

## 9 構想力との関係

### ① 棋力が低い人

構想力が低い人は、自分の打った石は重くなり、相手から制約を受けやすい状態になります。具体的には、「石が取られると負ける」「振り変わる選択ができない」などの状態をいいます。

また、次の選択として「捨てる」「手抜き」「反発」などの選択ができず、「逃げる」「受ける」「守る」しか打てない状態になっています。つまり、自分の石が「相手からの攻めのターゲット」となる状態が数多く生まれることになります。

### ② 構想力が高い人

構想力が高い人は、自分の打った石は軽く、相手からの制限も少ない状態が多くなります。具体的には、「石が取られても、負けない」「攻められても、振り変わりで相手の石が取れる」、「相手へ攻撃ができ、失敗しても効率よく捨てられる」ことから、「捨てる」「手抜き」「反発」「逃げる」「受ける」「守る」など幅広い選択が可能になります。

また、相手より「攻める」ことが先行しているため、相手を攻める狙いが数多くある状態が生まれ「先手の権利」が得られる可能性も大きくなります。

## 第2節 棋力アップの原理

強くなれない三大原因には

「読む力がない」「着手ミスを防げない」「構想力がない」  
の3つがあります。

対局するだけで強くなる人とそうでない人がいますが、それは個人の才能の違いであり、努力の違い、能力の違いであると思われていました。

### 1 新旧の学習方法の違い

#### (1) 従来 of 学習方法

これまでの学習方法は、

1 「読めない」なら、詰碁を練習する。

2 「棋理」については、強い人に教わる。

という方法でした。

この方法は、学習意欲、学習時間から見ても無駄が多く、苦痛を伴い、まるで闇の中を手探りで歩くような勉強方法であったといえます。

## (2) 新しい勉強方法

新しい勉強方法は

- ① 自分のミスに自分で気づく。
- ② 対局しながら、着手ミス減らす。

この2つによる勉強であり、それが合理的であることは、だれでも納得できることと思います。手筋などの知識学習は、問題集を解くことで多くを学ぶことができますが、対局によって着手ミスに自分で気づき減らす方法こそが、構想力を高め、棋力を上げる最高の方法といえます。

## 2 ミスの原因を考える

ミスには、積極的に打ったことで生じるミスと、消極的に打ったことで生じるミスがあります。自分のミスに自分で気づけるようになることが、「高段者になる条件」です。

自分のミスを気づけるようになるには、どうしてその手がミスになるのかを、理論的でしっかりした理由を根拠に考えることができるようになることです。それができるようになると、「ここはどのように打つべきだったのでしょうか」というアドバイスも気軽に聞くことができるようになります。ミスの原因と解決方法を知る勉強こそが、あなたの棋力をワンランク上げることになります。

### (1) 消極的なミスは気づき難い

消極的なミスの解決は、積極的にならない限り困難であるといえます。消極的な手のミスの発生原因は、

- ① 石を取られる恐怖
- ② 自分がミスをする恐怖
- ③ 負ける恐怖

などの恐怖体験がほとんどで、ミスをしないようにすればするほど消極的になり、かえってミスが多くなることになります。これを克服するには、理論がわかればミスをしなくなると信じるのが大切です。

### 3 積極的なミス減らす

#### (1) 積極的な意識は上達に不可欠

積極的な意識によって生まれるミス減らす方法としては、「制約する」「攻める」という概念を正しく理解することでミスを減らすことができます。さらに上達したい場合は、ミスの原因である、「打ち過ぎ」や「手筋、死活などの知識」を勉強することで上達できます。

#### (2) 構想ミスを減らす

構想ミスを完全にゼロにすることはできませんが、減らすことは可能です。それには、「相手の石を取ろう」とせず、「攻める」と「制約する」という意識を合わせて対局することが重要です。

失敗の最大原因は「自分の石が取られる、殺される」ことから生じていますが、その原因は「相手の石を取ろう」とする考え方から生じています。このため、

法則 石は絶対に取れない、取られない  
ことを強く意識することが必要です。

#### (3) カス石は取らない、取らされない

石を取らされる失敗は、なかなか気づけません。高段者と有段者の戦い方の違いは、「攻め取りにさせられた」「カス石を取らされた」ということにあります。この「取らされる」というミスに気づけるようになると、一気に棋力が上がります。

#### (4) 読みきる力を身につける

「読みきり」ができるようになると、どのような危険な状態であってもミスの心配はなくなり、期待する効果が得られるようになります。

「読み切れない」ことから「想定外」の判断ミスが起こり、さらに「打ち過ぎ」の手になることで、勝負に負けることになります。

#### 4 理論勉強の重要性

理論による体系化された法則を知ることは、知識が整理され、対局での経験や知識が蓄積できるようになります。

理論の学習テーマには、

- ① 先手と後手の違い
- ② 隠れた天元の争いの重要性
- ③ 絡み攻めの原理
- ④ 悪手の条件 などがあります。

##### (1) 定石の勉強方法

定石の勉強では、定石として手順を覚えることも重要ですが、どうして定石となるのかを知ることがもっと重要です。

このためには、「ハメ手破り」、「定石の活用法」「厚みの活用法」などを合わせて勉強することが必要になります。正しい手順を覚えることだけが、定石の勉強であると考えている人は、間違いです。

また、定石では、生きるための最低限必要な領域の広さと形を学ぶことも非常に重要です。定石の手順は、この条件によって動いています。

##### (2) 置碁での勉強方法

置碁での勉強方法としては、

- ① 積極的で攻撃的な攻め方
- ② 「絡み攻め」
- ③ 序盤での「生きの制約」方法を中心に学びます。

これらを学ぶ目的にすると、非常に有効性が高い勉強方法になります。つまり、実戦的な攻めるテクニックが得られます。

この場合、特に必要なのが、やはり「制約する」という考え方になります。大きな石をゆっくり、厳しく攻めることが基本になります。

### (3) 入門時からの理論教育の重要性

入門や初級時点から、囲碁理論を学ぶことは必要でありかつ重要です。なぜなら、「囲碁とはどのようなゲームであるのか」を入門時に知ること、上達過程で生じ易い、間違っただ自流的な考え方を防ぐことができるからです。一旦間違っただ考えた方に支配されると、その間違いを修正するための多くの無駄な時間を費やすこととなります。

### (4) 捨石の活用が有効になる

構想では、捨石の活用が特に有効になります。それは、

- ① 捨石が眼形の急所になることが多い。
- ② 地の境界線での戦いにおいては、形勢が不利な場合には、その捨石を取るしか選択できない。

このため、置碁などの形勢が有利な状態での捨石の活用は、相手の構想を、厳しく制限する手段になります。さらに、ここで養われた感覚が、上達するための構想の自由度に大きく影響するため、「捨石の活用」が、もっとも重要な学習項目になります。

## 5 置碁で、構想力を養う

置碁での勉強は、「攻めながら守る勉強」「絡み攻めの戦略」「もたれ攻めの戦術」「攻め合いでの読みきり」「見合いの手筋」「天元の争い」など構想力を身につける勉強として、最適であるといえます。

特に4子局以上での対局が、絡み攻めの勉強として最適な理由は、白の石は、辺や隅では単独で生きる広さがないため、序盤からすぐに絡み状態にすることができるからです。

読みの深さと正確さについては、九子局の置碁であっても、かなり必要となります。競り合った戦いの場面では、結果を正確に予想するには、40数手近くの読みが必要になる場合もあります。

## 6 棋力別の勉強方法

棋力ごとに、棋力アップの練習や考え方は異なります。

### (1) 入門、初級者の場合

#### 【読みの力】

「取れる石が取れない」棋力では、囲碁に勝つことは絶対にできません。このため練習は、相手の石を取ることから始まります。取る練習は、一手で取れる状態にある「アタリ」の石を見つけ、それを取る練習から始まります。アタリが分かるようになると、「シチョウ」、「ゲタ」で取れるよう練習します。

さらに棋力が上がると、

- ① 生きられないように眼を奪う。
- ② 殺されないように2眼を作る。
- ③ 逃げられないよう囲む。
- ④ 取られないように手数を多くする。

などの勉強を始めます。

#### 【構想する】

囲碁のルールでは、本来取れないルールになっているのですが、石が取れる原因は、

- ① 手数が「伸びる場合」と「伸びない場合」がある。
- ② 逃げる方向によって「最大手数大きさ」に違いある。

などの知識を知らないために、逃げる方向を間違えることで取られることとなります。逃げる場合には、中央の方向に逃げると手数が伸び、辺に向かって逃げる手数は伸びません。

また攻め合いの場合には、「内ダメ」と「外ダメ」の違いがあり、順序を間違えて内ダメから先に打つと、石が取られてしまいます。

(2) 中上級者の場合

【読みの育成】

中級になると、四隅の石が死ぬことが多くなります。死ぬのは、基本の死活の知識不足が原因であり、本来石は、死ぬことはありません。生きられる石が死ぬと、絶対に勝つことはできません。

このため、

- ① 中手で死なない勉強をする。
- ② ダメヅマリに注意する。
- ③ 欠け目にならないようする。

など、死活での読みの力をつける勉強が必要になります。

【構想する】

上級になると、絡み攻めにならない限り、石が取れることも取られることもなくなります。このため、単純に石を取る手ではなく、相手の石を生き難くさせる戦術や戦略が求められ、戦いの中心は「攻める」「攻められない」という考え方になります。

相手の石を攻めるには、相手が生き難くなるように、

- ① 空間を狭める。
- ② 眼を奪う。

という手順から戦いが始まり、進行します。

さらに「2手連続して打つ」と「見合いになる」という考え方が、戦いに加わってくることになります。見合いという考え方は、頻繁におこり、両アタリ、見合いで生きるなどが多くなります。

見合いでは、

- ① 「攻めの見合い状態」になると有利になる。
- ② 「守りの見合い状態」になると不利になる。

ことになります。

コウを経験すると、二手続けて打つケースが生まれ、戦いの意味がより分かるようになります。



**【対局意識】**

基本的に石は取れないため、自分の弱い石の弱点をカバーする「攻めながら守る」という意識が重要になります。

(3) 有段者の場合

**【読みの育成】**

有段者の戦いでは、攻めるより攻められないよう打つことが重要になります。このため、切断点を残すなどの味の悪い手を打たないようにになります。また戦いの争点が、中央を意識した戦いになり、着手価値の評価も変化します。さらに強くなると、捨石を活用した手が多くなり、相手の石を攻めるより、捨てさせない手を好むようになります。つまり、

- ① 相手の石を重くする。
- ② 先手で、相手に受けさせる。
- ③ 捨石にして軽くさばく。

などの戦いに関連した価値を学ぶようになります。

**【構想する】**

構想では、捨てる価値の重要性について学ぶことになります。この結果、構想の選択肢が2倍に増えることになります。また戦いにおける変化と厚みの効果について、捨てる効果を意識するようになります。

**【対局意識】**

構想によって生まれる、有利な戦い、不利な戦いを意識するようになると、「重くなる」という状態がいかに関係するかを知るようになり、相手を制約することで重くしようとします。

そのために、石が逃げることより、捨てることを優先して考え、相手の石を取ることで、捨てられないことを優先するようになります。

# 研究

基礎資料として



次章の「総合まとめ」では、思考の流れや基本の法則、囲碁用語を研究資料として載せています。

### 1 思考イメージ図

石を取る力が、どのようにして「地を囲う力」に変わるのかという過程を流れ図で表しました。この流れ図を理解していただくことで、上達効果が上がり、一貫した価値観を得ることができます。

### 2 理論としての法則集

法則はすべて着手としての制約条件であり、効率条件になります。このため、法則を絶えず意識し、制約として上手く活用する意識が求められます。

### 3 囲碁用語の説明

よく使われる囲碁用語を、理論的に定義し説明します。このことで、囲碁用語や格言に含まれている、囲碁における基本概念を理解してください。

終章 総合まとめ

第1節 互角の形勢図

戦いを避けて、地の囲い合いで黒が勝てるかの検証をしたいと思  
います。図1から図4までは、全て9つの星の場所に黒白が打た  
れた形です。図1がスタート図で、徐々に石数が増えています。

地合いの変化は、黒7→黒3→黒3→黒2と徐々にその差が小  
さくなるため、黒が不利になることがわかります。

天元 10手 黒 161 白 154

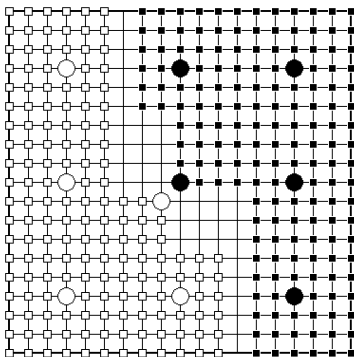


図 1

天元 14手 黒 164 白 161

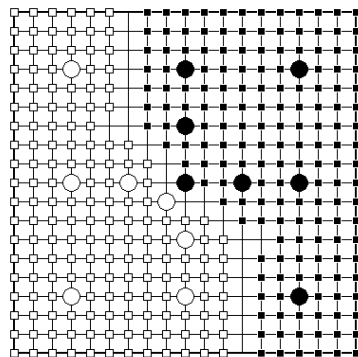


図 2



天元 22 手 黒 159 白 156

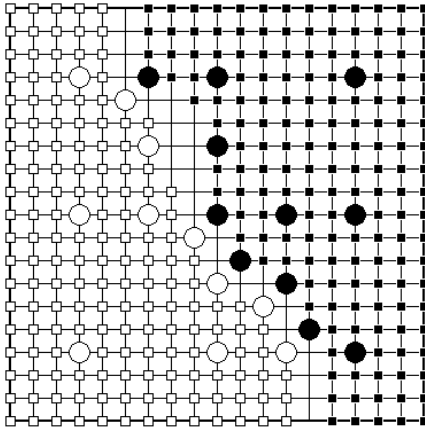


図 3



天元 26 手 黒 157 白 155

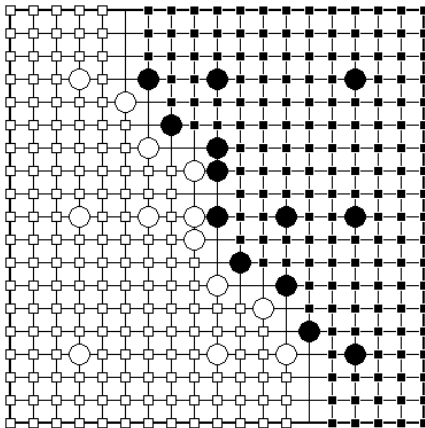


図 4

## 第2節 理論の流れ図

### 1 一手の価値変化

一手の価値は、一手で囲える地の大きさの減少によって、序盤、中盤、終盤になるに従い、徐々に小さくなりながらやがてゼロになります。

序盤での変化は、石が取られる危険は小さく緩やかに低下します。中盤では、A点から戦いが始まると、石が取られる危険が大きくなり、それに比例して一手の価値もBと大きくなり、戦いが停止すると、Cまで一気に下がります。(図1)

つまり、一手の価値は、石が取られる危険度に比例します。

これを式で表すと、

式1 一手の価値 = 地の可能性 + 危険性の大きさ  
となります。

このことは、定石が生まれる原理にもなっています。

定石の途中で手抜きができない理由は、手抜きすることで石が取られる危険が大きくなるからです。このため、A-Cの間は連続した手になるです。終盤でのヨセになると、先手の条件がある場合には、尖った山の振幅になって、徐々に小さくなっていきます。

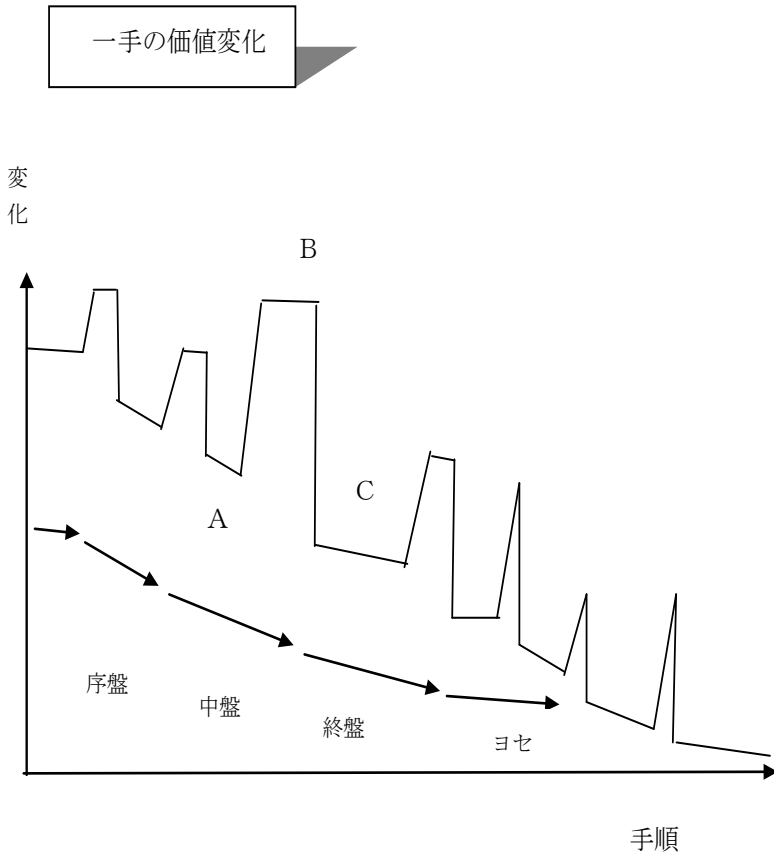


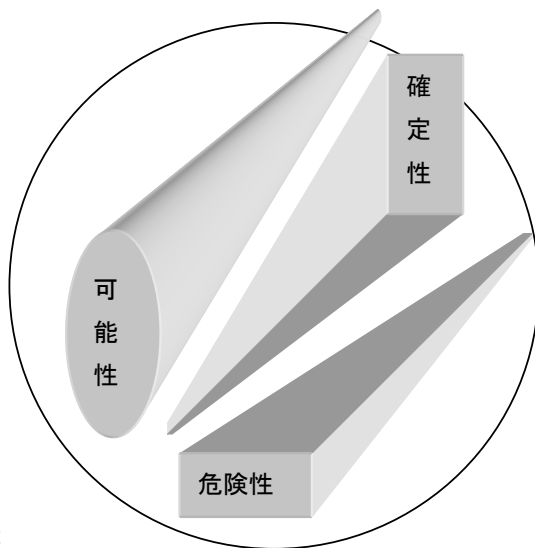
図 1

## 2 3つの基本条件

制約の変化を、可能性の制限、危険性の回避、確定性という手順価値で考えると、可能性が徐々に減ることで、確定性が増大し、危険性も増大します。危険性が減少すると確定性が増大し、このことで、可能性が減少します。このような変化を繰り返しながら、徐々に可能性も危険性も減少し、確定性のみが増大することになります。(図2)

戦いは、基本的には、①地の制約 ②生きの制約 ③構想の制約等の着手制約を繰り返し、絶えず互いに反発しながら戦いの規模を小さくして行きます。(図3-1)

これらの戦いによって、盤上は生きていない石は、すべて生きた状態になり、確定していない空間領域は、「確定領域」になっていきます。確定する直前では、必然手となる場所が生まれ、これが先手や連続手になります。(図3-2)



戦いの進行によって、可能性、危険性は小さくなり、確定性が増大します。

図2