

第2節 重要な対局意識

構想や戦略では、重要な7つの対局意識があり、基本となる意識と応用した意識に分かれます。基本となる意識は、

- ① 相手への制約を優先する。
- ② 必然の手を意識する。
- ③ 攻めながら守る。
- ④ 先手を意識する。

これら4つは、「石が取られると負ける」という必然の法則を活用しています。それを発展させた応用意識が、

- ⑤ 連続した手を狙う。
- ⑥ 絡み攻めを狙う。
- ⑦ 天元の戦いを重視する。

になります。

1 相手への制約を優先する

相手の構想を阻止することで、自分の構想を優位にします。これらが基本であり、盤上の石は、基本的に「無条件に取られてはいけない」という制約がかかっています。この制約を、いかに効率よく活用できるか、また解除できるかが構想の要件になります。

効率のいい地を囲うには、相手に邪魔されない条件（着手の制約）が必要になります。なぜなら、自分の地を囲うのに必要な手数より、相手の地を阻止する側の手数が少なくてすむからです。

制約を解除するには、自分の石を「捨てる」かまたは完全に「生きる」という二者択一になります。

2 必然の手を意識する（手抜きさせない）

相手に守らせる、受けさせる、反撃させるなど、相手が必ず受ける手を見つける能力が重要になり、これを絶えず意識して次の手を見つけることで、読みの力が身につくことになります。

(1) 強い人ほど手抜きができる。

どこにでも自由に打てる囲碁において、相手に手抜きさせないようにコントロールすることは難しいといえます。囲碁では、強い人ほど、定石を知っていても、その手順通りには打ってくれません。さらに相手の言うことを聞かない「手抜きする」「反発する」という手を選択する傾向があります。

(2) 手抜きさせないための要件

受けないと負けるという状況になると、どのような相手であっても、手抜きはできません。例としては

- ① 大石が取られると負ける。
- ② 弱い石が分断される。
- ③ 封鎖されると生きなければならなくなる。

制約することと必然とは密接な関係があり、「弱い石を簡単に生きさせない」、このことが制約するという概念になります。つまり、制約することで手抜きできない状況が生まれ、戦いでの必然の流れや必然手、先手が得られることになります。

3 攻めながら守る（攻めを優先する）

勝つためには、守ってから攻めるのではなく、攻めなが守る工夫が必要です。

(1) 「攻撃は最大の防御なり」

「攻撃は最大の防御なり」という格言があります。攻めることによって相手からの攻撃を防ぐことがもっとも効率のいい守りになります。相手から先制されると、守ることを余儀なくされ、反撃ができなくなります。

戦いの場所は、黒白の境界で、切断などの危険がある薄い場所になります。そのため、石が接する戦いによって、しっかりした強固な境界になります。先に攻めることで、境界の背後に、相手より広い勢力地を確保することができるのです。

(2) 攻める手は危険な手

攻める手は、「ハイリスク、ハイリターン」のかなり危険な手です。成功すれば、相手より多くの利益が得られますが、失敗すると大きな損失になります。このため、失敗しない工夫が必要となり、この工夫が「制約する」という意識になります。つまり、「制約」と「攻める」をペアで同時に意識することで、ハイリスクを減らすことができます。

4 先手の権利を獲得する

対局での目標は、

- ① 先手の権利を得る。
- ② 着手ミスで、先手が後手にならないよう注意する。
- ③ 後手を、先手になるように工夫する。

になります。

(1) 後手が先手になる。

囲碁は2人でプレーするゲームですが、後手とは手番が交互に

入れ替わる事象をいいます。通常の手はすべて後手なので、その価値は等しく、形勢差は生まれません。着手ミスすると、後手が先手になったり、先手が後手になったりします。

5 連続した手を狙う

連続して先手が打てると、より大きな利益が生まれます。このため、先手を連続して打てる工夫が重要になります。

(1) 連続手とは

ゲームには、1手で勝負が決するゲームと、連続した手が打てた結果で勝負がつくものがあります。囲碁は後者になります。野球で例えると、満塁ホームランではなく、ヒットを続けるという作戦になります。ヒットが続くことで大量点になります。

(2) 先手の権利

囲碁の先手の権利は、必ず相手が受ける手が約束された手をいいます。受けないとどうなるかといいますと、大石が取られることになり、結果負けることになるため、相手の守る手が約束されていることになります。

(3) 連続手は、先手で守りながら得する手

守る手は後手になるので、自分から好んでは打たれませんが、先手の権利が得られる場合は、守りの手が先手の評価に変化します。このため、このような権利の手を相手に与えると、目に見えない借金をした状態となり不利になります。また反対に獲得すると、有利な状態といえます。

ただし、これらの権利は、賞味期限があって、使用しなかった場合には、その効果はゼロとなるので、使用タイミングが重要になります。また「自分の地が増える、相手の地を減らす」と、「一石二鳥」の効率のいい手になります。

6 絡み攻めを狙う

取られないはずの石が取れるのは、絡み攻めが要因です。
絡み攻めにする構想こそが、本当の構想目標であるといえます。

(1) 絡み攻めとはどんな攻め

「絡み攻め」とは、2つの弱い石があり、その2つの弱い石を分断し同時に攻めることで、大きな利益を得ようという考え方をいいます。

弱い石が一つだけの場合でも、攻めることで利益を得ることはできるのですが、2つになると攻めの効果は、飛躍的に大きな効果に一変します。絡み攻めでの最大利益は、どちらか一方が犠牲となって取られることになるのです。絡み攻めの構想は、囲碁では頻繁に起っていますし、強い人ほど絡み攻めを狙っているといえます。

7 天元の戦いを重視する

戦いの中心は、天元での戦いが中心になっています。

(1) 最大争点と天元での戦い

碁盤の中心である天元の場所は、四つの辺や隅で生まれた戦いがすべて集約する場所になります。このため天元で石の交差が生まれると、もっとも激しい戦いとなる宿命があります。

天元は、碁盤の山頂であり、対局者の第一目標は、この山頂での戦いに勝ち、この山頂に自分の砦(生きた石)を築こうとしています。

戦いに勝つためには、相手の作戦や行動を見抜く能力が必要となります。また、天元の戦いは、敵味方の入り乱れたゲリラ戦になることを覚悟し、十分に準備する必要があります。

8 まとめ

重要な7つ以外の対局意識を選ぶと

- ① 切断されても、大丈夫と思わない。
- ② 着手ミスは、咎めないと悪手にはならない。
- ③ 敗着の原因はすべて、自分の着手ミスにある。
- ④ 急な人為確定でなく、緩やかな自然確定を目指す。
- ⑤ 相手の動きにあわせて、自分の構想を微調整する。
- ⑥ 相手の理想形は、絶対に阻止する。
- ⑦ 弱い石は、逃げるより捨てることを優先する。

などがあります。

上達のため対局意識

上達のための意識としては、
相手の手に対して、

- ① 石を重くする。②反発する。③手抜きさせない。
- ④ いい形を与えない。

自分の手は、

- ① 石を重くしない。
- ② 攻められる形を作らない。
- ③ 相手の勢力地を大きくさせない。
- ④ 逃げるより、相手に石を取らせる。
- ⑤ 地を囲うより、相手に地を囲わせる。
- ⑥ 地より、中央の厚みを重視する。

ことが重要です。