

## 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。