

## 勝負手を打つ

基本理論：地の囲い合いでは、勝てない方が勝負手を打つ



越田 正常 | Koshida Masatsune

(有)日本囲碁ソフト代表

■大阪府出身。信州大学卒。囲碁講師（アマ6段）。囲碁関西マンガ「岡目八目」の構成企画、学習ソフト「プロの碁」シリーズ、「死活アタック」、「布石定石AI」、対局ソフト「本因坊」、「囲碁初段」、「ミニ碁」、「すぐ碁が打てる」の企画・開発に携わる。インターネット上で、リアル対局場、ボード対局場を運営。著書に『パソコン&インターネット囲碁入門』（新紀元社）、『碁の方程式「基礎編」』（竜王文庫）。E-mail：igosoft@sun-inet.or.jp

## 前回までのほなし

囲碁には、確定性という特性があり、形勢が不利な場合には、「勝敗の確定」という特性によって、逆転が困難な状況になります。

## 1. 勝負手の必要性

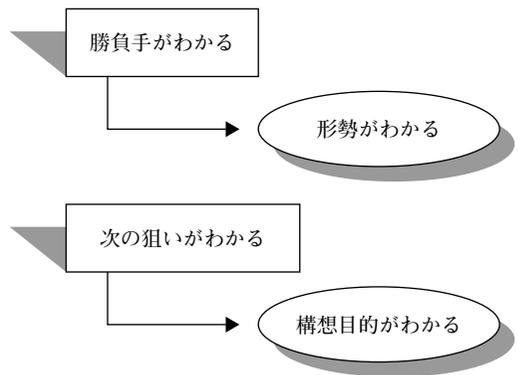
形勢が悪い場合には、形勢逆転のチャンスを探求めて勝負手が打たれますが、勝負手ではその打つタイミングと目的が非常に重要になります。ゲーム理論の視点から勝負手を考察すると、勝負手には「勝敗の確定」を遅らせるという特性があります。この特性が理解できるようになると、プロ同士の難しい対局を研究したり鑑賞したりする場合でも、両対局者が、

- ① 形勢をどのように感じているのか
- ② どのような目的や手段で、形勢の逆転を狙っているのか

がわかるようになります。

また、勝負手を研究することで、「地を囲う」より「相手の地を減らす」、または「相手の石を取る」という戦術の方が、着手効率がいいことがわかるようになります。このように、囲碁というゲームは、勝負手を中心に構想が展開されているため、「勝負手を打つことなく負けた」という事態だけは、避けなければなりません。

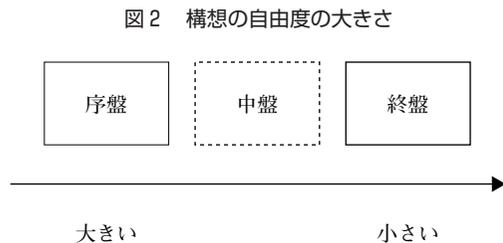
図1 囲碁理論の関連性



## 2. 勝負手のタイミング

### (1) 構想の自由度

勝負手と「構想の自由度」との間には、深い関係があります。「構想の自由度」とは、地を囲う、石を攻める、厚く打つなど、自由に構想選択ができる大きさのことですが、これは、対局がスタートした時点が最も大きく、手順が進行すればするほど減少していきます。減少の最大原因は、地として囲える「空間」の減少と深く関係し、地が囲えなくなると「構想の自由度」も減ることになります(図2)。



### (2) 形勢判断による勝負手のタイミング

「自分の地を囲って増やすだけでは、勝負に勝てない」という状況が生まれたときに、「勝負手」を打たなければならない条件が誕生します。言い換えれば、戦略として、

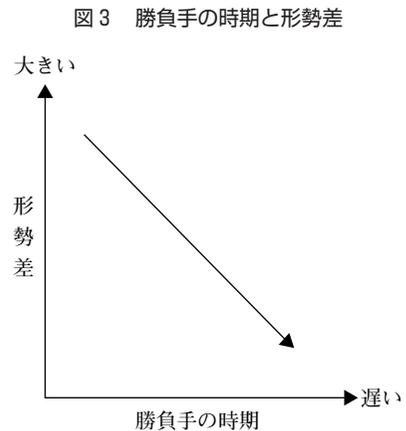
- ①相手の地を減らす
- ②相手の石を取る

ことでしか勝てない状態になったとき、勝負手が打たれます。勝負手を打つ時期は、120手から150手前あたりが多いのですが、野球で例えるのなら7回あたりの時期になります。

### (3) 形勢差による影響

勝負手のタイミングは、形勢差によっても大きく影響を受けます。形勢差が大きい場合

には、勝負手を打つ時期は早くなります。逆に形勢差が小さくなると、勝負手の時期が遅れることになります(図3)。



### (4) 高段者ほど時期が早まる

着手ミスの生まれる確率は、高段者になればなるほどその確率は低くなり、特に大きな着手ミスの確率は極端に低くなる傾向があります。そのため、高段者の方が形勢を逆転できるチャンスもそれに比例して少なくなることになります。この結果、高段者の対局ほど勝負手の時期が早まるという傾向が生まれます。特にプロ棋士の場合には、布石段階での僅かな失敗であっても、勝負に大きな影響を与えることになるため、30手を過ぎた序盤あたりからでも、勝負手が打たれる場合もあります。

## 3. 形勢差と勝負手の関係

### (1) 形勢が不利な場合(勝負手を打つ)

形勢が不利な場合であっても、勝負という視点からみると、相手より一目でも多ければ勝ちとなるため、その形勢差によって勝負手の戦略は変化します。