

# 世界標準を目指す新段級位制度 - 0 2

平成17年 1月 28日

ネット棋院

## 一 趣旨

世界のプロ棋士が参加するオープンな公式戦対局であれば、一般トップから囲碁入門者までの実力認定は正確に行えますが、その実力認定基準として、画期的なネット棋院段級位制度を提唱し、施行します。

[ネット棋院段級位制度](#)には大きく三点の重要な要素があります。

第一点は、世界の[プロアマ一本化](#)によるネット囲碁における実力認定の基準です。

第二点は、各段級四分割の各段級四階位制による[合理的なハンデシステム](#)です。

第三点は、棋力レベルに対応する[柔軟な昇降基準](#)により、上位レベルのインフレ段位と、下位レベルのデフレ級位に対する防止対策です。

ネット棋院が提唱する新段級位制度は、世界のゲームでも希有であり、実力差のハンデが均等に行える囲碁の特徴を活かし、世界のステータスである段級位によるハンデシステムにより、プロアマ一本化のオープンなネット囲碁の実力基準として世界標準化を推進するものであります。

## 二 ネット棋院創案の新段級位制度の内容

### 1 世界のプロアマ一本化による新段級位

技芸を競う実力の世界にプロもアマもありませんから、プロの世界とアマの世界で実力基準が異なることは好ましくありませんし、これからの世界の囲碁愛好者から歓迎されるものでは有りません。

そこでネット棋院は、プロアマ一本化のオープンな公式対局室の対局として、プロアマに差別と制限の無い段級位の昇降を行います。

### 2 各段級四分割による合理的なハンデシステム

ネット棋院創案の新段級位制度は、各段級位に4階位を設けることにより、一般囲碁界で行われてきた1段級位差の置き石1子と、プロ碁界で行われていた合理的な1段位差4分の1子を融合するものです。

これにより、一般囲碁界で行われている段級位がそのまま継承される長所と、プロ碁界で行われてきた合理的なハンデシステムの長所が活かされることから、理想的な実力基準が誕生しました。

なお、当段級位制度は点数制における3点単位に1階級を設け、これにより、3点(3勝勝敗差数)単位に1階級の昇降になりますから、点数制の合理性と完全に合致します。

### 3 棋力レベルに対応する柔軟な昇降基準

新段級位制度は、段級と階位の二元構成により柔軟であることから、段級別の昇降基準が可能であり、これにより、棋力レベルにより大きく異なる現実に即した昇降基準を設定しております。

そして、プロアマ一本化によるネット棋院段級位制度とこの柔軟な昇降システムにより、高段クラスの段位インフレと初級者クラスの級位デフレの防止が可能になります。

## 三 これまでである実力基準の検証

### 1 一般囲碁界の段級位制度の長所と問題点

日本伝統の段級位制度は、今や世界のステータスとして喜ばれ普及しておりますが、現在の一般段級位制度のハンデが1段級位差に対し置き石一子であることから、段級位の昇降に対しハンデ変更が大きすぎる問題点があります。

更に問題なことは、1段級差が定先(置き石半子)に対し、2段級位差以上が置き石一子増加になる不合理にあります。

以上から、一般囲碁界の段級位制度の実力基準には、世界のステータスとしての価値はありませんが、実対局に則さない問題点があります。

## 2 プロ碁界の段級位制度の長所と問題点

段位制度の発祥は、日本におけるプロ棋士制度の施行との同時制定によるものであり、当時はプロ棋士の実力認定のみでありましたが、そのハンデシステム（手合割り）は、現在の一般囲碁界で行われている段級位のハンデシステムとは全く異なり、完全に合理的なものでありました。

そのプロ碁界の段位ハンデシステムにはコミがありませんが、段位差により白と黒の対局比率を定めることにより、2段差定先、6段差二子であり、1段位差が置き石4分の1子であることから、現実に即したきめ細かい手合割り変動であるだけでなく、段位差によるハンデの不合理もありません。

なお、このプロ碁界で行われていた合理的な手合割りは、数年前まで行われていた日本プロ棋士の段位を決定する大手合まで継承されていたものであります。

以上から、古来よりプロ碁界で行われてきた段位ハンデシステムによる1段位差のハンデは、一般囲碁界の段級位に対し、4分の1であり、これにより合理的であったわけですが、しかし、このプロ碁界の段位制度は、段位間のハンデ差が細かすぎることから、一般者の実力基準とすれば、甚だしく多くの段級位が必要になってしまう問題点があります。

また、プロ碁界の段位制度を一般対応すると、一般者への段位対象者がいなくなるという決定的な問題点があります。

## 3 点数制の長所と問題点

前述のように一般碁界の段級位制度にはハンデシステムに問題点があることから、日本の一般囲碁界で点数制が考案され、現在の日本では主流を占めています。

点数制であれば、1勝敗に対し1点数の増減であり、1目のコミの増減であることから、極めてきめ細かいハンデ変更が可能になり実情に即します。

また、点数制であれば段級位ハンデシステムの置き石に対する不合理も解消され、合理的なハンデが行えます。

斯様に合理的な点数制であります。それには段級位が単なる形式に過ぎなくなる問題点があり、今や世界の碁界におけるステータスである段級位の価値を損なうことは看過できないものがあります。

## 4 レーティング制の長所と問題点

世界のネットゲームの実力認定基準としてレーティング制が大普及しており、ネット囲碁対局も然りです。

レーティング制は、実力差のハンデ対応が不能なチェス対局から生まれたものであり、いかなる棋力差においてもハンデを設けない互先対局による実力認定システムであります。

しかし、囲碁には、世界のゲームでも希有である合理的な均等ハンデを自ずから持ち合わせております。

即ち、囲碁では均等なハンデである置き石と更に置き石のハンデが均等割できるコミにより、実力差を正確にハンデ換算することができますので、実力差に対して、敢えてハンデ無しでの対局により実力認定を行う必要がありません。

そもそも、レーティングは人工的な計算式でありますから、それが如何に精度が高く権威があると言っても自ずから限界があり、更に、その計算式が極めて複雑であることから、誰にも理解できるものでないことも大きな問題点です。

また、レーティング制は、点数制と同様に世界のステータスである段級位が直接的に無関係であることから、段級位の権威を損なう大きな問題点があります。

以上から、囲碁には人為的かつ複雑なレーティング制を採用する必要が全く無く、むしろ、囲碁におけるレーティング制の採用は、合理的なハンデが行える囲碁の大きな特徴を潰すことに他なりません。