

陣地のできかた

最終更新日 2016.10.22
作成 EduGo

「囲碁というゲームは、どうすれば勝てるでしょうか？」
この質問に多くの人の回答が、「**陣地がより大きい方が勝ち**」の類である。
しかし、そのためにどうすれば良いのか、を訊くと、皆閉口してしまう。
本章ではその答えを探るために、どのようにして陣地ができているのかを見てみよう。

図 1-1

9路盤での一局の例である。
黒○までダメ^{*1}を詰め終わり、終局である。
右側が黒地、左側が白地という分かりやすい展開だが、どの時点でこれが確定し始めたのだろうか？

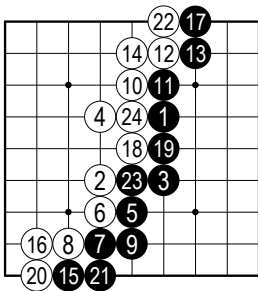


図 1-2

例えば、この時点で右側が黒地で左側が白地と言えるだろうか？

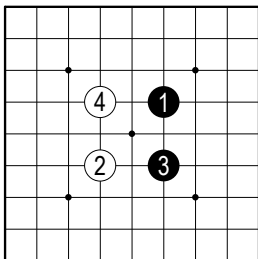
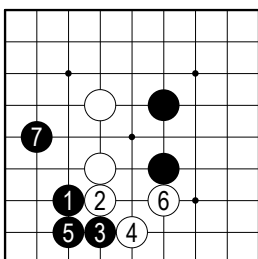


図 1-3

そうは言えない。黒 1 と三々に入り折衝をすると左下は黒地となる。



*1 ダメ（駄目）【囲碁用語】

①終局時に陣地の境界に存在するどちらの陣地にも寄与しない場所
ex.) ダメ埋め（終局前にお互いにダメ場を埋める行為）

②自分の石の集団に対して縦横に隣接した相手の石がない場所の数（=呼吸点）

図 1-4

局面を進めてみよう。黒 9 まで進行したとする。ではこの時点で右下は黒地だろうか？

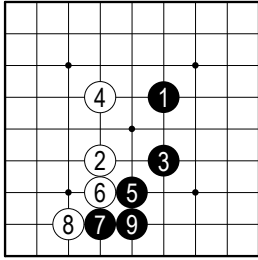


図 1-5

例えば白 1 と三々に入っても単体で生きることにはできない。

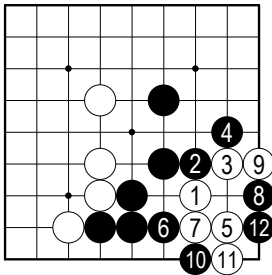


図 1-6

よって、この時点で右下は黒地になりつつある、と言える。

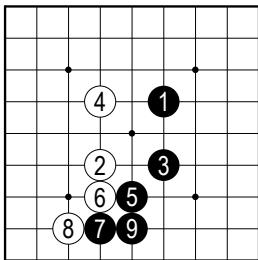


図 1-7

図 1-2 の左下と図 1-6 の右下、どちらも同じ三々であるが、前者では予定通りの白地とはならず、後者では予定通りの黒地となった。この違いはなんだろうか？

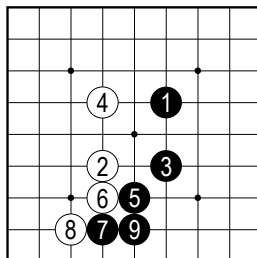
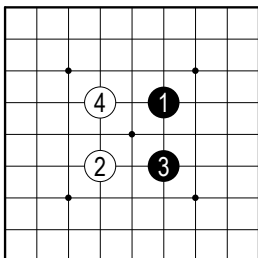


図 1-8

見て分かる通り、黒△が増えたのが違いである。
これを換言すると、△のような繋がった石ができたことで、対応する□部分の地が確定し始めたといえることができる。

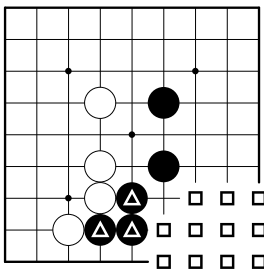


図 1-9

この観点で後の進行を見てみると、この上辺での折衝により右上が黒地となることがほぼ決まったと言える。

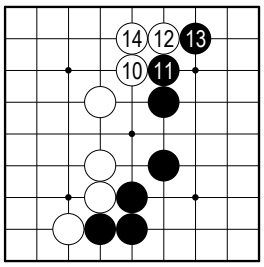


図 1-10

あとは一線のヨセなどにより細かいラインが決まって、終局となっている。

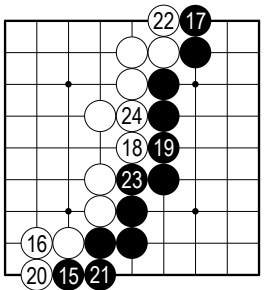


図 1-11

つまり、繋がった石ができることで、陣地が確定し始めると言えるのだ。

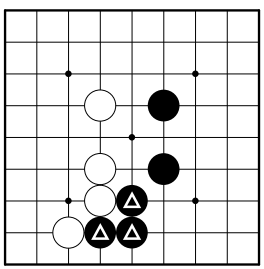


図 1-12

では、黒 1 のように繋がった石を最初から一つ一つ地道に作れば良いのだろうか？
残念ながらそうではない。そんなことをやっている、相手よりも規模が小さくなってしまふ（効率が悪い）。

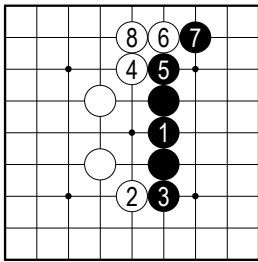
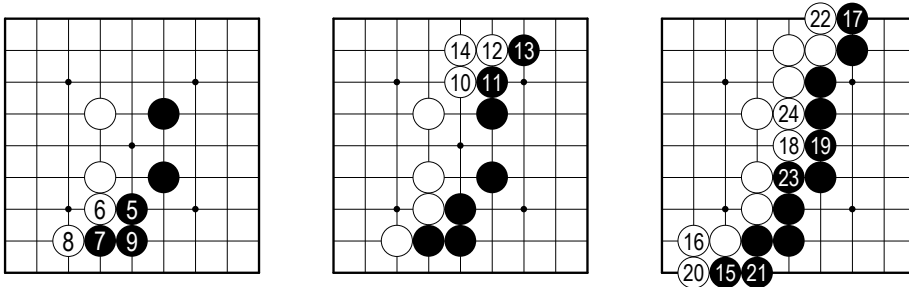


図 1-13

繋がった石ができたタイミングを先の対局の例で見てみよう。
こうやって見てみると、相手と陣地の境界線を決めたとき、黒石と白石がぶつかりあったときに、繋がった石ができていることが分かる。
これを換言すると、**繋がった石ができるのは、相手と折衝したとき**だと言える。



[Minimum Essence]

陣地が確定し始めるのは、相手と折衝し石が繋がりはじめたときである

「交互に打つ」という事実

図 2-1 (図 1-12 再掲)

図 1-12 で示した通り、一つ一つ地道に繋げる行為は陣地を作る上で効率が悪い。

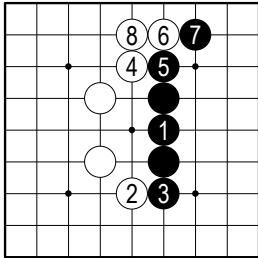


図 2-2 (図 1-13 再掲)

一方で図 1-13 では石を繋げているのに、前図のような現象は起きてない。では、この違いはなんだろうか？

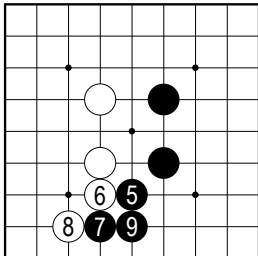


図 2-3 (図 2-1, 2-2 再掲)

並べて比較すると分かるが、左図では黒と白それぞれ別のところに打っているが、右図では黒と白どちらも同じところに打っている。

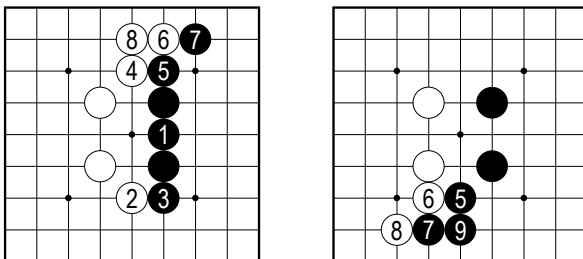


図 2-4

本図のように黒だけが好き勝手打つことができるなら地道に繋げても良いわけだ。しかし、そうはならない。

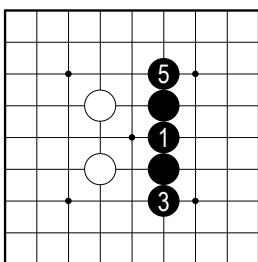


図 2-5

当たり前だが、囲碁は**黒と白が交互に打つ**ゲームである。
そうである以上、左図黒1のような手は、右図白1のような手が来てから黒2と打つて十分であり、(左図のタイミングにおいて) 必要がないと言える。

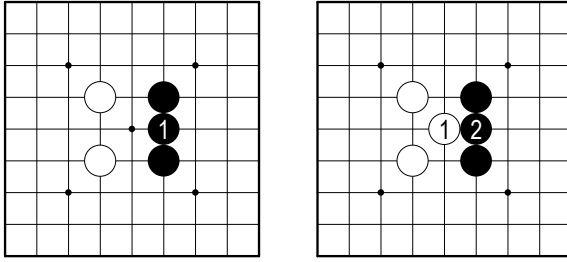
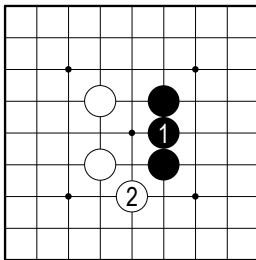


図 2-6

必要のない手を打つということは、**一手遅れる**ということである。交互に打つ以上この**時間的損害**は、実際の損害に直接反映されることになる。



【Minimum Essence】

囲碁は**交互に打つゲーム**なので、**必要のない手**を打つと不利になる。

時間軸から見る効率

必要のない手を減らす。つまり無駄をなくしていけば良い。
しかし、「交互に打つ」という観点が生み出す「効率」はそれだけではない。

図 3-1

まずは、先に触れた「無駄を減らす」観点について改めて触れていく。
これは9子局（執筆者が白番）の実戦例である。
9子局ということは、はじめに黒石が9個あるわけだ。
では、なぜそれでも白が勝ちうるのだろうか？

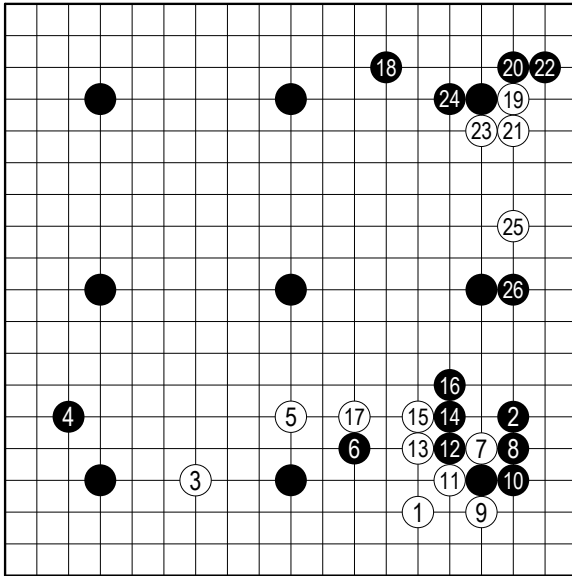
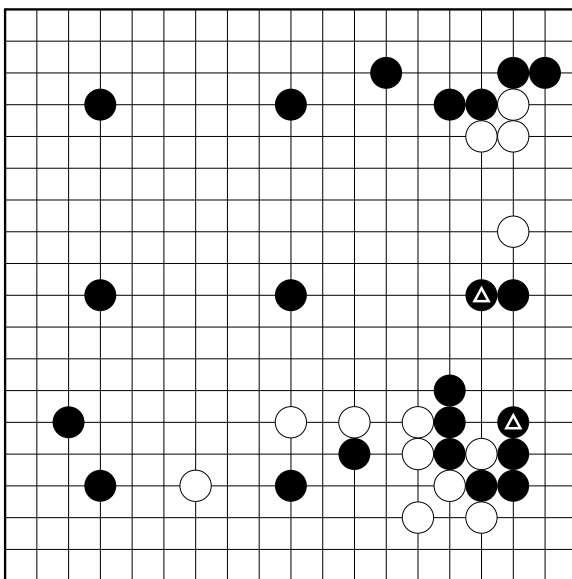


図 3-2

まず右下の黒地に着目してみよう（あくまで陣地だけに着目）。
黒地が大きく見えるかもしれないが、実は無駄がある。△の黒石がなくても黒の陣地としてはほとんど変わらない。つまり、はじめの時点と比較して考えてみると、黒石と白石が少しずつ増える中で△という不要な石が増え始めている、と言えるのである。



つまり、(相対的に) 無駄な黒石を増やすこと。これが置碁で石数の面で不利な状況に置かれている白の狙いなのである。

図 3-3

今度は右上から上辺にかけての黒地に着目してみよう。
こうみると、黒△が不要な一手になりつつある。

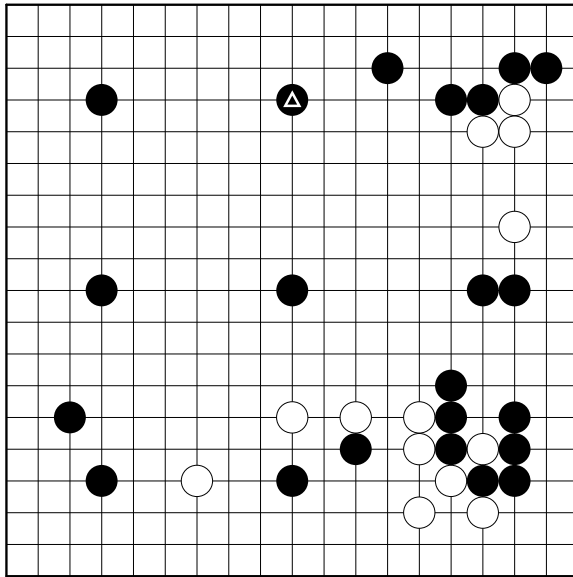


図 3-4

なぜなら、白1と詰めても右上の黒地は変わらないからだ。そのため、あまり白1とは打ちたくないところである(黒地に影響がない手であるため)。そういう部分を囲っている黒石Aは黒にとってあまりプラスになってないと言えるわけである。

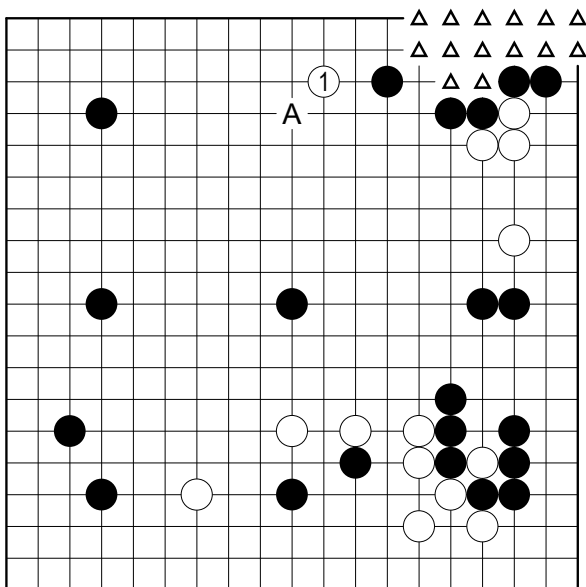


図 3-5

しかし、黒□は元々置いてある石である。これを活かすことを考えると、黒△が勿体ないと言える。黒△がAなどにあった方がよいということになる。

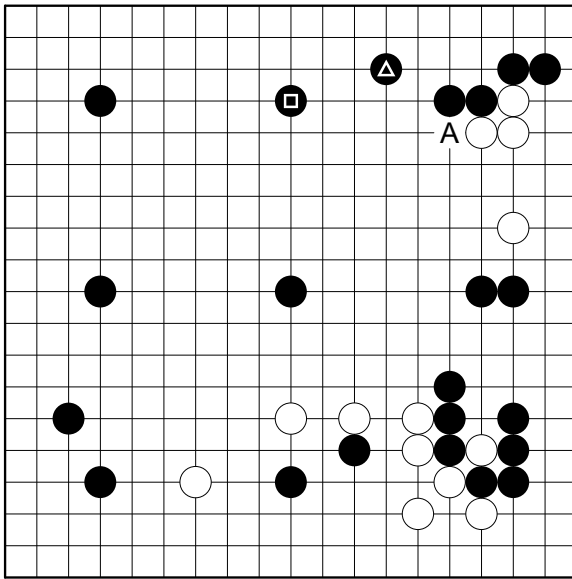


図 3-6

そうすると、実戦の上辺右上の空間を大ゲイマで埋める黒1 (3-1図の黒18) は、黒地の観点では、本当に良いのだろうか？という疑問が出てくるわけである。そして、ここから無駄をなくす工夫が始まるのである。

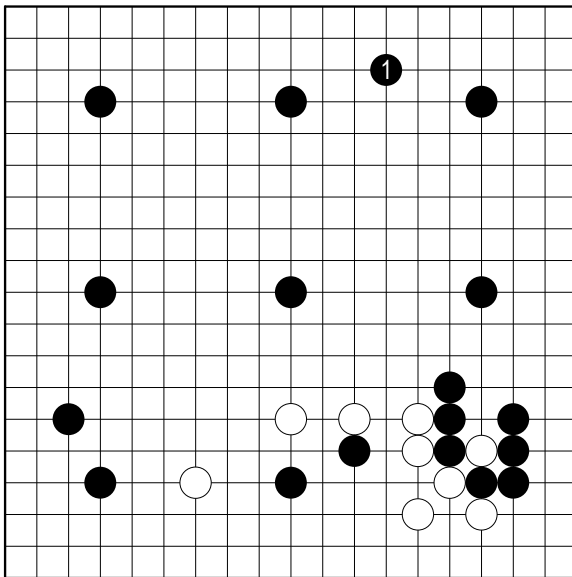


図 3-7

重複を減らす観点では、白 2（実戦白 19）に対して内側からおさえるのではなく外側からおさえるのが正しい。黒 13 まで部分的には黒が譲歩した格好だが、**無駄な石が少なく**、右上の空間が黒の地模様（広い空間でありながら、黒地に近い状態）となっている。

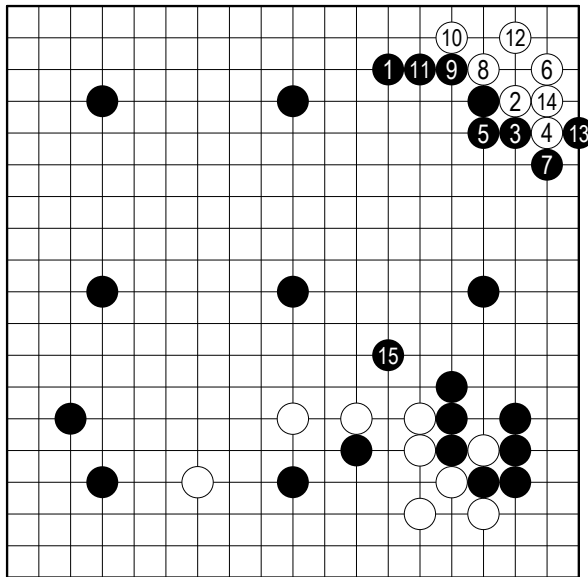


図 4-1

今度は 9 路盤の 2 子局である。

ここで黒が投了することになったのだが、黒はなにが問題だったのだろうか？

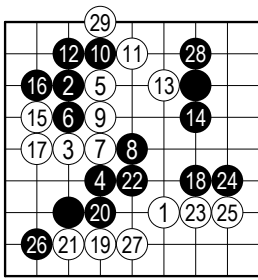


図 4-2

要点はいくつかあるが、今回取り上げたいのはこの局面である（前図白 13）。

白 1 により黒 A を制する手と白 B とハネる手が見合いになってしまったといえる。

つまり、一石二鳥である。交互に打つ以上、黒 A 付近と黒 B 付近を一度に打つこ

とはできない。つまり、この瞬間、黒は二カ所に打ちたいのにどちらか一方しか選べない状況に立たされているわけだ。

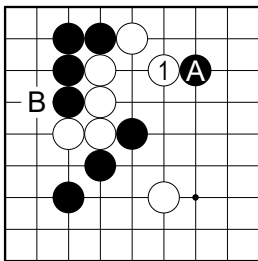


図 4-3

実戦は、黒△が危険な状況であることに気づかずに黒 2 と打ったため、黒△が部分的に二眼できない状況になった。

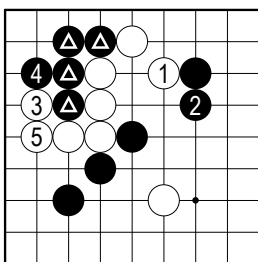
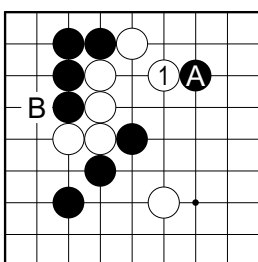


図 4-4

そうなると、こういう瞬間を作ることそのものが（黒にとって）問題だと言えるわけだ。



時間軸から見た効率

瞬間効率

一手による仕事量

仕事量が多いほど効率が多い

→いわゆる一石二鳥の類は効率が良い

経過効率

相対的な無駄な石の数

無駄な石数が多いほど効率が悪い

→石の重複などはその最たる例。

時間経過を模式図で示すと以下のようなになる。

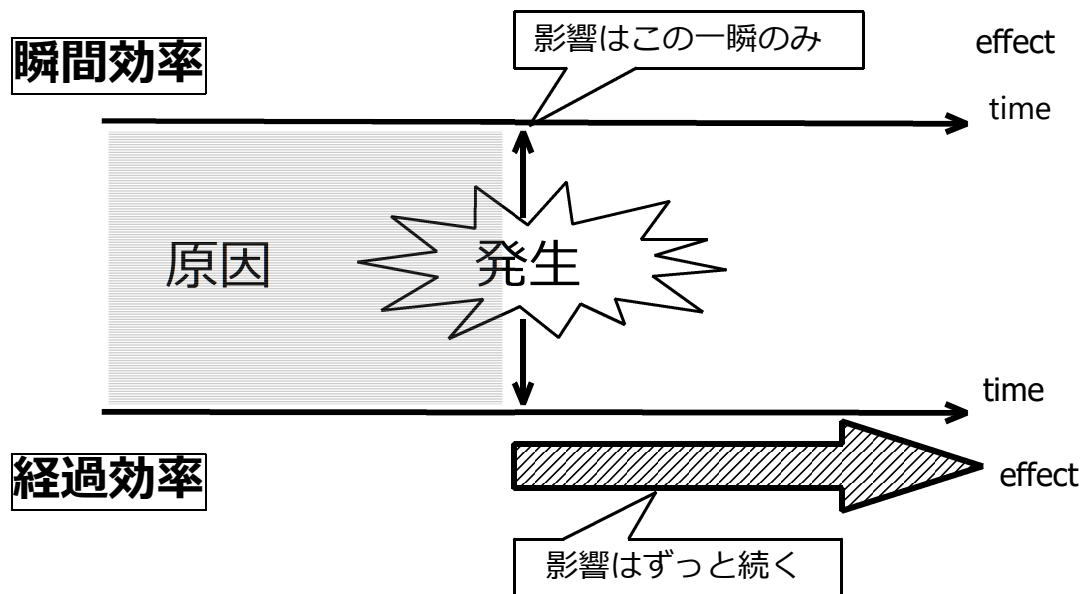


図 A 瞬間効率と経過効率

瞬間的に起こるのが瞬間効率なのに対し、経過していくに連れて降り積もるのが経過効率である。どちらも発生以前に原因があることは共通しているが、影響時間に差がある。なお、影響力については Case by case である。

空間軸から見た効率

今度は、効率の規模を考えてみよう。

部分的に効率の悪い手の代表として、アキ三角やサカレ形がある。

図 5-1

この黒1と打つ。この形をコスミという。

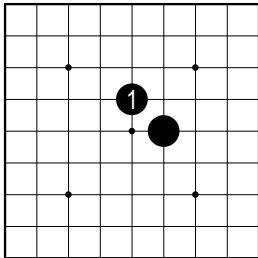


図 5-2

白2と来ても黒3と打ち、逆に白2で3でも黒2と打てば繋がることできる。つまり、線対称的に繋がることできる関係、これがコスミの特徴である。

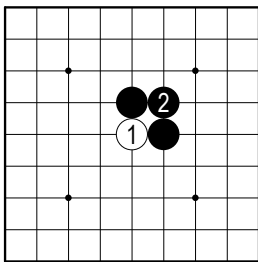


図 5-3

では、このように白Aがない状態で黒1と打つのはどうだろうか？

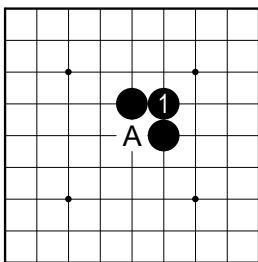


図 5-4

黒は黒1と無用の手を打っていることになる。
白Aと来たときに黒1と打てば済むことで、今すぐ打つ必要はない。
この形をアキ三角（← Aの部分が空いている三角形なので）といい、結果的に黒1が不要であることから効率が悪いとされている。

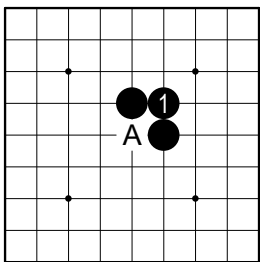


図 5-5

〔定義〕サカレ形とは、石が接触した状態で、一方のみの主要な石が分断されていることである。

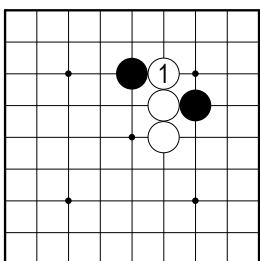
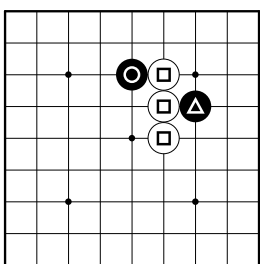


図 5-6

サカレ形が非効率である理由は、両方の石の世話をする必要が出てくるからである。この形において、面倒を見るべき石の集団が、一方が1つ（白□）であるのに対し、他方が2つ（黒○と黒△）になる。つまり、交互に打つ限り一度に二つの石の世話ができないため、後者が不利になる。



一方で、「定石を覚えて二目弱くなり」という言葉がある。
 これは、部分に囚われ、全体で効率が悪くなっていることに気づかないことで起こることである。

図 5-7

白1のカカリに対して、黒2と下ツケを打つ形がある。これをツケヒキと呼び、黒はこれにより隅の地を確保できる。

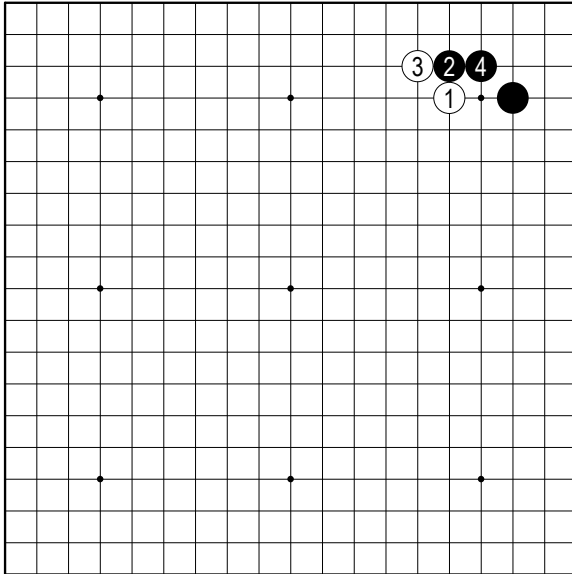
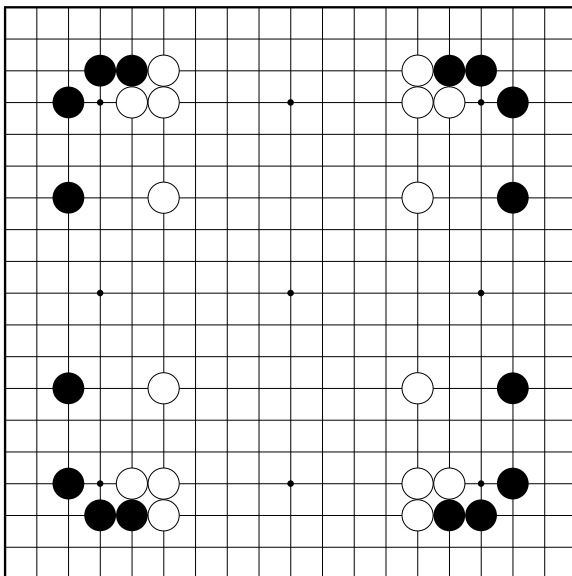


図 5-8

しかし、四隅全てでツケヒキの形を作ってしまうと、見るからに白の様子の規模が大きくなり、黒の効率が悪くなる。つまり、**部分**で互角だとしても、その**組み合わせ**によっては、全体では異なる評価となることがある。



【Minimum Essence】

空間軸から見た効率

部分効率（ミクロ）

部分の折衝において生じる効率要素

ex.) サカレ形、アキ三角

全体効率（マクロ）

部分の組み合わせにより生じる効率要素

cf.) 定石を覚えて二目弱くなり

効率二軸の合成

時間軸と空間軸で効率を見てきたが、両方の軸を同時に確認してみよう。

図 6-1

サカレ形は、瞬間効率かつ部分効率である。
白 1 により、黒は 2 子の世話を同時にはできないので、一石二鳥である。

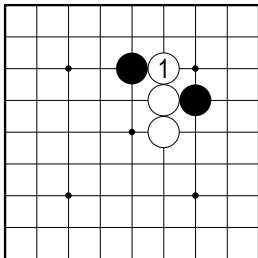


図 6-2

アキ三角は、経過効率かつ部分効率である。
このあと局面がどこまで進んでも（取られない限り）、黒 1 は残る形になる。

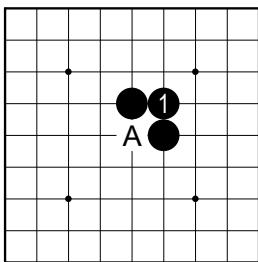
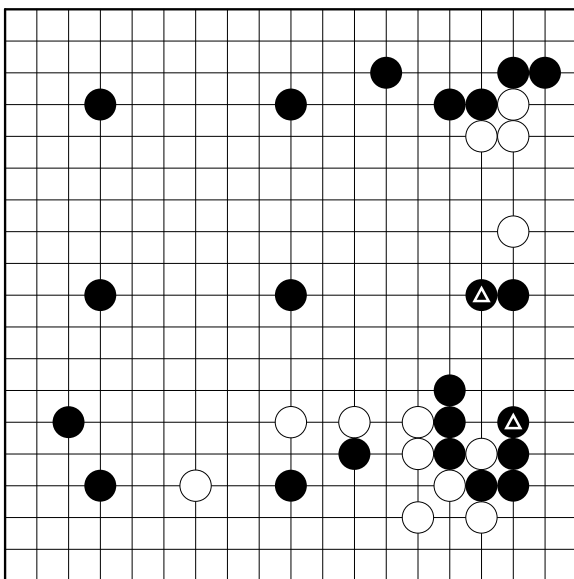


図 6-3

本図の黒△は、経過効率と全体効率の点で（右下の）地の効率が悪くなっている



【Minimum Essence】

時間軸から見た効率

瞬間効率（ミクロ）

一手による仕事量

仕事量が多いほど効率が多い

→いわゆる一石二鳥の類は効率が良い

経過効率（ミクロ×マクロ）

相対的な無駄な石の数

無駄な石数が多いほど効率が悪い

→石の重複などはその最たる例。

空間軸から見た効率

部分効率（ミクロ）

部分の折衝において生じる効率要素

ex.) サカレ形、アキ三角

全体効率（マクロ）

部分の組み合わせにより生じる効率要素

ex.) 定石忘れて二目弱くなり