

√ 碁の方程式 原論編

越田正常



竜王文庫・リュウブックス

はじめに

この本は、『碁の方程式（基礎編）』という姉妹本があり、基礎編では、「着手の必然性」と「制約条件」という概念の重要性について述べました。原論編では、さらにそれを発展させ、勝負における勝因敗因を考察し、

- ① マイナス要因は、「着手ミス」を原因としている。
- ② プラス要因は、「制約する」という効率から生まれている。

ことを明らかにしました。

「制約する」とは、相手の構想や着手を制限することを意味しますが、これまでの囲碁の本では「制約する」という言葉は、全く使用されていません。しかし、「制約する」という概念は数多く存在し、例えば「利かす」「攻める」「取らせる」「生き難くさせる」「手残り」「先手」「次の狙い」「相手に響く手」など、さまざまな囲碁用語に含まれていました。

これほど数多くの使用例があるのに、「制約する」という概念の重要性に気づけなかったのは不思議なことです。布石や序盤においては、着手効率として「互いに相手の自由を制約する」ということが普通に行なわれています。

「制約する」という手には、

- ① 布石における優勢が保持できる。
- ② 勝敗における着手ミスの影響を減らす。

という2つを容易に実現する効果があります。

このため今後さらに、「制約」の研究が進むことで、囲碁理論の発展に大きく影響すると思っています。また囲碁の教育においては、「上達のための科目」としてまた「囲碁の本質を知る科目」として、「制約する」という言葉の概念を学ぶことが必須となり、この理解が、「石の形」等を理解するための基本になると考えています。

1 理論研究をはじめの動機

『碁の方程式』が生まれたきっかけは、対局ソフトに「人間と同じような意志のある手を打たす」ことが必要だったからです。そのためには、まず意思決定を行うための判断基準を研究する必要がある、囲碁での着手効率とは何かというゲームの本質を、理論的に明らかにする必要があったのです。そのことによって、

- ① 目的が明確な手
- ② 手抜きできない必然手

を打たすことができると考えたのです。

(1) 目的の明確な手とは

目的の明確な手を打たすには、形勢が良ければ戦いを避ける手を選び、悪ければ乱戦になるように「手抜き」や「反発する」手によって難解な勝負手を仕掛けることが必要になります。そのためには、「形勢判断」や着手評価を明確にする必要があります。

(2) 手抜きできない必然手とは

「必然である」ことが効率となる理由は、囲碁では「どこにでも打てる」という基本ルールによって、着手の自由、構想の自由という2大特性があるからです。

必然手とは、相手が「手抜きできない手」であり、そのためには「絶対に受けなければ負ける」という条件があり、コンピューターに打たせるには、「手抜きできない」「こう打ちなさい」という明確な指示が必要になります。

そして、「必然」の理由を追求し、理論的に解明できたことにより、次のステップとして「制約」の有効性と必要性を見出だすことができたと言えます。

2 囲碁理論の重要性

この本の表題を、『碁の方程式 原論編』としたのは、その理論の原点が「囲碁ルール」を基本として展開されており、絶対的で普遍的な法則によって構成されているからです。

囲碁の上達方法として、「数多くの定石や手筋の知識を覚えることで強くなる」と考えている方が多いと思いますが、本当は覚えるのではなく、

- ① 自分なりの構想をたて、対局でチャレンジする。
- ② 失敗を反省し、解決するための研究をする。

ことが、上達の最短コースになります。そのためには、「着手効率」、「着手価値」、「構想条件」、「制約条件」などの概念を理解することが、最も正しい上達法になります。

対局では、いろいろな局面が生まれます。たとえば、

- ① 一手で、大きく局面が変わる。
- ② 絶対に手抜きできない。
- ③ 変化する工夫が要求される。
- ④ 構想によって、状況が大きく変わる。
- ⑤ 逃げるより捨てる方が、いい場面がある。
- ⑥ 失敗が生まれやすく、危険な局面である。
- ⑦ もうどこに打っても、逆転できない。
- ⑧ 勝負手を打つ最後のチャンスである。

そして勝つためには、これらの状況を正しく認識し、その状況に合わせた構想変更が必要になります。すなわち「この場面では、ここに打つのがいい」というパターン暗記の学習ではなく、「どうしてこの場合にこの手がいい手になるか」という理由を学習することで、着手ミスが減らし、相手のミスを咎める能力が得られることになるのです。

目次

はじめに	3
------	---

前章 囲碁理論について

1 節	理論概要と新用語	8
2 節	効率へのアプローチ	14
3 節	囲碁ってどんなゲーム	20

基礎 (囲碁理論へのアプローチ) 30

第1章 ゲーム特性

1 節	着手価値とは	32
2 節	9つの価値	38
3 節	可能性	46
4 節	確定性	54
5 節	危険性	62

第2章 形勢判断

1 節	領域の変遷	70
2 節	勝敗の確定	78
3 節	形勢判断をする	86
4 節	勝負手を打つ	94

第3章 着手効率

1 節	着手効率とは	104
2 節	一般的な効率	110
3 節	制約の効率	116
4 節	攻めの効率	122
5 節	定石の効率	126

応用 (構想力と棋力アップ)	138
第4章 着手ミス	
1節 着手ミスとは	140
2節 本筋と俗筋	148
第5章 構想する	
1節 構想とは	160
2節 構想の条件	168
3節 構想と石の流れ	180
第6章 対局意識	
1節 対局意識とは	190
2節 重要な対局意識	196
第7章 棋力アップ	
1節 棋力診断	202
2節 棋力アップの原理	210
研究 (基礎資料として)	218
終章 総合まとめ	
1節 互角の形勢図	220
2節 理論の流れ図	222
3節 法則のまとめ	228
4節 構想のまとめ	234
5節 候補手の選択	238
6節 ゲームの特性	242
7節 重要な囲碁用語	246
あとかぎ	250