

### 対局意識とは

構想や戦略に大きく影響し、囲碁理論の法則から導かれる。

そして戦いに強くなる効果がある。

- ① 攻めながら守る。
- ② 切断されても、大丈夫と思わない。
- ③ 相手の構想を制約する。
- ④ 着手ミスは、咎めないと悪手にはならない。
- ⑤ 敗着の原因はすべて、自分の着手ミスにある。
- ⑥ 急な人為確定でなく、緩やかな自然確定を目指す。
- ⑦ 相手の動きにあわせて、自分の構想を微調整する。
- ⑧ 相手の理想形は、絶対に阻止する。
- ⑨ 弱い石は、逃げるより捨てることを優先する。
- ⑩ 攻めてきた強い石とは、戦わない。

#### (4) 「攻めながら守る」という意識が基本になる

「勝率を上げる」には、優勢な碁を「勝ちきる」ことが必要です。そのために、「着手ミスを減らす」ことが必要になります。

このためには、単に守る意識ではなく、「攻めながら守る」という意識が上達にとって効果があります。

この意識はやがて「相手の構想を制約し、形勢を優位にする」という意識に発展し、「中央の戦いを重視する」ことによって、戦いに強くなる力を獲得するきっかけになります。

### 3 棋力で変わる「対局意識」

対局意識と棋力とは連動し、どのような意識で対局しているかで、棋力がわかるほど、密接な関係があります。また構想力にもっとも影響するのも「対局意識」になります。

#### (1) 基本となる対局意識

対局意識でも、基本となる意識は

- ① 攻めながら守る
- ② 相手の構想阻止を優先する
- ③ 相手の手に反発する

という3つの意識になります。

#### (2) 棋力の評価

棋力の評価では、

その1 自分の石が取られる不安があると、十分に戦えない

このことを理解するには、

法則 着手ミスをしないう限り、石は絶対に取られない。

ということを学ぶ必要があります。

その2 強い人ほど、相手の構想を制約する力が大きい

- ① 相手の地を阻止できる能力が大きい。
- ② 相手を生き難くさせる力が大きい

になります。自由度が大きいほど「地になる効率」が良くなります。

その3 強い人ほど、候補手の数が多い。

棋力が高い人ほど、選択できる候補手が多くなります。手抜きの可能性への考慮もされ、中央における戦いに重点が置かれるようになります。

棋力で変わる対局意識

対局意識は、

- ① 対局中に失敗しない知識、
- ② 勝つための知識、
- ③ 上達の知識へと変化します。

対局意識として

- ① 自分の構想実現より、相手の構想を阻止する。
- ② 相手を攻めながら守る。
- ③ 相手の生きを制限する。
- ④ 相手の地を制限する。

ことで「地の可能性を保持する」「自分の生きを容易にする」  
「地の確定率を高める」などの目的が効率的に達成されます。

棋力で変わる対局意識の違い

棋力	対局意識	理由	(入門)
1	石を取ることを競う。	取る手は大きい。	↓
2	地を囲うことを競う。	地は大きく囲う。	
3	死活の能力を競う。	取られる危険がある。	
4	攻める効率を競う。	攻められると負ける	
5	捨石の効率を競う	要石とカス石がある。	
6	着手効率を競う。	着手価値に違いがある。	
7	ヨセの能力を競う。	先手の権利を獲得する。	
8	勝負手を競う。	勝負に勝つための	
9	強弱バランスを競う。	石の働きが効率差になる。	
10	構想力を競う。	構想力が効率差になる。(高段)	

## 第2節 重要な対局意識

構想や戦略では、重要な7つの対局意識があり、基本となる意識と応用した意識に分かれます。基本となる意識は、

- ① 相手への制約を優先する。
- ② 必然の手を意識する。
- ③ 攻めながら守る。
- ④ 先手を意識する。

これら4つは、「石が取られると負ける」という必然の法則を活用しています。それを発展させた応用意識が、

- ⑤ 連続した手を狙う。
- ⑥ 絡み攻めを狙う。
- ⑦ 天元の戦いを重視する。

になります。

### 1 相手への制約を優先する

相手の構想を阻止することで、自分の構想を優位にします。これらが基本であり、盤上の石は、基本的に「無条件に取られてはいけない」という制約がかかっています。この制約を、いかに効率よく活用できるか、また解除できるかが構想の要件になります。

効率のいい地を囲うには、相手に邪魔されない条件（着手の制約）が必要になります。なぜなら、自分の地を囲うのに必要な手数より、相手の地を阻止する側の手数が少なくてすむからです。

制約を解除するには、自分の石を「捨てる」かまたは完全に「生きる」という二者択一になります。

## 2 必然の手を意識する（手抜きさせない）

相手に守らせる、受けさせる、反撃させるなど、相手が必ず受ける手を見つける能力が重要になり、これを絶えず意識して次の手を見つけることで、読みの力が身につくことになります。

### (1) 強い人ほど手抜きができる。

どこにでも自由に打てる囲碁において、相手に手抜きさせないようにコントロールすることは難しいといえます。囲碁では、強い人ほど、定石を知っていても、その手順通りには打ってくれません。さらに相手の言うことを聞かない「手抜きする」「反発する」という手を選択する傾向があります。

### (2) 手抜きさせないための要件

受けないと負けるという状況になると、どのような相手であっても、手抜きはできません。例としては

- ① 大石が取られると負ける。
- ② 弱い石が分断される。
- ③ 封鎖されると生きなければならなくなる。

制約することと必然とは密接な関係があり、「弱い石を簡単に生きさせない」、このことが制約するという概念になります。つまり、制約することで手抜きできない状況が生まれ、戦いでの必然の流れや必然手、先手が得られることになります。

### 3 攻めながら守る（攻めを優先する）

勝つためには、守ってから攻めるのではなく、攻めなが守る工夫が必要です。

#### （1）「攻撃は最大の防御なり」

「攻撃は最大の防御なり」という格言があります。攻めることによって相手からの攻撃を防ぐことがもっとも効率のいい守りになります。相手から先制されると、守ることを余儀なくされ、反撃ができなくなります。

戦いの場所は、黒白の境界で、切断などの危険がある薄い場所になります。そのため、石が接する戦いによって、しっかりした強固な境界になります。先に攻めることで、境界の背後に、相手より広い勢力地を確保することができるのです。

#### （2）攻める手は危険な手

攻める手は、「ハイリスク、ハイリターン」のかなり危険な手です。成功すれば、相手より多くの利益が得られますが、失敗すると大きな損失になります。このため、失敗しない工夫が必要となり、この工夫が「制約する」という意識になります。つまり、「制約」と「攻める」をペアで同時に意識することで、ハイリスクを減らすことができます。

### 4 先手の権利を獲得する

対局での目標は、

- ① 先手の権利を得る。
- ② 着手ミスで、先手が後手にならないよう注意する。
- ③ 後手を、先手になるように工夫する。

になります。

#### （1）後手が先手になる。

囲碁は2人でプレーするゲームですが、後手とは手番が交互に

入れ替わる事象をいいます。通常の手はすべて後手なので、その価値は等しく、形勢差は生まれません。着手ミスすると、後手が先手になったり、先手が後手になったりします。

## 5 連続した手を狙う

連続して先手が打てると、より大きな利益が生まれます。このため、先手を連続して打てる工夫が重要になります。

### (1) 連続手とは

ゲームには、1手で勝負が決するゲームと、連続した手が打てた結果で勝負がつくものがあります。囲碁は後者になります。野球で例えると、満塁ホームランではなく、ヒットを続けるという作戦になります。ヒットが続くことで大量点になります。

### (2) 先手の権利

囲碁の先手の権利は、必ず相手が受ける手が約束された手をいいます。受けないとどうなるかといいますと、大石が取られることになり、結果負けることになるため、相手の守る手が約束されていることになります。

### (3) 連続手は、先手で守りながら得する手

守る手は後手になるので、自分から好んでは打たれませんが、先手の権利が得られる場合は、守りの手が先手の評価に変化します。このため、このような権利の手を相手に与えると、目に見えない借金をした状態となり不利になります。また反対に獲得すると、有利な状態といえます。

ただし、これらの権利は、賞味期限があって、使用しなかった場合には、その効果はゼロとなるので、使用タイミングが重要になります。また「自分の地が増える、相手の地を減らす」と、「一石二鳥」の効率のいい手になります。

## 6 絡み攻めを狙う

取られないはずの石が取れるのは、絡み攻めが要因です。  
絡み攻めにする構想こそが、本当の構想目標であるといえます。

### (1) 絡み攻めとはどんな攻め

「絡み攻め」とは、2つの弱い石があり、その2つの弱い石を分断し同時に攻めることで、大きな利益を得ようという考え方をいいます。

弱い石が一つだけの場合でも、攻めることで利益を得ることはできるのですが、2つになると攻めの効果は、飛躍的に大きな効果に一変します。絡み攻めでの最大利益は、どちらか一方が犠牲となって取られることになるのです。絡み攻めの構想は、囲碁では頻繁に起っていますし、強い人ほど絡み攻めを狙っているといえます。

## 7 天元の戦いを重視する

戦いの中心は、天元での戦いが中心になっています。

### (1) 最大争点と天元での戦い

碁盤の中心である天元の場所は、四つの辺や隅で生まれた戦いがすべて集約する場所になります。このため天元で石の交差が生まれると、もっとも激しい戦いとなる宿命があります。

天元は、碁盤の山頂であり、対局者の第一目標は、この山頂での戦いに勝ち、この山頂に自分の砦(生きた石)を築こうとしています。

戦いに勝つためには、相手の作戦や行動を見抜く能力が必要となります。また、天元の戦いは、敵味方の入り乱れたゲリラ戦になることを覚悟し、十分に準備する必要があります。

## 8 まとめ

重要な7つ以外の対局意識を選ぶと

- ① 切断されても、大丈夫と思わない。
- ② 着手ミスは、咎めないと悪手にはならない。
- ③ 敗着の原因はすべて、自分の着手ミスにある。
- ④ 急な人為確定でなく、緩やかな自然確定を目指す。
- ⑤ 相手の動きにあわせて、自分の構想を微調整する。
- ⑥ 相手の理想形は、絶対に阻止する。
- ⑦ 弱い石は、逃げるより捨てることを優先する。

などがあります。

### 上達のため対局意識

上達のための意識としては、  
相手の手に対して、

- ① 石を重くする。②反発する。③手抜きさせない。
- ④ いい形を与えない。

自分の手は、

- ① 石を重くしない。
- ② 攻められる形を作らない。
- ③ 相手の勢力地を大きくさせない。
- ④ 逃げるより、相手に石を取らせる。
- ⑤ 地を囲うより、相手に地を囲わせる。
- ⑥ 地より、中央の厚みを重視する。

ことが重要です。

## 第7章 棋力アップ

### 第1節 棋力診断

棋力には、「検証力」と、「構想力」とがあり、  
検証力は、現在の棋力を表し、  
構想力は、将来の棋力を表しています。

#### 1 棋力の概要

##### (1) 検証力とその評価

検証力とは、「構想を達成する」ための手順が実現可能かどうかを検証する力です。この能力が高い人ほどミスの少ない手が打てる高段者であることとなります。単純な着手ミスを減らせると棋力が一気に上達します。

検証力は、着手ミスの数と被害の大きさ、検証する読みの難易度で評価することができます。

## (2) 構想力は、未来棋力である

構想力とは、着手の選択によって、戦いを有利に展開する能力をいいます。

構想力を鍛えるには、囲碁理論の勉強と理解が必須事項になります。対局では、構想としての戦いの効率、攻めの効率を理解し、実戦練習することが必要になります。構想行為と構想ミスとの関係では、構想ミスをゼロにすることはできませんが、構想ミスによる損失を限りなくゼロにすることはできます。

構想力の評価では、構想ミス以外にも、相手の変化手に対する対応能力が問題になります。このため、構想力の向上は、検証力として読みの能力を鍛えるだけでは達成はできません。

## 2 読みのスピード

対局では、思考時間の制限があるため、短時間で次の手を見つけ、検証する能力が求められています。また最善手に近い手を見つけるには、検証範囲を広くする必要があり、検証範囲が広くなればなるほど、検証時間が多くかかることになります。

### (1) 読むスピードの訓練方法

読みのスピードを上げる方法としては、よくできる「生き形」、「死に形」は知識として覚えることが必要になります。また基本問題を繰り返し練習することは有力な勉強方法になります。

読みのスピードという才能は、年齢よる問題、訓練による育成方法、個人ごとの先天的な能力差の違いがあり、この読みのスピード能力獲得の困難さから、囲碁が最強の頭脳スポーツとして位置づけられる理由になっています。

(2) 形勢判断の計算力

構想を選択するには、形勢判断の能力が不可欠です。形勢判断では、地になる大きさを計算する能力が必須になります。さらに、将来起こる大きな狙いや天王山となる争点を予想できる能力も重要になります。

この将来を予測する能力は、不利な局面であっても、勝てる可能性がある局面に変化させる力、逆転の可能性を大きくする力になります。

3 石を取る力と読みの力

読みの力とは、「相手が手抜きしたときに相手の石を取る力」をいい、「取る力」と比例します。石を取る力が強化されると、自分の石が取られる危険も小さくなり、戦いで不安が減ります。また、逆に相手は、手抜きができなくなり、微妙な駆け引きも可能になります。相手より大石が取れるどうかの力によって診断できます。

読みの訓練は、相手の石を取る練習によって行われます。その代表が死活や詰碁、手筋の練習になります。死活の効率のよい学習では、はじめに「生きる手」から学び、次に「殺す手（生きられなくする手）」を学びます。この学ぶ順序は重要で、その順序は、目的達成スピードの違いから生まれています。

構想力の優劣も、この取る力が大いに関係していますが、「手抜きできる」「大場に打てる」「次の戦いに先行できる」という力になり、構想力として、重要な力になるのです。

### 棋力の分類

読みの力…手抜きや、着手ミスに関する対応能力

構想力 …構想や戦略に関する理論知識と価値の選択能力

現在棋力…読みの力や着手ミスを基本とした、現在の棋力

将来棋力…理論、構想力、対局意識による、到達可能な棋力

### 強い人の診断 (その1)

棋力は、「死活」、「攻め合い」など、石を取る力に比例しています。高段者とは、大石を取る力、中央での戦いが強い人であり、相手のミスを厳しく追及できる読みの正確さがあります。

#### 1 攻める能力

判断1 大石を取ることができる人が強い。

大きい石を取れる人は、強い人です。大石を取るには、より高度なテクニックと理論、知識が必要になります。

判断2 連続して急所に打てる人が強い。

大石を取るには、数多くの急所、利き筋や手筋を知っていることが、また手順の連続性、必然性の知識が必要です。

判断3 石が取れる理由がわかっている人が強い。

石が取れるのは、「手入れが必要なこと」、「見合いになると死ぬこと」などの知識と読みが必要です。

#### 4 着手ミスへの対応

着手ミスへの対応力も、棋力診断の要素になります。着手ミスを完全にゼロにすることはできませんが、

- 1 自分のミスを減らし、ミスの損失を最小限に低減させる。
  - 2 相手の判断ミスを追求し、最大限に活用する。
- ことが重要な能力になります。

#### 5 手抜きの能力

構想力の違いは、手抜きの判断力で評価することができます。相手より、多くの場面で手抜きできる人のほうが、上手といえます。

手抜きする理由では

- 1 受ける必要がないので手抜きし、大場に打った。
- 2 手抜きした相手の石を、攻める選択をした。
- 3 手抜きしてはいけないのに手抜きした。 などがあります。

#### 6 攻める能力

石を攻める能力は、手抜きを封じる能力であり、構想力の基本になります。攻める場合には、相手を直接攻めることで、利益が得られることは少なく、攻める準備が必要になります。このため攻めるタイミングや準備も、棋力の判断材料になります。攻める時期が遅れても早すぎても、攻めのその効果は減少します。

## 強い人の診断（その2）

判断4 相手より手抜きできる人が強い。

戦いでは、相手を動かし、相手より強い場所で、攻める戦いでしか、有利な結果を得られません。

判断5 見合いで戦える人が強い。

すべての「戦いの条件」は、見合い条件で打たれています。見合い条件が崩れた時、石が攻められます。

判断6 「戦いながら生きられる人」が強い。（戦いの効率）

「戦いながら生きる」ことが、効率の良い生き方となります。単純に自分だけ生きる手では、勝てません。

判断7 「手数少なく生きられる人」が強い。（形の効率）

石が完全に生きるには、5つ以上の石が必要になります。石数が少なく生きられる読みが、必要になります

判断8 「絡み攻め」で攻める人が強い。

2つ以上の弱い石を同時に攻められないと、相手の石を取ることとはできません、このため絡み攻めの技術が基本になります。

判断9 「もたれ攻め」で攻める人が強い。

攻める場合には、手抜きの有無が問題になります。相手に手抜きさせない攻め方が、もたれ攻めになります

## 7 先手との関係

相手の石を取る、自分の地を囲うという構想目的は成立しませんが、次の構想が有利になるために「先手を取る」という手段が利用されています。

先手を取るには、「相手の石を逃げさせる」「相手に小さく地を囲わせる」「相手を生きさせる」などの相手の目的を許可する代償として「先手を取る」という特典を得ることができるのです。

この先手が多いほど、構想としての自由性が高くなり、形勢に有利な石の流れを作ることが可能になるのです。

## 8 布石と定石と死活の包含関係

石の流れは、9手前後での石の配置から生まれます。このため、最初に選択される定石から大きな影響を受けます。

布石と定石には、制約条件としての包含関係があります。また定石は、死活の結果に大きな影響を受けて進行することから、

布石 ⊃ 定石 ⊃ 死活

という包含関係が成立しています。

ここでの包含関係とは、上位の効率(布石の効率)が、下位の条件(定石の発生)を満たしながら進行しているという意味です。このため、布石を理解するには、定石の知識が必要になり、定石の知識を理解するには死活の知識が必要になります。

これと同様に死活では、「攻め合い」「手筋」といった知識が必要になるため

死活 ⊃ 攻め合い ⊃ 手筋

という包含関係も成立することになります。