

## 第1章 ゲーム特性

### 第1節 着手価値とは

#### 1 価値の計算式

一手の価値の大きさは、式1で表されます。

式1 一手の価値 = 地の価値 + 生きの価値 + 関連の価値

一手の価値は、一手打たれるごとに変化します。

- ① 地が増える「地の価値」
- ② 生きた状態になる「生きの価値」
- ③ 厚みなどの戦いが有利になる「関連価値」

の合計値となり、その大きさは、序盤ほど大きく終盤になると小さくなります。

#### (1) 地の価値 (地の制約)

地の価値とは、確定地になる「可能性の大きさ」のことです。地の可能性は3段階の「未確定地」「勢力地」「確定地」に区別できません。対局開始時の空間は、すべて「未確定地」であり、打たれた石の周囲は「勢力地」となり、終局時にはすべて「確定地」になります。

「地の大きさ」は、式2で表されます。

$$\text{式2} \quad \text{地の大きさ} = \text{地の可能量} \times \text{確定率}$$

「地の可能量」の大きさとは、「未確定地」、「勢力地」、「確定地」の3つを合計した大きさになります。

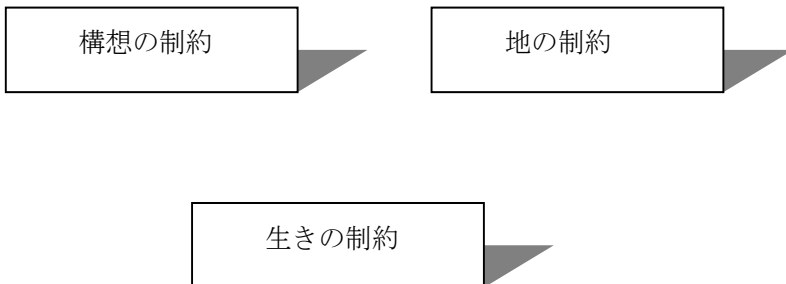
### (2) 生きの価値 (生きの制約)

生きの価値とは、盤上の石はすべて打たれた時から完全に生きた状態になるまで、石が取られる危険性が存在していることをいいます。一般的には、無条件で石は取られることはないのですが、「大石が取られたら、負ける」という危険がいつもあり、この負ける危険性が制約条件を生み出します。

### (3) 関連の価値

関連の価値とは、相手との戦いによって、地の大きさに影響する価値を言います。「厚み」という価値もその一つであり、戦略や構想に大きく影響を与え、余剰な「眼形の数」は、無駄な価値になります。

これら3つの価値は、制約する価値と効率を生み出します。



## 2 基本ルールから生まれる価値

囲碁理論を体系的に理解するには、囲碁の基本ルールから効率を考える必要があります。基本ルールの最大特徴は、

- ① どこにでも自由に打てる。
- ② 打った石は動かさない。
- ③ 白黒交互に打つ。

の3つになります。

また「碁盤の形」や「大きさ」は、正方形であることから、場所や形による効率を生み出します。また「石が取られる」「生きると取られない」というルールは、勝敗に最も影響する「制約条件」になります。

(1) 価値とは、効率における条件を意味する。

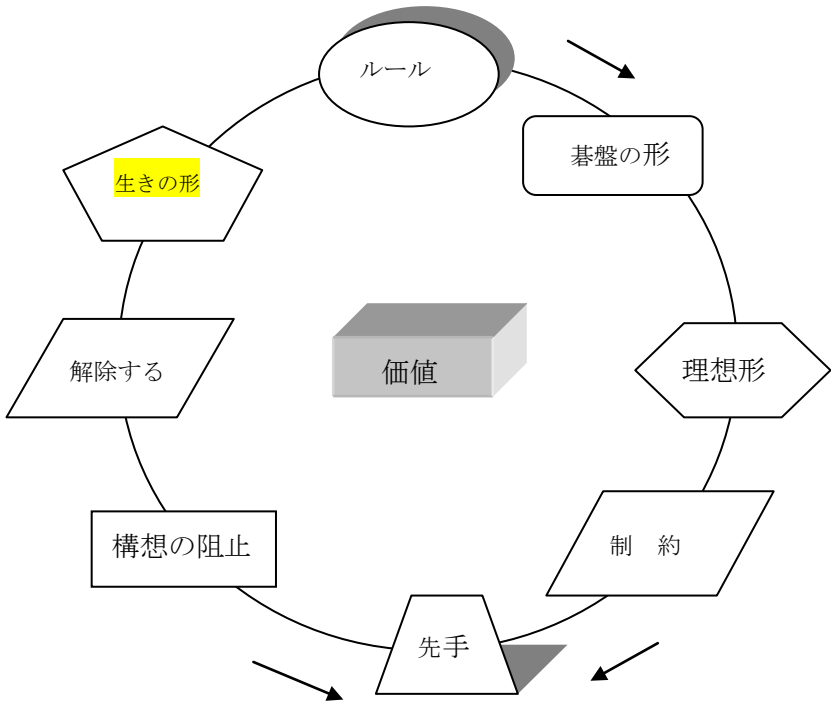
着手価値とは、最終的に地の増減に影響する価値をいいます。その中でも、可能性、危険性、確定性の3つの価値が重要になります。また、価値には、自分にとってプラスに作用するものと、相手によってマイナスに作用するものが存在し、プラスの価値としては、

① 可能性の確保 ② 危険性の減少 ③ 確定性の増大  
があります。この価値が生まれる要因は、

- ① 可能性の法則…一手で囲える地の大きさは減少する。
- ② 危険性の法則…終局までに生きなければならぬ。
- ③ 確定性の法則…未確定な領域が、勢力地となり確定地になる。

の三大法則によって導かれます。

この3つの着手価値と法則は、対局中はいつも存在しています。これらの法則は、「打たれた石は取られない」「盤上の石数は増加する」という基本ルールから生まれています。



### 効率の生成過程

基本ルール → 目標達成の効率法則 → 制約の効率  
 目標達成の効率法則とは

目標を達成するより、阻止する効率の方が良いことをいい、

- ① 石を取るスピードより逃げるスピードが早い。
- ② 殺すスピードより生きるスピードが早い。
- ③ 地を囲うより阻止するスピードが早い。

の3つがあります。

(2) 自由性を制約することで効率が生まれる。

着手には、「獲得することを阻止する」があります。これが、「どこにでも打てるという自由性」を制約する手になります。具体的には、相手に「地を囲わせない手」や「反発させない手」になります。これらを制約の法則として定義すると、

法則 相手の着手の自由性を制約すると、価値が生まれる。

ことになり、戦いの目的として「構想の制約」、「着手の制約」など「相手の自由を制約する」手になります。

(3) 構想目的としては、相手の構想阻止が優先する。

構想では、相手の構想をいかに阻止できるかが評価の基準になっています。優先する戦略としては、

法則 自分の構想を実現するより、相手の構想を阻止する。

があります。このため、相手の打つ手が理想形になる場合には、その形を阻止する手が優先されます。この結果、理想形は盤上に現れないこととなります。

(4) 後手を先手に変える価値

着手の基本特性として、

法則 着手は、すべて後手である。

という重要な法則があります。

後手を先手に変換するには、特別な条件が必要です。「先手」になる特別な条件には、「危険性」「勝敗の確定」という条件が関与しています。「先手」が続けて打てると、「連続性」という新たな価値の手が生まれ、「自分の構想によって効率よく地を囲うことができる」こととなります。

つまり相手の石を

- ① 生きなければならない。
- ② 取られては負ける。

という状況に追い込むことが条件になります。このための準備として、序盤段階から相手の構想を制約する必要があります。

### 直接的価値と間接的価値

直接的価値とは、確定地に直結する価値のこと

間接的価値とは、石の死活や勢力地に関する価値のこと

#### 1 直接価値＝確定性に関する価値

地を減らす…消す、打ち込む、石を取る。

地を増やす…地を囲う、地を守る

#### 2 間接価値＝可能性に関する価値

弱い石を補強する。

弱い石を攻撃する。

大場に打つ。攻めを狙う。戦いに関係する。

構想では、相手への阻止が優先され、相手の「着手の自由」、  
「構想の自由」を奪う戦略が立てられます。

- ① 制約がある場合に、その制約を解除する。
- ② 自由性がある場合には、その価値を制限する。
- ③ 理想形が生まれる場合には、その形を阻止する。
- ④ 先手が得られる場合には、その条件を獲得する。