

手順進行と構想条件

基本理論：構想の優位性は、戦いで生きる効率を高める
戦略によって生まれる



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：igosoftware@sun-inet.or.jp

1. 構想条件とは

構想条件は、手順進行に関連した「制約条件」と「着手効率」から4つの段階に分類できます。

(1) 第一段階：可能性の条件「地の可能性を保持する」

第一段階では、「構想として、効率よく戦える環境を作ること」が第一の目的となります。「地の囲い合いで勝てる」状態を優先する戦略、つまり、「地の可能性」の主導権争いが、序盤の戦略目標になります。序盤において、「地の可能性」という価値が重要なのは、一手で地となる可能性の大きさは、空間の広さに比例し、盤上の石数が手順進行とともに増加し、それとともに空間が狭くなると、その価値が小さくなるためです。また、「地の可能性」の価値は、減少スピードが増加スピードより大きいという特性があります。

このため、序盤での「地の可能性」の大きさの差が、中盤以降の「戦いにおける優位性」

に大きく影響することになります。具体的な着手としては、

- ① 自分の可能性を広げ、相手の可能性を制限する
- ② 相手の厚みの働きを制限する
- ③ 自分の弱点を補強する

この3つのことを考えながら、布石での構想が展開されていきます。

図1は、王座戦第1局の実戦棋譜ですが、黒1の手順から勢力図がどのように変化したかをみることで、序盤での「地の可能性」の変化と増減がいかほど大きいかわかります。

黒1と一手打たれるだけで勢力図は大きく変化し逆転します(図2、3)。カッコ内の数字は、石が既にとられた、アゲハマの数です。

図4は、白2と打たれた状態です。また勢力図が逆転しています。このように、一手ごとに逆転を繰り返しながら、本格的な中盤の戦いがスタートすることになっていきます。

図5は、本格的な戦いの始まる直前の勢力図です。次に黒7と打って戦いが始まります。

図1 王座戦の第1局

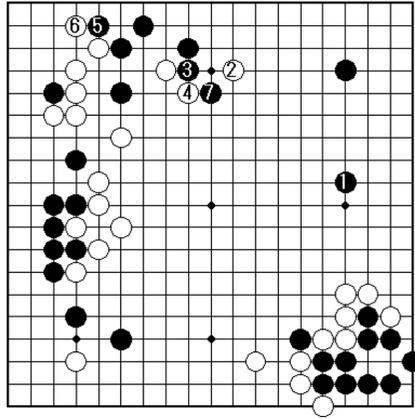
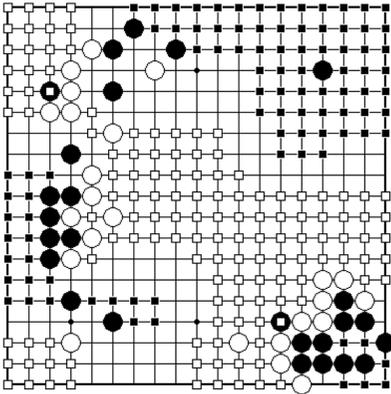
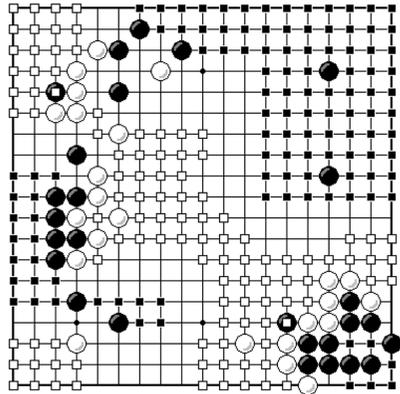


図2 黒1と打たれる前の勢力図



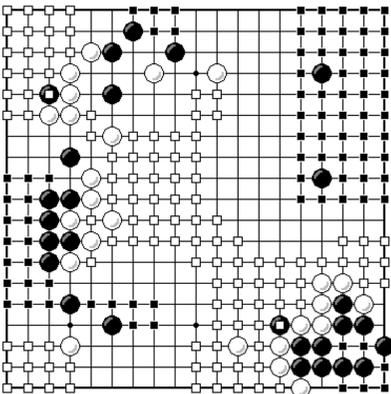
黒：96、白：135（アゲハマ黒：3、白1）

図3 黒1の時の勢力図



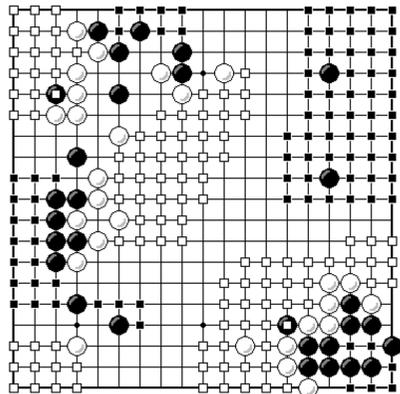
黒：114、白：109（アゲハマ黒：3、白1）

図4 白2の時の勢力図



黒：85、白：114（アゲハマ黒：3、白1）

図5 白6の時の勢力図



黒：89、白：108（アゲハマ黒：3、白1）