

## 前章 囲碁理論について

### 第1節 理論概要と新用語

この本では、新しい囲碁用語を数多く使用しています。ここではその概念を正しく理解していただくために簡単に述べます。

#### 1 2つの効率（プラス効果とマイナス効果）

効率の評価には、

- ① 石の配置によって生まれるプラス効果
- ② 着手ミスによって失うマイナス効果

の2パターンがあります。構想による評価は、プラス効果であり、最大で3目から5目と小さく、着手ミスによって失うマイナス効果は、回数も多く損失も5目以上になると考えています。

このため、棋力を上げるには、

- ① 自分から、悪手や着手ミスを打たない。
- ② 相手の着手ミスを咎めることで成果を得る。
- ③ 相手に理想形を与えない。

などの勉強が必要であり、特に高段者になると構想力を身につける勉強が重要になると考えています。

## 2 着手ミスへの対策

勝敗原因は、その多くが「着手ミス」から生まれるため、着手ミスの特性を深く理解していただくことが必要になります。このため、「悪手」「手順ミス」「構想ミス」とに分類しながら、その特性の違いを説明しています。また、「着手ミスの数を減らす方法」、「ミスによる損失を小さくする方法」を述べています。

### 【勝負の法則】

- 1 攻めないと勝てない。(受けるだけでは勝てない)
- 2 ミスを咎めないと勝てない。

### 【対局意識】

- 1 攻める意識が基本になる。
- 2 制約には、地の制約、生きの制約がある。

### 【攻める】

- 1 相手の地を狭める。(構想の制約)
- 2 相手の眼形を奪う。(生きの制約)
- 3 石を重くする。(手抜きの制約)
- 4 相手の形を崩す。(反発の制約)

### 【勝敗と着手ミス】

- 1 勝敗原因の多くは、着手ミスである。
- 2 構想ミスによって手順ミスが生まれる。
- 3 手順ミスの損失は、構想ミスより重大である。
- 4 ミスを咎められなければ、利益にならない。
- 5 手順ミスはゼロにすることができるが、構想ミスはゼロにできない。
- 6 攻める意識から生まれた構想ミスは、その損失を縮小することができる。
- 7 勝負手での狙いは、絡み攻めである。

(1) 構想での「攻める」「制約する」の2つの意識

着手ミスについては、発生件数をゼロにすることはできませんが、限りなくゼロに減らすことはできます。このためには「攻める」「制約する」という対局意識が重要になります。

構想においては、

- ① 相手の構想を制約することを優先する。
- ② 「攻める」という積極的な対局意識で戦う。

ことによって、「相手に対応した、有利な構想が実現できる」と考えています。また、自分が打ったミスの損失を小さくなるよう修正する場合も、この2つが有効になります。

「攻める」ことを重視した対局意識は、対局ではいつも有効であり必要になります。「攻める」意識には、「相手を制約する」ことが含まれていますが、勝負に勝つには、「攻めないと勝てない」という積極的な意識を持つことになります。

(2) 一般的な着手ミスの対策

着手ミスをしてしまう原因の多くは、それが悪手であるということへの知識不足から生じています。このため、悪手であることを知る勉強によって、ほとんどが解決されます。

勉強では、

- ① 手筋や死活などの「形の勉強」
- ② 効率が生まれる理由である「理論の勉強」

の2つが必要になります。

形の知識としてすべてを覚えることは出来ないため、理論によって悪手になる理由を知ることが必要になります。また、実戦では、読みによる裏づけの検証も必要になります。

### 3 制約と効率（勝負手と形勢判断）

制約による効率では、相手の自由に打てる手を制約できることで、効率が生まれています。つまり相手に「自由に打たせない」、「反撃させない」ことが効率になるのです。

自分の構想を実現するためには、相手の構想を制約する知識が必要になります。その知識には、「相手を小さく生きさせる手」、「小さく地を囲わす手」、「捨石で絞る手」「さばきの考え方」「種石とカス石」などがあります。

#### (1) 地を囲う構想の順序

構想目的では、まず「制約する」という戦いが展開されています。この戦いが一段落すると、次の目的として「自分の地を囲う」ことを目的とした戦いが展開されることになります。

#### 【制約する】

「攻める」という力は、「制約する」ことで活用されます。

- 1 相手を、自由に打たせない状態にする。
- 2 相手が、反撃できない状態にする。
- 3 相手が、不利であっても受けざるを得ない状態にする。
- 4 相手に、効率わるく生きさせる。

#### (2) 勝負手を打つタイミング

勝負手を打つタイミングは非常に重要です。その理由は、手順が進行すればするほど、「勝敗の確定」という確定事象が起りやすくなるからです。このため、形勢が悪いほど、より早い段階での勝負手が必要になります。

### (3) 形勢判断と勝負手

「形勢判断」の目的には、単に形勢の優劣を判断するだけでなく、「勝負手」の判断と有効性があります。このため、いかなる場合でも、「勝負手」を意識しながら構想しています。

形勢判断する能力は、棋力によってその判断に違いが生まれていますが、基本的には「地の大きさの可能性」で判断します。

## 4 構想と構想力について（必然の流れ）

地が生まれる効率差は、必然の石の流れに大きく影響しています。このため、構想では、必然の流れの意味を知り、それを検証する力が重要になります。このため、構想力とは、「碁の本質」を理解した総合力であるといえます。

### (1) 構想での効率差と着手価値の違い

戦略や戦術などのテクニックは、「構想を実現するための知識であり道具である」と考えています。この関係は「着手効率」と「着手価値」との関係に似ています。つまり、「着手価値」の知識は、効率を活用する道具であるといえます。このように捉えることで、「価値と効率」の概念を明確に区別できます。

### (2) 石を取る力と制約する構想

地の生成には、相手の「石を取る力」が大きく影響します。ただし、この場合の力は、「相手の石を直接取る」ための力ではなく、「相手の手を制約する」ための力として活用されています。この「制約する力」は、高段者になるほど必要になり、「制約する」という手が多くなります。

(3) 9つの特性

後述する9つの価値や特性も、構想や勝負手を判断するための基本価値であり知識になります。これらに「石を取る力」と「読みの力」が加わることで、より効力が増すことになります。

(4) 部分的効率は、全局的効率のための準備である

部分的な効率も、部分の価値として単独にあるのではなく、全局的効率の一部として存在しています。構想では、部分的な戦いはすべて、全体構想を達成するための道具になります。

(5) 後手の手からは、形勢差は生まれない

「後手の手からは形勢差は生まれない」、「偶数ある同価値の手は急がない」、「絡み攻めの戦いが、勝負ポイントになる」などは、経験的で重要な法則といえます。

部分効率は単独には存在せず、全体の効率のみ存在する。  
その理由は以下の法則によって明らかである。

- ① 後手同士の形勢差は生まれない。
- ② 偶数ある同価値の手は、見合いになり急がない。
- ③ 「絡み攻め」と「見合いの崩壊」が最大争点になる。

【全体価値の変遷】

戦いの争点は「天元の戦い」「絡み攻め」「勝負手」の順に変化し、戦いから生まれた厚みの有効性によって必然性と連続性という2つの価値が生まれます。この獲得価値の評価の違いによって地の効率に大きな差が生まれることになります。