

第4節 攻めの効率

囲碁の戦いは、
「攻める工夫と技術」の集まりであるといえます。

「攻める」という考え方の中には、戦いの基本となる「石を取る」「攻め合い」が含まれますが、この能力をいかに有効に働かせるかが「攻める」という考え方のキーポイントになります。構想においても、戦いにおいても、相手の石を「攻める」ことが重視され、「攻めながら守る」「攻めながら生きる」意識が必要になります。

1 「攻める」という概念

(1) 攻めの効果

「攻める」という手は、「石を取る」「石を殺す」という手段によって、相手に手抜きさせない状態を作ることを目的にしています。またさらに、相手を小さく生きさせることで、攻める側にとって「効率の良い地が生まれる」という効果を間接的に生み出しています。また、「手間をかけて、効率悪く生きさせる」ことも、攻めの効果になります。

(2) 攻めるという価値の特性

「攻める」という動作は、一手で確定する直接価値ではなく、「数手で確定する可能性としての間接価値」になります。一手ごとの状況変化に応じた戦略や戦術の変更を考慮する考え方といえます。

2 攻めることで得られる価値

攻めることで得られる価値には、「利き筋」と「先手の権利」があります。相手より地が多くなる可能性によって形勢が優勢となります。このため、相手への「地の制限」「生きの制限」「構想の制限」なども攻めの価値になります。

(1) 連続した攻めの価値

「攻め」の評価では、攻め続けられるかどうかで、その評価に大きな影響を与えます。攻め続けることによって、相手からの反撃や危険を回避できるからです。攻め続ける能力を身に付けるには、「相手が手抜きできない」状態にすることが必要であり、相手が手抜きした場合に、「大石が取れる」ような読みの力が必要となります。

連続した攻めができると、

- ① 相手からの反撃も回避できる。
- ② 確定率を大きくできる。
- ③ 自分の「地になる可能性」を温存できる。

などの効果が得られます。

(2) 「攻める」ことで地も増える。

ヨセでの戦いでは、手抜きすると、すぐに石が取られることになり、終盤では1子損失（2目の手）でも大きな手になります。またヨセでは、この1子損失（2目の手）を回避する代償として、相手に2目以下の地の増加が生まれます。

これが「攻める」ことで地を増やす手段になります。

3 攻めと戦いの流れ

「攻める」概念は、相手への「地の制限」「生きの制限」「構想の制限」を追及する考え方が基本となります。構想においても「攻める」という手が優先されますが、その場合には、自分の構想実現より、相手の構想阻止を優先する方が効率のいい手になります。このため、相手への「地の制限」「生きの制限」「構想の制限」を求める考え方が「攻める」という概念となります。

「攻める」手段は、相手の手を制限する手段であるため、自分の石も取られる危険が生まれます。「守る」手段は、相手からの制限を解除する手段ですが、効率の悪い手になります。

「生きる」場合にも、攻めながら生きる動作が、「地となる可能性」が温存できる良い方法になります。相手への構想阻止をする手順の流れが以下になります。

- ① 相手の地の可能性を制限することで、
相手の生きを制限し、
↓
- ② 相手に石が取られると負けるといった必然の状況を作り、
↓
- ③ 相手に生きる手を強要し、
↓
- ④ 相手に効率の悪い地を囲わせることで、
↓
- ⑤ 相手からの反発力を制限し、
↓
- ⑥ 自分の地の確定率が大きくなり、
↓
- ⑦ 自分の効率のよい地が囲えるようになる。

4 攻めの意識の重要性

(1) 攻める力とは

「攻める」という動作は、相手が手抜きすれば「石が取れる」「石が殺せる」という状態を利用しています。そして、最終的には、攻める手によって「効率の良い地になる」という可能性を追求する動作をいいます。

(2) 石を取ることはできない

着手効率からみると、「取る」「殺す」という価値がもっとも大きいのですが、「攻める」という考え方は、「相手の石は、単純に取ることができない」という囲碁ルールの法則から生まれています。

(3) 石を殺す筋を活用する

戦いの戦果としては、「石が取れる」ことより、石が死んだ場合の方がより大きな利益になります。その理由は「石が取られた」場合には、利き筋が残っていることが多く、取られた損失を多少とも補填することができるのですが、「石が死んだ」場合は、利き筋がほとんどないため、勝負が終わってしまうほどの損失になります。このため、手抜きさせないことを重視する攻めでは、眼形を奪う殺す手の筋が基本となります。

(4) 一手のみでは攻められない

攻める手は、「石を取る」「地を囲う」という一手で確定する直接価値ではなく、「地の可能性を保持する」または「相手の理想を阻止する」という数手で確定する中間的な価値となり、相手への地の可能性を制限する価値になります。この「可能性のある間接的な価値」を求めることで、一手ごとの状況変化に応じた戦略や戦術の変更が可能になります。