

## 第2節 理論の流れ図

### 1 一手の価値変化

一手の価値は、一手で囲える地の大きさの減少によって、序盤、中盤、終盤になるに従い、徐々に小さくなりながらやがてゼロになります。

序盤での変化は、石が取られる危険は小さく緩やかに低下します。中盤では、A点から戦いが始まると、石が取られる危険が大きくなり、それに比例して一手の価値もBと大きくなり、戦いが停止すると、Cまで一気に下がります。(図1)

つまり、一手の価値は、石が取られる危険度に比例します。

これを式で表すと、

式1 一手の価値 = 地の可能性 + 危険性の大きさ  
となります。

このことは、定石が生まれる原理にもなっています。

定石の途中で手抜きができない理由は、手抜きすることで石が取られる危険が大きくなるからです。このため、A-Cの間は連続した手になるです。終盤でのヨセになると、先手の条件がある場合には、尖った山の振幅になって、徐々に小さくなっていきます。

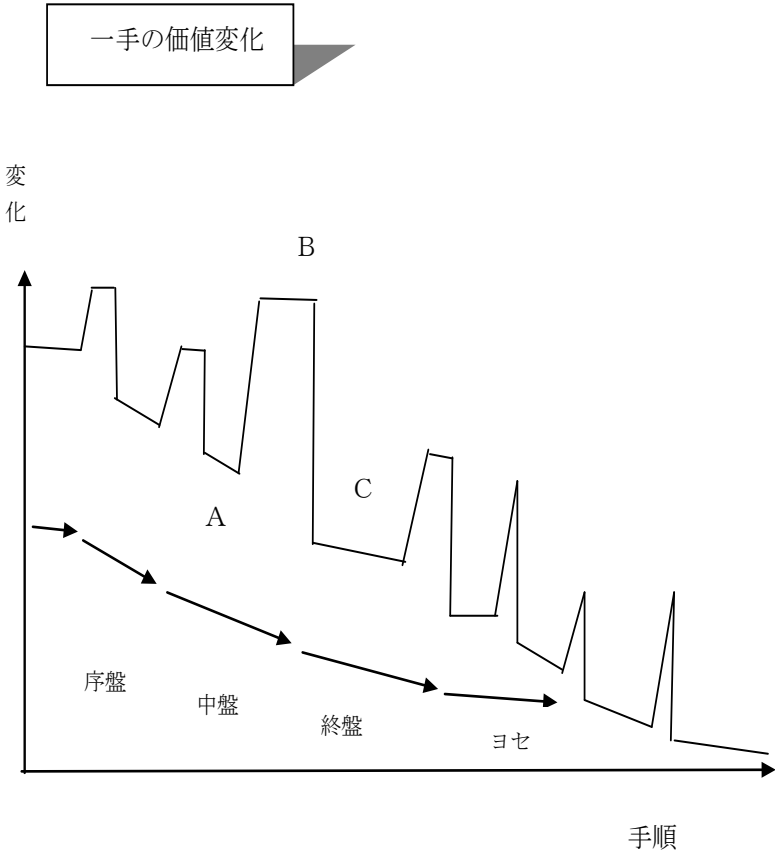


図 1

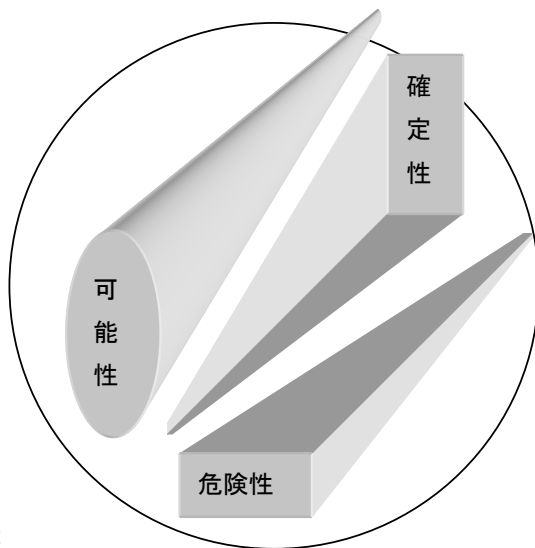
## 2 3つの基本条件

制約の変化を、可能性の制限、危険性の回避、確定性という手順価値で考えると、可能性が徐々に減ることで、確定性が増大し、危険性も増大します。危険性が減少すると確定性が増大し、このことで、可能性が減少します。このような変化を繰り返しながら、徐々に可能性も危険性も減少し、確定性のみが増大することになります。

(図2)

戦いは、基本的には、①地の制約 ②生きの制約 ③構想の制約等の着手制約を繰り返し、絶えず互いに反発しながら戦いの規模を小さくして行きます。(図3-1)

これらの戦いによって、盤上は生きていない石は、すべて生きた状態になり、確定していない空間領域は、「確定領域」になっていきます。確定する直前では、必然手となる場所が生まれ、これが先手や連続手になります。(図3-2)



戦いの進行によって、可能性、危険性は小さくなり、確定性が増大します。

図2

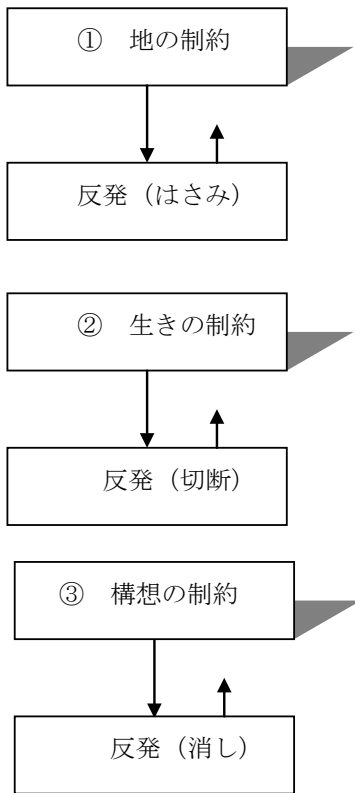


図 3-1 戦いの流れ 1

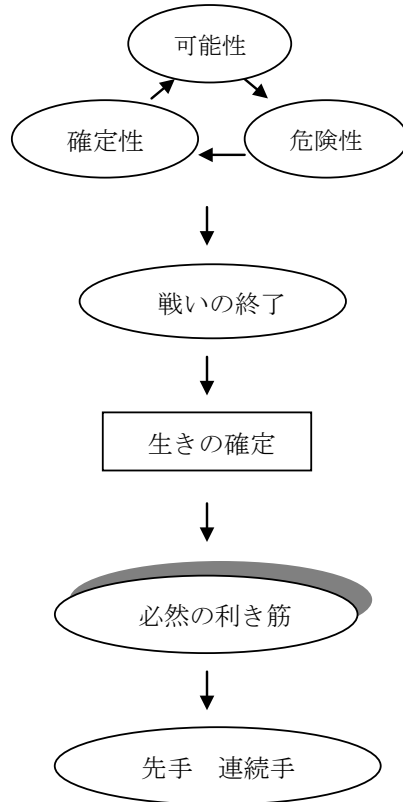


図 3-2 戦いの流れ 2

### 3 戦いの流れ (図4)

戦いの目的は、相手の「地を制約」し「生きの制約」をすることで、「構想を制約する」ことを目標とします。

一つの戦いが終わると「新たな厚み」が生まれ、この新たな厚みから、また新たな戦いが展開されることとなります。このような戦いの連続によって、未確定地が減少し、すべての戦いが完全に終了すると、残った空間が「確定地」になります。(図4)

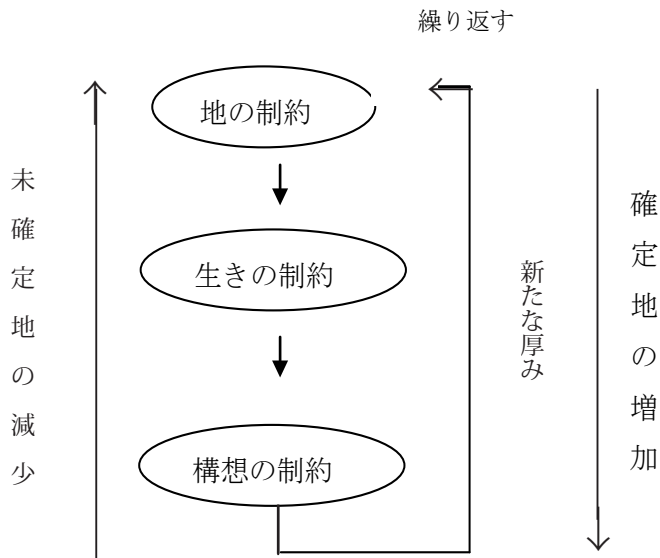


図4 戦いの循環

#### 4 天元の戦い（最大の争点）

対局の進行は、四隅や辺、中央での戦いから始まります。

これらの戦いは複数同時に進行し、その発展方向は、天元に向かって進行します。この結果、中盤になると、天元付近で最大となる戦いが展開されることとなります。この戦いは、複数の関連した戦いになるため、非常に難解な戦いになる傾向があり、その結果は、碁盤全体に影響することとなります。（図5）

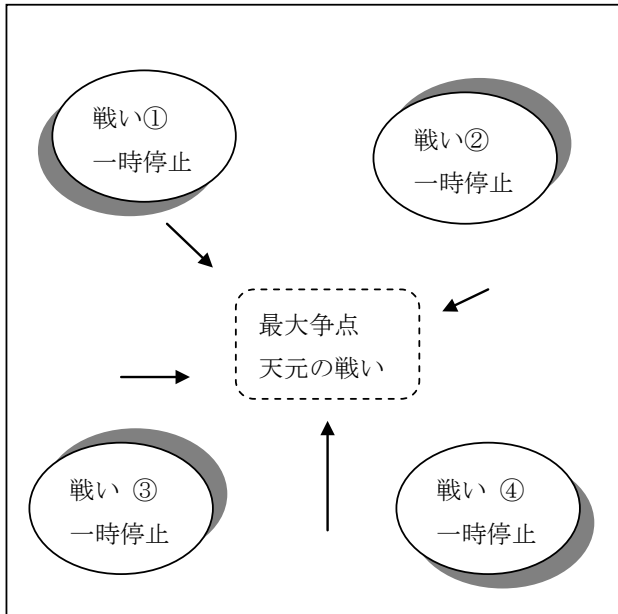


図5 天元の戦い