

第2節 効率へのアプローチ

囲碁理論の中心テーマは、「効率」と「価値」の概念になります。これらを考える場合には、「囲碁ルール」や「着手ミス」について、体系的に考察する必要があります。

1 効率へのアプローチ

(1) 効率という概念

効率を考える場合には、

- ① 原点の囲碁ルールから考える必要がある。
- ② 勝つための着手は、どこにでも自由に打てるのではなく、制約された手になる。

として考える必要があります。

囲碁における効率の概念は、世間一般で論じられている効率と大きな隔たりがあります。

世間一般の考え方では、

- ① 1時間でいくつ物が作れるのか。
- ② 100万円を投資すればどのくらい利益が得られるのか。

などですが、これらの効率は、囲碁の効率とは異なっています。囲碁とよく似た柔道や剣道などの「2人型の対戦スポーツ」では、類似性はありますが、それでも囲碁での効率とは、かなり異なっています。

(2) 6つの効率パターン

囲碁での効率に関する着手には、6つのパターンがあります。

- ① あなたが、構築目標とすべき手。
- ② 相手からの反撃に対応する手。
- ③ 相手に、打たせてはならない手。
- ④ あなたが、打ってはならない手。
- ⑤ 相手のミスを追及する手。
- ⑥ 自分のミスから生まれる損失を減少させる手。

になります。

2 効率と着手ミスの関係

効率と着手ミスとの関係では、

法則 勝敗の原因は、着手ミスによって生まれる。

という仮説を前提にしています。

このことから効率を考えると、「好手を10回打っても、1回の着手ミスによって勝負に負けるゲームである」ということになります。このため、着手の選択においては、効率のいい手を追及するより、自分から悪手を打たないことが、勝つための第一課題になります。

(1) 着手ミスが生まれる原因（知識の混同）

着手ミスを打つ原因の多くは、知識活用の混同にあります。例えば理想形という価値は、「相手に理想形を与えない」ことが効率になるのであって、「自分から理想形を得ようとする」のは相手に阻止するチャンスを与えることになり、悪手になります。

また、「基本知識」と「例外知識」とを混同して覚えないことも重要です。

(2) アマの棋力差

棋力差の原因も、高段者と級位者とは、その内容に大きな違いがあります。

- ① 級位者の場合は、知識量（情報量）の差が大きい。
- ② 高段者になると、知識量の差より活用度の差が大きい。
ことになります。

3 最善手と最大争点

(1) 最善手を打とうとすることの善悪

対局中に「最善手を打とう」と意識し過ぎると、かえって大きなミスを生む原因になります。対局中は、最善手を直接求めるのではなく、まず最大争点を求めるという考え方が、実戦的でよい方法になります。

(2) 最大争点の求め方

「制約する」という意識によって最大争点となる場所を絞り込むことになります。碁盤中央には天元があります。この場所は、石の働きや戦いの関係上、最大争点になる可能性が大きい場所になります。

4 「制約する」という効率

効率は、相手の手を「制約する」ことから生まれます。このため、「理想形のいい手」になるという「知識」は、制約における材料であり道具になります。制約では、自分の構想実現より、相手の構想阻止（制約）を優先したほうが有利になります。

制約に関する価値として、9つの特性（価値）とは、大いに関係があります。この中でも最も重要な価値である「可能性」「確定性」「危険性」は、形勢判断をする場合にも、重要な評価値になります。

(1) 「地の制約」と「生きの制約」

制約には、「地の制約」「生きの制約」の2つの代表的なものがあります。「地の制約」とは、地を囲うための効率条件のことであり、「生きの制約」とは、生きるための効率条件になります。

制約の順序としては、序盤では「地の制約」の手が生まれやすく、中盤以降では、「生きの制約」が生まれやすくなります。

(2) 地の制約について

「地を囲う」という動作について考えてみます。前提として、理想の地を完成させるために、10手が必要であるとします。現在は、9手まで打たれた状態であり、後1手で地が完成する状況であるとします。相手がこのタイミングで、地を囲わせない手を打ってきたとします。そのまま放置するとそれまでの9つの手が全て無駄になるため、地を囲う側は、しかたなく、受ける手を打つこととなります。このような手が「必然という制約」の手になります。

(3) 自分への制約を避ける

完成までに10手もかかるような「地を囲う手」の構想を立てると、構想を完成させるには、一手ではなく数手の手数が必要なため完成するまでの間、「構想を阻止する権利」を相手へ与えることとなります。つまり、自分が構想を実現しようとする、自分の着手が制限されることになるのです。

(4) 戦いには、「流れ」と言う制約がある

どのような対局でも「戦いの流れ」というものがあります。この流れにおいては、「石が取れない」「石は死なない」という制約条件があります。

5 勝つための絶対条件

囲碁の着手は、本来どこにでも自由に打てますが、勝つためには、その条件として、守るべき効率条件があり、それを無視して勝つことはできません。例えば勝つために打てない場所として、

- ① 打つと負ける場所
- ② 打っても得にならない場所
- ③ 我慢してでも打つべき場所
- ④ 打つと得する場所
- ⑤ 時期を見て打つ場所

などを区別する必要があります。

6 目的達成スピードの法則がある

着手効率には、目的達成スピードの法則があります。

構想では、この法則を考慮する必要があります。

目的達成スピードは、3つの法則があり

法則1 殺す手より、生きる手のスピードが速い。

法則2 取る手より、逃げる手のスピードが速い。

法則3 囲う手より、囲わせない手のスピードが速い。

このため、相手の石を取る、殺すという構想は立てません。それでも、取ろうと計画する場合には、「絡み攻め」にできるという特別条件が必要になります。

7 無条件に石が取られると負ける

構想では、「石は、無条件では絶対に取りられない」を前提に立てられ、取られそうな石があっても、相手より先に逃げれば、石は絶対に取りられることはありません。これが、囲碁における構想の基本条件になります。そのため「石が無条件に取りられる原因は、すべて着手ミスである。」といえます。

8 一手の着手価値は減少し、形勢が悪いと勝負手を打つ

形勢判断は、地として囲える可能性の大きさと比較します。このため、盤上に石数が増えると、地として囲える大きさは小さくなります。つまり、一手で地が囲える大きさは、手順の進行によって小さくなり、やがてゼロになります。このため、形勢が悪くなり、「勝負手」が必要になり、勝負手では相手の弱い石を「取る」と関連した手になります。

9 効率は、「石が取れる」ルールから生まれる

着手の効率は、「戦いで効率」なのですが、その原因は「石が取れる」ことで生じる損得から生まれています。このため、打たれた石は、取られないよう「逃げる」か「生きる」かの制約が生まれ、逃げる代償として相手の地が増えることになります。

10 戦いは、絶えず複数同時に進行している

戦いは、絶えず複数同時で進行し、最大争点となる戦いの場所は、限定された場所になります。その場所とは

- ① 絡み攻めが生まれる場所
- ② 隠れた天元の争いが起こる場所

の2つが第一候補になります。

この2つが候補手になる理由は、複数の戦いが同時に衝突するためです。このため、黑白双方にとって、着手ミスが数多く生まれる危険が大きく、戦いの結果を予測することが困難になるからです。

ここでの公理、定理、法則は数学的に厳密に証明されたものではありませんが、ほとんど常識として認識可能なものであり、囲碁上達において非常に重要な基礎知識になります。