

## 第7章 棋力アップ

### 第1節 棋力診断

棋力には、「検証力」と、「構想力」とがあり、  
検証力は、現在の棋力を表し、  
構想力は、将来の棋力を表しています。

#### 1 棋力の概要

##### (1) 検証力とその評価

検証力とは、「構想を達成する」ための手順が実現可能かどうかを検証する力です。この能力が高い人ほどミスの少ない手が打てる高段者であることとなります。単純な着手ミスを減らせると棋力が一気に上達します。

検証力は、着手ミスの数と被害の大きさ、検証する読みの難易度で評価することができます。

## (2) 構想力は、未来棋力である

構想力とは、着手の選択によって、戦いを有利に展開する能力をいいます。

構想力を鍛えるには、囲碁理論の勉強と理解が必須事項になります。対局では、構想としての戦いの効率、攻めの効率を理解し、実戦練習することが必要になります。構想行為と構想ミスとの関係では、構想ミスをゼロにすることはできませんが、構想ミスによる損失を限りなくゼロにすることはできます。

構想力の評価では、構想ミス以外にも、相手の変化手に対する対応能力が問題になります。このため、構想力の向上は、検証力として読みの能力を鍛えるだけでは達成はできません。

## 2 読みのスピード

対局では、思考時間の制限があるため、短時間で次の手を見つけ、検証する能力が求められています。また最善手に近い手を見つけるには、検証範囲を広くする必要があり、検証範囲が広くなればなるほど、検証時間が多くかかることになります。

### (1) 読むスピードの訓練方法

読みのスピードを上げる方法としては、よくできる「生き形」、「死に形」は知識として覚えることが必要になります。また基本問題を繰り返し練習することは有力な勉強方法になります。

読みのスピードという才能は、年齢よる問題、訓練による育成方法、個人ごとの先天的な能力差の違いがあり、この読みのスピード能力獲得の困難さから、囲碁が最強の頭脳スポーツとして位置づけられる理由になっています。

(2) 形勢判断の計算力

構想を選択するには、形勢判断の能力が不可欠です。形勢判断では、地になる大きさを計算する能力が必須になります。さらに、将来起こる大きな狙いや天王山となる争点を予想できる能力も重要になります。

この将来を予測する能力は、不利な局面であっても、勝てる可能性がある局面に変化させる力、逆転の可能性を大きくする力になります。

3 石を取る力と読みの力

読みの力とは、「相手が手抜きしたときに相手の石を取る力」をいい、「取る力」と比例します。石を取る力が強化されると、自分の石が取られる危険も小さくなり、戦いで不安が減ります。また、逆に相手は、手抜きができなくなり、微妙な駆け引きも可能になります。相手より大石が取れるどうかの力によって診断できます。

読みの訓練は、相手の石を取る練習によって行われます。その代表が死活や詰碁、手筋の練習になります。死活の効率のよい学習では、はじめに「生きる手」から学び、次に「殺す手（生きられなくする手）」を学びます。この学ぶ順序は重要で、その順序は、目的達成スピードの違いから生まれています。

構想力の優劣も、この取る力が大いに関係していますが、「手抜きできる」「大場に打てる」「次の戦いに先行できる」という力になり、構想力として、重要な力になるのです。

### 棋力の分類

読みの力…手抜きや、着手ミスに関する対応能力

構想力 …構想や戦略に関する理論知識と価値の選択能力

現在棋力…読みの力や着手ミスを基本とした、現在の棋力

将来棋力…理論、構想力、対局意識による、到達可能な棋力

### 強い人の診断 (その1)

棋力は、「死活」、「攻め合い」など、石を取る力に比例しています。高段者とは、大石を取る力、中央での戦いが強い人であり、相手のミスを厳しく追及できる読みの正確さがあります。

#### 1 攻める能力

判断1 大石を取ることができる人が強い。

大きい石を取れる人は、強い人です。大石を取るには、より高度なテクニックと理論、知識が必要になります。

判断2 連続して急所に打てる人が強い。

大石を取るには、数多くの急所、利き筋や手筋を知っていることが、また手順の連続性、必然性の知識が必要です。

判断3 石が取れる理由がわかっている人が強い。

石が取れるのは、「手入れが必要なこと」、「見合いになると死ぬこと」などの知識と読みが必要です。

#### 4 着手ミスへの対応

着手ミスへの対応力も、棋力診断の要素になります。着手ミスを完全にゼロにすることはできませんが、

- 1 自分のミスを減らし、ミスの損失を最小限に低減させる。
- 2 相手の判断ミスを追求し、最大限に活用する。

ことが重要な能力になります。

#### 5 手抜きの能力

構想力の違いは、手抜きの判断力で評価することができます。相手より、多くの場面で手抜きできる人のほうが、上手といえます。

手抜きする理由では

- 1 受ける必要がないので手抜きし、大場に打った。
- 2 手抜きした相手の石を、攻める選択をした。
- 3 手抜きしてはいけないのに手抜きした。 などがあります。

#### 6 攻める能力

石を攻める能力は、手抜きを封じる能力であり、構想力の基本になります。攻める場合には、相手を直接攻めることで、利益が得られることは少なく、攻める準備が必要になります。このため攻めるタイミングや準備も、棋力の判断材料になります。攻める時期が遅れても早すぎても、攻めのその効果は減少します。

## 強い人の診断（その2）

判断4 相手より手抜きできる人が強い。

戦いでは、相手を動かし、相手より強い場所で、攻める戦いでしか、有利な結果を得られません。

判断5 見合いで戦える人が強い。

すべての「戦いの条件」は、見合い条件で打たれています。見合い条件が崩れた時、石が攻められます。

判断6 「戦いながら生きられる人」が強い。（戦いの効率）

「戦いながら生きる」ことが、効率の良い生き方となります。単純に自分だけ生きる手では、勝てません。

判断7 「手数少なく生きられる人」が強い。（形の効率）

石が完全に生きるには、5つ以上の石が必要になります。石数が少なく生きられる読みが、必要になります

判断8 「絡み攻め」で攻める人が強い。

2つ以上の弱い石を同時に攻められないと、相手の石を取ることとはできません、このため絡み攻めの技術が基本になります。

判断9 「もたれ攻め」で攻める人が強い。

攻める場合には、手抜きの有無が問題になります。相手に手抜きさせない攻め方が、もたれ攻めになります

## 7 先手との関係

相手の石を取る、自分の地を囲うという構想目的は成立しませんが、次の構想が有利になるために「先手を取る」という手段が利用されています。

先手を取るには、「相手の石を逃げさせる」「相手に小さく地を囲わせる」「相手を生きさせる」などの相手の目的を許可する代償として「先手を取る」という特典を得ることができるのです。

この先手が多いほど、構想としての自由性が高くなり、形勢に有利な石の流れを作ることが可能になるのです。

## 8 布石と定石と死活の包含関係

石の流れは、9手前後での石の配置から生まれます。このため、最初に選択される定石から大きな影響を受けます。

布石と定石には、制約条件としての包含関係があります。また定石は、死活の結果に大きな影響を受けて進行することから、

布石 ⊃ 定石 ⊃ 死活

という包含関係が成立しています。

ここでの包含関係とは、上位の効率(布石の効率)が、下位の条件(定石の発生)を満たしながら進行しているという意味です。このため、布石を理解するには、定石の知識が必要になり、定石の知識を理解するには死活の知識が必要になります。

これと同様に死活では、「攻め合い」「手筋」といった知識が必要になるため

死活 ⊃ 攻め合い ⊃ 手筋

という包含関係も成立することになります。

## 9 構想力との関係

### ① 棋力が低い人

構想力が低い人は、自分の打った石は重くなり、相手から制約を受けやすい状態になります。具体的には、「石が取られると負ける」「振り変わる選択ができない」などの状態をいいます。

また、次の選択として「捨てる」「手抜き」「反発」などの選択ができず、「逃げる」「受ける」「守る」しか打てない状態になっています。つまり、自分の石が「相手からの攻めのターゲット」となる状態が数多く生まれることになります。

### ② 構想力が高い人

構想力が高い人は、自分の打った石は軽く、相手からの制限も少ない状態が多くなります。具体的には、「石が取られても、負けない」「攻められても、振り変わりで相手の石が取れる」、「相手へ攻撃ができ、失敗しても効率よく捨てられる」ことから、「捨てる」「手抜き」「反発」「逃げる」「受ける」「守る」など幅広い選択が可能になります。

また、相手より「攻める」ことが先行しているため、相手を攻める狙いが数多くある状態が生まれ「先手の権利」が得られる可能性も大きくなります。