

第3節 可能性

「可能性」とは、「地の可能性」のことであり、互いに「地の囲い合いで勝てる」という価値をいいます。

公理 手順進行によって「可能性」は減少する

1 可能性という特性

地の可能性の定義

「可能性」とは、「地として囲える可能性の大きさ」という意味であるため、「打たれた石は取られない」という前提で定義しています。この、地の可能性は、形勢判断における基準価値であり、「地の囲い合いで勝てる」かどうかによって、形勢の優劣を判断します。

2 地の可能性の減少

地の可能性の特性は、

基本法則 地の囲える可能性は、石数が増えると低下するという法則があります。

地の可能性の大きさは、対局の開始時点が最大であり、その値は黒地も白地も 361 目 (19 x 19) の大きさになります。

(手順の進行で、一手ごとに減少する大きさは徐々に小さくなり、やがてゼロとなります。)

地の可能性の変化の詳細は、第2章第1節「領域の変遷」の74ページを参照してください。

3 地の可能性と終局

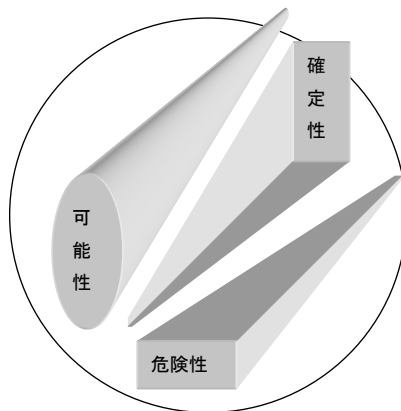
「地の可能性」という視点からゲームの終了を定義すると、ゲームの終了とは、地の可能性の減少値が、黒白ともゼロになった時点がゲーム終了になります。

また確定地とは、ゲームの終了時点で、相手が打っても、その石が生きられないことが確定した地の残存空間が確定地になります。勝敗差とは、黒白の確定し残存した「地の可能性」の大きさの差が、勝敗の差になります。

4 基本価値としての3つの関係

囲碁には、「可能性」、「危険性」「確定性」という3つの重要な特性があり、この3つを利用しながら戦いが進行していきます。盤上に石数が増えると、「可能性」は減少し、反対に「確定性」は増加します。

また「危険性」の発生は、地の可能性を多く確保しようとすることで、相手はその地を減らそうとします。その結果戦いが生まれ、互いに生き生きへの方向で石が動き、完全に生きた状態になることで「確定性の増大」が起り、危険性は消滅します。(図A)



図A

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。

5 可能性の変化

「可能性の価値」の概念について説明します。可能性の価値を残存価値と呼ぶのは、その値が徐々に小さくなり、最終的にゼロの状態となるためです。つまり、確定地とは、可能性として残った空間価値の大きさになります。

「一手ごとの勢力図の変化」から「可能性」がどのように変化するのかを考えてみます。図1は王座戦の進行図です。

図1

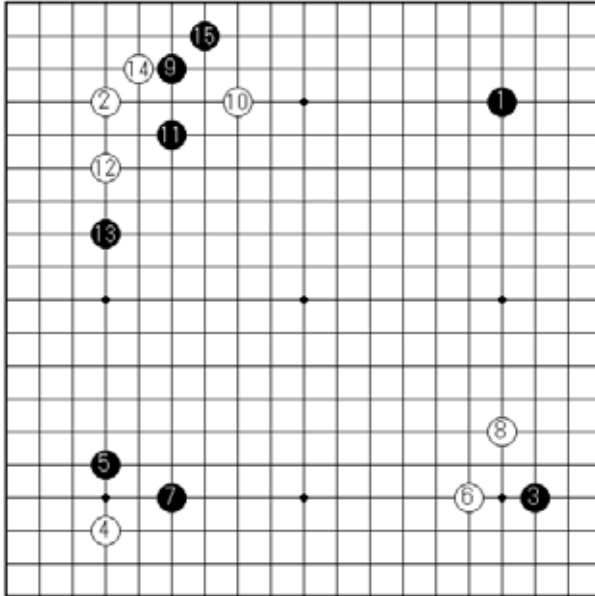
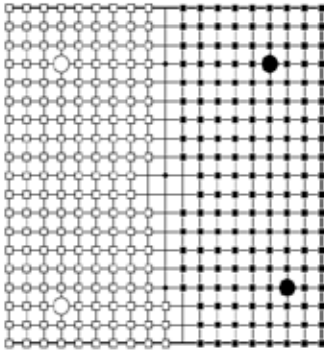


図2から図5までの変動値を見ると、115 → 110 → 44 → と減少しています。

4 手目	黒地	164	白地	170	差	-6	変動値
5 手目	黒地	213	白地	100	差	113	(119)
6 手目	黒地	148	白地	145	差	3	(110)
7 手目	黒地	164	白地	117	差	47	(44)

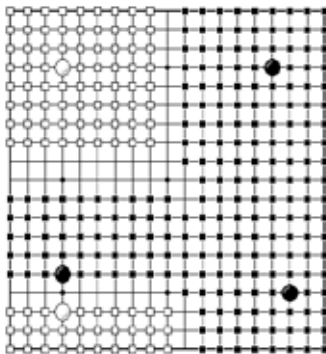
図2 4手目の勢力図



黒：164 白：170 -6

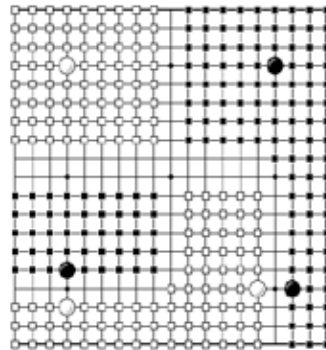


図3 5手目の勢力図



黒：213 白：100 +113

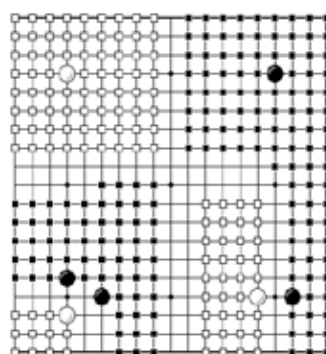
図4 6手目の勢力図



黒：148 白：145 +3



図5 7手目の勢力図



黒：164 白：117 +47

第1章 ゲーム特性

図6から図9は、8手目から11手目までの勢力図です。

変動値は、47 → 81 → 92 → 15 → と変化しています。

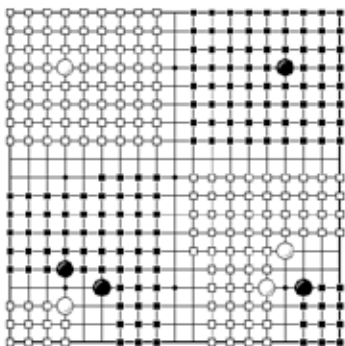
8手目 黒地 142 白地 142 差 0 (47)

9手目 黒地 180 白地 99 差 81 (81)

10手目 黒地 123 白地 134 差 -11 (92)

11手目 黒地 128 白地 124 差 4 (15)

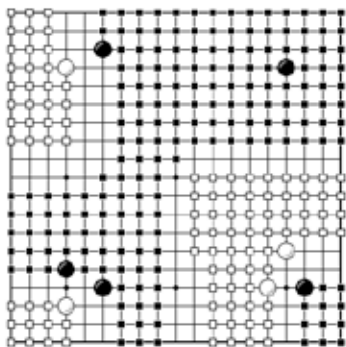
図6 8手目の勢力図



黒：142 白：142 0



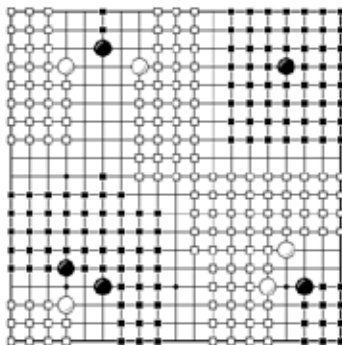
図7 9手目の勢力図



黒：180 白：99 +81



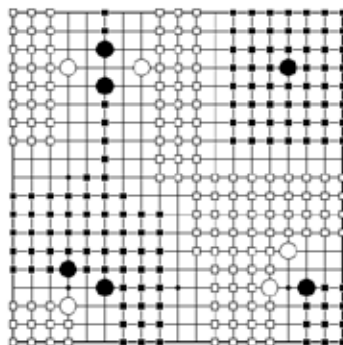
図8 10手目の勢力図



黒：123 白：134 -11



図9 11手目の勢力図



黒：128 白：124 +4

さらに 1 2 手目からの勢力値と変動値の変化は

1 2 手目 黒 117 白 130 差 -13 (28)

1 3 手目 黒 143 白 119 差 34 (62)

1 4 手目 黒 141 白 112 差 29 (33)

1 5 手目 黒 148 白 103 差 45 (16)

1 6 手目 黒 129 白 126 差 3 (42)

となり、変動値は 28 → 62 → 33 → 16 → 42 と
一手ごとの変動幅が徐々に小さく収束していることがわかります。

6 戦略の変化

囲碁には「大場より急場」という有名な格言がありますが、序盤、中盤、終盤の進行によって、「生きるための空間の減少に連動し、生きにくくなるのが着手選択にも大きく影響し、戦略も変化していきます。

序盤は空間が広く、打った石が生きやすいことから「構想の打診」という手が有効になりますが、しかし、手順が進行すると、「生きることが困難となる」ため、「生きるスピードと効率を優先した戦略」つまり、捨石、さばきのテクニックが重要視されるようになります。特に、碁盤の中央に「眼を作る」ことは、辺や隅よりはるかに困難になります。

7 石の連結との関係

石が強くなるという変化には、2つの場合があります。

- ① 勢力地が生まれ、石の切断が困難になる。
- ② 上下左右に石が繋がって切断されなくなる。

①の勢力地が生まれ、石が強くなる場合は、「地の可能性」が保持され、また減少値も小さくなるため、効率の良い手になります。②の場合には、「地の可能性」は保持されずなくなった状態になるため、効率の悪い手になります。

8 攻める目的と地の可能性

攻める目的と地の可能性との関係では、

- ① 自分の勢力地を囲う。
- ② 相手の勢力地を制約する。

という2つの働きがあります。

この結果「構想の自由性」が大きくなり、形勢が有利な状態になります。さらに攻める手の連続性によって、石の関連性が強化され、切断されにくい状態（連結度が上がる）が作れるため、より効率が良くなります。

9 制約との関係

序盤において一見、確定地を囲っているように見える手であっても、その着手目的は、

- ① 生きるために地を囲う。
- ② 生きにくくさせるために地を狭める。

という目的で打たれています。

「単に地を広げる」手として打たれることはありません。図 10 は 名人戦の棋譜ですが、黒（◇印）と打ったのは、上辺の▲印に地を広げることで、完全に生きた状態にすることを目的として打たれています。さらに×印の白石の生きられる空間を狭め、生きにくくする目的も兼ねて打たれています。

図 10

