

囲碁理論の入門書 6の公理と20の法則 企画趣旨

囲碁をせっかく始めたのに、解らない難しいという声をよく聞きます。その原因の多くは、囲碁にはどのようなゲームとして価値感や考え方がありたいのかを知りたいのに、それを知るためには、予備知識があまりにも多く必要であり、その知識がなければ碁が打てないと思っておられるためです。つまり、上達を急ぐあまり、囲碁の楽しさではなく、囲碁の難しさばかりに出会うことになってしまっています。

この本の目的は、囲碁ルールを教えることではないので、その説明は付録として最小限の掲載になります。そのため全くの入門ではなく、最小限の知識としては、囲碁には、

- 1 石を取るルールがある、
- 2 勝敗は盤上の地の大きさで決まる。
- 3 スタート時点では盤上に石がない
- 4 一手ごとに盤上に黑白交互に石が増える。

この程度のことが解っている人への、囲碁理論の考え方を教える入門書になります。

この本で学べることと工夫。(囲碁理論の体系と関連)

この本の中で学べることは、次の手を考える場合の

1. 着手価値としてどのような考え方があるのか
2. 着手価値がどのように変化し、どのような順序で思考されているのか。
3. 選択には、どのような前提条件が必要なのか。

を解り易く説明し、考え方の重要性によって、幹 枝 葉の部分との関連を知ってもらうことができます。また、碁盤による豊富な参考図だけでなく、イラストを数多く使うことで、その内容をイメージ化することを容易にしています。また、必然の流れがこうであるという手順説明ではなく、効率の法則にもとづく石の流れとして理解していただける工夫がなされています。

囲碁上達との関連

入門者や初級の方にとって、囲碁の学習では、どこにどのように打つのかの参考書は数多くあるのですが、実はそれ以上に大切な学習は、

1. その手がどのような目的で打たれ、
 2. その目的を達成できるまでにどのような障害があるのか
 3. その障害を乗り越えるには、どのような考え方があるのか
- を知っていたことで、囲碁上達の過程が徐々にではありますがわかってくるからです。つまりこの本は、囲碁の次の手を考えるための手引書であるため、この本を理解することで、
- 1 高段者やプロが何故その手打つのかの意味と目的がわかるようになる。
 - 2 自分で最善手を見つけることは出来なくても、有段者の打つ手をみて学ぶことができる
- ようになります。このことで、高段者やプロの碁を鑑賞することで、上達できるとなっていたいただきたいと思っています。

<付記>

死活やセキなどの囲碁の詳細なルール必要ありません。囲碁のルールを十分に知らない人のために、囲碁がどのようなゲームかを説明は、文章の中でも簡単には説明していますが、どのように打つべきかのテクニックについて説明していません。

囲碁ってどんなゲーム

A) 囲碁のゲーム特性...

どこにでも打てる自由性の大きいゲーム。...でも構想には制約がある。

囲碁は、禁じ手以外ならどこにでも打てるため、選択や構想の自由性が非常に大きいゲームといえます。しかし、実際はそうではありません。打った石が取られると大きな損失が生まれるため、「生きなければならない」という制約があり、このため手順が30手ほど進行すると、構想として制約が生まれ、着手に制限が生まれ、先手後手という必然性が生まれ、このことによって地を囲うことに効率差が生まれ、形勢が大きく傾くことがあります。

図 1 ここで手を抜いて他に打つと、この石が取られる。(イラスト図1-1)

図 2 この石が取られる、勝負が逆転する。(イラスト図1-2)

図 3 逆転すると、負けが確定する。(イラスト図1-3)

<石が取られるルールの説明>付録

石が取られるとは、盤上から石が取り上げられ、盤上から石がなくなることです。石が取られると、勝つことが難しくなるので、取られないように打てることが「読みの基本」になります。石が取られた状態です。

1. 図F1-4 この状態は石が死んだ状態です。...
2. 図F1-5 この石が取られない生きた状態になるには、もう一手余分に黒石が必要になります。
3. 図F1-6 石が囲まれた状態になっても、この石は取られた状態になります。

(1) 黒が手を抜くと、黒の大石が取られ負ける。

間違った黒の打ち方

図1-1 ここで手を抜いて他に打つと、この石が取られる。(イラスト図1-1)

正しい黒の打ち方

白1で黒2と打つと、右上の黒は生きるため、黒石は取られない。
この場合は、黒の勝ちになる。

このように、3つ以上の大石が取られると、負けることが多いため、
読みの基本は、盤上に打たれた石が、取られないように打つことを基本にしている。

(2) 中盤から終盤になると勝負が確定する。

囲碁の勝負は、序盤は変化が多く、黒白とも地になる可能性の場所が大きいのですが、中盤から終盤になると、
まだまだ打てる場所があるのに、勝負が決まってしまうことがよくあります。このような特性を、勝敗の確定と
いいます。図6は128手、図8は

白の が最終手で、182手目まで進んだ図です。図2の形勢図が図3になります。

黒地 が66目で白地 が125目で、白が優勢です。

白には取られそうな石がありません。このあと黒白が打てる場所は図3でマークのついていない場所だけになっ
ています。このため、黒がいくら頑張っても、逆転ができない状況になっています。

このように、打つ場所があっても、勝てない状況になることを、「勝敗の確定」現象といえます。

囲碁には、このような特性があります。

これが 228手まで進行した図です。形勢の差は変化してません。

これも 別の対局です。白124手まで進行した図です。

これが 終局の225手までの進行図です。やはり形勢差があまり変化してません。

このように120手を過ぎると、勝敗の確定がおこりやすくなります。

(3) 勝負手を打つ

負けの勝敗が確定しないようにするために、形勢が悪くなった方が、勝負手を打つこととなります。

図1-2 この石が取られる、勝負が逆転する。 (イラスト図1-2)

図-1-3 逆転すると、負けが確定する。 (イラスト図1-3)

<石が取られるルールの説明> 付録

石が取られるとは、盤上から石が取り上げられ、盤上から石がなくなることです。
石が取られると、勝つことが難しくなるので、取られないように打てることが「読みの基本」になります。
石が取られた状態です。

4. 図F1-4 この状態は石が死んだ状態です。...

5. 図F1-5 この石が取られない生きた状態になるには、もう一手余分に黒石が必要になります。

6. 図F1-6 石が囲まれた状態になっても、この石は取られた状態になります。

石が取られる危険がいつもあるゲーム。...でも完全に生きる手がなかなか打てない。

囲碁は、手抜きをすると石が取られるという危険性がいつもつきまとっているゲームといえます。このため、

石が取られないように、先手で生きることが重要なゲームになります。同じ生きるでも、目を作って生きる手は後手になり、必要な手であっても、なかなかゲームに勝てないことになります。

図1 ここで手を抜いて他に打つと、この石が取られる。

図2 そのために、取られないためには、生きる手が必要になる。

図3 単純に生きる手は、効率がわるい。

図4 効率のいい手は、生きた後に攻める狙い工夫する。(先手や利筋を工夫する)

図5 完全に生きてると判断したら、手を抜いて大場に打つ。

図6 弱い石を攻めることで、完全に生きれると、効率がいい。

<切断と連結>...付録

切断は石が2つグループになっている状態。切断した相手の石が取れると石は連結し1つの石のグループになります。

図7 この状態が石が切断されています。

図8 この状態が石がつながっています。

図9 分断された2つの石のグループ

石の連結には、

- 1 完全に連結した状態
 - 2 利筋の関連によって連結した状態
 - 3 勢力地や確定地によって連結した状態
- の3つの状態があります。

<石の分断と死活>...付録

石が2ついに分断されると、その各々の石のグループごとに生きることが必要になります。このため、分断されないように注意することが必要であり、分断すると新たに「生きるなければならない」という条件が生まれることになり、分断された方は不利になり、分断した方は有利になります。ただし、分断しても分断した石が取られると、かえって相手の石がつよくなり、分断以前より状態はわるきになります。

<例外>

分断した石が取られても、相手の石が一塊の団子状態にできると、有利になる場合があります。

眼を作って生きる手や守りの手はいい手にならないゲーム...でも次の狙いがあると、いい手になります。石が取られないように守る手は必要な手ですが、単に守る手はいい手にはなりません。守った後に、相手の石をとる可能性が残っているなど、次の狙いが残っている場合には、守る手もいい手になります。また守る場合にも、相手からさらに攻めの狙いが続かないように、一手でしっかり守ることが大切です。

図1 この手を打たないと石が取られるが、逃げるだけの手になるので価値が小さい。

図2 この石が逃げると、ここに断点ができるので、この石は逃げる価値が大きい。

図3 この石が逃げると、相手は生きる手を打たないといけないので、逃げる手が先手になる。

図4 封鎖されても目を作れば生きられるが、生きる手は効率がわるい。そのため、封鎖されないように打つ。

先手をとって大場に先行すると形勢がよくなるゲーム...でも 連続して攻められると形勢が悪くなる 相手が攻めて来ても反発しながら守れることが必要になります。守る必要がないと判断した場合には、守らないで大場などに打つことがいい手になるゲームになっています。大場に打つことで、自分の確定地の可能性が保持でき、また相手の地になる可能性を大きく減らすことができます。しかし大場に打つには、弱い石があると攻められる危険性があり、特に連続して攻められると、大きな地になったり、石が取られる危険性が一気に膨らむため、相手から攻めらる用心を検討し、そのこととの損得をはかって、大場に打つことになります。

図1 この手を打たないと石が取られるが、その後の次の狙いがないので、手を抜いて大場に打つ。

図2 この手を打たなくても、石が取られことはないが、その後、連続して攻められるので守る。

図3 この石が取られると、相手の石が完全に生きてしまい、その後攻めることができない。
そのため、攻めが続くように逃げる。

連続のイメージ説明...付録

あたり、あたりの連続シチュウ。
打って返して石をと取る。

相手の石を取るうしても、なかなかとれないゲーム...でも 連続して攻められると形勢が良くなる。相手の石を取る手は、効率のいい手なのですが、ゲームとしては互いに「生き生きの別れ」つまり取られない状態に落ち着くように手順が進行します。このため無理に取るうとする手を打つと、相手からの反撃によって反対に取られるケースがよくあります。特に取るには、ダメをつめるつまり、取れるまでの手数を短くする手が必要なため、ダメをつめると自分の石も取られたりやすくなるのです。このため、攻める場合には相手の石を取る目的以外に、先手を連続して打つことで、自分の弱い石を補強する。また地になる効率を上げるために、相手を取るぞと手抜きさせない状態、また反発させない状態にすることが、攻める目的になっています。

図1 逃げようとする石を追いかけても、取ることはできない。

図2 互角の戦いは、黑白どちらの石も生き生きの結果になることが多い。

図3 2つの弱い石があり連続して攻められると
単独なら取られない石でも取られることがある。

図4 連続した利筋があると、生きれないと思っていた石でも、生きることがある。

図5 連続した手が打てると、大きく確定地を囲うことができる。

地を囲うとしても、なかなか確定地にならないゲーム...でも、先手で連続して打てると大きな地になる。囲碁での勝敗は、地の大きさで競います。しかし、序盤や中盤での対局中は、地を囲うとする手は、相手からの打ち込みで邪魔をされ、なかなかしっかりした効率のいい地にはなりません。また、単純に地を囲う手は、相手の石を攻めながら自分の弱点を先手で守る手に比べ、着手効率が悪いので、単純に地を囲う手で、形勢が有利になることはありません。そのため、「攻めながら地を囲う」また「戦いながら自然に地になる」などの工夫が必要になります。

図1 地を囲う手を打っても、打ち込みの狙いがり、地にならない。

図2 単純に地を囲う手を打っても、攻められる損になる。

図3 攻めながら、弱い地を先手で安全にする手は、いい手になる。

図4 攻めながら、地を囲う手も、効率のいい手になる。

以上が、対局における基本戦略の着手価値の大きさについての考え方になります。実戦でどのように打つかは、場面の状況によって多少違ってきますが、序盤から終盤まで、このような一貫した効率論としての「いい手」「悪い手」の考え方があります。また、効率が「いい手」か「悪い手」かの最終判断には、戦いで正確な読みの能力を戦いで必然の石の流れとしての手順がどうして生まれるのかの理由を理解することが必要になります。このため以下の章では、必然が生まれる理由についてもう少し詳しく考えてみたいと思います。そして、この必然性の中から着手効率また構想としての効率がどのように生まれるのかを説明していきたいと思います。

2. 囲碁理論の公理

A) 手順進行によるゲーム理論としての三大公理
 囲碁では、手順の進行によって不可逆におこる事象があります。

公理1 可能性が減っていくゲーム。
 盤上に石数が増えるほど、一手で地として囲える可能性が減っていきます。これに関連して、地を囲って生きる可能性も減っていきます。

図1 これは序盤での勢力図の様子です。

図2 白の打たれると黒地の可能性は一気に減ります。

図3 白に打たれると白地の可能性は一気に減ります。

図4 終局になると、互いに可能性の減少はゼロになります。

公理2 確定性が増えていくゲーム。
 盤上に石数が増えるほど、勢力地が確定地やダメ場に変化していきます。また連結ポイントも増加し、切断されにくくなり、石が生きることで、全体に取られない状態に変化していきます。

公理3 危険性の増大と消滅がおこるゲーム。
 公理1と公理2から、石が取られる危険性が完全に生きた状態になりまで、石が取られる危険性が大きくなり、その限界に到達すると、完全に生きる手が打たれ、石が取られなくなる状態に変化します。このように石が取られる危険な状態が生まれては消滅するという事象を繰り返しながら、手順が進行していきます。

B) いい手や悪い手が生まれる理由

公理4 一手では、目的が達成できない。
 囲碁における「いい手」や「悪い手」の着手評価では、その着手目的が達成できる可能性の大きさによって評価されます。その理由は、着手評価として、「石が取られると意味がない」ためであり、そのためには「石が完全に生きた状態になる」ことが必須条件となるのですが、このような状態が一手で完了するがほとんど起きないためです。

公理5 構想実現には、相手から邪魔されない前提が優先される。
 地を囲うという着手評価も、地を囲うとするとその構想が最大効率となる場合には、相手からの邪魔が入ることになります。このため最大効率の目的が達成できないという事態になり、構想として効率が一気に低下することになります。このため、構想を出来ない状態を作ることが、効率のよい構想実現にとって不可欠の要件になります。

公理6 先手になる理由は、勝敗の確定性から生まれる。

C) 強くなるための3つの条件（効率の原理）

公理7 生きることが上手くなると強くなる。

公理8 次の狙いがわかると強くなる。

公理9 攻めが連続できると強くなる。

3. 囲碁の基本用語とその考え方

A) 盤上が変化する。

- 質問1 布石って、どうして生まれるの...布石は、戦い有利にさせる陣形
 質問2 序盤、中盤、終盤、寄せはどのように区別するの
 質問3 寄せってどうして。そう呼ぶの

B) 戦いが生まれる。

- 質問4 戦いは、どうして生まれるの
 質問5 石が取られるのは、どんな場合
 質問6 ダメズマリはどうしていけないの
 質問7 攻める手はどんな手 攻めるとどうして得なの
 質問8 確定地とは、どのような場所をいうの

C) 良い手と悪い手の評価

- 質問9 「空き三角」はどうして愚形なの
 質問10 急場と大場はどう違う
 質問11 どうなれば、形勢が有利と判断する。

D) 勝ちきる。読みきる。

- 質問12 勝敗の確定ってどんなこと
 質問13 勝負手ってどんな手、そうして打たれるの。
 質問14 勝ちきるってどういう意味。

E) 手順の法則と石の流れ。

- 質問15 読みにも、法則があるの。
 質問16 石の流れはどうして生まれるの
 質問17 制約条件とは何

4. 戦いでの効率

A) 返し技とテクニック

- 法則1 打ちすぎに対する返し技として、手筋がある。
 法則2 ダメズマリになると、攻め合いに負ける
 法則3 2目にして捨てると効率がいい。
 法則4 石を取らせることで、かえって得をする場合がある。

B) 戦略と戦術と構想

- 法則5 地を囲うとすると邪魔される。
 法則6 先に逃げる手を打つと、取られることはない。
 法則7 効率よく生きることが、最も難しい。
 法則8 効率よく生きるとは、戦いによって達成できる。
 法則9 戦いでは、効率よく生きることが優先される
 法則10 互角の戦いは、「生き生き」か「振り変わり」で収まる。

C) 構想の効率

- 法則10 先手をとると、有利な場合が多い。
 法則11 可能性がなくなることで勝敗が決まる。
 法則12 死んだ石でも、攻め取りで活用できる。
 法則13 相手に構想を決定させることで、自分の最善手がきまる。
 法則14 先手が連続すると、一気に効率がよくなる。

D) 特性によって生まれ効率の法則

- 法則15 邪魔する方が、構築する方より効率がいい。
 法則16 序盤において、自分だけが得するという手はない。
 法則17 相手の狙いがわかると、勝てる。
 法則18 単純に生きる手は、効率が悪くて打てない。
 法則19 戦いの目的は、生きる効率を高めることにある。