

第5節 候補手の選択

1 思考ステップ1 (可能性の選択…悪手の排除)

数多くの選択肢から、「構想の候補手」として5件程度に絞る。

(1) 候補の抽出

直感と経験によって、いくつかの構想目的から選択される。目的とする構想イメージには、「封鎖する」「地を囲う」「逃げる」「消す」などがある。



(2) 候補の排除

有効な候補手から、大きな流れ（簡単な読み）が生まれ、構想目的の可能性、有効性を検証し、危険なものを候補から除外する。

- ① 悪手データによって、除外する。（知識）
- ② 理論の不適合で、除外する。（理論）
- ③ 可能性がゼロの場合は、除外する。（検証）



(3) 形勢の状況によって、優先する。

- ① 形勢が悪い場合…得られる利益の大きい手を優先する。
- ② 形勢がいい場合…簡明で、危険性の少ない手を優先する。



以上の過程で、構想目的が明確になり、争点、危険性がわかる。このことで、

- ③ 有効な候補手を3点以下に限定する。
- ④ 新たな候補手が発見されたら追加する。

2 思考ステップ2 (候補手の選定)

構想目的として有効な候補手から、相手の反発を検証し、実現が可能かを検証する。

(1) 手順ミスの防止と検証

構想目的とする候補手が本当に達成可能かを検証し、手順ミスを防止する。

- ① 攻め合い、死活による適合性
- ② 目的が達成できるかの判断
- ③ 取る目的なら、取れるかの検証
- ④ 逃げる目的なら、逃げられるかの検証

(2) 達成条件による代償の損失のチェック

目的が達成できた場合であっても、そのことによって代償としての損失が生まれる場合が多くある。このため、損得の比較が必要になる。

(3) 目的達成からの最善候補の選出

- ① 部分的な効果と、将来的な可能性の大きさを比較し、
- ② 最適候補が比較され、選定される。

(4) 打つタイミングの実行チェック

選択された最善手を、今打つべきかが、検討される。得られる利益より、損失が大きい場合には打てないが、その損失を先手で防止できる手があれば、防止する手が候補手に変更される。

3 確定価値と先手価値

着手評価には、「確定価値」と「先手価値」の2つの側面があり、確定価値とは、地として確定することであり、先手価値とは、連続した手が打てることをいいます。つまり、勝つための手段とは、

- ① 連続した手が打てる権利を獲得する。
- ② その連続手によって、相手に反発されずに確定地を囲う。
ことになります。そして、そのために
- ③ 相手を攻める、または制約する。
- ④ 自分のミスは減らし、相手のミスを咎める。
ことになります。

(1) 攻める目的と評価

着手評価は、確定した状態でないとできません。このため、攻める目的や手段においては、

- ① 攻める手段には、守るという最終目的がある。
- ② 攻める手は、打ちすぎの危険性がある。
- ③ 守る手の価値は、非常に小さく打てない。

ことになります。つまり、攻める手とは、守る手を打つための中間過程の手であり、守る手は目的確定の手になります。

(2) 3つの制約概念（制約する、形を崩す、攻める）

「制約する」「形を作る」「攻める」の3つには、同じ価値といえる共通性があります。それは、

- ① 守ることを目的とした価値である。
- ② 次の狙いという価値を、含んでいる。
- ③ 危険性、確定性、可能性、の優先順位による価値である。
優先順序は、危険性、次に確定性の順序になる。
- ④ 場面による選択条件は、3つの評価値の効率で選択される。

4 学ぶ順序がある

囲碁の学習では、効率よく学ぶ順序があります。例えば構想を学ぶ場合には、「制約する」という概念を知り、「攻める」「形を崩す」「整形する」という知識を得るという順序になります。

これらの順序が生まれるのは、「定石」「布石」などで戦略や戦術が最終利益を得る方法ではなく、中間過程での果実「厚み」や「先手」などの「権利を得るための手段」であることから、得られた権利や手段が、間接的で相対的な価値であるからです。

(1) 制約する…（入門者から高段者まで可能である）

最も重要な基本の概念です。相手の棋力に合わせて、その内容を変えて教えることで、相手の理解度が上がります。

- ① 入門者や初級者では、地を制限するという意味になる。
- ② 中級、上級者では、「攻める」準備としての「次の狙い」の概念となる。
- ③ 有段者では、戦いの優劣の判断材料となる。
- ④ 高段者では、構想の評価と活用、形勢判断の指標となる。

(2) 形を教える…（高度な知識が必要）

「形を崩す」とは、相手を「守り難くする」ことで、攻めの「継続性」「連続性」を生む準備になります。形の理解は大変難しく、戦い方などの数多くの知識が必要になります。

例えば、攻める、守る、次の狙い、見合い、攻め合い（手数）など、数多くの基礎知識が必要になります。

(3) 攻める教育…（6級以上の棋力が必要）

攻める概念の理解は、「守る」「確定する」という意味を知らないと、その意味を十分理解することが困難です。