

# 経過効率 (イントロ)

最終更新日 2016.10.22

作成 瀬尾修平

前の PDF にて**効率**を**時間軸**と**空間軸**で分類を行った。まずはそれを確認していこう。

図 1-1

まずは**経過効率**について触れることとする。  
この局面で右上の黒地に着目して見よう。

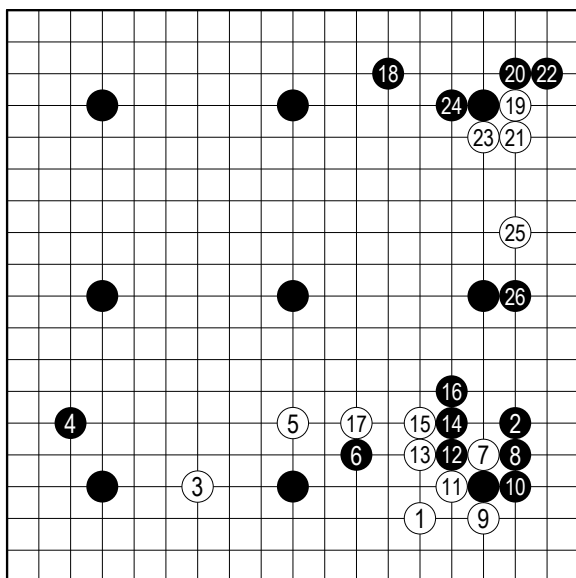


図 1-2

現時点で、右上の黒地はほぼ完成形である。というのも、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）。それと同時に黒Aという石があったとき、Aの石の働きは右上の黒の構えによって少々減じている側面がある。

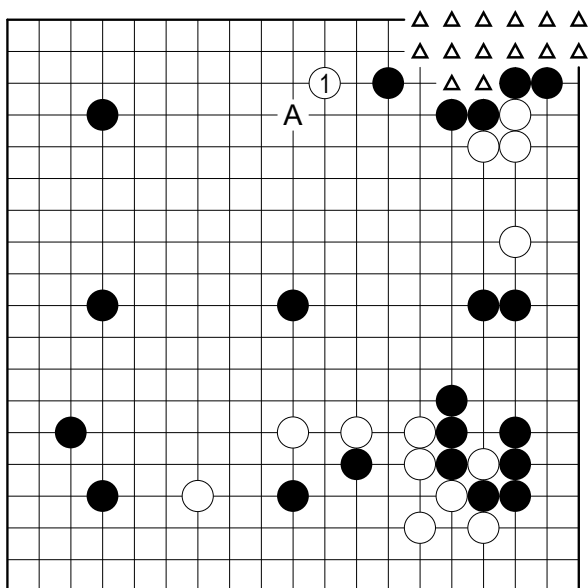


図 1-3

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。

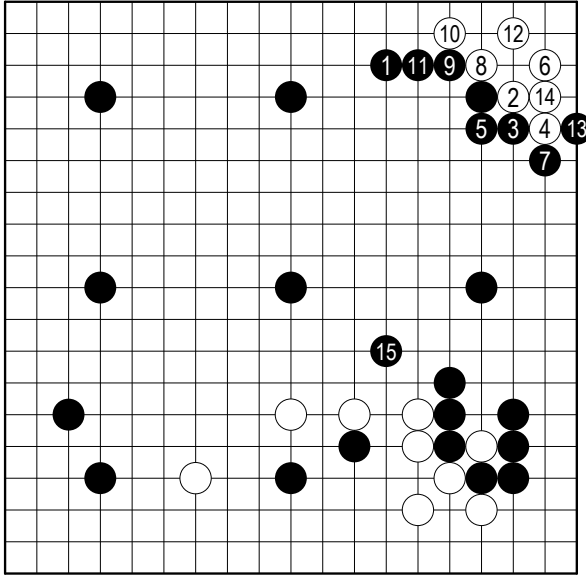
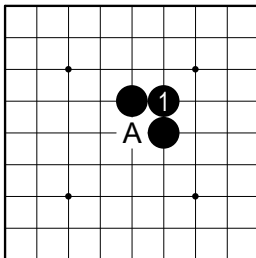


図 1-4

一方、**アキ三角**のような悪形も、**無駄な石**の存在を示唆するものである。しかし、前図までの例のように**全体**を見たものではなく、あくまでも**部分**の話である。



【Minimum Essence】

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。

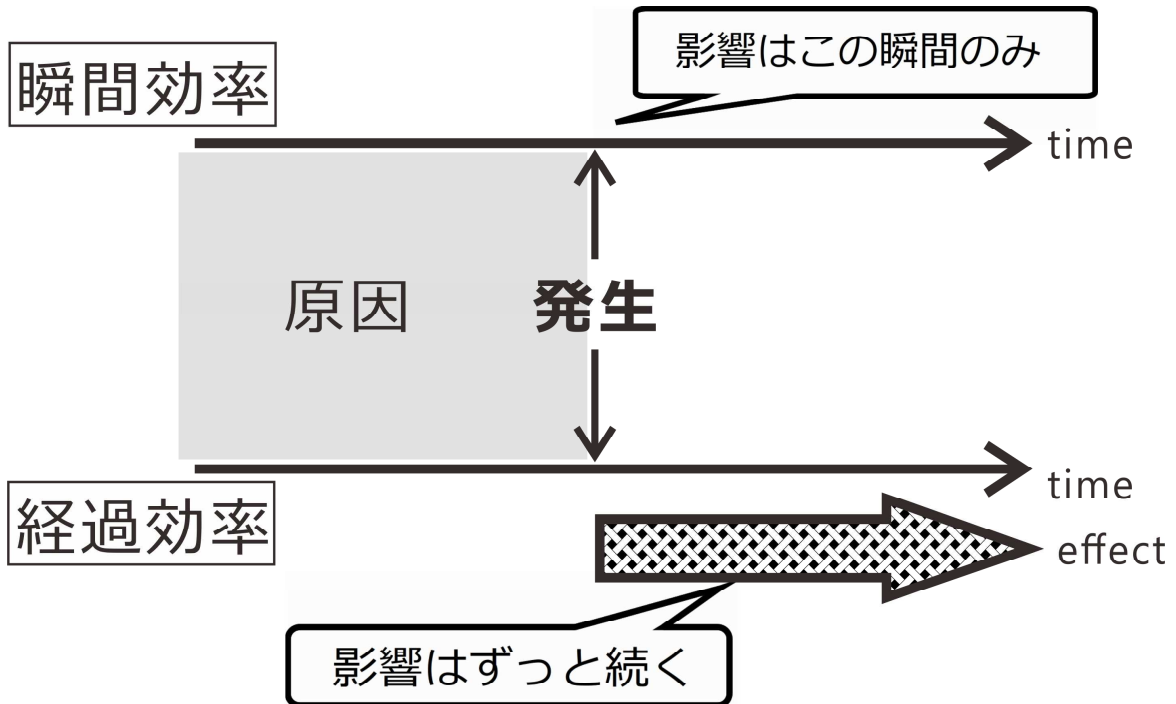


図 A 瞬間効率と経過効率

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

**部分効率**

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**

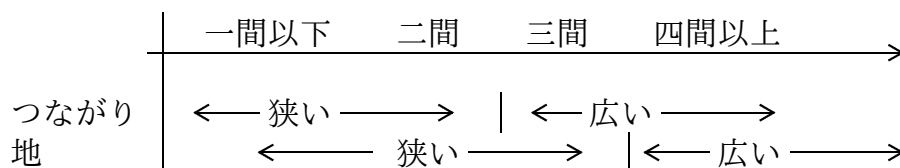
部分の**組み合わせ**により生じる効率要素

cf.) 定石を覚えて二目弱くなり

## 無駄な石を減らすための要素

前述の効率要素のうち、ここでは**経過効率**かつ**全体効率**に着目して触れていく。  
経過効率において重要なのは、無駄な石の数である。では、どのように考えれば、**無駄な石を減らす**ことができるのだろうか？

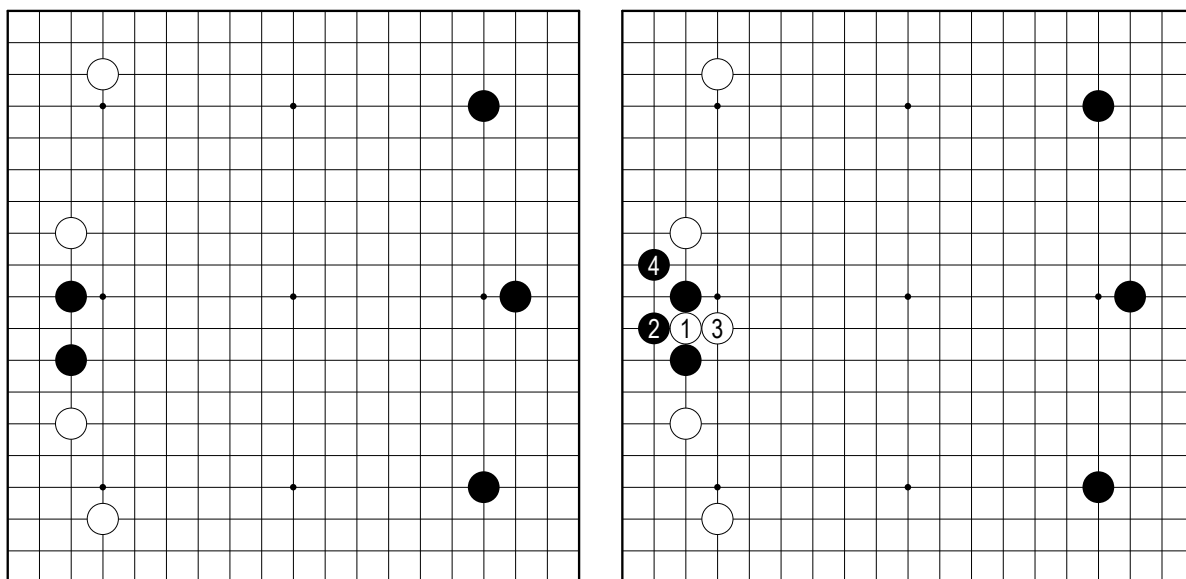
ここで、**ヒラキの幅**に着目して見てみよう\*1。  
「広い幅」と「狭い幅」があるが、基準によって異なる。



まず**つながり**から見てみよう。

図 2-1

一間が繋がっているのは間違いない。白1のワリコミには黒2以下で対応できている。



\*1 ここでは最も頻度が高い「三線のヒラキ」について触れる

図 2-2

二間も通常は白 3,7 の二子が取れるので繋がっている。

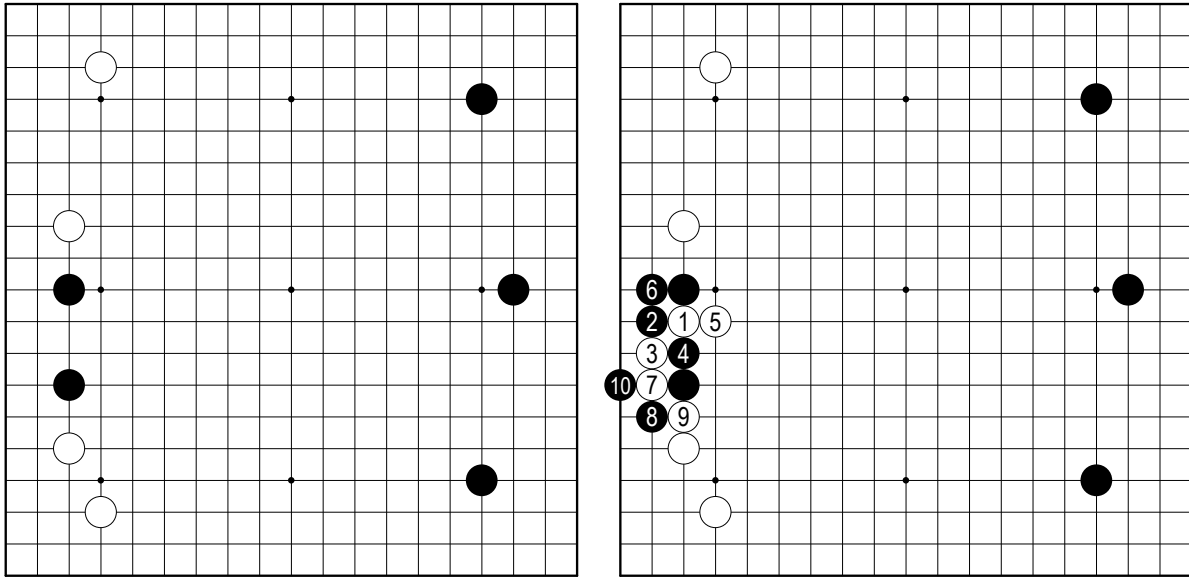


図 2-3

三間はマトモに対応するようでは繋がらない。なので通常は黒 2 で黒 A などてサバく路線で対応するのがよくある進行である。

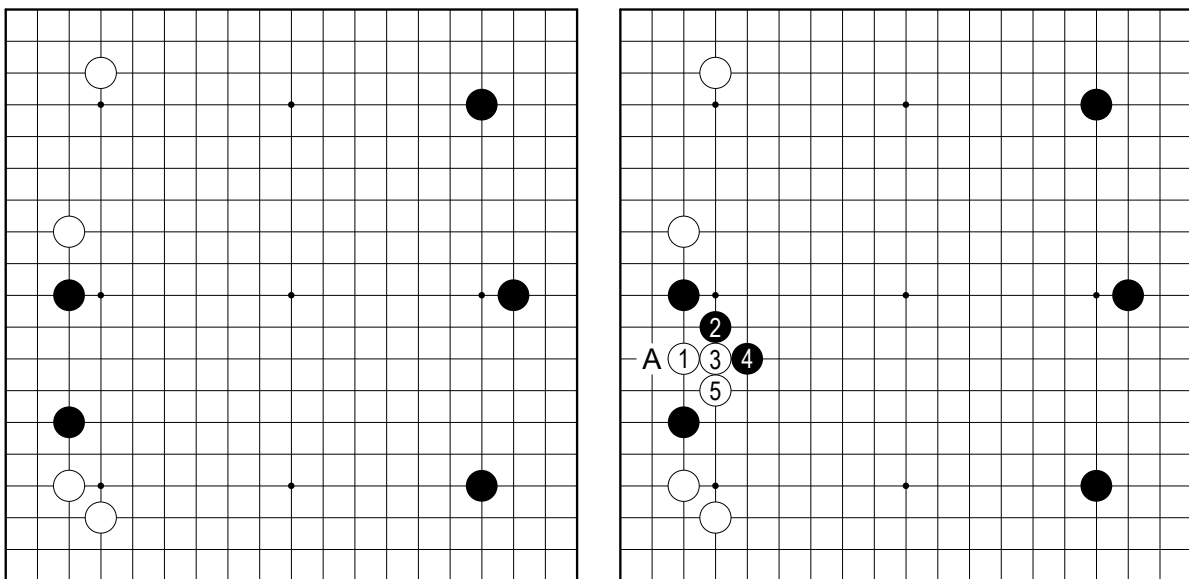
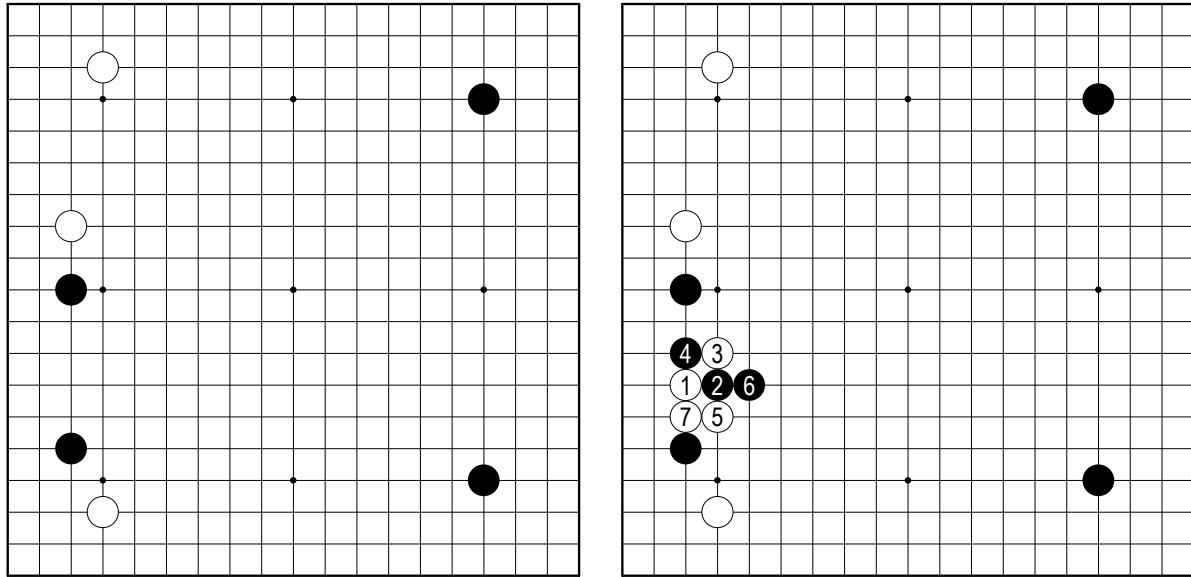


図 2-4

四間になると単体では繋がらない。キリチガイにしてもサカレて終わるだけだ。



ここで目線を地（陣地）に切り替えてみる。

図 2-5

一間を地で見ると2目である。

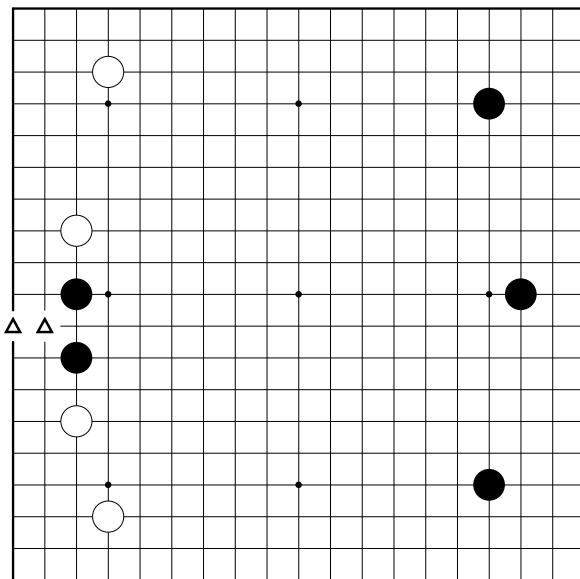


図 2-6

二間で地を見てみると 4 目である。

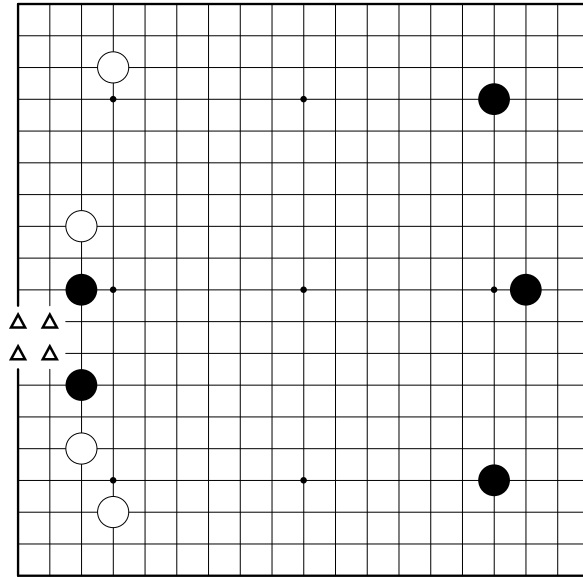


図 2-7

三間で地を見てみると 6 目である。

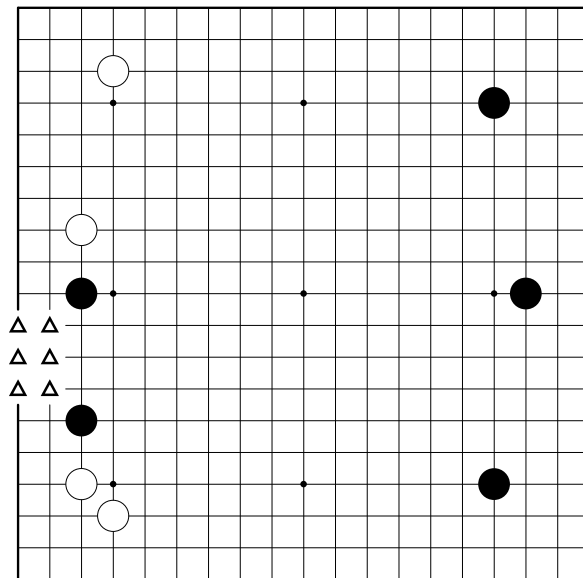


図 2-8

これで一線まで閉じていると、手抜きで生きている。通常このように一線まで石が来るパターンはないため、三線や二線でこれ以上の広さが必要になる。

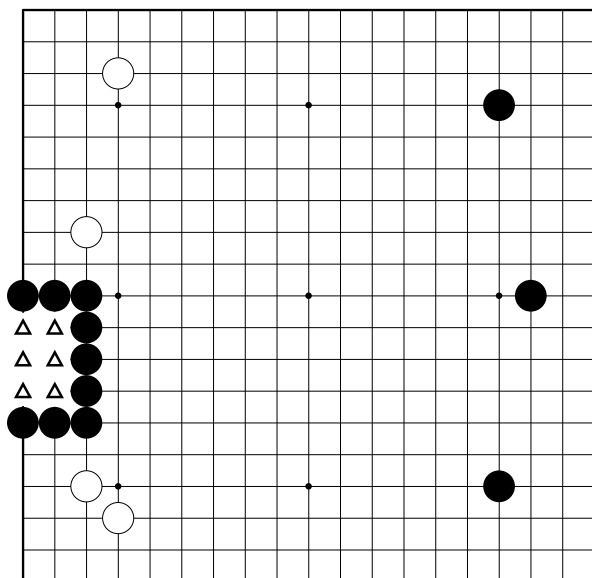


図 2-9

二間の方に目線に戻す。両側のツメが来ると、黒1など一問トビを組み合わせることが多い。これは、封鎖されたときに図 2-5 のようなスペースでは生きていないために、封鎖を避け、手抜きで生きるレベルを目指すためである（相手の石への影響の観点はここでは割愛して、地の観点で見たときの話）。

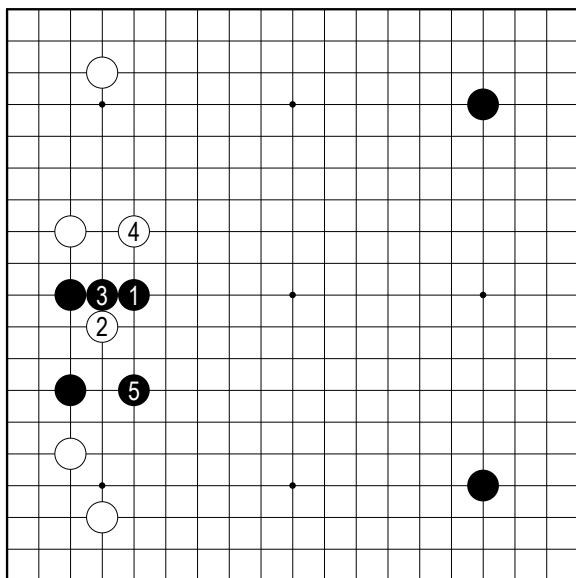




図 2-10

一方、図は定石形の種類であるが.....

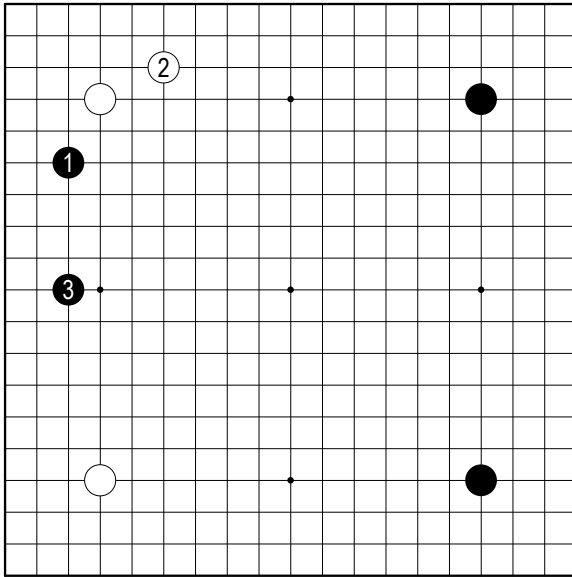
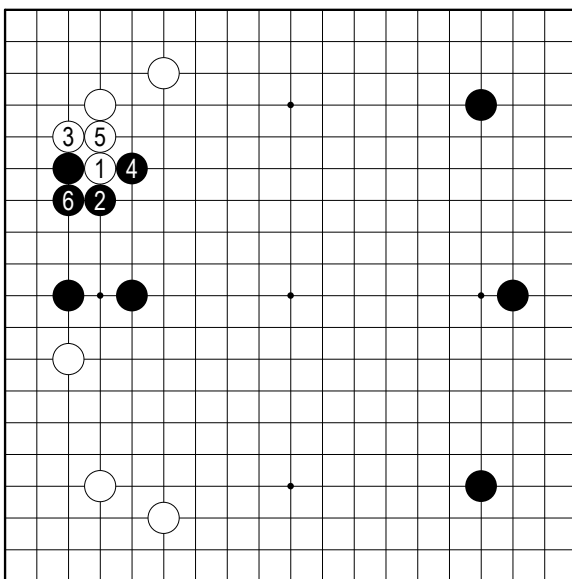


図 2-11

このあと白 1, 3 とツケオサエを打たれると、見た目が二間のように狭くなる（それでも二間よりは広いが）。そのため、地の観点において三間は「狭い」と分類できる。



このような幅の違いに加えて、三線と四線の高さの違いが出てくる。

図 3-1

図の左辺と右辺の二間ビラキを比較して、辺で地になって大きいのは三線よりも四線である。

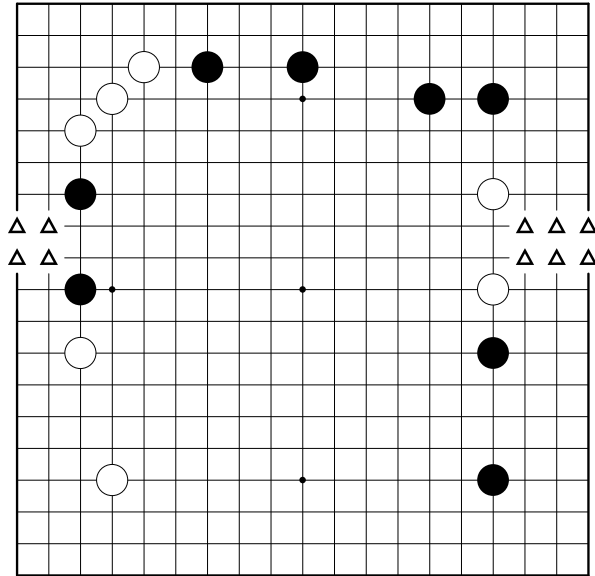


図 3-2

ただし、四線は三線に詰められると A や B のスベリが残るため (A と B が見合い)、この場合は地にならない。これが四線の難点である。つまり、横からの圧力に弱いわけだ。

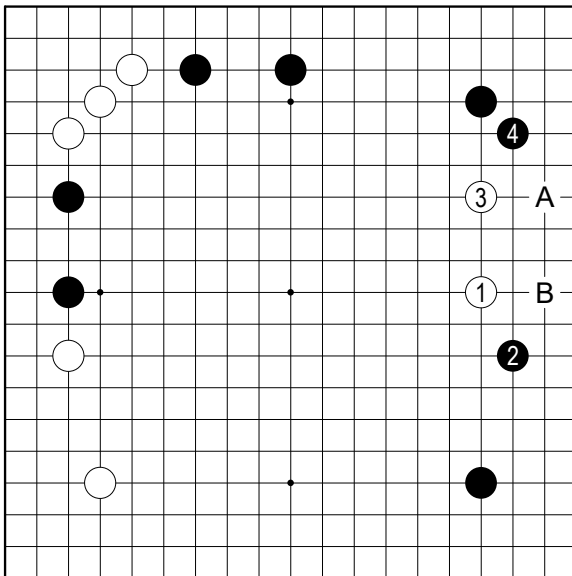


図 3-3

黒 2 に白 5 と受けるのは、白 1 が A にあるべきで重複（非効率）となる。これは図 1-2 で示した通りである。

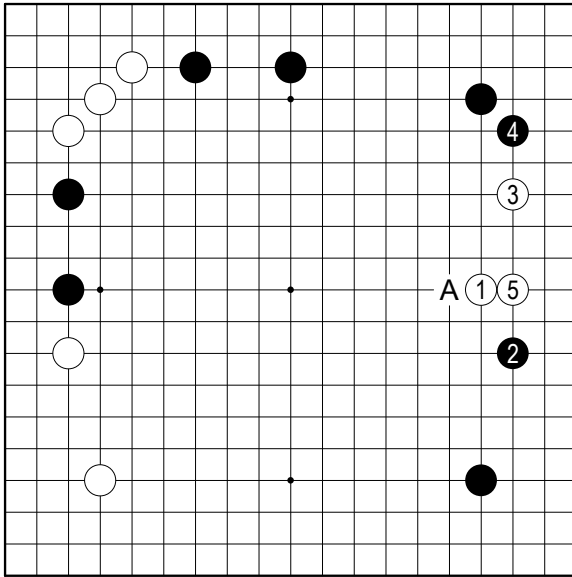


図 3-4

また、四線は上からの圧力によりできる地が大きい。

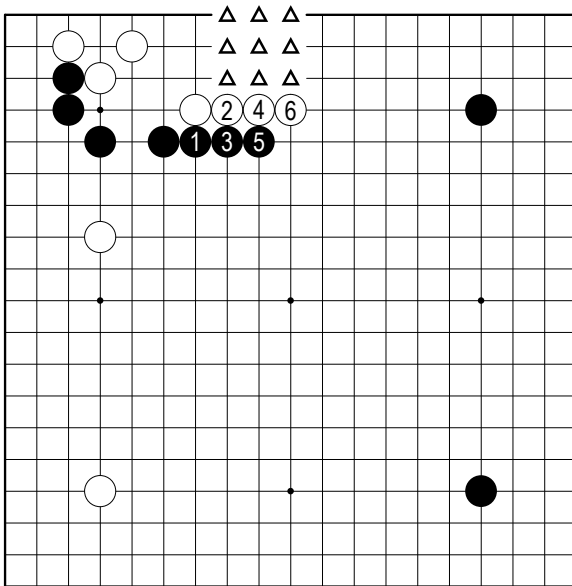


図 3-5

四線の場合、一手這うごとに増える地は3目である。

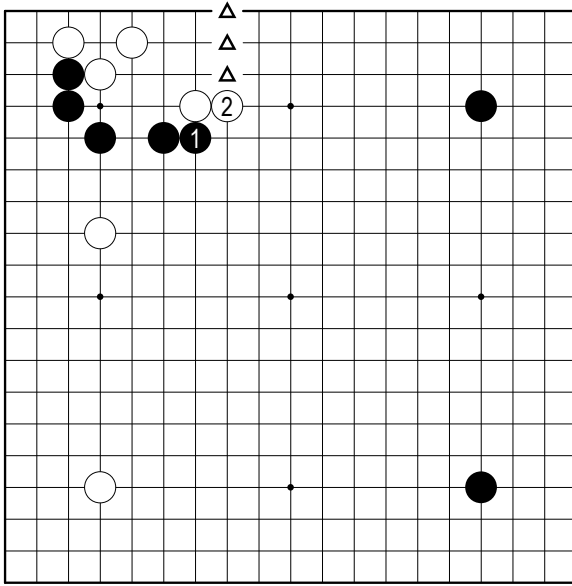


図 3-6

しかし、三線は上からの圧力によりできる地が小さい。

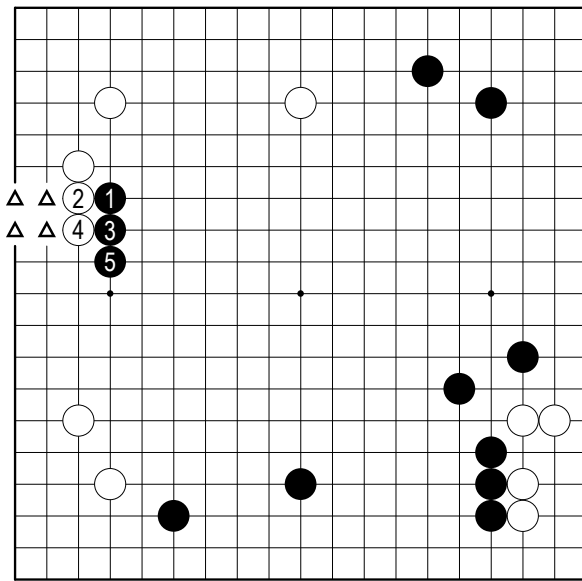


図 3-7

三線の場合、這っていったとして、増える地は2目である。

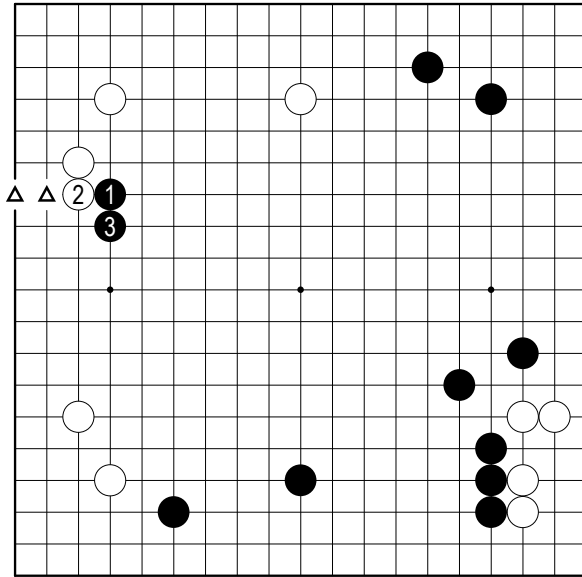
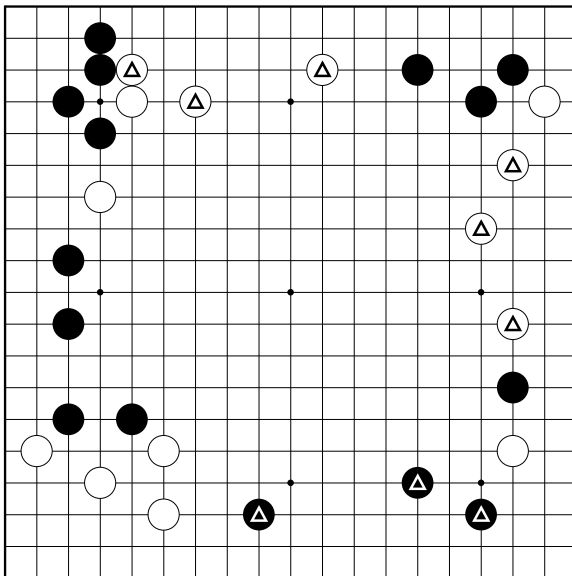


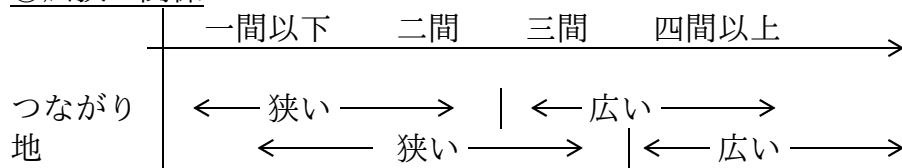
図 3-8

つまり、四線と三線の組み合わせで見たとき、  
相手陣との境界が三線（横からの圧力に強い）  
地の中心が四線（上からの圧力に強い）  
できている地が「辺の地の理想」だと言える



## 【Minimum Essence】無駄な石を減らすための要素

### ①広狭の関係



つながり

狭い    →基本的につながっている

広い    →単体ではつながっていない

地

狭い    →辺で生きるのは苦労しうる

                 自分の地の中への手入れが必要なことがある

広い    →この幅があれば辺で十分生きている

                 自分の地の中への手入れが不要

### ②三線と四線の相対的關係

三線

横の圧力が強い

上の圧力が弱い（這っても2目しか地が増えないため）

四線

横の圧力が弱い（三線にツメられると二線のスベリが残るため）

上の圧力が強い

次章では、具体的な石の距離感について触れながら、広狭の違いを見ていく。

# 広狭の関係—石と石の距離感—

前章ではヒラキから広狭を見てきたが、本章ではこの**広狭**を一般化してみよう。  
本章では、星のシマリの違いを通して、広狭の特徴を整理していく。

図 1-1

左が小ゲイマジマリ、右が大ゲイマジマリである。  
この二つを比較してみよう。

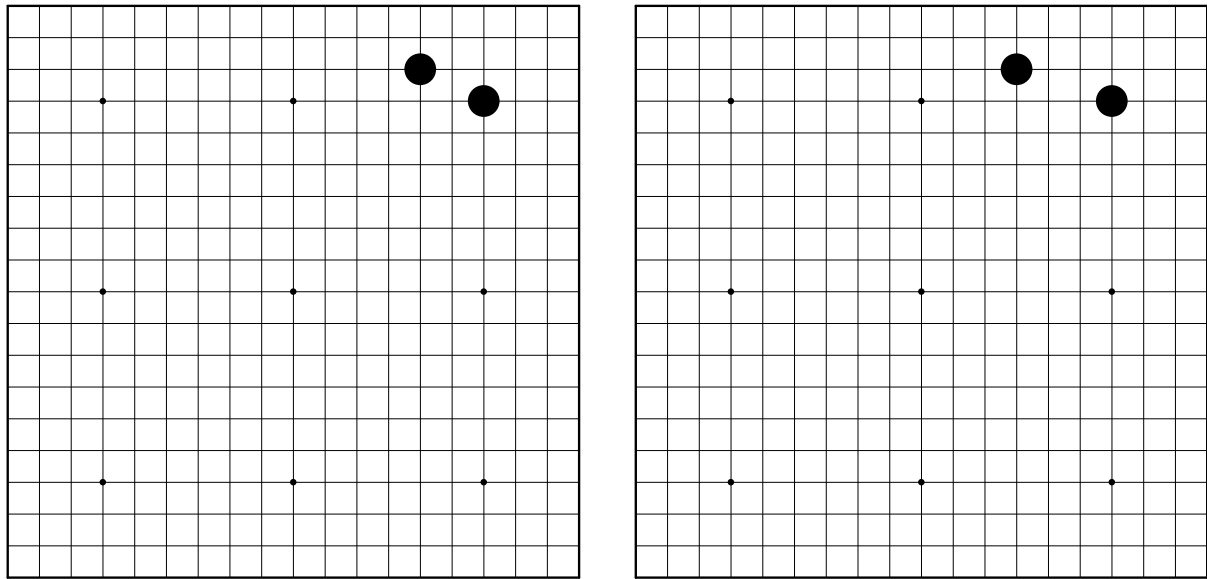


図 1-2

白 1 と上から煽られた場合を見てみよう。  
右の大ゲイマは黒 2 で黒 4 と受けないと白 3 から黒△が分断されうるのに対し、左の小ゲイマは受けずとも分断されない（上辺の白は二眼がなく死んでいる）。

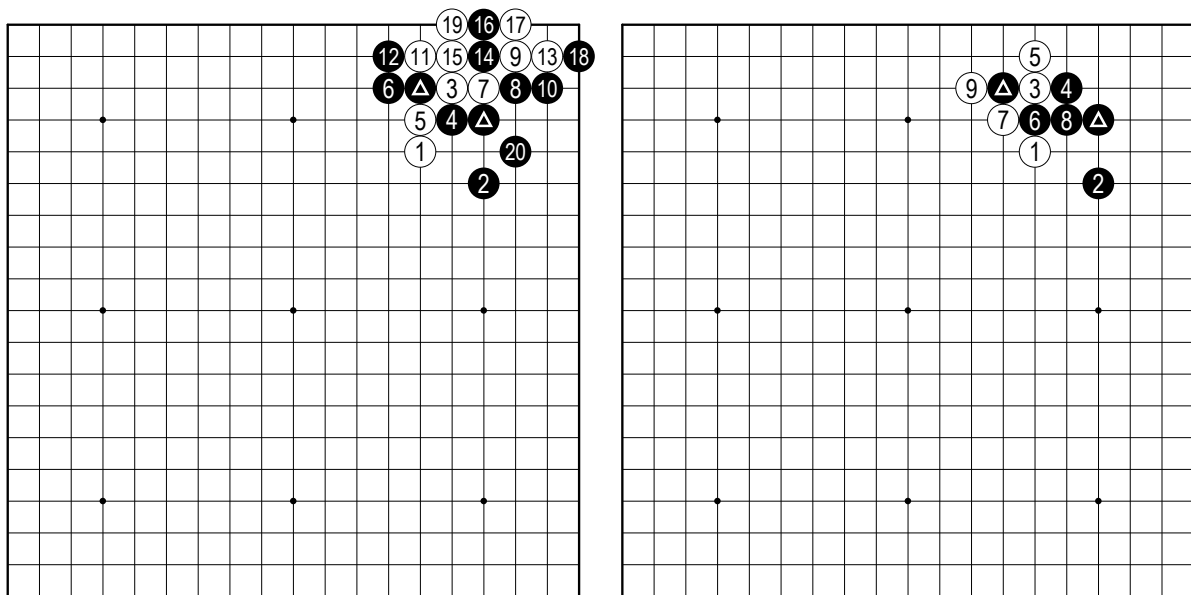


図 1-3

白 1 以下で隅がほぼ黒地になった場合を見てみよう。  
比較してみると、右の大ゲイマジマリの方が地が大きいといえる。

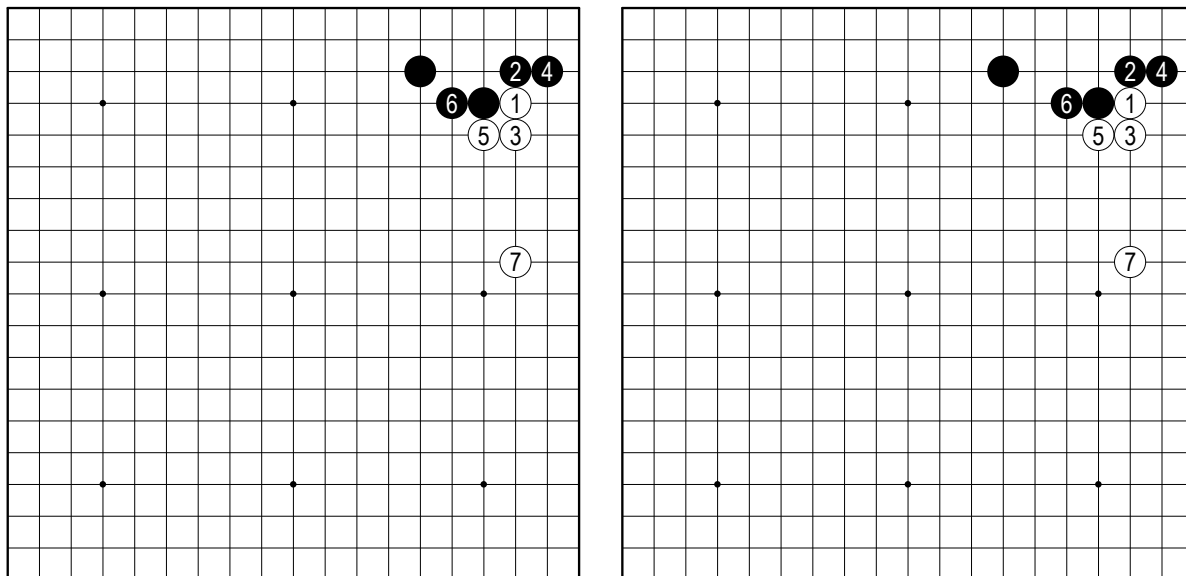
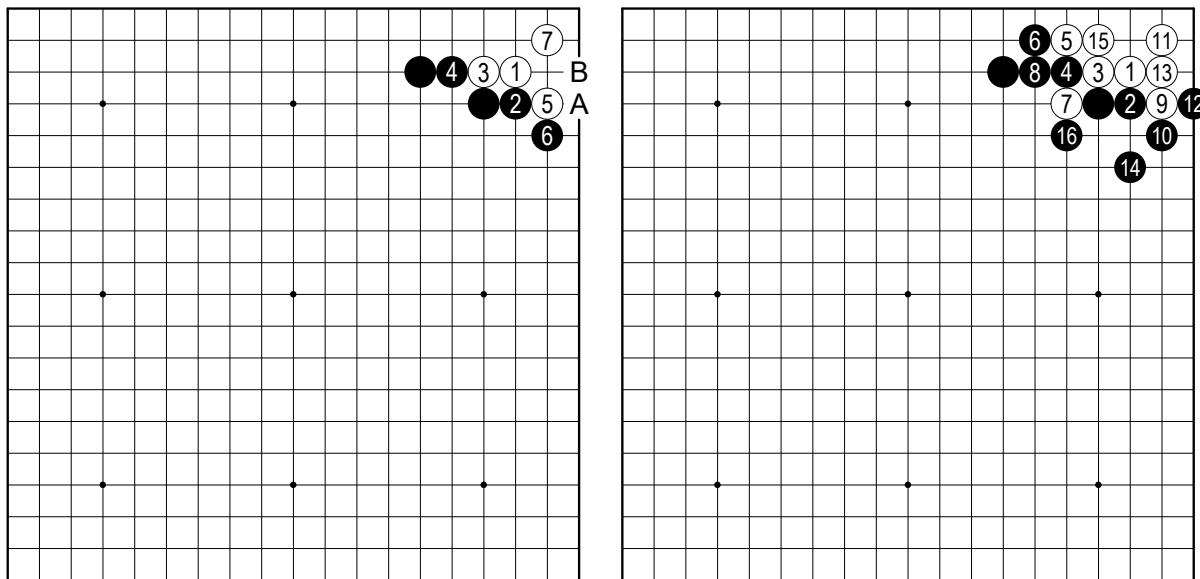


図 1-4

今度は、白 1 以下隅に入られた場合を見てみよう。  
比較してみると、右は完全に白が活着しているのに対し、左の小ゲイマジマリは、生きるために窮屈な思いをすることになる（厳密には、以下黒 A 白 B でコウになる）。





【Minimum Essence】

広狭の特徴

石の間隔が狭い

- X1. 石のつながりが強い
- X2. そのまま地になっても小さい
- X3. 間や中に入られても、対処しやすい（手になりにくい）

石の間隔が広い

- Y1. 石のつながりが弱い
- Y2. そのまま地になると大きい
- Y3. 間や中に入られると、手になりやすい

つまり、**石の間隔**は、**陣地**や**手の種類**に還元されることになる。

## 広狭と地への還元

では、前述の特徴を踏まえ、石の間隔と地への還元の関係を見ていこう。

図 2-1

狭い幅は、ほぼ確実な地である。ただ、狭いがゆえに生きるのに十分なスペースがあるのか、という問題がある。

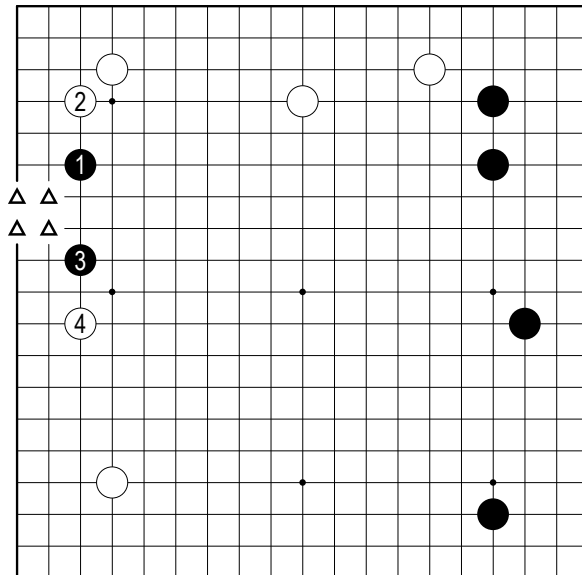


図 2-2

二間幅の場合、図のように封鎖をされると、将来生きるために相当苦勞することになる。生きたとしても巨大な白の壁（厚み）ができあがってしまい、とても近寄れなくなる。

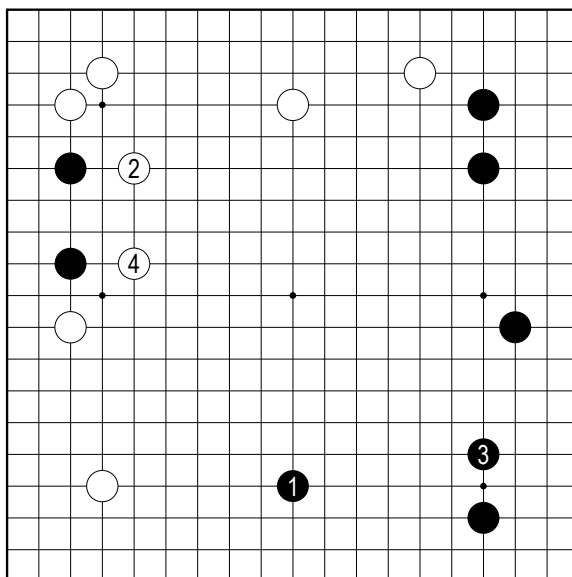


図 2-3

そのため、白 1 のツメに対して、黒 2 と一間トビを打つ。これは地よりも外側への狙いを見た一手である。

※この場合は黒 A と打ち、隅の白の封鎖を狙う。通常は封鎖されると自分の地に入れせざるを得なくなるため、黒 A に対し白 B と受けてくれる。この交換により黒に余裕ができる

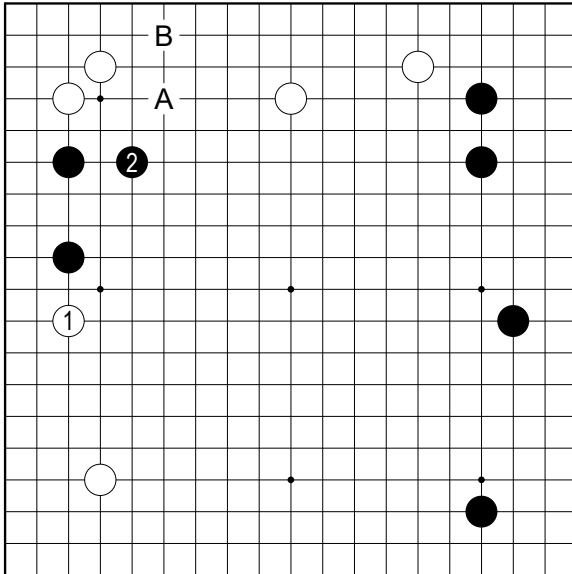


図 2-4

前図 B と二線を這うのはつらいので、通常は白 5 と受ける（白 3 黒 4 の交換については割愛）。まだ白 A の狙いが残っているので、黒 6 と力を貯める。つまり、狭いところから陣地を広げるのは、陣地を大きくする意味合いよりも （自分の地の中に）手入れ不要な生きを確保する 意味合いが強いのである。

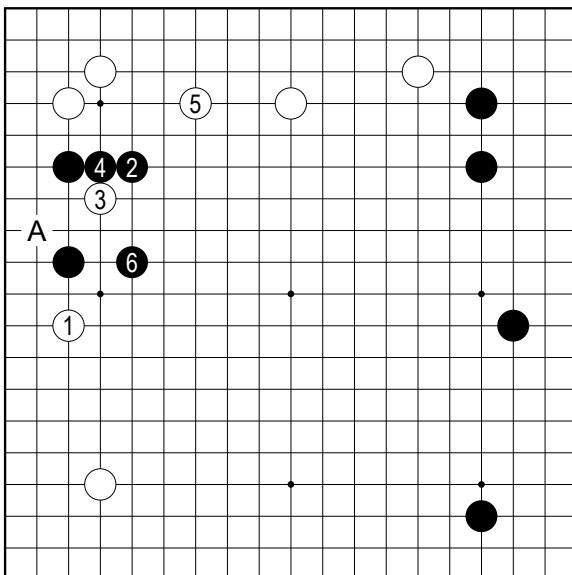


図 2-5

広い幅は、陣地とは言いづらい。例えば三連星。右辺のこの空間が全て黒地か、というそうではない。

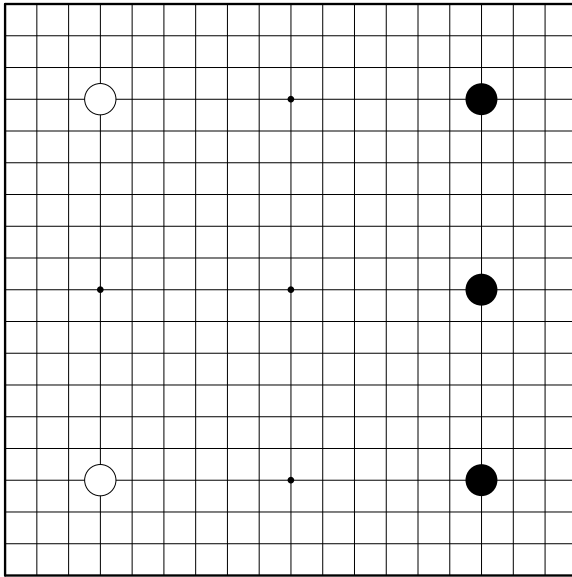


図 2-6

例えば、白1とカカリを打てば図のように進行し、右辺が全部黒地になるわけではない。しかし、この結果を見てみよう。

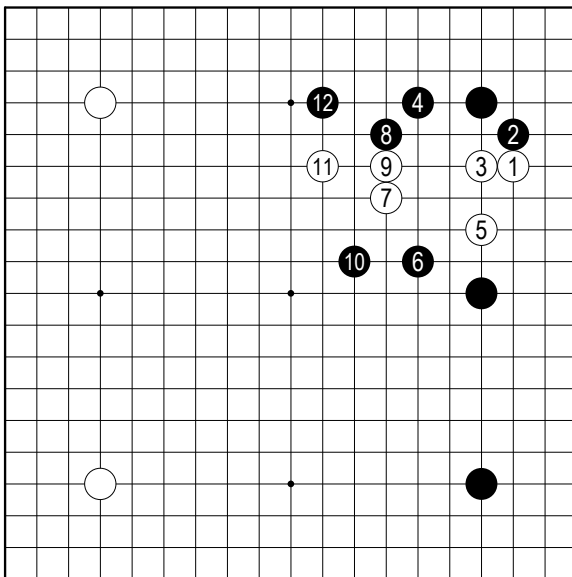


図 2-7

黒が得たものは、右上から上辺にかけての黒地と、下辺に対する厚み（壁）である。対して、白が得たモノはたった数目的白地だけである。手数をかけた割に白が得たのは立った数目的陣地だけだ。この結果は、間違いなく黒が良い。

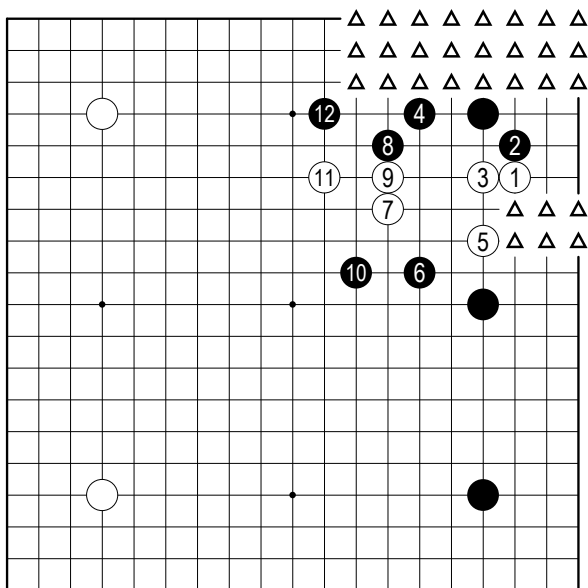
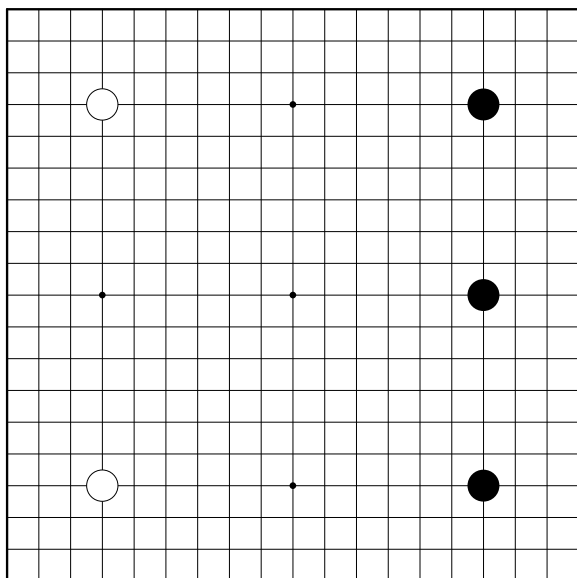


図 2-8

つまり、三連星のこの右辺の広い幅は、白を上手く重複させる空間（白の無駄な石を増やすための空間）だと言える。そして、上手く重複させることで、この空間とは別の場所に陣地やさらなる可能性（代償）を得る。これが広い幅の基本的な使い方である。





【Minimum Essence】

幅と陣地への還元

狭い幅

- X4. 狭い幅が**そのまま陣地**になる
- X5. 陣地を増やしても面白くない
- X6. 生きるために増やす

広い幅

- Y4. 広い幅がそのまま陣地にならない
- Y5. **別な場所に代償を得る**
- Y6. 代償不十分に留意する