

第5節 定石の効率

法則 効率性は、次の狙い手の有無によって大きく変わる

1 定石の選択

定石選択における価値観や評価基準は、構想の戦いという効率でも、重要な位置を占めています。定石の局所的な評価は、すべて互角とされているのですが、全局的な評価では優劣の差が生まれます。この評価の違いを囲碁理論の視点から考えてみることにします。

(1) 『現代定石活用辞典』による着手評価

昭和51年に『現代定石活用辞典』が、日本碁界を代表する呉清源九段によって、誠文堂新光社から出版されました。この本は、他の定石本と違って、布石での石の配置における定石の活用方法に主眼が置かれ、定石の選択、評価が呉清源九段の意見として述べられています。本の構成は、「定石後の狙い」と「定石の注意事項」などの項目から記述されています。

この本では、定石の評価において、定石後の次の狙いの有無が非常に重要視され「次の狙いがあれば、評価は◎になり、なければ×になる」となっています。次の狙いの項目としては

- ① 打ち込みの手があるか。
- ② 一手で、自分の守りと相手への攻めの効果があるか。
- ③ 打った手からさらに勢力を広げることができるか。

- ④ 厚みを次の争点における戦いに活かすことができるか。
- ⑤ 手入れが必要な守りを省略できるか。

などがあります。

(2) 一手の効率性

着手効率としての評価は、ゲーム理論的には、構想における自由度、つまり、戦いの優位性が重要になります。これは、勝敗での確定地の大きさは、「戦いで優位性を確保することによって、最終的な地を囲う効率の良さを可能にする」と考えられるためです。

戦いの優位性という価値では「眼形の効率性」、「生きるスピードの効率化」、「生きた石の活用」が重視され、地の大きさとしての価値は、戦った結果得られた「余剰的な価値」として評価されることになります。つまり、

$$\text{式 着手効率} = \text{生きる効率} + \text{地の効率}$$

という式になります。

効率に関連した考え方には、

- ① 単に地を囲う手は、効率が悪い。
- ② 戦いの評価は、利き筋の多さ、次の狙い、先手の権利などの有無で評価される。
- ③ 完全に生きた石でも、次の攻撃目標があると着手効率が良い。
- ④ 攻めることができる弱い石があれば、利き筋や次の狙いが生まれやすい。
- ⑤ 厚みの石は、地として囲うより、死活などの戦いに関連する方が効率よい。
- ⑥ 「切断」「消し」「反発」「打ち込み」などの利き筋の有無が問題になる。

などの法則があります。

このことを念頭に置きながら、『現代定石活用辞典』で紹介されている参考図を例に、その評価について考えたいと思います。

2 定石1： 打ち込みの狙い

(1) 評価の違い

図1と図2は、白1、黒2、白3まで定石としての同じ手順で進行していますが、図1の場合は白の悪い定石の選択、図2の場合は白の良い定石の選択として評価されています。

これらの評価が違う要因は、定石が打たれた後の「白からの次の狙い」の効率差にあります。定石後の狙いは、白A三三への打ち込みにあるのですが、図1の場合にはこの地を減らす打ち込みが困難であり、図2の場合は容易な状態になっているのです。

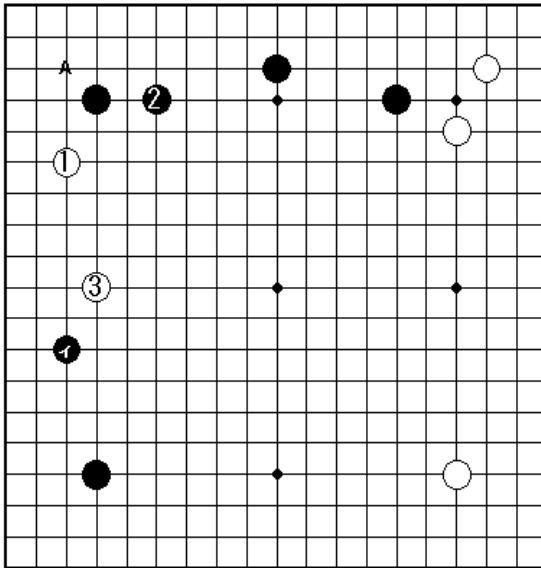


図1

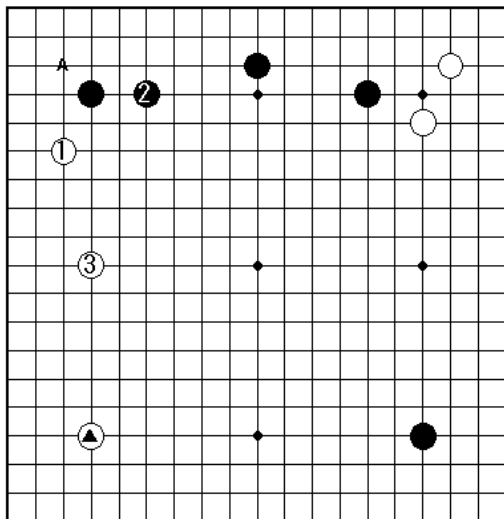


図2

白の良い定石選択

図3は、図1からの進行図です。

図3の場合、図1で白3と打った白▲の石が、黒◇によって非常に弱い石となり、この石は捨石として活用できないため、黒から攻められると、「生きなければならない石」として、大きな負担になっています。

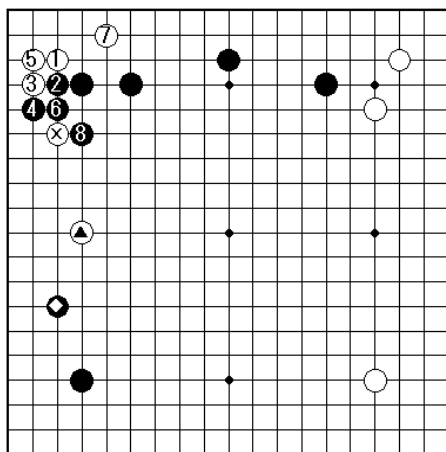


図3

白の悪い進行図

(2) 定石選択の変更と評価の違い

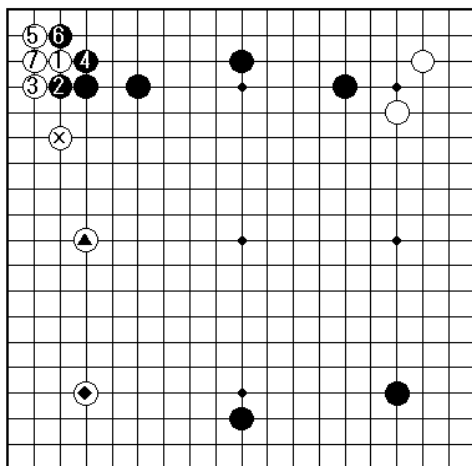
黒の立場から考えると、図4の進行は悪い状態と評価されるため、定石を図5のように変更することになります。この変更理由は、図4での白▲の石の働きを低下させる目的で打つのです。

図4の場合には、白▲の石が上辺にできた黒石の厚みに対して、その働きを弱める効果があったのですが、図5の場合、左上辺の白1、3、5、7と×印の5子は、完全に生きた石になっています。

このため、白▲の石が、地の増大に関する石へと変化したことで、石の働きを低下させたと評価されるのです。

このことから、着手効率として、死活や厚みに関連した石の働きの方が、地に関連した石の働きより重要視されていることがわかります。

図5 黒の定石変更



3 定石2： 勢力を広げる狙い

次は勢力の拡大によって生まれる効率が増える例です。

図6を見ると、白1から黒4に次ぐ白5までが定石ですが、白5の手には、A、Bの2つの選択があり、Aの方がBより良い手と評価されています。その理由は、白Aには、図7の白▲と勢力地を広げることに関連した狙い手があり、戦いを有利に展開できるからです。

この勢力地を広げる白の手が、着手評価として良いという理由は、黒からは図8の黒3と消す手があるため、白の確定地になるからという理由からではありません。黒3と消しの手を打っても、この黒3は、手を抜くと取られる危険性が大きいため、逃げるのに手間がかかり、逃げた代償として白18と、白からの打ち込みが生まれることになるのです。

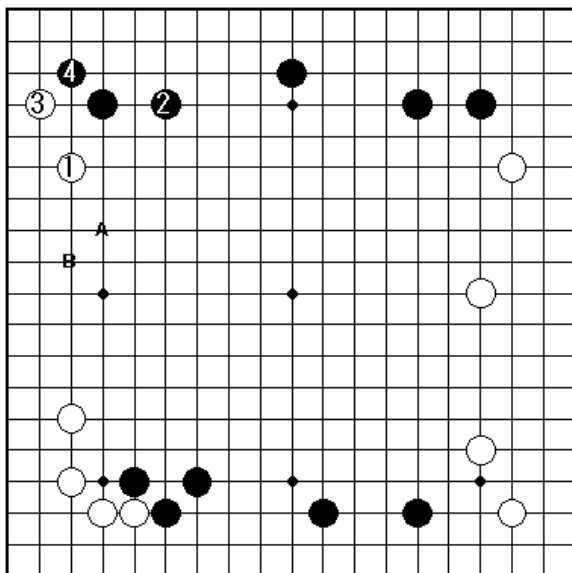


図6

参考図

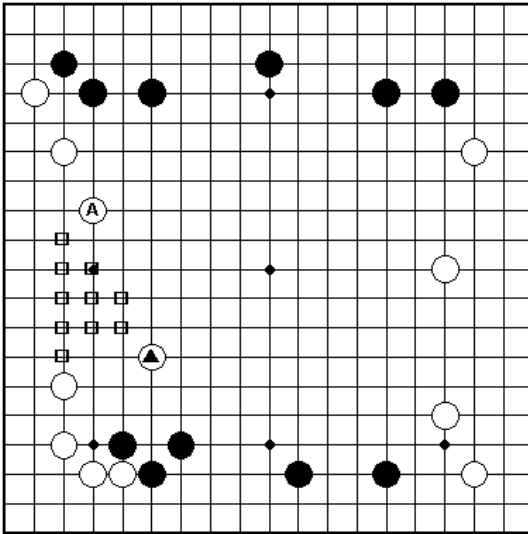


図7
理想の構想図
(□は白の勢力図)

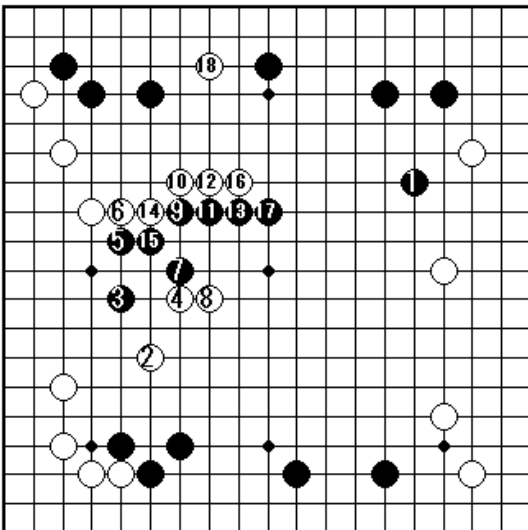


図8
消しの手に対する対策

(1) 勢力図の図式化による流れの説明

図8の手順進行と変化を、勢力図と石の流れで図式化したものが、図9と図10です。打ち込む前は、図9のように4つの勢力分布であったものが、黒3と白18の手によって「黒:1の領域」と「白:2の領域」が2つに分割されています。実線の矢印は黒石の流れ、破線の矢印は、白石の流れを表しています。このように、相手の地を減らす代償として、打ち込みのチャンスを相手に与える場合にはその地の損失の大小によって、着手が評価されます。

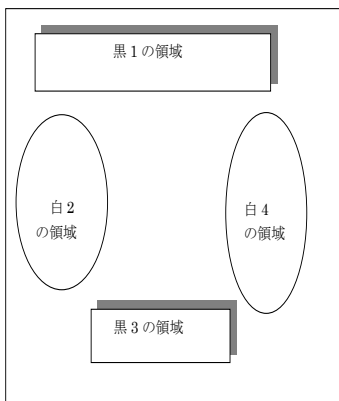
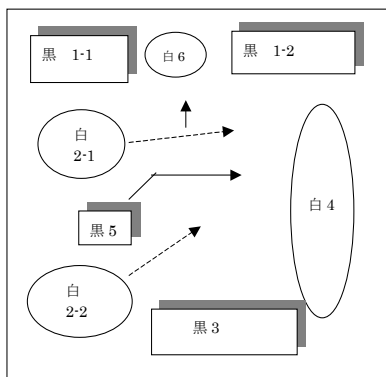


図9

図6の勢力状態

図10

図8の勢力状態



(2) もう1つの対策が必要

図6で、Aの着手の方が良いという、もう1つの理由は、図11のように、黒が白の好点を阻止する手として黒1と打ってきた場合には、白2と受けて、左辺を効率の良い確定地にできる対策があるからです。

このように、相手が手抜きすればここに打つ、反撃してくればここに受けるという対策が必要なのです。

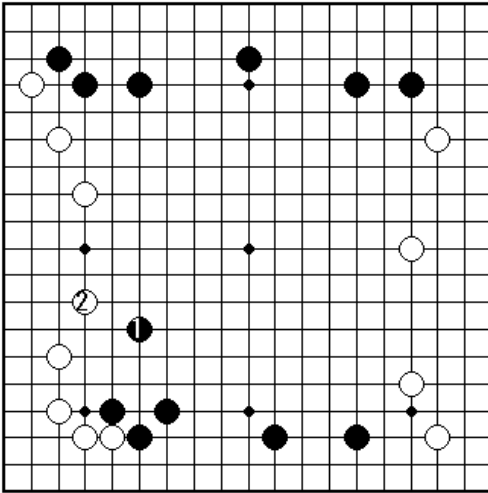


図11 反発に対する対策

(3) 地を囲う手は打てない

具体的に、図6のBに打った場合には一体どのような不都合が生まれるのかについて考えてみたいと思います。図12が着手Bと打った後、白2と打った図です。この場合、黒からの「消し」の手としては、黒3が良い手になります。白の対応は、白4と地として囲うしかなく、地を囲う手を打たされた形になっています。つまり戦いに関連した手ではなく、次に攻める黒石もない状態になっています。また白4と一旦受けると、黒3の一手だけで白地の制限が達成できたという評価になります。なぜなら、黒3の石を攻めようとしても、逃げずに簡単に捨てることのできるのです。

(4) 攻めるという反発ができない

石の効率では、生きた石から地を囲う手は、効率の悪い手になるため、相手を攻めることで打ち込みの代償を得たいのですが、この場合には、図13のような戦いの流れになって、消しに来た黒石を攻めることができないのです。

4 まとめ

このように定石の選択においては、次の狙いの有無が重要であり、その着手選択は、「生きる効率」と「生きた石の効率」を高める工夫が優先されています。つまり「大場に打つ」「地を囲う」ことより、「相手の厚みの働きを制限する」「自分の厚みを、戦いに関係できる」ことを主眼に定石の選択が行なわれています。このような選択が重視される背景には、下記の諸条件があります。

- ① 石の働きは、一手で目的が達成できるのではなく、複数の石の関連から生まれる。
- ② 次の狙いがあっても、生きなければならないという制約条件によって、狙いが制限されることがある。

- ③ 厚みができても、攻撃対象がなければ戦いに関連した活用ができないため、効率が悪くなる。
- ④ 相手が手抜きした場合には、次の狙いが必要である。
- ⑤ 相手から反発や反撃された場合の考察は、打つ前に準備されている必要がある。

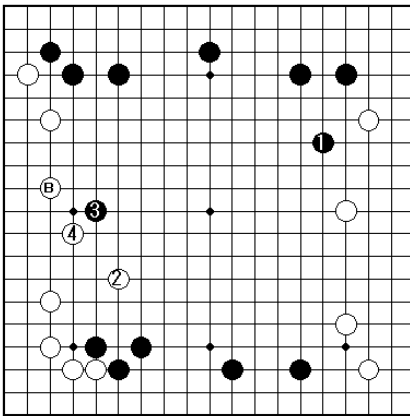


図 12
図 6 選択 B の参考図

図 13
図 6 選択 B の参考図

