

2 構想の手順

構想の手順は、互いに「地の囲い合いでは勝てない」状況を作る戦いから計画します。

(1) 制約条件と順序

制約の項目には、「地の制約」「生きの制約」「構想の制約」「着手の制約」があり、

- ① 序盤では、相手の勢力地を減らす。
- ② 中盤では、相手を生き難くし、「天元の戦い」と「絡み攻め」を想定した戦いの準備をする。
- ③ 終盤では、戦いによって得られた「先手の権利」によって、効率よく地を囲う。

(2) 勝負所の推定

「構想の制約」では、中盤以降の戦いでの最大争点となる「天王山の戦い」の場所がどこになるのかが問題になるのですが、この想定は、「地の制約」「生きの制約」によって、自然に徐々にその場所が絞られ、限定されていきます。

(3) 理想形の阻止

相手が理想形を作ろうとすると、互いに相手の理想形を阻止する「制約の争い」が起こります。構想においては自分から理想形を作ることより、相手の理想形を阻止する事が優先されます。

(4) 捨石の活用

捨石の活用は、非常に重要な能力になります。

その内容と効果とは、相手に

- ① その石を取らないと戦いに負ける。
- ② 石が生きられない。
- ③ カス石を取らせる。

ことを強要することで、相手が完全に捨石を取り切るまでの間、数多くの利き筋の手を入れることにあります。

3 「攻める」意識を重視する

(1) 確定率を重視する

構想において、「大場より急場」という重要な考え方があります。

この考え方が生まれる理由は、

式 地の大きさ = 勢力地 × 地の確定率
において

勢力地の大きさを第一に優先するのではなく、「地の確定率」を優先するからです。地の確定率は、急場となる「死活」の戦いから生まれる「先手」「利き筋」「制約」の影響を大きく受けるからです。

(2) 「攻める」ことで効果が増す

戦いの成果は「攻める」という手段と意識に大きく影響されます。相手の構想を「攻めながら制約できる」かが、勝敗ポイントになります。

相手の石を攻めるには、攻める前の準備として、自分の石を強くする必要があります。この準備が「地の制約」「生きの制約」という戦いになります。相手の手抜きに対しては、次の狙いを明確にすることで対応します。

攻める手順と成果

攻めるという一連の動作は、

- ① 相手の地の可能性を制限する。
↓
- ② 相手の生きを制限する。
↓
- ③ 相手に石が取られと負けるという必然の状況を作り、
↓
- ④ 相手に生きる手を強要し、(生きなければならないという
効率の悪い手を打たせること)
↓
- ⑤ 相手からの反発力を制限し、(切断の危険を減らす)
↓
- ⑥ 相手のインサイドに地を囲う(自分の味方の多い空間をさら
に囲う)という、地の確定率の低い手を受けさせると同
時に、
↓
- ⑦ 自分は、空間の広いアウトサイドに打てる。
↓
- ⑧ 地の確定率の大きい手が打てる。

4 構想の変更

構想の変更は、止むを得ずおこなう行為であって、基本的には、「形勢を悪くすることが多い」ことを知っていなければなりません。そのため、「構想ミスの修正」「構想確定による修正」「形勢による修正」の3つの事態が生まれた時に行われます。

(1) 構想ミスによる修正

自分が構想ミスをした場合には、その損害を最小限に減らす修正が必要になります。相手が構想ミスをした場合は、相手の損失を最大限にする追求が行われます。

(2) 構想確定による修正

部分的な戦いの結果、「死活」、「厚みの生成」、「確定地」などが確定すると、その確定に応じた変更が行われることがあります。この部分的な変更は、囲碁では必要不可欠な修正といえます。

(3) 形勢判断による修正

形勢判断の結果によって、3つの変更を行います。

① 形勢が有利な場合（確定重視）

無理をせず、自分が勝ちきれぬ状態であれば、失敗しない手を選択し、相手から勝負手を打たせない。

② 形勢が悪い場合（逆転重視）

もっとも難解で変化の多い勝負手を選び、相手のミスを誘い、逆転を狙う。

③ 形勢互角な場合（狙い重視）

「次の狙い」や「難解な戦いを想定した構想」を重視する。

1 構想としての戦いの優先順序

法則1 形勢差を有利にするには、
攻めの戦いが絶対条件になる。

法則2 守る手、受ける手では、
形勢差を有利にすることはできない。

2 手抜きへの反撃

手抜きされた場合には、

- ① 攻めることで利益を得る。
 - ② 手入れさせることで、その損失を相殺する。
- の2つの攻撃力が必要です。

3 戦いでの効率

- ① 関連した複数の見合い条件による戦い。
 - ② 絡み攻め、もたれ攻めによる戦い。
 - ③ 1手差の攻め合いによる戦い。
- 結果、生き生きの別れ、振り変わりとなる戦い。
- ④ 厚みを優先させる戦い。
 - ⑤ 石を取ると不利になる戦い。
 - ⑥ 地を囲うと不利になる戦い。
 - ⑦ 互いに相手の構想を制限しあう戦い。
 - ⑧ 隠れた中央、天元付近の戦い。(中原の戦い)
 - ⑨ 手抜きや反発を重視した戦い。
 - ⑩ 攻めながら守ることを意識した戦い。

5 構想力の評価値

構想力の評価は、構想の自由度の大きさを評価されます。構想の自由度は、「制約する力」と比例し「石を取る力」が「制約する力」に変換されます。

(1) 相手の構想を制約する

構想では、相手の構想を阻止することが優先され、阻止によって自分の構想を有利にすることになります。このため「制約する力」が大きいほど、構想力が大きいことになります。形勢差も、部分的な戦術や戦いの結果、「互角」であっても、全局的な制約力の差によって、生まれると考えています。

(2) 捨石によって制約する

捨石を活用する能力も、非常に重要になります。捨石の力の効果は、構想の選択肢を2倍に広げるため、構想の自由度は飛躍的に大きくなります。捨石の効果は「地を囲う」ことのために必要な手数より小さいことから、達成できる確率も大きくなります。

(3) 手抜きできる能力

手抜きの判断力は、非常に重要な構想力であるといえます。手抜きできる力は、自分の石が取られても、他に打った石の働きが勝ると判断できる場合に限り、手抜きが選択実行されます。「手抜きの力」と「攻める力」は攻守の関係であり、「攻める力」「捨石」などの力と比例する関係になります。

1 構想力の評価

- ① 攻めながら守る。
- ② 勢力地を確定地に変化させる。
- ③ 絡み攻め、中央の戦いの能力。

2 攻める能力…可能性（攻撃力）

攻めるとは、勝つ可能性を増大させる基本動作であり「攻めないと勝てない」という第一法則があります。

(1) 積極的な攻め

- ① 相手の地を狭める。(構想の制限)
- ② 相手の眼形を奪う。(生きの制限)

(2) 堅実な攻め

- ③ 相手の無理手を誘う。(手を強制する)
- ④ 相手の形を崩す。(反発の阻止)

(3) 予想する能力

戦った結果、地になる相対的な増減が、優勢になったことを数量的に計算できる能力。

3 守る能力…危険性（守備力）

守るとは、危険性を減らす動作をいい、守りには、「相手のミスを含めながら守る」積極的な守りが重要です。

(1) 基本の検証能力

- ① 相手のミスを、100%咎める能力。
- ② 手抜きしない石は、絶対に取りられない。

(2) 積極的な守り

- ③ 相手の悪手を咎める。(効率利益)
- ④ 捨石にする、取らせる、囲わせる。

(3) 消極的な守り

- ⑤ 自分への制約を排除する。(反撃する)
- ⑥ 悪手、緩手を打たない。

第2節 構想の条件

構想では、特殊な場面としての戦略や戦術を効率として利用しますが、それは、構想のための道具であるといえます。

法則 構想では、相手への阻止行為や、生きる効率を競っている。

1 構想条件とは

構想の条件としては、手順進行と関連した条件と効率から、4段階に分かれます。

(1) 第一段階 可能性の条件

第一段階の序盤での構想としては、「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。

- ① 地の囲い合いで勝てる状態にする。
- ② 攻めるターゲットを作る。

この2つの主導権争いを行うこととなります。

序盤では「地の可能性」という価値が、空間の広さに比例するためもっとも大きく、手順が進行するにつけ、一気に小さくなります。

この「地の可能性」の減少が、中盤以降の「戦いの優位性」に大きく影響することとなります。

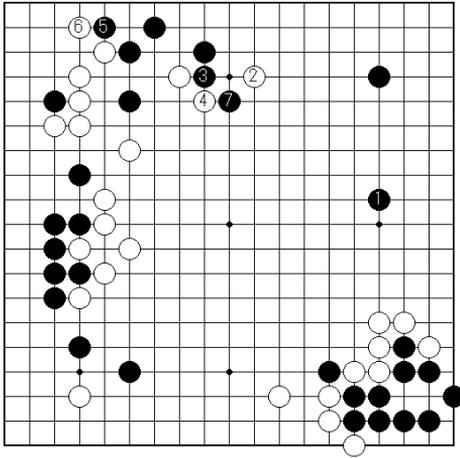
具体的な着手としては

- 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。

など3つのことを考えながら、布石が構築されていきます。

図1は、王座戦第1局の実戦棋譜ですが、右に開いた黒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、「地の可能性」の増減がいかに大きいかがわかります。

図1 王座戦の第1局



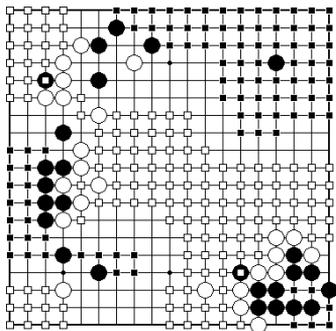
アゲハマ 黒：3 白：1

第5章 構想する

図2が、右辺に黒1と打たれる前の勢力図です。

さらに、黒1と一手打たれただけで、勢力図は大きく変化し逆転します。(図3)

図2 黒1 打つ前の勢力図



黒 : 96 < 白 : 135

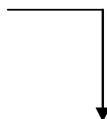
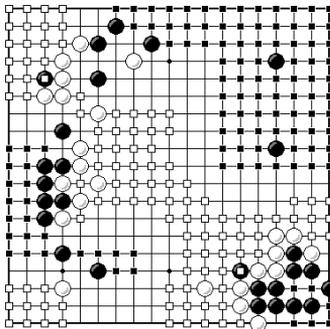


図3 黒1 打った後の勢力図

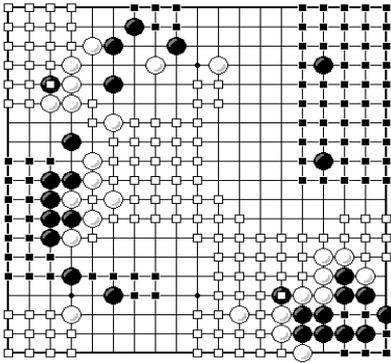


黒 : 114 > 白 : 109

図4は、白2と打たれた勢力図です。形勢が逆転しています。このように一手ごとに逆転しながら、中盤の戦いが進行します。

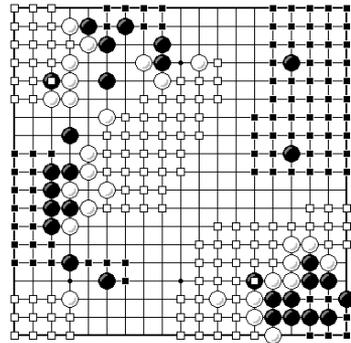
図5は、白6が打たれた本格的な戦いの始まる勢力図です。次に黒7と打たれて戦いが始まります。

図4 白2の勢力図



黒：85 < 白：114

図5 白6の勢力図



黒：89 < 白：108

第5章 構想する

(2) 第二段階 生存の条件（生きの効率を高める）

第二段階では、「生きの状態」をいかに効率よく確定するかが構想の中心になります。完全に生きた状態になると、構想のための制約条件がなくなり、「構想の自由性」が飛躍的に高まります。

戦いででの制約による影響と、石の流れは

- ① 打った石は、取られないように生きる方向で進行する。
- ② 大石や要石が取れないように進行する。
- ③ 相手より先に自分の石が生きられる手を優先して工夫される。という構想条件を満たしながら進行することになります。

図6は、黒◇の61手目の手から、本格的な中盤の戦いになりました。

図6 黒◆（61手目）から戦いが始まる

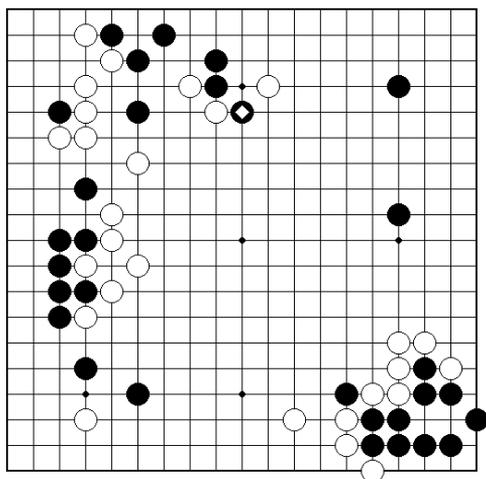


図7は、黒◇の109手が打たれた状態で、戦いが一段落しました。一段落した状態とは、盤上にある黒白の全ての石がほぼ生きた状態となった時に、戦いは一段落になります。このように相手より先に、そしてより働きのある生き方ができるかの戦いが展開されているのです。このように、中央での戦いが始まるとほぼ完全に生きるまで50手近くも戦いが続くことになります。

図8は戦いが一時中断した勢力図で、形勢は「白ややよし」の状態になっています。

図7 黒◇（109手目）で中断になる

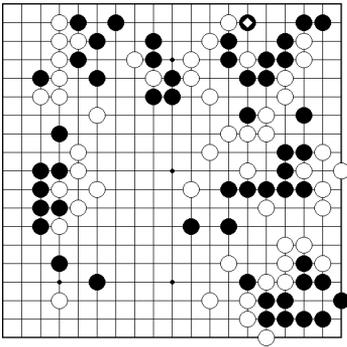
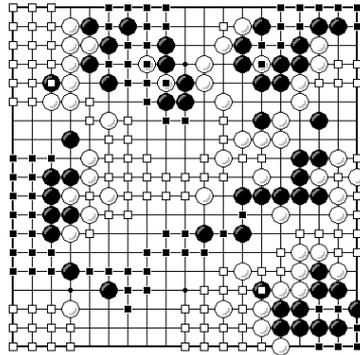


図8 図7の中断時の勢力図



(3) 第三段階 戦いの条件（攻めながら守る）

第三段階では、単に生きるのではなく、戦いながら「生きる」ことが構想条件となります。つまり攻める手段によって、効率よく生きることを達成することになります。つまり戦いにおける効率を考慮しながら打つことで、生きる効率を高めることになります。また、戦いにおいて単に守る手は、相手から「手抜き」される危険あり、効率の悪い手になる危険性が高いことから、攻めながら守るというテクニックと工夫が必要になります。

このために

- ① 相手の石を生き難くさせる戦いが優先する
- ② 単に生きる手や、単に地を広げる手は効率が悪く打てない
- ③ 次の争点に先着する手を模索して打たれる

という構想の効率条件を満たしながら進行することになります。

A 実戦の例

図9と図10は、図7に至る途中の経過図です。その戦いの進行をみていただくと、地を囲う戦いではなく地を囲わせない戦い、また相手の石を生きさせないことを優先した戦いが進行していることがわかります。

図9では、右辺の白◆に打った手は、すぐ下の黒一子（×印）を生き難くさせるための攻めの手です。

また図10の黒◇の手は、右上辺の白石（×印）を生き難くさせるための手です。このように、地を広げる手を打たれることはなく、相手の石を生きさせない手、また生き難くさせる手が優先して打たれます。

つまり、このように互いに相手の石を攻めながら、生き難くさせながら自分は効率よく生きることを行なっていることがわかります。

図9 戦いの進行 その1

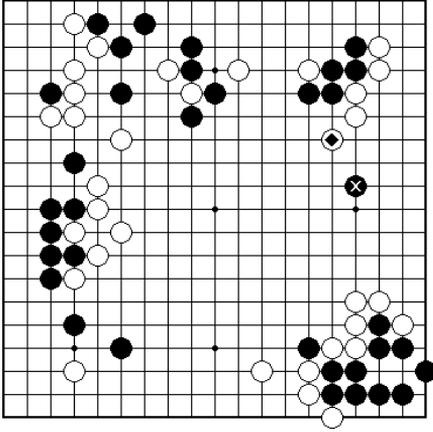
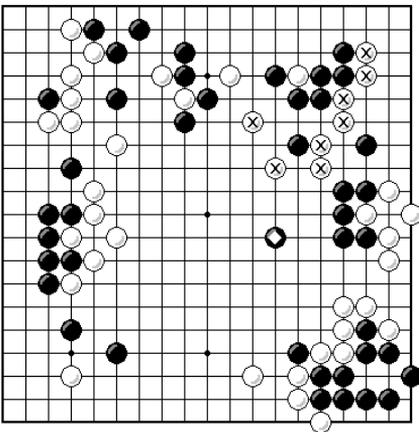


図10 戦いの進行 その2



(4) 第四段階 連続の条件 (次の狙いや関連性)

第四段階では、先手や利き筋の場所や数によって形勢の優位性が生まれるため「次の狙いがより多く生まれる手」を選択することが効率のいい手になります。

そのため、戦いの中では切断点や利き筋を数多く作る工夫がなされます。このようにしてできた利き筋に連続性や関連性が生まれると、石の働きが飛躍的に大きくなることとなります。戦いの途中で構想の変更は、連続性を阻害する原因となるため、変更をしないような構想であるかが検証されます。

この段階での効率条件として

- ① 戦い途中での構想変更は、不利になる。
- ② 次の手で、相手の石を攻める手があれば、手の価値は大きくなる。
- ③ 次の狙いの手に、連続という関連性が生まれると、手の価値は大きくなる。

などがあります。

A 黒からの勝負手

図11の白1は、中央の黒石11子(×印)全体を攻めるのと、下辺を白地にしようとした手です。対して、黒2も頑張った手です。この手で左下辺の白石一子(×印)を生き難くすると同時に、下辺▲へ打ち込んで白地を減らそうという戦略です。

このように、次の狙いの多い手を選択しながら戦っていることがわかります。

また図12の勢力図から、黒は黒2と打たないと、形勢がやや悪い状態であるため、この手は、黒からの勝負手として打っていることもわかります。