

## 第2節 9つの価値

9つの価値は、「基本価値」、「手順価値」、「関連価値」、「勝敗価値」の4つのグループに分けることができます。

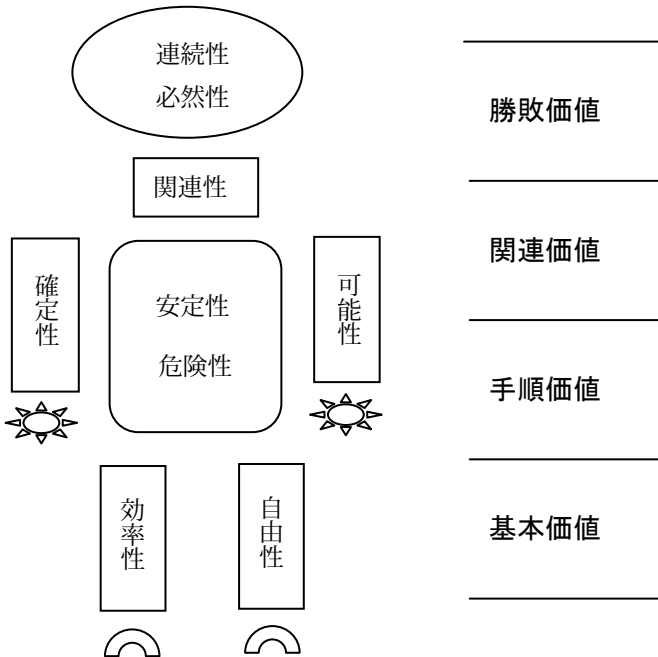
構想の目的としては、「必然性」「連続性」を獲得し、活用することで、「確定率」を得ることになるのですが、地を囲う構想は、これらの価値が得られた後で、初めて可能になります。このため構想手順として、相手の自由性を制限し、自分の地の可能性を保有し、有利な戦いを行い、「地の確定率」を高めるという順序になります。

### 1 3つの価値の優先順序

9つの価値にも活用順序があり、「基本価値」を初期の効率条件として、「手順価値」の影響を受けながら、絡み攻め、見合いなどの「関連価値」を活用することで、「勝敗価値」を得ることになります。最終の「勝敗価値」を得るには、「石を取る」「死活」「攻め合い」という石の損得に関係する制約が必要で、「攻める」という手段も「地の制限」「生きの制限」「自由の制限」という制約順序があり、地の効率へと質的に変化していきます。

- ① 基本価値… 自由性、効率性  
すべての手、平等に存在する価値です。
- ② 手順価値… 確定性、可能性、危険性  
手順の進行によって変化する価値です。
- ③ 関連価値… 関連性、安定性  
見合い価値によって生まれ、次の狙いになります。
- ④ 勝敗価値… 必然性、連続性  
相手の邪魔を阻止し、地が囲う権利になります。

図 1 9つの価値の関連図



## 第1章 ゲーム特性

### ① 基本価値

碁盤の形や大きさ、場所によって生まれる価値のことです。「自由性」は、どこにでも打てる価値であり、ゲームルールによって黒白平等に与えられた価値になります。

### ② 手順価値

手順の進行によって、一手ごとに変化する価値のことで、「可能性」「危険性」「確定性」の大きさは、序盤では激しく変化し、終局に近づくと小さくなり、最終的にはゼロの値に収束します。

### ③ 関連価値

「見合いの条件」や「複数の戦いの同時進行」などによって、生まれる価値をいいます。また石の強弱関係によって生まれます。この価値は、手順価値に大きな影響を与えることになります。また、勝負手の場所や打つタイミングにもこの価値が影響しています。

### ④ 勝敗価値

効率よく地を囲うには、「必然性」「連続性」という相手の手を制約する手が必要になります。これらは、地を囲う効率に大きく影響を与え、また石が取られないための危険回避にも役立ちます。

#### (1) 構想との関係

地を囲う場合は、「必然性」「連続性」の価値を獲得できると「地の確定率」を大きくすることができ、効率のよい地を囲うことができます。

構想においては、相手に手抜きさせないために、石を取る力が重要になり、「制約する」「攻める」という手段を活用することが重要になります。

## (2) 制約する価値

勝負に勝つためには、「石を取る」「死活」「攻め合い」といった石の損得に関係する力が重要ですが、無条件に相手の石を取ることはできないため、「攻める」、「制約する」という手段によって、質的に変化させ活用することになります。

戦いの準備としては、①相手の自由性を制限する ②自分の地の可能性を確保することが必要になり、このために「制約する」という手段が必要になります。

### 9つの価値（ゲーム特性）

9つの価値と制約条件が、ゲームルールから生まれています。

- ① 自由性…禁じ手以外なら、どこにでも打てる
- ② 効率性…碁盤が正方形で、辺や隅の形になっている
- ③ 危険性…囲まれると石が取られる
- ④ 可能性…盤上に石が置かれることで、空間が狭くなる
- ⑤ 確定性…生きた石は、絶対に取られない
- ⑥ 安定性…交互に打つルールから見合い条件が生まれる
- ⑦ 関連性…複数の戦いが、同時に進行する
- ⑧ 必然性…大きな損失回避によって、この一手が生まれる
- ⑨ 連続性…大きな石が危険になると、2手連続して打てる

制約条件… 危険回避によって、必然手が生まれる。  
になります。

## 2 9つの特性について

9つの特性について説明します。

「自由性」とは、どこにでも打てる価値であり「着手の自由性」と、「構想の自由性」があります。自由性は、ゲームルールとして黒白ともに平等に与えられており、この自由性を制約すると、効率が生まれます。

「効率性」とは、地の「形や場所」による価値の差であり、「地を囲う」場合や「生きる」場合に差が生まれます。四隅の場所に正方形で囲うと、もっとも少ない石数で大きな地が囲えることとなります。また生きる場合も、隅の方が中央より少ない石数で生きることができます。

「可能性」とは、自分の地として囲える大きさのことで、序盤ほど大きく、中盤になるとその価値は減少し、およそ100手を過ぎると、ほとんどゼロになります。

「確定性」には、「生きの確定」、「死の確定」、「勝敗の確定」、「地の確定」などがあります。確定という意味は、決まった状態になると、後戻りすることがない性質をいいます。例えば、生きの確定とは、一旦生きた石は絶対に取りられないという事象のことです。

「危険性」とは、石が取られることから生じる大きな損失のことです。大石が取られると勝負に負けることとなります。このため、危険性は、用心していれば回避することが必要ですが、逃げるという回避行動は、相手に確定地を与える原因となります。つまり、損失回避による代償が、形勢差が生じる原因となります。

石が取られるという危険性は、構想によって排除することができ、また用心すれば、無条件に石が取られることはありません。

(1) 自由性

ルール：禁じ手以外、どこにでも打てる。

定義：どこにでも、打てること

作用：着手と構想の2つの自由性がある。

(2) 効率性

ルール：碁盤が19路で正方形であることから生まれる価値。

定義：隅は中央より、地になる手数や生きる手数が少ない。

作用：場所的な効率、形による効率がある。

(3) 可能性

ルール：①石は動かせない。②対局開始時点では、盤上に石はない。③黑白交互に、盤上に石を置く。

定義：地として囲える大きさの価値が減少する。

作用：盤上に石数が増えることで、空点の領域が減る。

形勢判断では、地の囲い合いで勝てるかの判断が基本になる。勝てる場合は有利、負ける場合は不利となる。

(4) 確定性

ルール：生きた石は、取られない。終局までに、すべての石は生きなければならない。

定義：完全に生きた石は、取られない。(状態が変化しない)

作用：確定しなければ、価値の評価ができない。

(5) 危険性

ルール：必然性と同じ

定義：切断点生まれ、石が取られる危険な状態になること。

作用：攻めることで生き難くさせると、危険性が增大する。

## 第1章 ゲーム特性

「安定性」とは、見合い条件によって生きた状態となることをいい、戦いが一時中断する事象が生まれます。戦いの中断状態は、やがていつか崩れることになり、戦いが再開することになります。戦いの中断した場所は、戦いが再開する場所でもあるため、「絡み攻め」という手段によって、狙われる危険な場所になります。

「関連性」とは、複数の戦いが同時に進行することをいいます。天元付近においては、2つ以上の戦いが自然に同時発生する事態が頻繁に起こります。2つ以上の戦いが起こると、戦いへの対応も困難になり、着手ミスも生まれやすくなり、形勢に大きく影響することになります。

「必然性」とは、打ちたくない手であっても、打たざるを得ない状態をいいます。必然性が生まれる理由は、負けるという「勝敗の確定」が起ることを避けることによって生まれます。必然性は、戦いの優劣に大きく影響し、地の確定率にも影響するため、この価値を獲得し上手く活用する能力が棋力であるといえます。

「連続性」とは、必然性が、連続した状態になっていることをいいます。連続性が生まれると、非常に効率のよい地が誕生します。また生きられない石が生きられるという、特別な状態が起こります。

「必然性」と「連続性」は、戦いの結果得られる成果であるため、この2つの価値を得るために構想が立てられているといえます。「安定性」と「関連性」は、勝負手となる争点を見つける指標になっています

(6) 安定性

ルール：交互に打つ（二手連続して打てない）

定義：「見合条件」によって、完全に生きた状態とみなせる状態になる

作用：一時的な安定であるため、安定性が崩れると絡み攻めの原因となる危険があり、攻めの標的となります。

(7) 関連性

ルール：交互に打つこと、また碁盤が正方形であることから、戦いでの条件が生まれる。

定義：戦いは四隅で生まれ、安定性によって一時停止するため、複数同時の戦いが生じることをいいます。

作用：生きる、取る、地を囲うなどの目的を達成するためには、複数の石が必要になります。同じ石数であっても、その配置によって達成効率に差が生まれます。

(8) 必然性

ルール：囲まれると、石が取られる。生きられないと、終局時に石が取り上げられる。

定義：生きる目的が優先され、自由には打てない。

作用：取られると損失が大きい。

(9) 連続性

ルール：交互に打つ（二手連続して打てない）

定義：利筋や先手が連続して打てることで、地を囲う効率が良くなること。打ち込みや攻め合いにも影響します。

作用：2手以上連続して打てると、「地を囲う」「石を取る」などの着手効率が飛躍的に高まります。