

## 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。

## 囲碁での効率価値とその基本ルール

### (1) 地の生成に関するルール

- ① 地を囲うための石が取られると、地にならない。
- ② 碁盤の形が正方形であり、19路盤の大きさである。
- ③ 地の形は、中央より辺や隅の方が効率がよい。
- ④ 石のない四隅に先着すると、有利になる。

危険性 石が取られると地にならない。

可能性 6目以下の確定地の大きさは効率が悪い。

確定性 中央を囲って、地にするのは難しい。

### (2) 石の存在に関するルール

- ① 生きた状態にならないと、盤上に残れない。
- ② 囲まれると石が取られる。
- ③ 相手の石を囲うと、自分の石は強くなる。
- ④ 生きた状態になると、取られる危険がなくなる。

危険性 取られる危険がなくなると、強く戦える。

可能性 先手や利き筋が得られると地が増える。

確定性 相手の生きられない領域が、自分の確定地になる。

## 2 確定した場合の効率

「確定地」になるのは、どこにでも「自由に打てる場所」であった空点が「打てない場所」に変化することを意味しています。つまり、死にそうな石が死んだ石になるということは、

どこにでも打てる空点が → 打てない空点になる。  
ことです。

### (1) 連打による効率

白黒交互に打つルールによって、「連打した手は打てない」という制約が生まれます。このため、効率のよい地を囲うには、相手から邪魔されない必然手で、連打できることが必要になります。

連打できると、地の効率、生きの効率が大きく変化することになります。このため、取られる危険を減らす効果があり、失敗の危険度も下がります。

### (2) 生きの効率

盤上に打たれた石は、完全に生きるまでいつも取られる危険があります。生きるためには二眼作る必要がありますが、最低でも6個以上の石が必要になり、「完全に生きる」まで、影響しています。

「生きる」動作は、確定度を大きくします。確定度が大きくなると、生きやすくなり、小さくなると取られる危険が大きくなります。

### (3) 達成までの手数

達成の評価は、その目的が達成できるまでの手数が問題になります。1手だけで効果が得られる場合と2手以上連打して得られる場合とでは、手数が短くて同じ結果が得られる方が、効率がよいことになります。

#### (4) 未確定な評価

対局途中で未確定な手の評価では、その手が消滅する、大きな危険が生まれる、危険性が排除できる、得られた利益からさらに利益が得られる、などの違いによって評価が変わります。

### 3 戦いから生じる効率

#### (1) 可能性を保持する効率

可能性を保持する効率とは、勢力地を占有するために大場に先行することをいい、

- ① 相手の「勢力地」を制限する。
- ② 自分の「勢力地」を保持する。

ことをいいます。

#### (2) 利き筋に打つタイミングの効率

相手の攻撃から守る場合は、タイミングよく利き筋に打てると、その手の効力が大きくなります。また、タイミングとしては、相手が攻撃した直後が好機になります。

#### (3) 悪手を咎める手

悪手を咎める手とは、相手の打ちすぎへの反撃であり、相手の形を崩す手をいいます。この咎める手によって、「石の死活」「石の取り合いの攻防」に徐々に影響し、相手を「生き難くさせる」結果、「先手の権利」が得られる読みの力となります。

#### (4) 先手の権利になる手

形勢を有利にするためには、先手の権利を得る工夫が必要で、

- ① 自分の先手の権利を増やす。
- ② 相手からの先手の権利を減らす。

ことを基本目的として打たれています。