi）には3千名近い会員の登録があり、サイト内において会員同士で自由に閲覧できる記事を書いたり、他の会員と対局を楽しんだりすることが可能である。

きっずファイブの理念は、こうした事業を通じて、伝統的なエンターテインメントである囲碁をIT時代に再発見し、ネット上に新たなマーケットを創造することである。政光氏は、囲碁は「いいものだからいずれお客さんにわかってもらえる」

という殿様商売ではなく、知恵と工夫をこらすことで碁のサービスを提供したい人（棋士、インストラクター）とサービスを受けたい人（碁愛好家、入門希望者）とのマッチングのためにインターネットの上にマーケットを創造することが、きっずファイブの務めであると語る。

経済学的な見地からいうと、囲碁という伝統的な娯楽に、最新のIT技術によって付加価値を加え、新たな需要を創出した点に政光氏の貢献があり、起業家たちのこうした創造性溢れる取り組みが、現在の古くて新しい碁産業を牽引しているといえよう。

5.2 日中韓の連携—(株)東洋オンラインの試み—

韓国棋院が運営するCYBER OROと並んで現在、韓国で最大級のネット碁会所である「東洋囲碁」を運営する(株)東洋オンライン（以下、東洋オンライン）の東アジアを舞台にした碁ビジネスの展開を次に紹介する。東洋囲碁は韓国棋院に所属する棋士約30名の呼びかけに対し、韓国を代表する財閥の1つである東洋グループ（Tong Yang Group）が120億ウォンを出資する形で2004年に立ち上げられ、その連結子会社である東洋オンラインによって運営されている。このネット碁会所では常時、3千～1万人程度の会員がアクセスして対局を行っており、初級者から高段者まであらゆる棋力の碁愛好家で賑わっている。また、韓国棋院に所属する棋士による音声講座や指導対局を通じて会員の棋力向上に役立つサービスを充実させるとともに、東洋グループ主催によるネット上でのプロ棋戦として、東洋証券杯、東洋生命杯という2つの棋戦を実施しており、会員はリアルタイムでプロの真剣勝負を堪能することができる。

東洋オンラインは、そうした国内向けのサービスにとどまらず、国際的マーケットへの進出を目的として2004年に東洋オンラインジャパン、2005

年には東洋オンラインチャイナを設立し、日中韓の碁愛好家がひとつのサイト上に集い、碁を通じてともに楽しめる場を提供するという試みに挑んでいる。東洋オンラインジャパンは㈱トランスコスモスと資本提携し、東洋囲碁の日本語版サイトを2004年中に立ち上げた。そこでは、言語の壁なしに日本人と韓国人が気軽に対局を楽しめるような工夫がなされており、2005年に中国版のサイト、2008年に台湾版のサイトが完成してからは、4地域の碁愛好家が碁の対局や、その他のサービスを楽しむ環境を整えている。

東洋囲碁は韓国資本の企業であるが、きつずファイブと提携し日本人会員を対象とした囲碁教室の場を提供する等のサービス向上に努め、日々会員数を増加させている。日中韓という東アジアの大きなマーケットを対象とした碁ビジネスを展開する東洋オンラインの試みは、国際化時代のニュービジネスとしての碁産業の可能性を象徴しているといえよう^(注11)。

5.3 碁を通じた街づくりへの挑戦ー北九州市における試み (TOTOカップ) ー

碁ではしばしば、ゲームを通じて得られる副次的な効果が強調されることがある。こうした効用として典型的には、碁を行うことが脳に優れた作用をもたらすほか、人間形成の上でも有効的なゲームであるという主張がなされる。また、認知症の予防やリハビリに効果的であるとされ、しばしば医療の現場に取り入れられている。

一例として東京大学では、日本棋院のプロ棋士数名を招く形で、2005年より教養科目として「碁で養う考える力」を開講している。この講義では碁の未経験者を対象に、ゲームのルールから基礎的な考え方や戦略を教授するものである。石倉・梅沢・黒澤・兵頭(2007)によれば、東京大学はこの講義を提供する狙いとして、碁を通じて、①

考える力を養う、②基本を理解したうえでそれを工夫する方法を知る、③バランス感覚を身に付ける、④大局観を育てる、⑤負ける経験を通じて思い通りにいかななくてもじっと辛抱する忍耐力を身に付ける、という効果をあげている。

また、日本棋院は2005年に、脳研究の第一人者である東北大学の川島隆太教授に委託して碁が人間の脳に及ぼす影響力を研究し、その結果を発表した。研究概要は、囲碁教室に通う子供とそうでない子供の脳機能(思考力・短期記憶力・総合的な作業力)を定期的に比較するというものであり、一定期間の碁の学習によって認知機能が向上することを確認したと報告している。事実、医療関係者の間では以前より、碁が脳の治療に有効であると認識されており、認知症患者や脳梗塞の後遺症をもつ患者のリハビリ治療として医療の現場でも時折、利用されている。

さらに、碁は、言語や世代の壁を越えて、国籍を問わず老若男女の間で楽しむことができることから、国際文化交流の触媒としても大変優れていることが指摘されよう。碁を通じた国際的な異文化交流として最も古い歴史をもつ「ヨーロッパ碁 कांग्रेस」は、日本の日立製作所と台湾の応昌期囲碁教育基金がスポンサーとして後援する形で、欧州各国が持ちまわりで毎年行っているイベントであり、トーナメント戦やプロ棋士との指導碁等を通じて親睦交流を行うことのできる場として大いに評価されている。

一般に、教育や医療といった公共財は、サービス受益者以外に対するプラスの外部経済効果が働くために公的支援を行うことが原則である。即ち、前述した碁のもつ優れた外部効果を踏まえれば、公的補助を通じて碁の普及を促進することが社会厚生を高めると経済学理論は主張する。既存の教育政策との代替性を考えれば、実際に政府が碁の普及や教育に介入することはあまり現実的ではな

いだろうが^(注12)、行政機関が民間企業・団体と共同で碁の普及活動を行うことには十分な経済合理性があるといえよう^(注13)。

北九州市では、TOTO株式会社（以下、TOTO）の特別協賛のもと、日本棋院と北九Jr. IGO事務局（主催）が「TOTOカップ ジュニア囲碁国際大会」を開催している。このイベントは、2004年から毎年行われているものであり、碁を通しての人間育成、囲碁の普及を目的としている。北九州市が掲げる「文化の薫るまちづくり」にも相応しいこの試みを以下に紹介しよう。この大会の大きな特徴の1つは、国際色豊かな点である。沖縄を含む九州各県と山口県からそれぞれ15名ずつ、それに中国（北京・上海から15名ずつ、広州・大連から10名ずつ）および中華台北（15名）から65名、合計185名の子供（3～18歳が対象）を選抜し無料招待している。もう1つの特徴は、棋力の高い者から低い者まで幅広い範囲での選抜システムを導入している点である。地域ごとに選抜戦が行われるものの、棋力に応じて、ハンデなしの無差別クラスからハンデ戦となるA（初段～5段）、B（1～5級）、C（6～10級）、D（11～20級）クラスの合計5クラスに参加者をわけ、各クラスの成績上位者3名ずつ（広州・大連は2名ずつ）が招待される。加えて、福岡県と山口県の子供達には入門・初心者を対象としたEクラスへの自由参加が認められている。TOTOカップでは、こうして集まった幅広い層の参加者が、各クラスにわかれて大会形式で技を競い合うほか、前夜祭やプロ棋士を交えた各種イベントを通じて、多様な国籍・地域の子供との文化交流を図ることができる。

経済学理論に根拠を求めるならば、行政機関が民間企業・団体と共同で経済活動を行うにあたって望ましい条件として、①マーケットが大きい、②外部性が存在する、③地域発展への貢献が期待できる、といったことが挙げられる。マーケット

が大きいことで、企業にはより大きな宣伝効果が期待でき、外部性が存在することで行政機関には経済支援を行うことを正当化する根拠が与えられる。また、地域発展に貢献することは、企業の社会的責任をはたし、かつ、自身の経営環境にプラスの効果が期待できる。こうした点で、北九州市におけるTOTOカップの試みは経済合理性の観点からも高く評価されて良いと考える。

碁を通じた街づくりの試みはまだ始まったばかりであり、TOTOカップのケースでも、行政機関の支援が必ずしも十分ではない等、課題は残されている。今後、民間企業・団体と行政機関が協力して試行錯誤することで問題点を修正し、碁の普及が地域に正の外部効果をもたらすと同時に、イベントに参加した青少年たちが東アジアの他地域への関心を深めることで、文化的に魅力のある街を形成する一助となることが期待される。

6. まとめ

従来から碁の効用に関して、①ゲームとしての魅力、②歴史文化的な価値、③脳への優れた作用、が指摘されてきたが、現代の碁の可能性はこれにとどまらない。本稿では、碁のもつ伝統的魅力、東アジアを中心とした潜在的なマーケットの大きさ、それにIT時代のニュービジネスとが融合することで、主としてネット上に新たなマーケットが日々創造されている碁産業の現状を紹介した。そこでは、これまで新聞社を媒体に、国内プロ組織が主導となって発展してきた碁産業に、ネット碁会所を中心とした新たな碁ビジネスが参入することで碁の楽しみ方がより多様になり、東アジアを舞台に経済学的に魅力のあるマーケットが形成されていることをみてきた。囲碁きつずや東洋オンラインの試みは、こうした現代的な碁産業の新たな可能性を象徴するものであるといえよう。一方

で、碁が伝統的にもつ優れた効用を前提とすれば、行政機関を通じた碁の普及活動にも一定の経済合理性が認められることを主張した。北九州市における碁を通じた街づくりの試みは、碁産業の国際的なマーケット創造が進む現在であればこそ、その効果に強い期待を抱かせるものである。

注

- (注1) 石倉(2002)によれば、地域別の囲碁人口(推定)は、中国2,500万人、韓国900万人、日本350万人、その他東アジア250万人、米国50万人、欧州22万人である。
- (注2) 先手番の優位性をなくす目的で後手番に与えられるコミ(ハンデとして与えられる架空の陣地)の大きさ等、わずかな変更点はあるものの、ルールの本質的な部分是不変である。
- (注3) 第2節の記述にあたっては、白川(1999)、中野(2002)、薬科(2008)を参考している。
- (注4) チベットやインドを起源とする説も存在するが、いづれにしても遊戯としての碁の文化が中国で大きく発展したことは確かなようだ。
- (注5) 呉(2004)で紹介されている世界最古の棋譜は3世紀、三国時代のものである。
- (注6) 2004年、日本棋院は徳川家康の近世囲碁発展への功績を認め、本因坊算砂、本因坊道策、本因坊秀策とともに「第1回囲碁殿堂」に選出している。
- (注7) 第3節の記述にあたっては、石井(2002)、薬科(2008)を参考している。
- (注8) 日本棋院と財務上独立した組織として財団法人関西棋院が存在し、大阪を拠点に約100名のプロ棋士が所属している。両機関は厳密には異なる組織であるが、両者間でプロ棋戦は統合されており、運営形態もほぼ同一であるため、本稿では、日本棋院に焦点を限定する。
- (注9) ワールドマインドスポーツゲームズ(World Mind Sports Games)は頭脳ゲームのオリンピックと位置

付けられている国際的競技大会であり、国際マインドスポーツ協会(IMSA)の主導のもと、4年に1度、夏季オリンピック直後に開催される。その第1回大会が2008年北京市で開催され、囲碁、チェス、ブリッジ、チェッカー、シャンチー(中国将棋)の計5競技32種目で世界100カ国以上の国の代表選手が金・銀・銅メダルを目指して競技を繰り広げた。

- (注10) NHK杯のようなテレビ棋戦や、一部タイトル戦はテレビでリアルタイムに放映されることもあるが、こうした対局はごく限られている。
- (注11) 日本棋院が運営する日本最大級のネット碁会「幽玄の間」でも最近、韓国資本の(株)サイバー棋院と共同運営する形で、韓国人ユーザー向けのサーバーを開設した。このような各国企業間の提携も、現代の碁産業にみられる特徴である。
- (注12) もっとも、学校教育に碁を取り入れるべきだと訴える囲碁界関係者は少なからず存在する。
- (注13) 実際、政府は、「日本と外国の文化人のネットワークの形成・強化に繋がる活動」を目的として芸術・文化の分野に携わる専門家を文化庁文化交流使として指名して海外への派遣を行い、それぞれの専門分野での講演、演習活動に対して助成を行っている。囲碁に関しても、過去に2名の日本棋院所属棋士が囲碁の紹介や実技指導、教育機関での囲碁部設立を目的として文化庁文化交流使に指名されている。

参考文献

- 石井妙子(2002)『囲碁の力』洋泉社
- 石倉昇(2002)『ヒカルの碁勝利学』集英社インターナショナル
- 石倉昇・梅沢由香里・黒澤正徳・兵頭俊夫(2007)『東京教養囲碁講座』光文社
- 呉清源(2004)『忘憂清楽集』講談社
- 白川正芳(1999)『囲碁の源流を訪ねて』日本棋院
- 中野謙二(2002)『囲碁 中国四千年の知恵』創土社
- 薬科満治(2008)『囲碁文化の魅力と効用』日本評論社