

第3節 囲碁ってどんなゲーム

1 囲碁ゲームを定義する

囲碁は、地を囲うゲームではなく、石を取るゲームでもありません。囲碁を定義するなら、石を取る技術を、地になる効率に変換し、相手より大きい地を獲得するゲームといえます。

もう少し実戦的というならば、大きな地を囲うには、「相手からの阻止行為を打たせないこと」、つまり制約の条件が必要なのです。

重要単語：確定性、勢力域、境界線、未確定領域、地の可能性、制限する、勝敗の確定、目的達成法則、勢力地確定地。危険性、制約条件、構想の自由性、着手ミス

2 囲碁のルールと棋力

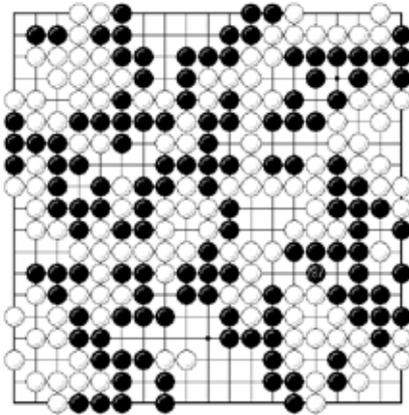
囲碁がどのようなゲームであるかを知るには、囲碁のルールをよく理解する必要があります。囲碁の基本ルールには以下のものがあります。

- ① どこにでも自由に打てる。
- ② 黒白、交互に打つ。
- ③ 囲うと、石が取れる。
- ④ 生きると石が取られなくなる。
- ⑤ 勝負は、地の大きさと取った石数の合計で競う。

(1) 3つの確定

確定性とは、これ以上石が打たれても、勝敗結果に影響しない事象をいいます。確定性には、「生の確定」「死の確定」「勝敗の確定」の3つがあり、以下のように定義することができます。

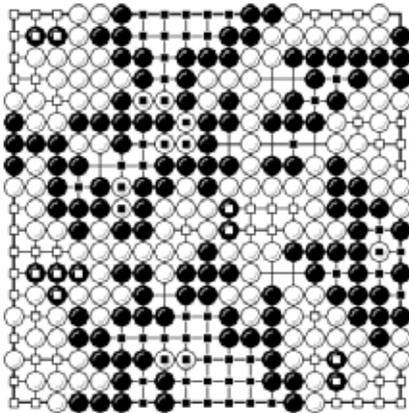
- ① 生の確定とは、石が絶対に取られないこと。
- ② 死の確定とは、生きて状態に戻らないこと。
- ③ 勝敗の確定とは、勝負の逆転が起きないこと。



終局図

図1

天元戦第三局の終局図です。「生の領域」とは、石が絶対に取られない領域のこと。「死の領域」とは、石が生きられない領域。



勝敗領域図

図2

終局図は、左の図として計算されます。石の上に印のある石は、死石になります。

(2) 形勢の計算式

① 確定地の計算式 確定地の大きさは、

$$\text{式1 確定地の大きさ} = \Sigma (\text{地の可能量} \times \text{確定率})$$

になります。

② 地の可能量について

地の可能量とは、確定地になる可能性をいいます。地の可能量は、序盤ほど大きく、徐々に減少し中盤以降になるとほとんどゼロになります。このため序盤は、大場へ先行、勢力地の確保が優先します。

③ 確定率について

確定率とは、地の可能量が確定地になる割合をいいます。周囲の石の強さで増減します。また、必然性が高い場面になると確定率も大きくなります。

3 形勢判断と勢力地

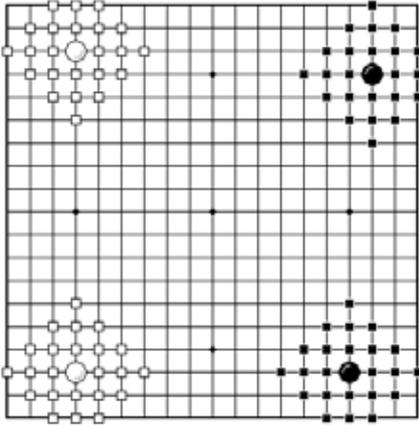
図3と図4はともに手順が4手進行した時の勢力図です。勢力図1と勢力図2の違いは、打った石からの勢力範囲の違いです。広さ3で示したのが勢力図1であり、広さ10と広くしたのが勢力図2になります。

4 形勢判断と争点（隠れた天元の争い）

図4になると領域の境界線が空白で現れます。この図3、図4での勢力地が表記されていない場所が、未確定領域であり、今後の戦いでどちらかの地になるかが決まる場所です。

現状の形勢差は互角です。4手であっても、図4からわかるように、天元付近での未確定の領域が今後の戦いに大きく影響することを暗示し、辺や隅ではなく、「隠れた天元の争い」がいつも存在していることがわかります。

勢力図1 図3



白の勢力地は□、黒の勢力地は■です。
勢力範囲は3。

勢力図2 図4

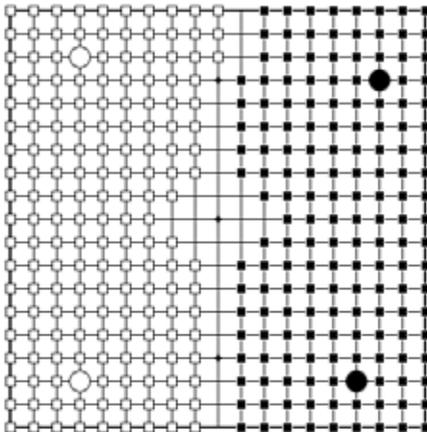
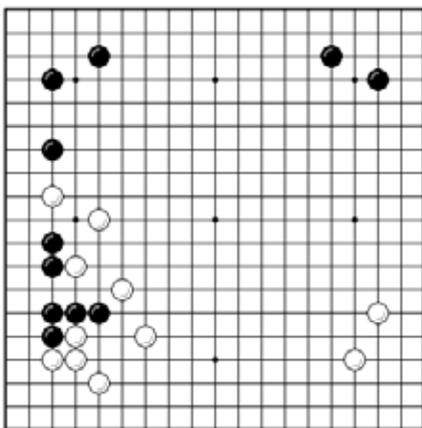


図3の勢力範囲を3から10と広げました。

5 序盤から中盤への進行（地の制限）

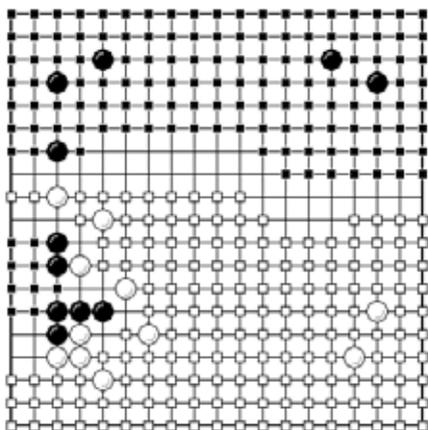
天元戦の第三局。22手目まで、互いに「勢力地」を確保する展開です。黒の23手目は、下辺に打ち込んで白の勢力地を制限する手を打ちました。

天元戦 22手 図5



ここまででは、互いに地の可能性を
展開です。

勢力地 22手 図6

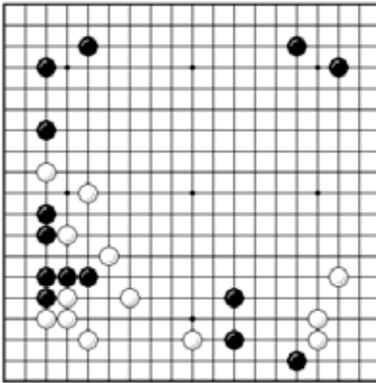


勢力地は
黒地137目、白地160目
白が優勢です。

序盤の構想では、相手への「地の制約」によって自分の「勢力地」を保持する手を打っています。自分から大きな地を囲うだけの構想は成立せず、大きな地を囲う場合には、相手からの「打ち込み」や「消し」に対する対策が必要になります。

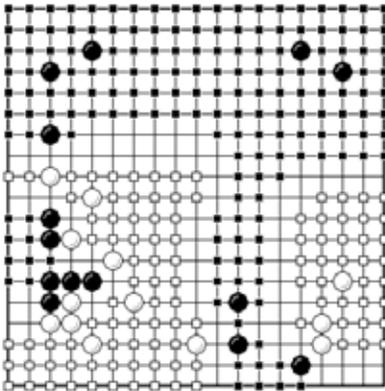
実戦では、図7と下辺への打ち込み、形勢は図8の、黒167白102と大きく変化しました。

天元戦 27手 図7



相手の地を制限することが優先し、23手目を下辺に打ちこみました。

勢力地 27手 図8



勢力地は、黒地167目 白地102目と大きく変化しました。

打ち込みの結果、白の勢力地が 59 目減って、黒地が 30 目増えました。これらの地の増減は、地の可能性が変化したことを意味しています。このように中盤までの戦いは、相手の地の可能性を制限し自分の可能性は保持する「理想の戦い」であるといえます。

① 危険性の増減

手順が図 7 へと進行し、「地合いの形勢」は黒が有利になったのですが、その反面、下辺の白はしっかりした生き形になり、石が取られる危険性が減りました。

反対に黒は、3 子の「捨てることができない弱い石」が新たに生まれ、危険性が増えました。このように、打ち込みの結果、地合いは黒が有利になったのですが、中盤以降の戦いの条件は、黒は不利になりました。

② 隠れた天元の戦いへの影響

黒が不利になった原因は、天元付近での戦いで、黒 3 子の石が取られる危険性が大きくなり、絶対に取られないように打たねばならないという制約が残り、構想の自由性がなくなったためです。

③ 「生きの制約」… 眼がないと形勢が不利となる。

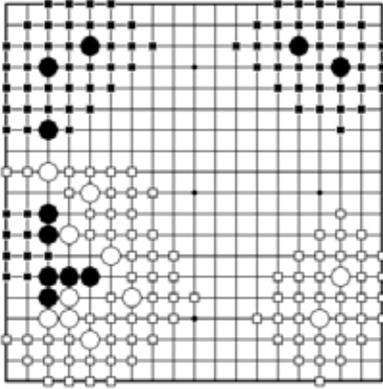
図 8 での地合いは白が不利なのですが、次の手番が白番であるため形勢互角とみることができます。さらに黒石は、下辺に 1 眼も眼形がないため、およそ 10 目程度の形勢差負担があるとみなすことができます。形勢判断としては、白がやや打ちやすい状況といえます。

6 確定地の増減

確定地とは、地の大きさがほとんど変化しない地の空間をいいます。勢力範囲を狭くすると勢力地を確定地としてみる事ができるようになります。

図 6 の勢力範囲を 3 にすると、図 9 になり、また図 8 は図 10 になります。

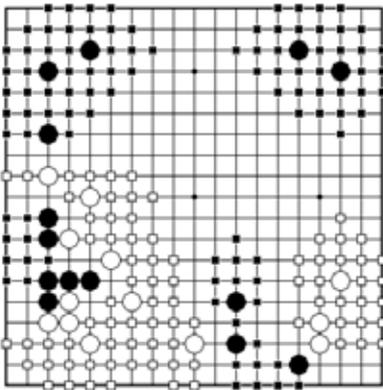
天元戦 22手 図9



確定地（範囲3）黒80 白84

図6の勢力範囲を3としたのが、
図9です。

天元戦 27手 図10



確定地（範囲3）黒98 白79

図8の勢力範囲を3としたの
が、図10です。

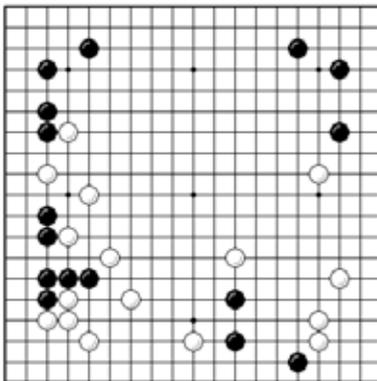
7 中盤の戦い

地の囲い合いでは、勝てないと判断した白は、強く攻めることで勝機を見出す構想をたてました。つまり下辺の黒3子の中央への出口を封鎖し、上辺で囲い合う構想に踏み切りました。それが32手目の「ボウシ」という「攻めの手」であり、さらに46手の強手を打ちました。下辺の黒は、生きるだけなら簡単に生きられるのですが、次への攻めのない手は効率が悪いので、次の狙いを求めて、白へ反撃しました。

(1) 攻めながら生きる、守る意識が基本

このように、単純に生きるのではなく、「攻めながら守る」、また「次の狙いを追求しながら戦う」意識が大切になります。互角の戦いでは、多くは生き生きの結果になるのですが、どちらに大きな確定地が生まれるのかが、構想力の差になるのです。つまり戦いでは、「石を取るという手段」ではなく、構想によって「自然に地になる」という結果を、生み出しています。

天元戦 32手 図11



場所（横12 縦13）
白32手目は、「ボウシ」の手を打ちました。

