

### 第3節 形勢判断をする

#### 【基本理論】

形勢判断は、「どちらが、地の囲い合いで有利か」で判断しますが、盤上に置くことができる石数の多さでも測定できる

#### 1 形勢判断とは

形勢判断は、「どちらが、地の囲い合いで有利か」で判断します。その基本数値は、「確定地」と「勢力地」を合計した大きさになります。未確定な地の量が小さくなると「勝敗の確定」が起こりやすくなります。このため、形勢の評価も変化します。

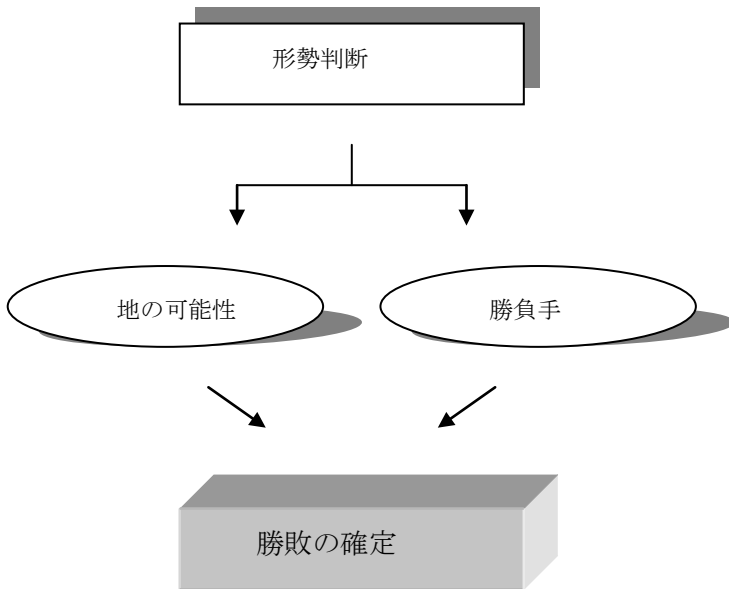
#### 2 形勢判断の必要性

囲碁には、「確定性」という特性があり、その中でも勝負に最も重要な性質が、これ以上打っても逆転がおこらない「勝敗の確定」という状態があります。

(1) 勝敗確定と勝負手の時期

「勝敗の確定」が起っている、または起りそうかどうかの判断は、対局途中の形勢判断で行われます。それは、「確定地」と「勢力地」の大きさによって予測することができます。

例えば確定地の差が10目であり、未確定な地の総量が30目残っていれば、「勝敗の確定」はまだ起っていません。しかし、20目以内になると「勝敗確定」の時期にさしかかっているといえます。さらに総量が10目程度にまで減少してくると、勝負手が必要な時期になっています。



### (2) 勝負手を打つことが必要

勝敗を左右する原因は、「相手のミス咎めることで生まれる」ことが最も多いのですが、形勢が悪くても、構想変更せずミスを期待して打ちつづけている考え方は、構想としてよくありません、なぜなら、形勢が悪いにもかかわらず、勝負手を狙わず、定石のような互角の手を打ち続けると、形勢の逆転のチャンスはさらに減り、勝負手が打てない状況となってしまうからです。

## 3 形勢判断の方法

### (1) 形勢判断の計算基準

形勢判断を行う場合には、

1. 確定地の大きさ
2. 勢力地の大きさ

の2つのを基準値で計算します。

### (2) 地になる面積で測る (地になる可能性)

もっとも簡易な形勢判断の方法は、盤上に置くことができる自分の石と相手の石との面積比で判断します。盤上の生き残りゲームとして、どちらが優勢かを見た目の直感でも判断できます。

判断方法は以下の3つの条件を用いています。

1. 今後、新たな戦いが起こらない。
2. 盤上の石は、すべて生きた石と仮定する。
3. 終局になった場合を想定する。

基本は、相手より大きい地が囲えるどうかの大きさになります。

### (3) 終局からの勝敗予想

終局までの手数は、およそ平均的な終局手数は240手前後になります。終局までの手数が多くなればなるほど、勝つための地の大きさは小さくなります。240手なら、黒地は64目。逆に200手なら、黒地は84目必要になります。

19路の碁盤では、361もの打つ場所がありますが、今仮に240手で終局になったと仮定すると、残った地の空間は $361 - 240 = 121$ になります。6目半のコミがあるため、黒が勝つためには、 $121 + 7 = 128$ となり、その半分つまり64が、黒が勝つための地の大きさになります。

### (4) 戦いの自由性、構想の自由度で比較する

全体の石の働きとバランスで測定する方法で、石の働きの無駄がないかで判定します。石の働きは構想の自由度に比例するため、相手より自分の構想の自由度が大きいかどうかで判断することになります。たとえ、大きな勢力地があっても、取られそうな危険な大石があれば、ほとんど地にはならないので、この方法の方が、かえって正確な囲碁理論を実践した判断方法といえるかもしれません。

### (5) 正確な形勢を判断する。

正確に地の大きさを計算するには、「確定地の大きさ」や、「勢力地の大きさ」の正確な数値を計算する必要がありますが、寄せの段階にならないと正確な計算ができません。このため、序盤や中盤では、「大まかな地の大きさ」と「厚み」や「利き筋」などの合計によって、総合的で間接的な推定値で求めることになります。

この推定値の評価は、対局者の能力によって大いに異なり、複数の考え方の組み合わせで行われているため、大変解り難いものになっています。

#### 4 パソコンの形勢判断

パソコンを利用した形勢判断では、勢力図として地の面積を計算して形勢を判断しています。そこでは前提条件として盤上に置かれた石は、すべて生きた石として処理されています。死石がある場合には、その石を指定変更することが必要になります。

対局プログラムでは、死石はプログラムによって自動判定できなければなりません。

##### (1) 基本となる勢力図

勢力図の作成では、打たれた石の場所の距離に比例した勢力分布図が作られます。打たれた石からの距離が近いほど、その空間が勢力地になる可能性が高くなります。相手の石が生きられないことが確定した場合には、確定地になります。この距離に関係した数値は、打たれた石からの縦横の距離で計算しています。

##### (2) 序盤での勢力図の例

図2-①の石の配置から勢力図にしたものが図2-②になります。ここで表示する□■の場所が勢力地になります。

勢力地には、確定地に近いものから、単なる模様でしかないものまで含まれています。またマークが表示されていない場所は、

- ① 白と黒の勢力の均衡している場所
- ② どちらの地になるかまだ未確定な場所

になります。

図2-① 原図 打たれた手順

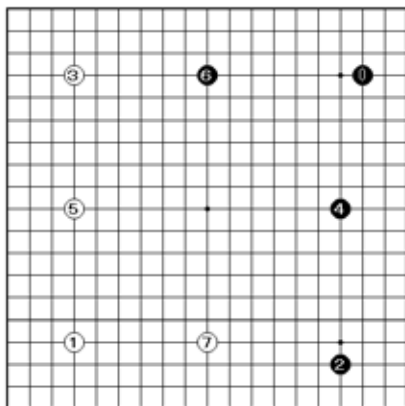
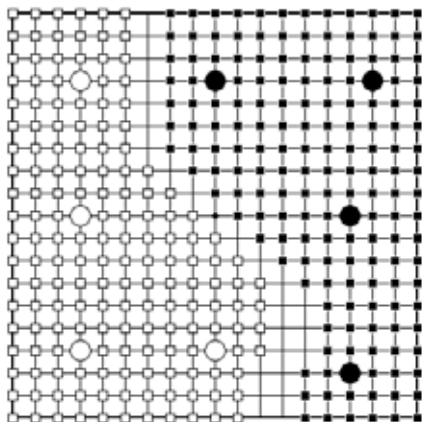


図2-② 黑白の勢力領域の分布図



5 地合いの修正

勢力地の作成は、距離の関数によって作図されるため、正しくその勢力分布を表示されてはいません。このため、より正しい数値にするためには手動で「死活の状況」や「石の強さ」を修正入力する必要があります。

図3-①は、本因坊戦で打たれた実戦の進行図です。

図3-②は、修正されない勢力図になります。

図3-① 進行図

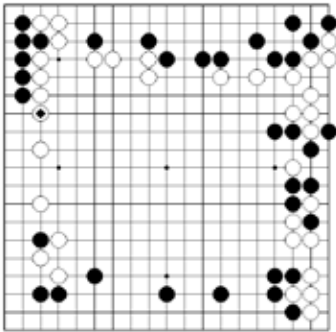
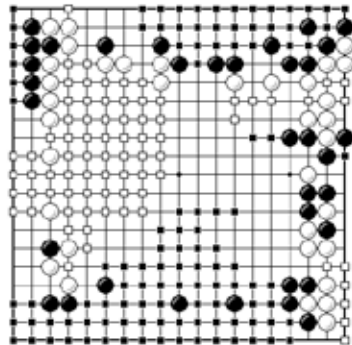


図3-② 修正なしのの勢力図



## (1) 死石による修正

図3-③は、左下と右辺に死石として修正した図です。死石のサインとして、石の上に□印をつけています。

図3-④は、石の強弱を考慮し、中央部分の勢力地を修正しました。このようにして、ほぼ人間と同じ感覚の勢力図になるように修正することができます。

図3-③ 死活の修正

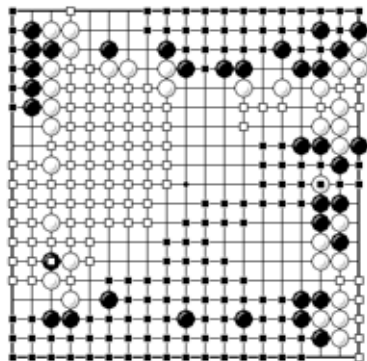


図3-④ 石の強弱の修正

