

第5章 構想する

第1節 構想とは

1 構想の定義と要件

構想とは、理論、法則、手筋、など着手効率を組み合わせることで、地の効率を高めることをいいます。

地の大きさの式は、

式 地の大きさ = 地の可能性 × 確定率
になります。

この式の「地の可能性」とは、勢力地のことであり、「確定率」は、勢力地から確定地になる確率をいいます。その大きさは、全局的な石の流れを作れるかどうかで大きく変化します。

制約するという考え方は、構想全体で

- ① どこにでも打てる着手の自由性
- ② どのようにでも考えられる構想の自由性
- ③ いつでも生きることができる自由性

を、どれだけ相手の自由性は制約し、自分は制約されないように工夫できたかによって、互いへの制約条件の多さに差が生まれ、形勢が有利不利になります。

2 構想の手順

構想の手順は、互いに「地の囲い合いでは勝てない」状況を作る戦いから計画します。

(1) 制約条件と順序

制約の項目には、「地の制約」「生きの制約」「構想の制約」「着手の制約」があり、

- ① 序盤では、相手の勢力地を減らす。
- ② 中盤では、相手を生き難くし、「天元の戦い」と「絡み攻め」を想定した戦いの準備をする。
- ③ 終盤では、戦いによって得られた「先手の権利」によって、効率よく地を囲う。

(2) 勝負所の推定

「構想の制約」では、中盤以降の戦いでの最大争点となる「天王山の戦い」の場所がどこになるのかが問題になるのですが、この想定は、「地の制約」「生きの制約」によって、自然に徐々にその場所が絞られ、限定されていきます。

(3) 理想形の阻止

相手が理想形を作ろうとすると、互いに相手の理想形を阻止する「制約の争い」が起こります。構想においては自分から理想形を作ることより、相手の理想形を阻止する事が優先されます。

(4) 捨石の活用

捨石の活用は、非常に重要な能力になります。

その内容と効果とは、相手に

- ① その石を取らないと戦いに負ける。
- ② 石が生きられない。
- ③ カス石を取らせる。

ことを強要することで、相手が完全に捨石を取り切るまでの間、数多くの利き筋の手を入れることにあります。

3 「攻める」意識を重視する

(1) 確定率を重視する

構想において、「大場より急場」という重要な考え方があります。

この考え方が生まれる理由は、

式 地の大きさ = 勢力地 × 地の確定率
において

勢力地の大きさを第一に優先するのではなく、「地の確定率」を優先するからです。地の確定率は、急場となる「死活」の戦いから生まれる「先手」「利き筋」「制約」の影響を大きく受けるからです。

(2) 「攻める」ことで効果が増す

戦いの成果は「攻める」という手段と意識に大きく影響されます。相手の構想を「攻めながら制約できる」かが、勝敗ポイントになります。

相手の石を攻めるには、攻める前の準備として、自分の石を強くする必要があります。この準備が「地の制約」「生きの制約」という戦いになります。相手の手抜きに対しては、次の狙いを明確にすることで対応します。

攻める手順と成果

攻めるといふ一連の動作は、

① 相手の地の可能性を制限する。

↓

② 相手の生きを制限する。

↓

③ 相手に石が取られと負けるという必然の状況を作り、

↓

④ 相手に生きる手を強要し、(生きなければならないという効率の悪い手を打たせること)

↓

⑤ 相手からの反発力を制限し、(切断の危険を減らす)

↓

⑥ 相手のインサイドに地を囲う(自分の味方の多い空間をさらに囲う)という、地の確定率の低い手を受けさせると同時に、

↓

⑦ 自分は、空間の広いアウトサイドに打てる。

↓

⑧ 地の確定率の大きい手が打てる。

4 構想の変更

構想の変更は、止むを得ずおこなう行為であって、基本的には、「形勢を悪くすることが多い」ことを知っていなければなりません。そのため、「構想ミスの修正」「構想確定による修正」「形勢による修正」の3つの事態が生まれた時に行われます。

(1) 構想ミスによる修正

自分が構想ミスをした場合には、その損害を最小限に減らす修正が必要になります。相手が構想ミスをした場合は、相手の損失を最大限にする追求が行われます。

(2) 構想確定による修正

部分的な戦いの結果、「死活」、「厚みの生成」、「確定地」などが確定すると、その確定に応じた変更が行われることがあります。この部分的な変更は、囲碁では必要不可欠な修正といえます。

(3) 形勢判断による修正

形勢判断の結果によって、3つの変更を行います。

① 形勢が有利な場合（確定重視）

無理をせず、自分が勝ちきれぬ状態であれば、失敗しない手を選択し、相手から勝負手を打たせない。

② 形勢が悪い場合（逆転重視）

もっとも難解で変化の多い勝負手を選び、相手のミスを誘い、逆転を狙う。

③ 形勢互角な場合（狙い重視）

「次の狙い」や「難解な戦いを想定した構想」を重視する。

1 構想としての戦いの優先順序

法則1 形勢差を有利にするには、
攻めの戦いが絶対条件になる。

法則2 守る手、受ける手では、
形勢差を有利にすることはできない。

2 手抜きへの反撃

手抜きされた場合には、

- ① 攻めることで利益を得る。
 - ② 手入れさせることで、その損失を相殺する。
- の2つの攻撃力が必要です。

3 戦いでの効率

- ① 関連した複数の見合い条件による戦い。
 - ② 絡み攻め、もたれ攻めによる戦い。
 - ③ 1手差の攻め合いによる戦い。
- 結果、生き生きの別れ、振り変わりとなる戦い。
- ④ 厚みを優先させる戦い。
 - ⑤ 石を取ると不利になる戦い。
 - ⑥ 地を囲うと不利になる戦い。
 - ⑦ 互いに相手の構想を制限しあう戦い。
 - ⑧ 隠れた中央、天元付近の戦い。(中原の戦い)
 - ⑨ 手抜きや反発を重視した戦い。
 - ⑩ 攻めながら守ることを意識した戦い。

5 構想力の評価値

構想力の評価は、構想の自由度の大きさを評価されます。構想の自由度は、「制約する力」と比例し「石を取る力」が「制約する力」に変換されます。

(1) 相手の構想を制約する

構想では、相手の構想を阻止することが優先され、阻止によって自分の構想を有利にすることになります。このため「制約する力」が大きいほど、構想力が大きいことになります。形勢差も、部分的な戦術や戦いの結果、「互角」であっても、全局的な制約力の差によって、生まれると考えています。

(2) 捨石によって制約する

捨石を活用する能力も、非常に重要になります。捨石の力の効果は、構想の選択肢を2倍に広げるため、構想の自由度は飛躍的に大きくなります。捨石の効果は「地を囲う」ことのために必要な手数より小さいことから、達成できる確率も大きくなります。

(3) 手抜きできる能力

手抜きの判断力は、非常に重要な構想力であるといえます。手抜きできる力は、自分の石が取られても、他に打った石の働きが勝ると判断できる場合に限り、手抜きが選択実行されます。「手抜きの力」と「攻める力」は攻守の関係であり、「攻める力」「捨石」などの力と比例する関係になります。

1 構想力の評価

- ① 攻めながら守る。
- ② 勢力地を確定地に変化させる。
- ③ 絡み攻め、中央の戦いの能力。

2 攻める能力…可能性（攻撃力）

攻めるとは、勝つ可能性を増大させる基本動作であり「攻めないと勝てない」という第一法則があります。

(1) 積極的な攻め

- ① 相手の地を狭める。(構想の制限)
- ② 相手の眼形を奪う。(生きの制限)

(2) 堅実な攻め

- ③ 相手の無理手を誘う。(手を強制する)
- ④ 相手の形を崩す。(反発の阻止)

(3) 予想する能力

戦った結果、地になる相対的な増減が、優勢になったことを数量的に計算できる能力。

3 守る能力…危険性（守備力）

守るとは、危険性を減らす動作をいい、守りには、「相手のミスを咎めながら守る」積極的な守りが重要です。

(1) 基本の検証能力

- ① 相手のミスを、100%咎める能力。
- ② 手抜きしない石は、絶対に取りられない。

(2) 積極的な守り

- ③ 相手の悪手を咎める。(効率利益)
- ④ 捨石にする、取らせる、囲わせる。

(3) 消極的な守り

- ⑤ 自分への制約を排除する。(反撃する)
- ⑥ 悪手、緩手を打たない。