

着手評価（本筋と俗筋）

基本理論：着手評価は、次の狙い手の有無によって大きく変わる



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：igosoft@sun-inet.or.jp

1. 着手評価の困難さについて

着手評価を正しく行うには、戦いが完全に終わった状態でないと、その手が良い手かどうかを正しく判定することができません。ところが、囲碁での戦いは、一つの戦いから次の戦いへと連続しながら続くことが多く、戦いが一時停止することはあっても、終盤の寄せの段階にならないと、戦いが完全に終了することはありません。このことが、着手評価を大変難しくしている最大原因といえます。

(1) 「悪い手」はわかりやすい

着手を評価する場合、「良い手」より「悪い手」を評価する方が、簡単になります。「悪い手」の場合は、石が取られるなど、部分的に戦いが終了することが多く、また、終了までの手順も短くなる傾向があるためです。他方、「良い手」の場合には、全局的な戦いとして続くことが多く、手順も長くなることからその評価は困難になります。

「良い手」の評価が難しくなるもう1つの理由は、定石などの部分的な評価は互角になる場合が多く、そのため全局的な評価の差が問題になるのですが、この全局的な評価には、できあがった形が今後の戦いにどれだけ活用できるかが評価基準になり、この活用予想が大変困難なためです。

(2) 読み切りの場合の例外

着手評価においては、目的達成の確定性も重要な要素になります。つまり「読み切りが可能」な状態かどうかで、その評価は一変し、読み切れている場合には、強引に相手の石を取るような手であっても、最善手となることがあります。この読み切りの能力は、対局者の棋力に関係するため、読み切りの能力が足りない場合には、このような「良い手」を見つけないことができないだけでなく、しっかりとした検証なしに直感で打つと、「悪い手」になることになり得ます。

(3) 囲碁学習の基本姿勢

このような着手効率の特性があるため、囲碁の学習では、「良い手を学ぶ」のではなく、「悪い手を打たないために学ぶ」ということになります。そのため、手筋などの最善手が実戦で現われることはほとんどありません。相手も自分も手筋の知識があるという前提で対局が進行するため、もしそれを知らずに強引な手を打って、相手に手筋で反撃されると、一気に形勢が悪くなるためです。このような理由から、手筋を学ぶ目的は、「相手に強引な手を打たせないために勉強する」ということになります。

2. 本筋と俗筋の違い

囲碁には、完全に読み切れる状態の練習問題として、手筋の問題、本筋と俗筋の問題などがあります。戦いにおける最終段階でよくできる構図の問題として出されています。最終段階になると、必然の手が続く状態になっ

ています。本筋とは、最高の石の働きのある手順をいいます。読み筋の評価として、本筋は「良い手」、俗筋は「悪い手」という評価になりますが、この評価基準の違いについて、次に説明したいと思います。

なお、以下の例題は、昭和53年に出版された『別冊月刊碁学』の「筋の善悪玉手箱」から引用しています。

(1) 例題1：封鎖

図1は、封鎖についての例題です。黒は一手目に黒Aと打つ手、黒Bと打つ手があります(図2)。その違いについて考えてみます。

図3は、黒Aと打った俗筋の手順図で、図4は、黒Bと打った本筋の手順図です。図4は図3に比べて、黒が白の周囲を完全に封鎖しているという違いがあります。このため、図4の方が石の効率が良いということになります。また、一般的に本筋の方が、戦いが停止するまでの手順が長くなる傾向があります。

図1 例題1：封鎖

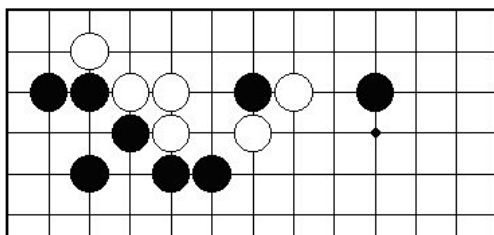


図2 黒の候補手

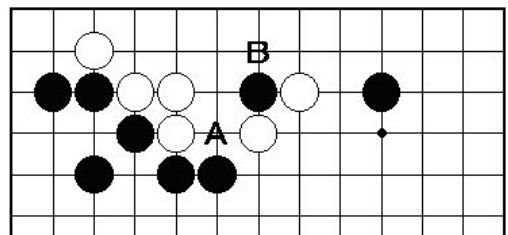


図3 俗筋の手(黒A)

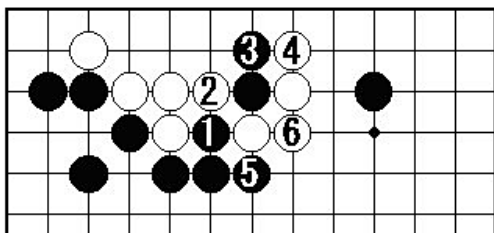


図4 本筋の手(黒B)

