

第2節 構想の条件

構想では、特殊な場面としての戦略や戦術を効率として利用しますが、それは、構想のための道具であるといえます。

法則 構想では、相手への阻止行為や、生きる効率を競っている。

1 構想条件とは

構想の条件としては、手順進行と関連した条件と効率から、4段階に分かれます。

(1) 第一段階 可能性の条件

第一段階の序盤での構想としては、「効率よく戦える環境を作る」ことが第一の目的となります。

- ① 地の囲い合いで勝てる状態にする。
- ② 攻めるターゲットを作る。

この2つの主導権争いを行うこととなります。

序盤では「地の可能性」という価値が、空間の広さに比例するためもっとも大きく、手順が進行するにつけ、一気に小さくなります。

この「地の可能性」の減少が、中盤以降の「戦いの優位性」に大きく影響することとなります。

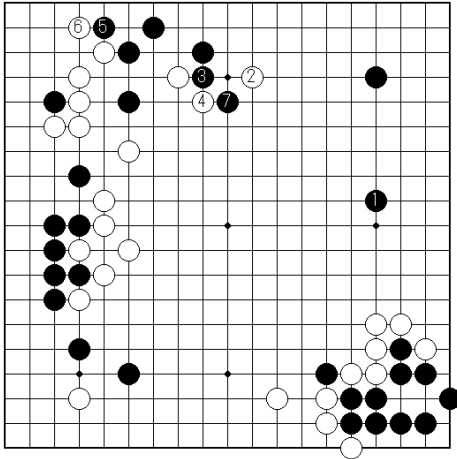
具体的な着手としては

- ① 自分の可能性を広げ、相手の可能性を制限する。
- ② 相手の厚みの働きを制限する。
- ③ 自分の弱点を補強する。

など3つのことを考えながら、布石が構築されていきます。

図1は、王座戦第1局の実戦棋譜ですが、右に開いた黒1の手順から、勢力図がどのように変化したかをみることで、「地の可能性」の増減がいかに大きいかがわかります。

図1 王座戦の第1局



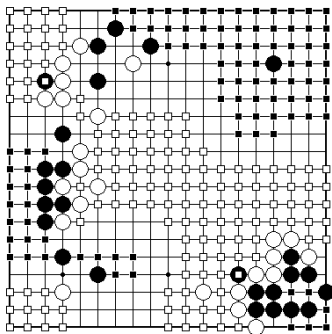
アゲハマ 黒：3 白：1

第5章 構想する

図2が、右辺に黒1と打たれる前の勢力図です。

さらに、黒1と一手打たれただけで、勢力図は大きく変化し逆転します。(図3)

図2 黒1 打つ前の勢力図



黒 : 96 < 白 : 135

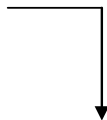
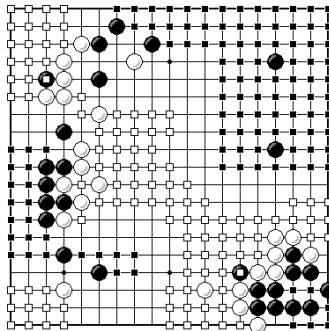


図3 黒1 打った後の勢力図

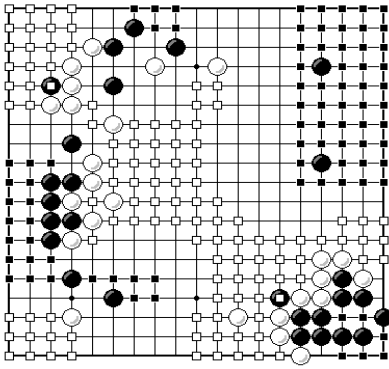


黒 : 114 > 白 : 109

図4は、白2と打たれた勢力図です。形勢が逆転しています。このように一手ごとに逆転しながら、中盤の戦いが進行します。

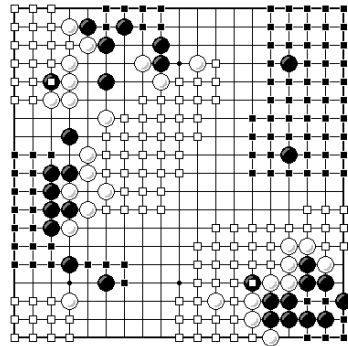
図5は、白6が打たれた本格的な戦いの始まる勢力図です。次に黒7と打たれて戦いが始まります。

図4 白2の勢力図



黒 : 85 < 白 : 114

図5 白6の勢力図



黒 : 89 < 白 : 108

第5章 構想する

(2) 第二段階 生存の条件（生きの効率を高める）

第二段階では、「生きの状態」をいかに効率よく確定するかが構想の中心になります。完全に生きた状態になると、構想のための制約条件がなくなり、「構想の自由性」が飛躍的に高まります。

戦いででの制約による影響と、石の流れは

- ① 打った石は、取られないように生きる方向で進行する。
- ② 大石や要石が取れないように進行する。
- ③ 相手より先に自分の石が生きられる手を優先して工夫される。という構想条件を満たしながら進行することになります。

図6は、黒◇の61手目の手から、本格的な中盤の戦いになりました。

図6 黒◆（61手目）から戦いが始まる

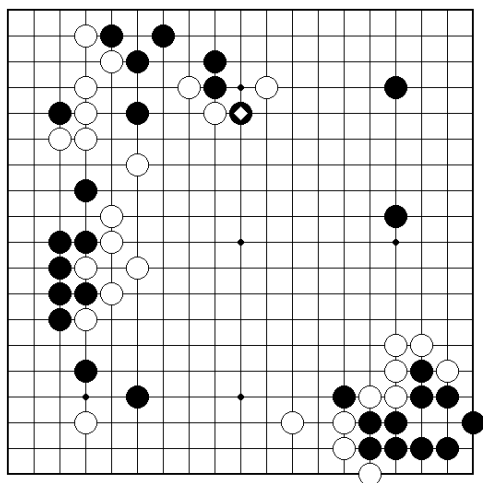


図7は、黒◇の109手が打たれた状態で、戦いが一段落しました。一段落した状態とは、盤上にある黒白の全ての石がほぼ生きた状態となった時に、戦いは一段落になります。このように相手より先に、そしてより働きのある生き方ができるかの戦いが展開されているのです。このように、中央での戦いが始まるとほぼ完全に生きるまで50手近くも戦いが続くことになります。

図8は戦いが一時中断した勢力図で、形勢は「白ややよし」の状態になっています。

図7 黒◇（109手目）で中断になる

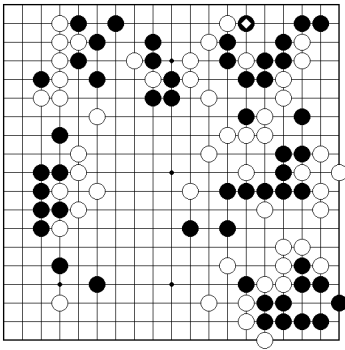
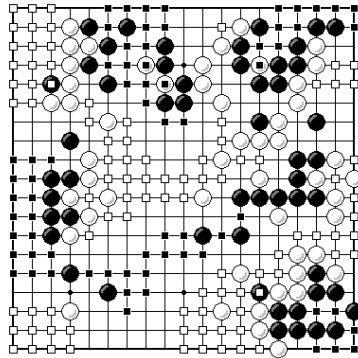


図8 図7の中断時の勢力図



(3) 第三段階 戦いの条件（攻めながら守る）

第三段階では、単に生きるのではなく、戦いながら「生きる」ことが構想条件となります。つまり攻める手段によって、効率よく生きることを達成することになります。つまり戦いにおける効率を考慮しながら打つことで、生きる効率を高めることになります。また、戦いにおいて単に守る手は、相手から「手抜き」される危険あり、効率の悪い手になる危険性が高いことから、攻めながら守るというテクニックと工夫が必要になります。

このために

- ① 相手の石を生き難くさせる戦いが優先する
- ② 単に生きる手や、単に地を広げる手は効率が悪く打てない
- ③ 次の争点に先着する手を模索して打たれる

という構想の効率条件を満たしながら進行することになります。

A 実戦の例

図9と図10は、図7に至る途中の経過図です。その戦いの進行をみていただくと、地を囲う戦いではなく地を囲わせない戦い、また相手の石を生きさせないことを優先した戦いが進行していることがわかります。

図9では、右辺の白◆に打った手は、すぐ下の黒一子（×印）を生き難くさせるための攻めの手です。

また図10の黒◇の手は、右上辺の白石（×印）を生き難くさせるための手です。このように、地を広げる手を打たれることはなく、相手の石を生きさせない手、また生き難くさせる手が優先して打たれます。

つまり、このように互いに相手の石を攻めながら、生き難くさせながら自分は効率よく生きることを行なっていることがわかります。

図9 戦いの進行 その1

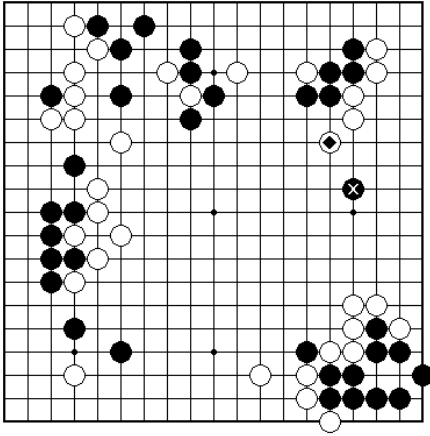
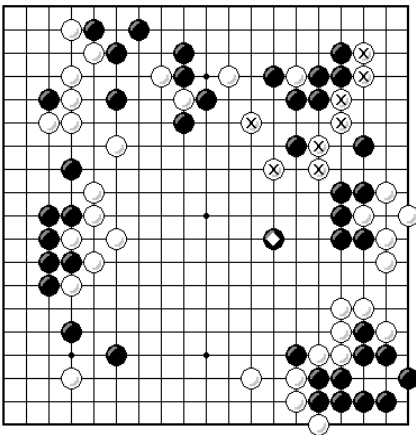


図10 戦いの進行 その2



(4) 第四段階 連続の条件 (次の狙いや関連性)

第四段階では、先手や利き筋の場所や数によって形勢の優位性が生まれるため「次の狙いがより多く生まれる手」を選択することが効率のいい手になります。

そのため、戦いの中では切断点や利き筋を数多く作る工夫がなされます。このようにしてできた利き筋に連続性や関連性が生まれると、石の働きが飛躍的に大きくなることとなります。戦いの途中で構想の変更は、連続性を阻害する原因となるため、変更をしないような構想であるかが検証されます。

この段階での効率条件として

- ① 戦い途中での構想変更は、不利になる。
- ② 次の手で、相手の石を攻める手があれば、手の価値は大きくなる。
- ③ 次の狙いの手に、連続という関連性が生まれると、手の価値は大きくなる。

などがあります。

A 黒からの勝負手

図11の白1は、中央の黒石11子(×印)全体を攻めるのと、下辺を白地にしようとした手です。対して、黒2も頑張った手です。この手で左下辺の白石一子(×印)を生き難くすると同時に、下辺▲へ打ち込んで白地を減らそうという戦略です。

このように、次の狙いの多い手を選択しながら戦っていることがわかります。

また図12の勢力図から、黒は黒2と打たないと、形勢がやや悪い状態であるため、この手は、黒からの勝負手として打っていることもわかります。

図 11 戦いの中断からの勝負手

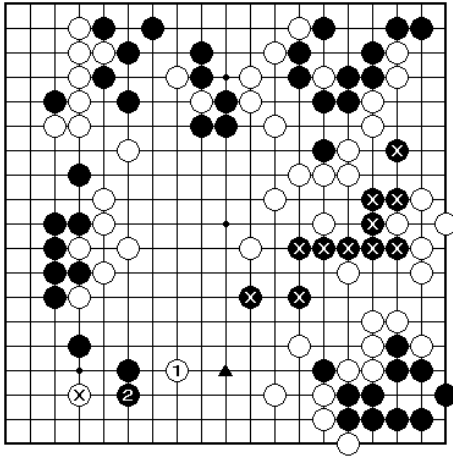
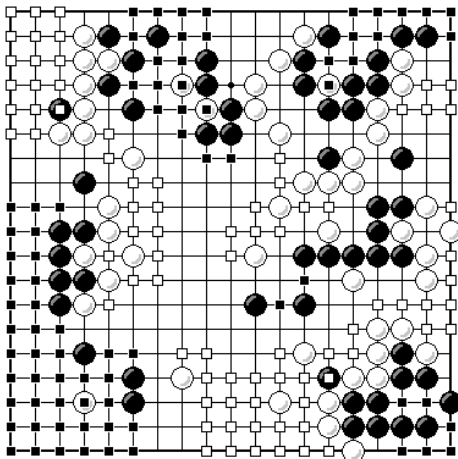


図 12 勝負手での勢力図



B 白からの勝負手

白の立場から勢力図をみると、この状態からでは、白も単なる地の囲い合いでは、なかなか勝てない状況であることがわかります。そのため白は、次の狙いとして、中央の黒11子(×印)の全体を殺す作戦をとりました。実際には、本気で殺すのではなく、厳しく攻めることによって連続した手が生まれ、そのことで効率のいい確定地を得ることを狙って打たれています。このように、死活の関係する大石が生まれると、攻める方に連続した手が生まれ、寄せの段階になると、一気に大きな確定地が増えることとなります。

この対局でもやはり、中央に10目程度の確定地が増えていきます。この碁は、最終的には、黒の大石が死んだことによって黒が投了し、白の勝ちになりました。

2 まとめ

構想の進行は、手順進行によって生まれる

1. 布石での、「地の可能性」の戦い
2. 序盤での、弱い石への攻撃から生まれる戦いの始まり
3. 中盤での、生きる効率の争い
4. 終盤での、利き筋の関連とその連続性による地の増加

という4つの段階を経て進行していきます。

各段階での構想目的は、やや異なりますが、いつも「石が完全に生きることへの効率」に重点が置かれていることは変わりません。石が生きなければならぬことで、制約条件が生まれ、石が完全に生きたことで制約条件が解除されます。

生きる条件によって構想の自由度が評価され、勝敗を大きく左右するゲーム構造となっているのです。また、構想から生まれる有利な石の流れも、生きる効率を高める工夫から生まれているといえます。

図13 終局図

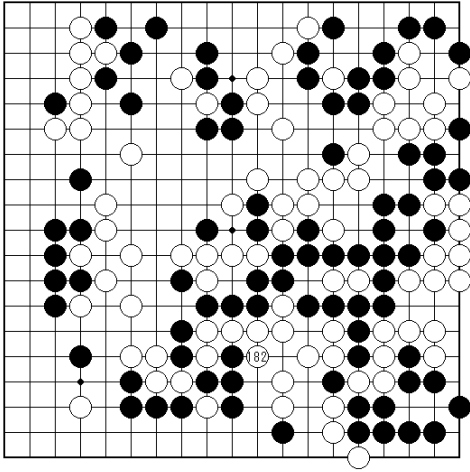


図14 終局での勢力図

