

第2節 勝敗の確定

法則 地の可能性の減少によって、中押しという結果が生まれる。

勝敗の確定とは（投了の状態）

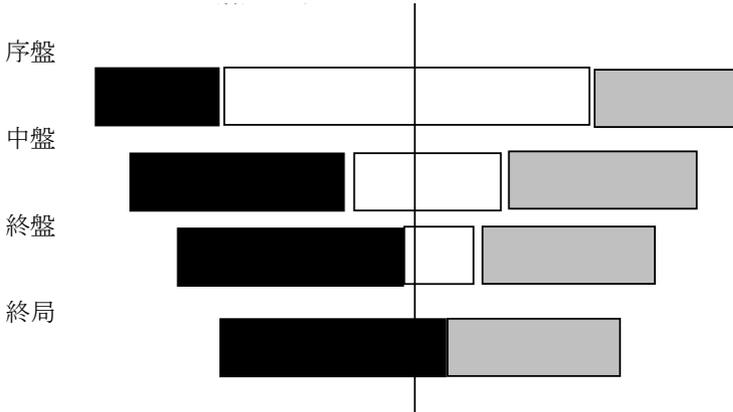
「勝敗の確定」とは、打つ場所がまだまだあるのに、形勢が悪く逆転できない状態になってしまうことをいいます。

1 プロの碁ほど、逆転が困難である。（ハードルが高い）

プロの「形勢判断」や「読み」は正確であるため、形勢差がわずかの状態であっても、逆転の可能性が低くなります。

また、プロの対局ほど、最初の勝負手は、100手前後のあたりなど早い段階で打たれることが多く、最初の勝負手で、大きく失敗すれば形勢差が開き、140手あたりで投了になるケースが多くなります。

図1 勝敗の確定



確定率の大きさで、4つの領域に区分したものです。

黒色（左端）AN： 黒の確定地

白色（右中）CN： 未確定の場所

薄灰（左中）DN： 白の確定地

勝敗の確定が起こる理由は、確定した値と未確定の値の差によって起こります。図1のグラフでは、黒色の部分が黒地の大きさ、白色の部分が白地の大きさです。このグラフで黒色が50%を超えると、勝敗の確定が起こることになります。

2 勝敗結果 投了の碁

図2は3年間分の『囲碁年鑑』（2007年、2006年、2004年）で打たれたプロの7大棋戦（718局）から、勝敗結果を調べると、中押しによる投了が一番多く、全体の55%に達しています。最も短手数だった投了は59手です。投了の手数では、110手を超えたあたりから件数が多くなり、そのピークは、150～210手となり、240手を超えると減少してきます。

※ 7大棋戦とは、棋聖、名人、本因坊、王座、天元、碁聖、十段です。

図2 中押しの手数と件数（総数 392）

50手～ 11件	150手～ 41件	210手～ 27件
101手～ 9件	160手～ 35件	220手～ 11件
110手～ 19件	170手～ 43件	230手～ 12件
120手～ 18件	180手～ 30件	240手～ 5件
130手～ 32件	190手～ 29件	250手～ 3件

(1) 確定性と可能性

中押しが最も多いのは、手順の進行によって、着手価値が減少することと深い関係があります。価値の減少が起こること、今後の展開において「逆転できない状況予測」が可能となるからです。つまり、勝敗確定という事象が起こるためです。この傾向は、形勢判断が正確であり、構想ミスや着手ミスの少ない高段者やプロ棋士ほど多くなり、級位者のアマの碁とは異質な特徴になっています。

また、中押し以外の勝敗では、その27%が勝負差が3目以下の計算碁（作り碁ともいう）で終局しています。その中では、半目勝負での決着が一番多く図3、終局までの手数は、240手を超える長い手数の碁が多くなっています。

終局手数のパークは、240手あたりから増加し、260手過ぎになると減少します。(図4)中押し以外では、半目勝負の方が多く、終局手数が長くなる傾向があります。

図3

0.5目の件数	70件	9.7%
1.5目の件数	39件	5.5%
2.5目の件数	45件	6.3%
3.5目の件数	40件	5.6%
	194件	27.1%

図4

200手～ 3件	250手～ 14件
210手～ 2件	260手～ 11件
220手～ 5件	270手～ 5件
230手～ 9件	280手～ 3件
240手～ 12件	290手～ 6件

(2) 勢力分布と中押しの関係

地の可能性の減少から、中押しが多くなる原因を考察すると、中盤以降、「地を増加させるという戦略」がなくなり、「相手の地を減らす」か、または「相手の石を取る」しかない状態となることが大きな原因と考えられます。

図5 地の可能性の手順変化

手順	減少値	合計	累積	÷ 600
1 ~ 4	13目	52		
5 ~ 10	9目	54	106	
11 ~ 14	8目	40	146	
15 ~ 20	7目	42	188	
21 ~ 25	6目	30	218	
26 ~ 30	5目	25	243	40%
31 ~ 40	4目	40	283	
41 ~ 80	3目	120	403	67%
81 ~ 100	2.5目	50	453	
101 ~ 120	2.0目	40	493	
121 ~ 140	1.5目	30	523	
141 ~ 160	1.2目	24	547	91%
161 ~ 180	1.0目	20	577	
181 ~ 200	0.9目	18	585	
201 ~ 200	0.5目	10	595	
221 ~ 220	0.25目	5	600	100%

4 プロの碁とアマの碁の違い

(1) 地を囲う手が少ない(効率が悪い)

プロの対局では、直接地を囲うような手が打たれることが少なく「これで勝ちました」という場合や「最後の大場の手」の場合以外、あまり打たれません。

(2) コウが多い

コウに関係した争いは160手過ぎから多くなります。このため、形勢差が小さい半コウ争いの対局になればなるほど、コウ立てに利用できる場所の多さが、勝敗に大きな影響を及ぼします。

(3) アマの棋力差と終局手数

アマの棋力と終局手数との関係では、棋力が弱い人同士の対局の方が、短手数で終わる傾向があります。その理由は、「地を減らす戦い」より、「地を囲う」戦いが多くなるためです。

また、それ以外の理由としては、

- ① 本格的な戦いが起こると、どちらかが大損しやすい。
- ② 互角の別れにならない。
- ③ 地を囲う手が多い。
- ④ 打ち込みや分断が少ない。

などがあります。

このような特徴は、高段者の碁になるほど少なくなり、プロ同士のような、戦いの碁に変化していくことになります。

(4) 実戦棋譜との比較

プロ同士の戦いでは、早い時期に勝負手が打たれます。図6は、棋聖戦の第5局で、手数が増え、白地として地の可能性の空間はゼロ状態になっています。手数が160手を超えると、地の可能性がほとんどなくなります。(図7)

(5) 可能性の減少と勝負のポイント

図8は、この対局の終局図です。手数は278手まで打たれましたが、白地の増加はほとんどありません。このように160手以降石の取り取られの関係が減り、形勢逆転が困難な状況になっていることがわかります。このことで、勝敗の確定が起こることがわかります。つまり、160手以降の戦いは、地の増加の戦いではなく、「相手の地を減らす戦い」に限定されたものになります。このため、石の損得であっても勝敗に大きく影響することになります。

図6 167手までの進行図

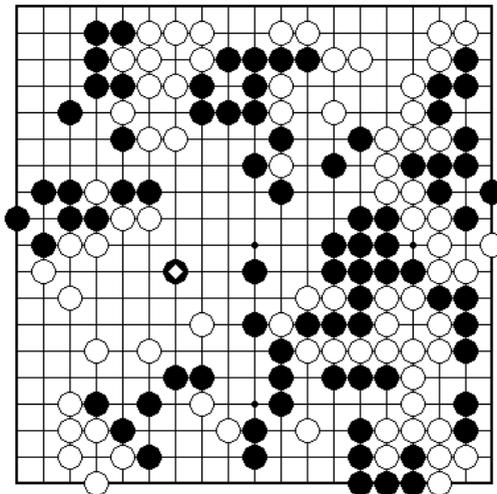


図7 167手の勢力図

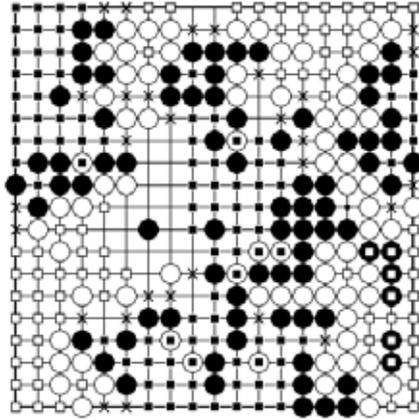


図8 終局の勢力図

