

## 第7節 重要な囲碁用語

### 【囲碁ゲームの特性】

囲碁は、相手の構想や着手の「自由性」を「制約する」ことで、地の効率が大きく変わるゲームです。特性に影響する基本ルールは、

- ① 連続して打てない。
- ② 相手より、自由に打てる方が勝つ。
- ③ 見合い条件によって、一時確定が起こる。
- ④ 囲うと相手の石が取れる。
- ⑤ 制約条件がないと、効率のよい地にならない。

### 【石を取る】

相手の石を囲って取る、または殺して取る動作をいいます。大きな石が取られると、形勢が悪くなり、勝つことが困難になります。このため、自分の石が取られないように用心することがいつも必要です。特に「絡み攻め」になると、石が取られる危険が一気に増大します。通常は、単純には相手の石を囲って取ることはできないため、取られることを、過剰に恐れる必要はありません。

棋力は、「相手の石を取る能力」の影響が90%以上占めるため、「死活」「攻め合い」「手筋」「読み」の勉強が主流になります。形勢の逆転も、石が取られる危険性と関係しています。

### 【制約する】

制約とは、相手の大石を攻めることで、相手に逃げさせ「着手の自由性」を奪うことをいいます。このことによって、相手からの反

発を低下させ、効率の良い地を得ることが可能になります。

### 【攻める】

「攻めないと勝てない」という法則があります。攻めるとは、相手に構想の制限、着手の制限を強制することをいいます。眼形を奪う、生きる空間を狭める、分断するなどの動作で、相手の石を生き難くすることをいいます。「攻める」動作こそが基本動作になり、徐々に形勢差が生まれ、これが棋力差になります。

主な、積極的な攻めの方法

- ① 相手の地を狭める。 (構想の制限)
- ② 相手の眼形を奪う。 (生きの制限)
- ③ 相手の無理手を咎める。(牽制する)
- ④ 相手の形を崩す。 (反発の阻止)

### 【棋力】

棋力では、相手の「自由性」を制約するために、「相手の石を取る力」「自分の石を捨てる力」の2つが基礎力になります。「石を取る力」は、「攻める力」「制約する」という能力に変換されることで、その効率が大きくなります。「捨てる能力」が大きくなると、構想における選択の自由度が2倍に拡大します。

### 【絡み攻め】

戦いのもっとも中心になる考え方であり、2つの弱い石を同時に攻めることで、攻める効果を高める動作です。「絡み攻め」になると、石が取られることが多くなり、勝負に大きく影響します。

### 【逃げる】

大石が取れないように危険回避する動作です。逃げるには、「生きる」「連絡する」の2つの方法があります。逃げる動作は、形勢を悪くするため、棋力の低い人は、逃げる動作が多くなりますが、高い人は、逃げずに「捨てる」という動作を優先しています。

### 【地とは】

地とは、確定地のことをいい、相手の石が存在できない空間のことです。地の大きさは、下記になります。

地の大きさ = 地になる可能性 × 地の確定率

「地の確定率」とは、勢力地が確定地に変化する確率のことです。

この確率が100%である場合は、勢力地がそのまま確定地になります。

### 【地の可能性】

自分の地になる可能性の大きさは、勢力地のことです。勢力地とは、片方だけが地になる場所をいいます。

大場に打つのは、自分の「地の可能性」を保持し、相手の「地の可能性」を制限するためです。

### 【死の危険率】

石が盤上に打たれると、その時点で石が取られる危険率は生まれます。完全に生きた状態になるまで変化し続け、完全に活きた状態になると危険率はゼロになります。一旦取られた石は、生きかえることはできません。

### 【構想する】

戦略や戦術を組み合わせ、その順序によって、地の効率を高めるという考え方をいいます。構想においては、相手の「自由度」を奪うことが最大目的となるため、「危険回避」「勝敗の確定」「構想の制約条件」などの知識が必要になります。

危険回避とは、大石が取られないよう逃げる必然の動作のことであり、「勝敗の確定」とは、どう打っても、逆転できない状態をいいます。

「構想の制約」とは、目的達成スピードの違い、隠れた天元の戦い、先手の権利、地になる形や場所の違いなど、構想における効率条件、つまり優先条件のことをいいます。

**【確定性】**

確定性とは、終局に向かって、確定した状態になることをいいます。確定の目的には、「生きの確定」、「地の確定（死の確定）」、「勝敗の確定」、の3つがあります。

**【守る】**

守るとは、逃げることにならない動作であり、負ける危険性を回避する動作であり、相手から攻められないよう防止する動作のことです。着手としての効率が悪く、あまり打つべきではありません。

守りには、「積極的な守り」と「消極的な守り」があります。

守りの有効な手としては、

- ① 相手の悪手を咎める。（効率利益）
- ② 捨石にする。取らせる、囲わせる。
- ③ 自分への制約を排除する。（反撃する）
- ④ 悪手、緩手を打たない。

などがあります。

**【9つの特性と価値】**

- 1 自由性…着手、構想が自由に選択できること
- 2 危険性…石が取られる危険があること
- 3 可能性…地として囲える空間があること
- 4 確定性…生きた石は、絶対に取られないこと
- 5 安定性…見合い条件で、戦いが停止すること
- 6 関連性…複数の戦いが、同時に進行すること
- 7 必然性…この一手の手しか、選択ができないこと
- 8 連続性…2手連続して打てる場合があること
- 9 効率性…上記の複数価値が同時に変化すること

1から3までの3つが基本価値です。4から9までは、その関連価値と位置付けています。