

第5節 危険性

危険性とは、盤上に打たれた石は全て、打たれた時から完全に生きるまでの間、いつも取られる危険があることです。

1 危険性と制約条件

打った石は原則として、無条件で取られることはないのですが、用心しないと取られることがあり、石が取られると勝てないという勝負としての制約条件があります。

このように、危険性と制約条件とは密接な関係があり、この危険性から、生きる効率や「先手」や「連続手」という効率のよい手も生まれています。

(1) 制約条件

本来は、どこにでも自由に打てるゲームですが、自由に打てなくなる条件のことを、「制約条件」と呼ぶことにします。

制約条件には、

- ① 勝負に勝つための効率条件
- ② 勝負に負けなための制約条件

の2つがあります。

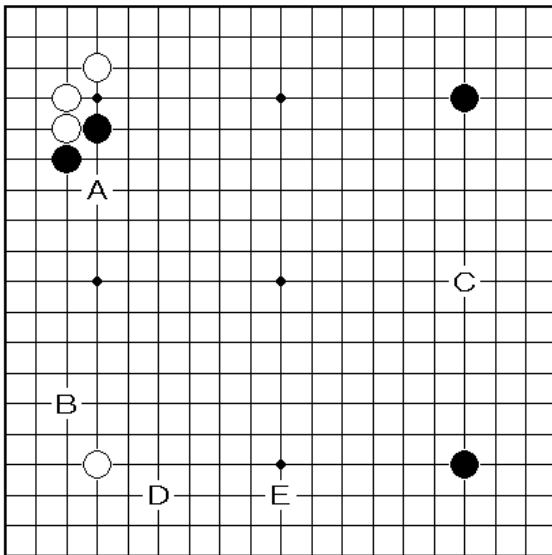
(2) 勝つための効率条件

囲碁の難解さは、「どこにでも打てる」というルールが原因で起こっているのですが、実は「勝負に勝つ」という条件によって、「有効な変化や組み合わせ」は極端に限定されることになるのです。

着手の有効性から布石の進行を考えると、「着手の可能性は、無限にあるのか」というと、決してそうではありません。およそ10手前後まで進行した段階で、すでにその「候補手」は急速に絞られ、およそ10ヶ所以内に限定できます。さらに手順が進行すると、もっと少なくなり5ヶ所程度になるゲームといえるのです。(図1)

このように、「勝つための効率条件」によって「着手の自由性」の制約が行われている事実は、もともと自明なことなのです。

図1



次は黒番ですが、候補手としてどこにでも打てるのではなく、およそAからEの5つが対象になります。

2 勝敗の確定が制約条件になる。

「勝敗の確定」とは、打てる場所がまだまだあるのに、すでに負けたという状態になってしまうことをいいます。

形勢が不利になると、相手の攻撃に対しては「受けなければならぬ手」を打たされることが多くなります。なぜなら、受けずに「手抜き」をすると、大石や要石が無条件で取られるという大きな損失がなくても、「勝敗の確定」が起こることになるからです。

このような負けた状態が一度でも起こると、もうどこに打っても「逆転できない」という状態になっています。

3 必然手は危険回避から生まれる。

(1) 必然手は、勝敗の確定からの回避から生まれる

「必然手」の定義を考えます。勝負の目的は、勝つことなので、自分から負ける手は打てないことになります。つまり「負けるという『勝敗の確定』を起こしてはならない」という絶対条件があります。

この条件から「大石が取られそうな時には、取られないように守るまたは逃げる手」を打たされます。(図2)

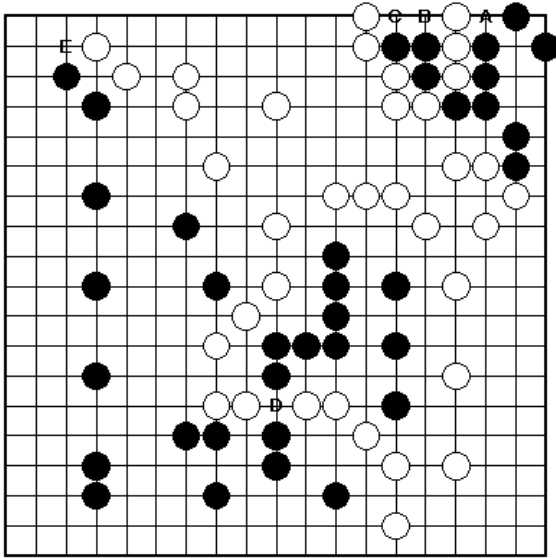
(2) 危険性の回避は、生きる手が打たれる

石が取られる「危険性」があると、戦いの方向は互いに生き生きの「生きる方向」へ動きます。

これは、石が取られることを回避するには、「生きる」方向への進行しかなく、これが「必然の流れ」を生むことになります。

つまり、どこにでも自由に打てるはずであった石の流れが、「生きなければならぬ」という必然性が生じることによって、限定された方向「石の流れ」になるのです。

図 2



次の手番が黒なら、黒Dと打つしかありません。それ以外に打つと、白にDと打たれて、中央の10子の黒石が生きられなくなり、黒の負けが確定します。

3つの制約の法則

- 法則1 負けという「勝敗の確定」を起こしてはならない。
- 法則2 大石が取られそうな時には、
取られないように守る、または逃げる。
- 法則3 危険回避は、「生きる方向」へ動く。

4 終局からの制約条件

(1) 終局からみた「生きる」必要性

終局の状態から、「着手の必然性」を考えることもできます。

図3の終局状態になると、

ルール 生きていない石は、盤上から取り除かれる。

というものがあり、生きていない石は、終局時点で盤上から取り除かれます。このため、大石が死ぬと大きな損失となり、勝つことができなくなります。このため、勝負に勝つためには、

法則4 盤上の大石は、終局までに生きなければならない。

という制約から、「生きる」という手段によって危険を回避しようとする流れが、ゲームに大きく影響していることがわかります。

5 生きる効率と制約条件

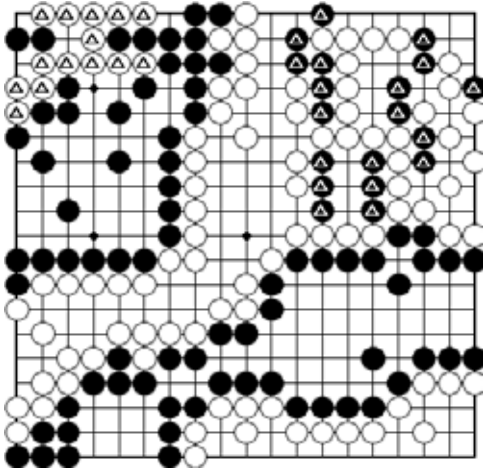
「終局までに生きなければならない」という条件と、「生きることが、手間がかかる」ことから全局的な着手効率からみても、「生きる」手は、優先される効率条件になっています。

なぜなら、相手から攻められ、「強制的に生きさせられる」ことになると、効率が悪く形勢に大きく影響することになります。このような相手から強制されないことが、生きる工夫になります。

生きる工夫では、単純に生きるだけでなく「地を効率よく囲う」条件が、つまり「相手から邪魔されず大きく地を囲う」ことも同時に考えなければなりません。相手からの邪魔が入ると、「効率のよい地が囲えない」というゲーム特性があるのです。

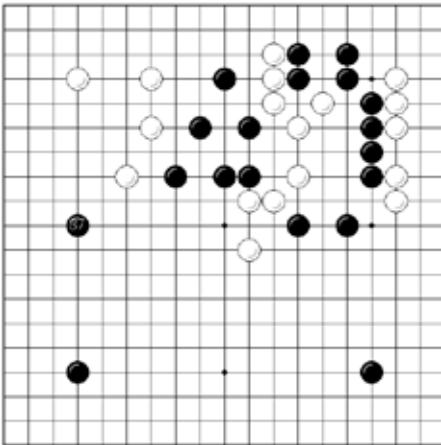
この問題を解決するには、「相手を攻めながら自分の石を生きる」、または「相手を攻めながら地を増やす」という戦略が必要になります。このように「単純に確定地を広げる」「単純に生きる」という動作は、効率が悪く打てないゲームなのです。(図4)

図3 終局



終局では△印の生きていない石は、盤上から取り除かれます。

図4 生きる効率



次は黒番ですが、黒は、「中央の白」を攻めながら「右下を黒地」にしようとしています。

6 攻め合いと必然性

(1) 無条件では、石は取られない。

戦いの結末の多くは、単純なミスをしなくなるとお互いに「生き生きの状態」、「石が取られない状態」で終ることになります。このため、石が死ぬことは本来起きないゲームになっています。

法則 盤上に置かれた石が、無意味に取られることはない
という結論が成立してきます。

言い換えると「盤上の石は、取られないことを前提条件に打たれている」ということになるのです。

「打った石は、取られてはいけない」から、「生きなければならない」という制約が生まれ、この「生きなければならない」という目的が、戦いでの「石の流れ」を生み出す原因になっていたのです。

(図 5-1、図 5-2)

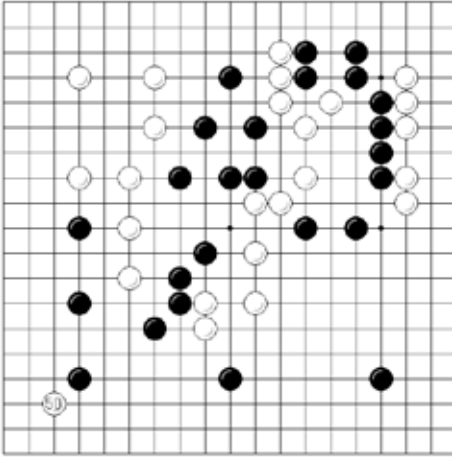
7 まとめ (死活と攻め合い)

戦いにおいても「生きる」という制約条件は重要です。戦いは「生きる工夫」を前提に始まるといっても過言ではありません。石が接触し、切断が生まれると、「相手の石を取るか、自分の石が取られるか」の戦いの状態といえます。

このように、石が取られる危険性が生まれると、形勢が大きく変動することになります。形勢の優劣の差は石が取られることから生まれるため、互いに相手の石を取ろうとし、また取られないための手順が進行することになります。

形勢差が生まれる理由は、明らかに「死活の見損じ」などの「手順ミス」によって起こっているといえます。すべてミスを完全にゼロになるようにする事はできませんが、単純な手順ミスを減らし無くす事は可能で、このミスを無くすことが棋力アップの基本条件になっています。

図 5 - 1



左下の白50の石は、絶対に取られることはありません。

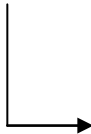
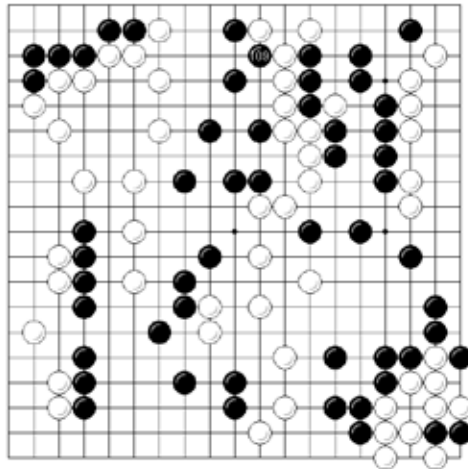


図 5 - 2



左上の黒、右下の白は、生きた状態になる方向で戦いが進行していきます。