

3 勝負手としての条件

(1) 地を囲う手は勝負手にはならない

勝負手の特徴と条件を整理すると、

- ① 勝敗の確定を起りにくくする。
- ② 形勢逆転が起こる手を打つ。

という2つのことが必須条件になります。この2つの目的を達成するには、「地を囲うという手は勝負手にはならない」ことをまず知っていなければなりません。なぜなら、簡明であり変化をなくす手になり、逆転のチャンスをかえってなくす手になるためです。

(2) 読みきれない戦い

勝負手の条件では、相手の「読み切り」ができないことが必須になります。読み切れないことが、ミスの発生を高めることになるからです。ミスの発生は、戦いの分岐点が多ければ多いほど生まれやすくなります。また、形勢差が小さいほど着手評価の差が微細であっても、致命的な選択ミスになることになります。

(3) 勝負手とハメ手との共通性

勝負手には、「ハメ手的要素」が数多く含まれています。このため、

- ① 相手の反発したい気持ちをくすぐる。
- ② 確実に勝ちたいと思わせる。
- ③ 対戦相手がミスを打ったと思わせる。
- ④ 相手から無理手を打ったと思わせる。
- ⑤ 相手に石を取らせ、得したと思わせる。

などの心理的な騙しの要素が加わることによって、相手の着手ミスを誘いやすくなります。

4 形勢差と勝負手の関係

(1) 形勢が悪い場合（勝負手を打つ）

勝負という視点からみると形勢を考えると、相手より一目多く勝てばいいため、その形勢差によって勝負手の戦略は変化します。形勢差が大きい場合には、「相手の石を取る」構想や、「打ち込みによって相手の地を減らす」構想として勝負手が打たれます。

図3-1で、白78手目で「横8, 縦17」に打ったのは下辺を黒地にさせると黒の形勢が有利になるために形勢の悪い白が勝負手として打ちました。この一手で黒地の可能性は急激に減りましたが、その代償として、この白石には、「取られてはいけない」という大きな制約条件が生まれました。

図3-1 打ち込みの勝負手

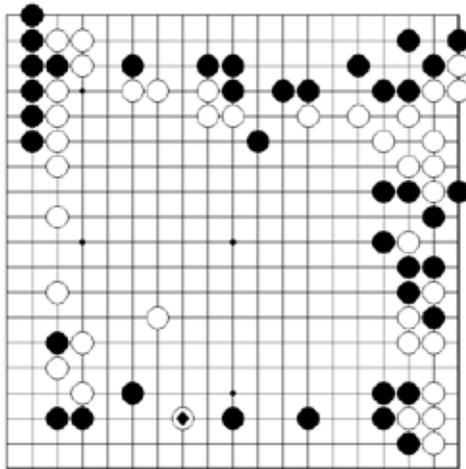
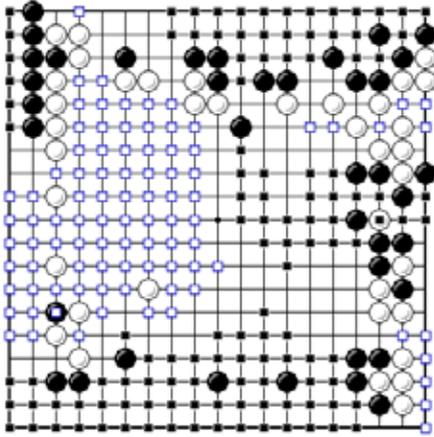
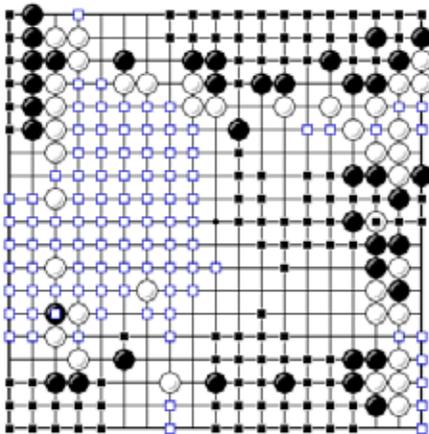


図 3-2 打ち込み前の図です。



地合は 黒…120 白…92。
地の囲い合いの構想では、白が不利で勝てません。

図 3-3 図 3-1 の形勢図



下辺に白が打ち込んだ後の図です。
地合は、黒…105 白…95。
この一手で黒地の可能性は急激に15目以上減りました。

(2) 形勢が良い場合（勝負手の阻止）

形勢が良い場合には、相手からの勝負手を「阻止する」構想が有効になります。勝負手は、「打ち込み」「切断」などによって起こるため、それが相手から勝負手を打たせない構想が重要になります。

勝負手を防ぐ場合には、「直接的な手段」と「間接的な手段」があります。

A 直接的な手段として

自分の勢力地に打ち込まれないように、もう一手、余分に手入れし、「勢力地」から「確定地」にすることで打ち込みを防ぐことができます。この確定地にする方法には、「利筋をなくす方法」と「勢力地をさらに広げる方法」の2つがあります。

「利筋をなくす方法」としては、

- ① .完全に生きる。(図4-1)
- ② .出切りなどの利筋を守る

手がそれにあたります。

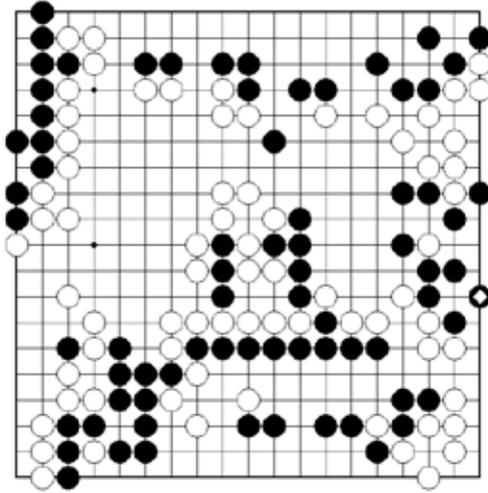
「勢力地をさらに広げる方法」の目的とは、

- ① 相手の確定地になる可能性を制限する。
- ② 自分の勢力地を確定地にする。

ことで打たれます。

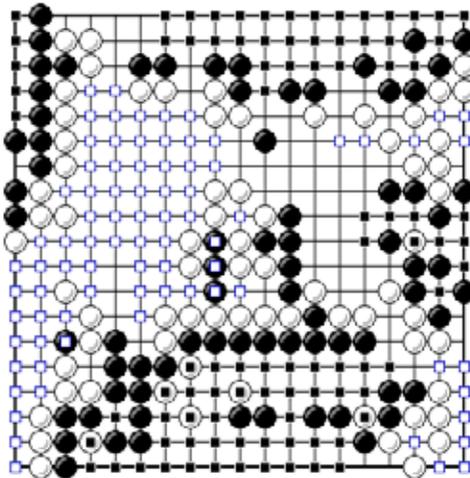
直接的な防止方法は、着手効率からみると、「安全性は高いが、石の働きの乏しい手」になります。そのため、形勢差が大きい場合には、有効な手段になります。(図4-2)

図4-1 勝負手を阻止した



地の囲い合いで有利な黒は、白からの勝負手をなくすため（19の12）と黒が打って完全に生きました。

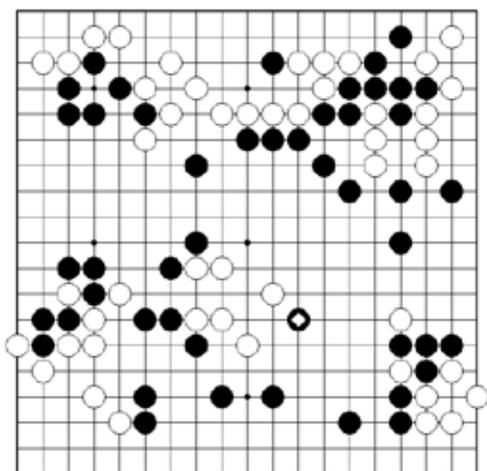
図4-2 形勢図



B 間接的な手段として

形勢差が大きい場合には、「大石を取る」という構想を立ててきます。そのため、自分の側に弱い石があれば、その石を取られないように補強することが必要になります。補強の方法では、相手にも弱い石があるのなら、その弱い石を攻めながら補強する方法がもっとも効率のいい方法になります。

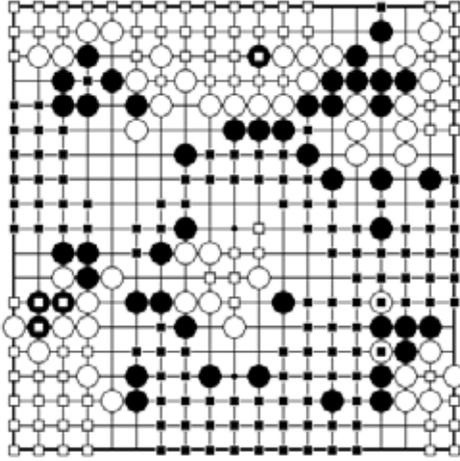
効率が高い方法として、「相手の石を攻めることで利筋をなくす方法」や、「打ち込みを牽制する方法」があります。これらは積極的で高度なテクニックが必要になりますが、戦略としてよく使われます。図5-1がこの間接的な手にあたります。



この◇の黒の手は、形勢良しと判断した黒が、勝負を決めようとした手です

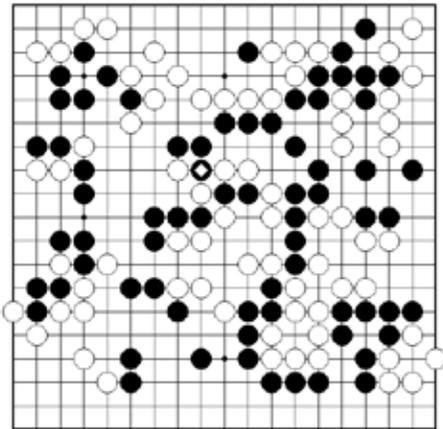
図5-1 勝負手を防ぐ

図5-2 (図5-1の) 形勢図



形勢として地の大きさは
黒…115 白…85
です。

図5-3 終局の投了図



白の投了図。白は、右辺の黒地を減らすことはでき
ましたが、その代償として中央の白の大石が死
んでしまいました。

第3章 着手効率

第1節 着手効率とは

法則 着手効率は、相手の構想を制約することによって、自分の構想の自由性を保持することから生まれる。

1 着手効率とは

着手効率とは、「相手より、相対的に大きな地になる」比率をいいます。ここでは、「相対的」であり「全局的」という2つの考え方が優先しています。

勝敗の決定要因から着手効率を考えると、「構想から得られる利益より、相手の着手ミスを咎めることで得られる利益が大きい」ため、棋力アップには、自分の着手ミスを減らすことが、実質的で効果的な上達手段になります。

2 手順進行で変化する効率と構想

効率が生まれる要因としては、

- ① 連続して打てない。
- ② 複数の戦いが同時に進行して生まれる。

ことがあり、手順の進行によって状況が変わるため、3段階で構想目標が変わります。

(1) 序盤の構想

相手の構想を制約する（邪魔をする）戦いが優先します。

全局的な制約条件として、「地の制約」と「生きの制約」があり

条件1 相手の構想を制限し、自分の可能性を保持する。

部分的な制約条件としては、

条件2 相手に理想形を打たせない。

つまり、相手の形を崩すという考え方になります。

(2) 中盤の構想（最大の争点での効率（中盤）

戦いの最大争点となる場所は、逆転する可能性のもっとも大きい場所であり、「勝負手」や「勝負どころ」の場所であり、またさらに、勝ちきるための争点の場所でもあります。

(3) 終盤の構想（先手の権利を活用した効率）

終盤は地を囲うための、先手を活用した戦いになります。

中盤での先手の権利獲得によって、相手の動きを制限することで効率のよい地を囲うことが可能になります。効率よく地を囲うには、相手からの「構想阻止の権利」が絶対条件として必要だからです。

3 着手ミスに関係する効率

ゲームの勝敗原因から考えると、着手ミスが発生しない限り、効率も形勢差も生まれません。またミスの発生だけでなく、ミスをごちらが早く見つけ、正しく対応できるかで、勝負が決まります。

着手ミスに関する研究課題は4つあります。

- ① 相手の着手ミスを咎める。
- ② 自分から着手ミスを打たない。
- ③ 相手に理想形を与えない。
- ④ 自分の着手ミスを悪手にさせない。

着手ミスを完全にゼロにすることは不可能であるといえますが、発生する着手ミスの件数を減らし、損失を減らすことはできます。

(1) 相手の着手ミスを咎める

相手が着手ミスをして、それを咎めることができるかどうかが大問題になります。咎めることができれば、あなたのプラス効果になり、咎められない場合は、かえっていい手になるためマイナス効果になります。このため、囲碁での勝敗は

法則 勝敗の決め手は、着手ミスの原因として生まれ、そのミスを相手より先に、正しく咎めた方が勝つゲームである。
と言えます。

(2) 自分から着手ミスを打たない

着手ミスを自分から打たないようになるには、「制約」と「攻める」という考え方が重要であり、「攻めながら守る」という意識が、自分の着手ミスを減らすことを可能にし、打ってしまった着手ミスによる損失も低減させることを可能にします。

4 知識としての効率の活用

(1) 相手に理想形を打たせない

構想には、理想形というものがあります。両方の対局者が知っていれば、互いに相手の理想形を阻止しようとするため、理想形は盤上には現れません。このため、理想形の知識も重要な基礎知識になります。

(2) 悪手を打たない勉強

悪手については、数多くの本に記述されています。これらを勉強し、多くの知識を得ることが悪手防止の解決方法になります。「悪手の知識」は、「定石の研究」「はめ手の研究」、「構想ミスの研究」などから、発展してきたことがわかっています。

5 読みの力による効率差

着手効率においては「読み切れる」か「読み切れない」かで大きな差が生まれ、選択も180度かわります。「読みきれない」場合には、ミスする危険が大きくなります。

読みきる能力がこれほど重要な理由は、「予想が確定となる」ことで、手順ミスをゼロにすることができるからです。このため「読みきれた」場合には、最大の争点で、最大の利益が得られます。特に「勝負所での戦い」において大きな効率差が生まれます。

6 勝負手としての効率

(1) 打った手から次の狙いがある手

勝負手としては、多少危険であっても、着手効率の大きい手がいい手になります。そのため、打った手から次の狙いが生まれやすい手は、効率のいい手になります。一般的にも次の狙いの有無が一手の価値の評価に大きな影響を与えています。また連続した狙いがある場合には、さらにその手の価値は大きくなります。反対に次の狙いのない手は、効率の低い手になります。

石が取れるとその周囲の石が弱くなり、さらに次の狙いが生まれる場合には、「勝負手」としていい手になります。相手の石が取れるという狙いのある手は、相手の地の可能性を減らすという狙いも生まれやすくなります。このように、次の手生まれやすい手であればあるほど、勝負手として価値が大きくなります。

(2) 効率がいい手は危険性も大きい

「勝負手」と「構想の手」との違いは、手順の激しさと難解さにあります。効率のいい手は、危険性が高いという比例関係があります。勝負手としては、危険性を回避することにより、効率を重視した手を選択されます。

① 効率のいい手

石を取る手、地を減らす手、反発する、挟む手、攻める手、捨てる手、振り替わる手などの攻撃的な攻める手になります。

② 効率の悪い手

地を囲う手、逃げる手、受ける手など守る手になります。

7 間違った効率論

間違った効率論の考え方として、「部分的な効率の集積によって全体効率の差が生まれている」と考えている人がいます。これはヨセでの論理であって、序盤や中盤での効率論ではありません。

(1) 部分的な効率論

着手効率 = 確定地の大きさ ÷ 手数

この式での着手効率の意味は、2つの部分的な効率を比較するためのものであって、構想としての全局的な効率論での式ではありません。

(2) 全局的な最善手は、検証は出来ない

最善手を打とうとする対局意識は重要ですが、最善手かどうかの判定は非常に困難であり、「確定した大きさ」として算出できないとその判断は間違い（ミス）になります。

第2節 一般的な効率

一般的な効率とは、「理想形や悪手などの知識」から生じる効率のことです。

知識から得られる効率は、自分から形を作るのではなく、

- ① 相手に理想形を与えない。
- ② 自分から悪手を打たない。

ために活用することになります。

自分が意図した理想形が達成できる場合もあるのですが、
法則 理想形は、相手の知識不足のミスによって生まれる。
ことになります。

このような効率に関する知識も、部分的な効率に関するものと、
全局的な効率に関するものがあります。

ゲームとして効率が生まれる過程

- (1) 効率は制約条件から生まれる

効率は制約条件から生まれ、囲碁ルールは制約条件である。
戦いでの制約条件は、効率を生みだす。

↓

- (2) 勝敗ルールと補助ルール。

ゲームとして勝敗ルールがもっとも重要であり、勝敗ルールから効率は生まれる。勝敗以外のルールはすべて補助ルールになる。

↓

- (3) 碁盤の大きさや形も制約条件である。

碁盤の大きさや形、地の形、石が取られた形、取られた後の形もまた、効率を生みだす原因になる。

↓

- (4) 勝敗ルールには確定ルールが含まれる。

勝敗ルールには、確定ルールがある。

- ① 地が確定すると、その地は減らない。
- ② 石が取られると、戻らない。

↓

- (5) 複数のルールによって、効率が生まれる。

2つ以上のルールがあると、それらの関係から新たな条件が生まれ、その条件によって新たな効率が生まれる。

↓

- (6) 効率が大きいほど難解な戦いになる。

困難な関連ほど、勝負における危険度も大きくなり、戦いの最大争点になる。

1 一般効率に関する知識

(1) 形の効率

形の効率では、

- ① 地の生成に関する効率
- ② 生きるための効率

の2つがあります。「生きるための効率」では、中手にならないことが基本になります。6目以下になると、中手の危険が生まれます。

(2) 戦いの効率 (目的)

戦いの効率では、石の連結を高めることが第一目的になります。つまり、切断によって石が取られる危険性を低減させ、生きの確定を高めることになります。

(3) 攻めの効率

攻めの効率では、相手への「制約」と連携して使用され、「地の制約」「生きの制約」になります。具体的には、「眼を作らせない」、「切断する」「封鎖する」「生きにくくする」「小さく囲わず」、「重くする」などの手段になります。

(4) 見合いの効率

見合いの効率は、2手連打できないルールから生まれます。その代表が、「絡み攻め」という効率になります。戦いは複数同時進行の戦いが展開するため、「絡み攻め」になる危険がいつも生まれます。

(5) 理想形という効率

地を囲う効率は、場所や状況によって異なり変化します。理想形としての形も、やはり周囲の状況によって絶えず形が変化し、異なった条件になります。

このため、絶えず変化する形から将来どこに地の増加が見込まれるのかを予見する能力が必要になります。