

棋苑囲碁基本双書

アルファ碁手法の解析

金 キム

成龍 ソウリョウ

／ 金 キム

世実 セシル

棋苑図書

「AlphaGo Xfile」

By Kim Seongryong and KimSeshil

Copyright© 2017 by Kankokukiin

Originally published in Korea by Kankokukiin

Japanese Translation Copyright© 2018 by Kientosho CO, LTD.

arranged through Jetticks CO, LTD.

## はじめに

本書は、韓国囲碁テレビの人気コーナー「アルファ碁・Xファイル」の内容を整理・補完し、まとめたものです。主に「アルファ碁マスター」同士が打った対局を扱い、人間との対局も一部含まれております。それらの対局の中で、アルファ碁特有の手法を選び出し解説しました。

解説図は韓国国家代表チームの意見も含まれ、代表チームのコーチであるホン・ミンピョ九段、ホ・ヨンホ九段を通じて収録しました。◎の表示がついたものが代表チームの意見です。

人間を超えたといわれるアルファ碁。私たち棋士はその強さを解明するため、アルファ碁の打ち方を日々研究しています。そして、アルファ碁の手法から何かを感じ取り、今までの常識とされてきた定石や棋理の殻を破り、新しい打ち方に挑戦する棋士が増えていきます。

私たち人間は、これまで先人たちが培ってきた囲碁の常識の枠にとらわれ、その範囲から外れる手を無条件で排除していました。しかし、アルファ碁の登場により今までの常識が塗り替えられ、囲碁の新たな可能性を発見する道筋ができました。

ただし、アルファ碁が打った手がすべて最善か、という点には疑問があります。アルファ碁の手を100%受け入れるのではなく、アルファ碁の手によって閃きを得て、実戦に活かすことが大事です。

本書が皆様の新たな囲碁の発見へとつながる、良いアシストになれば幸いです。

金<sup>キム</sup>

成龍<sup>ソンリョウ</sup>

／

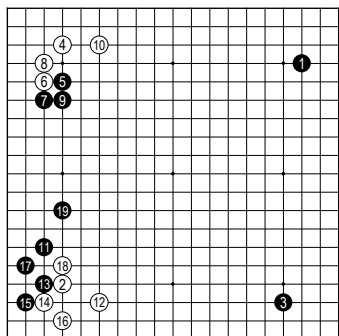
金<sup>キム</sup>

世実<sup>セシル</sup>

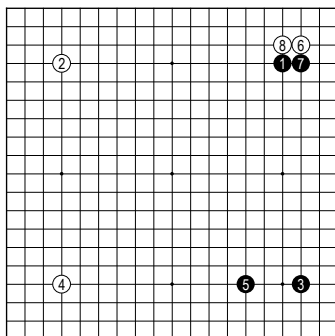
# 目次

|                      |     |                      |     |
|----------------------|-----|----------------------|-----|
| はじめに                 | 3   |                      |     |
| 索引                   | 6   |                      |     |
| 第1型 いきなりの三々侵入1       | 11  | 第14型 アルファ碁の素晴らしいサバキ2 | 177 |
| 第2型 いきなりの三々侵入2       | 21  | 第15型 アルファ碁の面白い応手打診   | 190 |
| 第3型 アルファ碁特有のタイミン     | 31  | 第16型 アルファ碁の積極的な手法2   | 206 |
| 第4型 アルファ碁の新手         | 42  | 第17型 アルファ碁の奇妙な削減法    | 216 |
| 第5型 実利を稼いだあとのサバキ作戦   | 50  | 第18型 アルファ碁の気の利いた手法   | 228 |
| 第6型 隠されたアルファ碁の意図     | 64  | 第19型 アルファ碁の面白い手法     | 237 |
| 第7型 アルファ碁の奇抜なツケ      | 80  | 第20型 アルファ碁のユニークな侵入法  | 247 |
| 第8型 アルファ碁の派手な動き      | 96  |                      |     |
| 第9型 一間ジマリにツケ         | 112 |                      |     |
| 第10型 見慣れぬハサミと簡明な処理法  | 130 |                      |     |
| 第11型 アルファ碁の積極的な手法1   | 141 |                      |     |
| 第12型 アルファ碁の安定した手法    | 151 |                      |     |
| 第13型 アルファ碁の素晴らしいサバキ1 | 166 |                      |     |

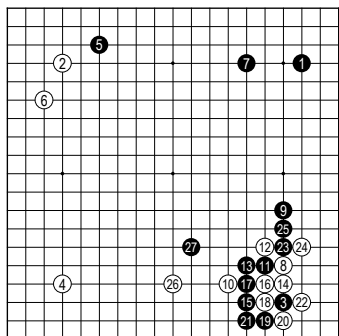
索引



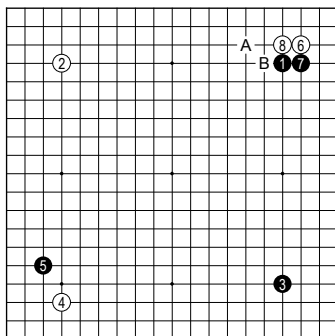
第4型 (p 42)



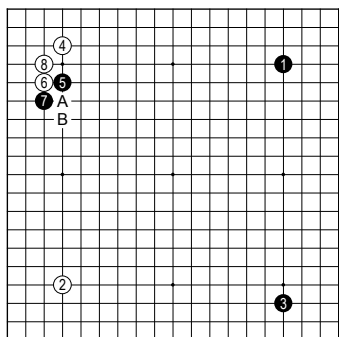
第1型 (p 11)



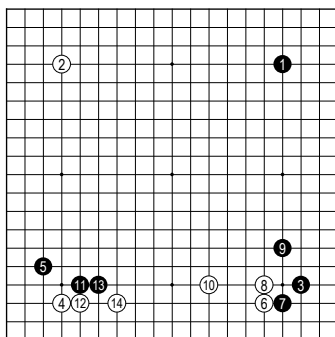
第5型 (p 50)



第2型 (p 21)

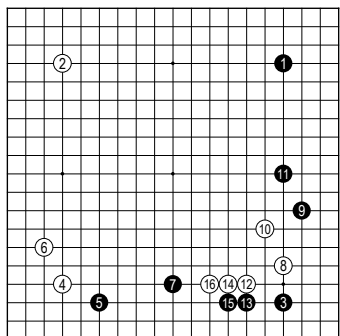


第6型 (p 64)

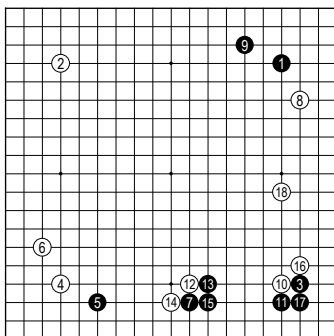


第3型 (p 31)

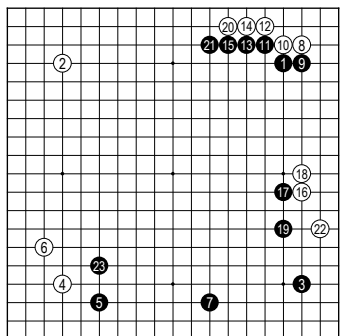
索引



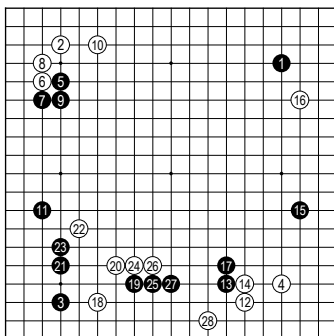
第10型 (p 130)



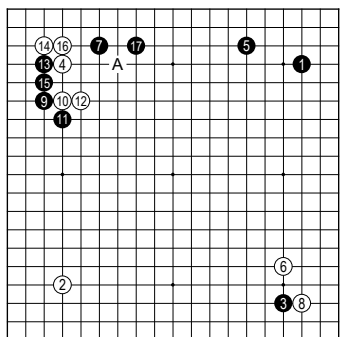
第7型 (p 80)



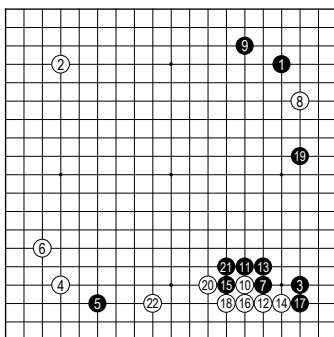
第11型 (p 141)



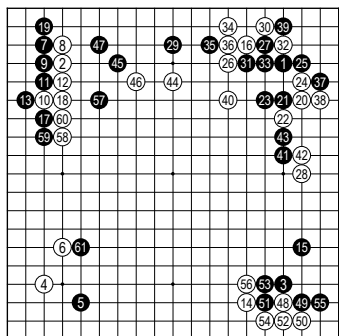
第8型 (p 96)



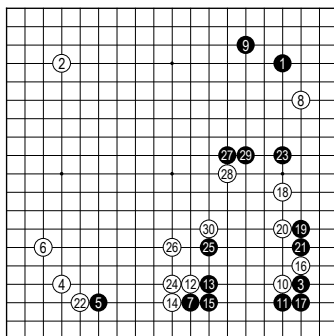
第12型 (p 151)



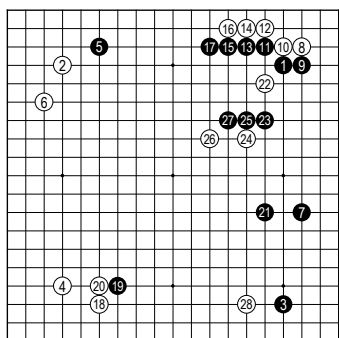
第9型 (p 112)



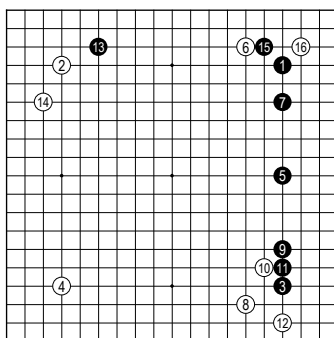
第16型 (p 206)



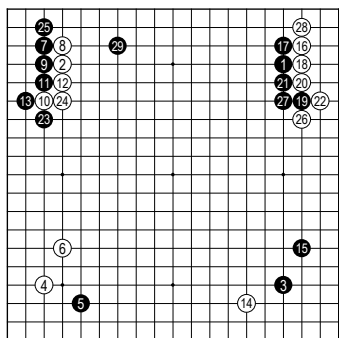
第13型 (p 166)



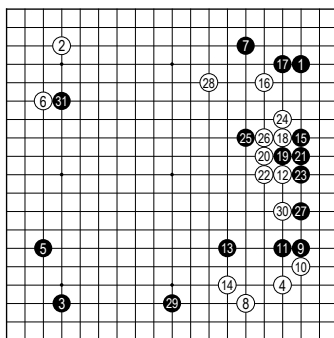
第17型 (p 216)



第14型 (p 177)

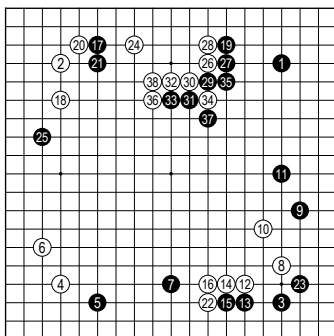
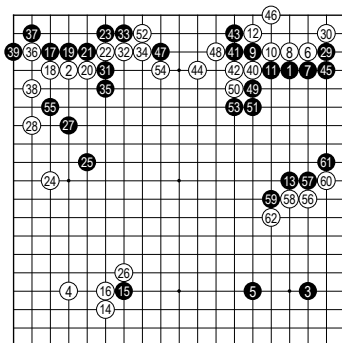


第18型 (p 228)



第15型 (p 190)

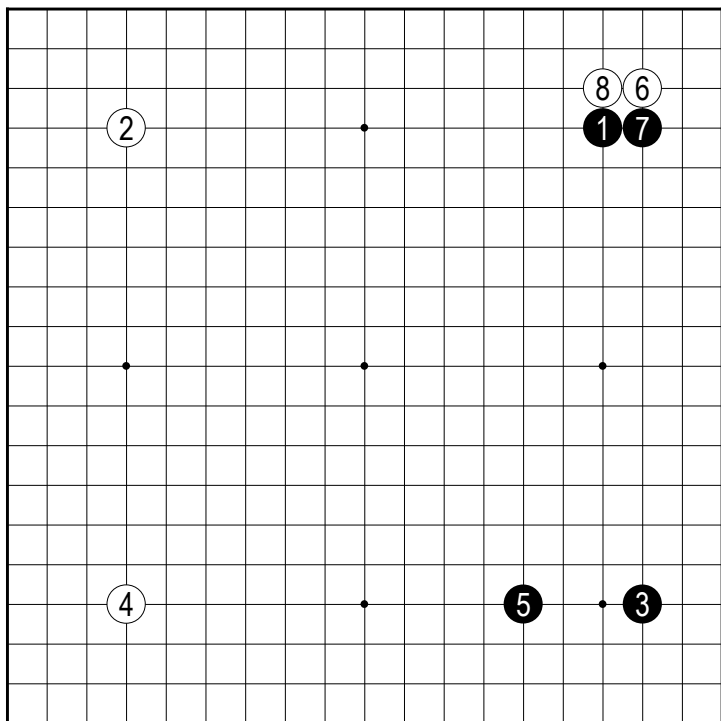


第19型  
(p  
237)第20型  
(p  
247)

# いきなりの三々侵入 1

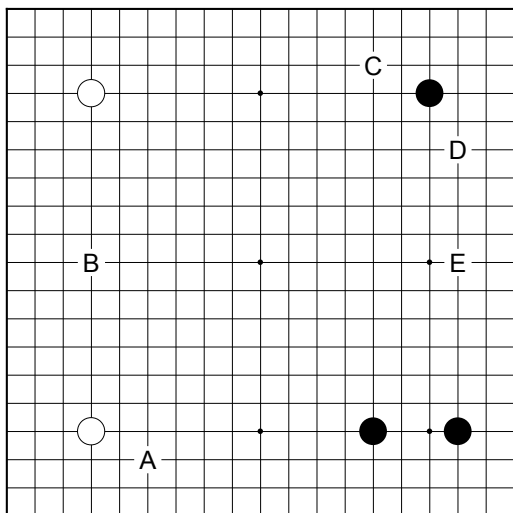
## 第1型

三々がお気に入りなアルファ碁。序盤から露骨に実利をむさぼる打ち方は良い作戦に思えませんが、考えてみると一理あります。では、なぜ私たちはこの作戦を避けていたのでしょうか。それは、これまで見落としていた部分があったからです。変化について調べていきましょう。



## 1 図 (常識的な手)

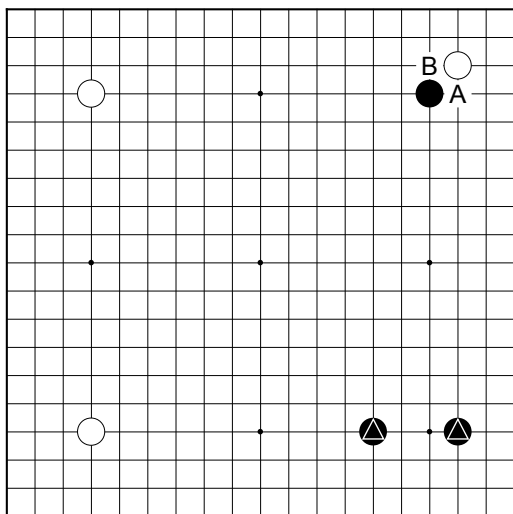
図の場面で、白がA～Eのいずれかに打てば常識的な打ち方といえます。



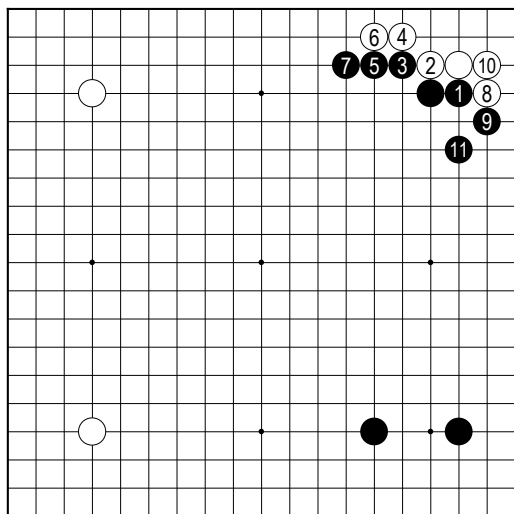
1 図

## 2 図 (オサエの方向)

ところが、アルファ碁は序盤早々に三々に入る手をよく選択します。黒のオサエる方向はAとBの二択。右下に▲があり、黒は右辺の発展性が高いので……



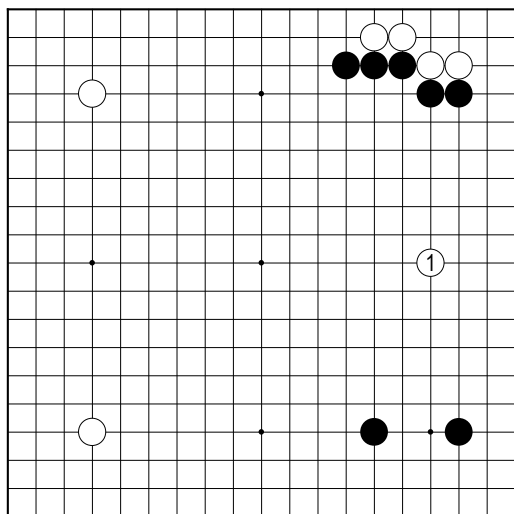
2 図



3図

### 3図 (黒、厚い)

黒1のオサエが正しい方向です。白2以下黒11までは基本定石です。このような進行は、黒に厚い外勢を与えて白が良くない結果です。



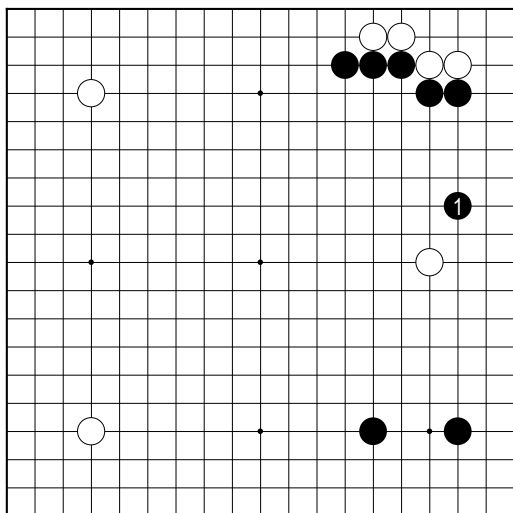
4図

### 4図 (盲点)

ところが、アルファ碁は3図の白8、10のハネツギを省略して白1のワリ打ち。この手が人間の盲点でした。これまでは、3図の形までで一段落と見るのが常識だったからです。

## 5図 (ツメの方向)

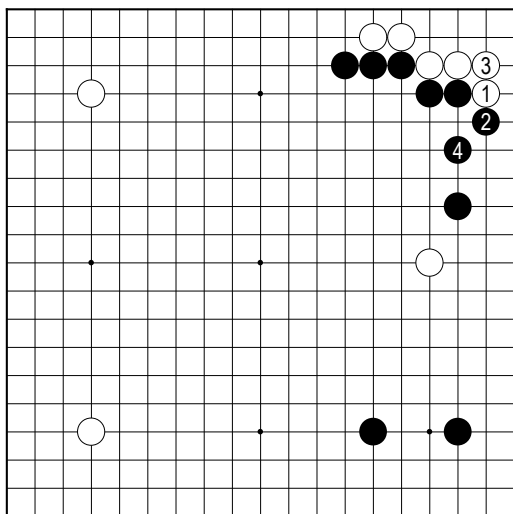
白のワリ打ちに対して、黒はどちらからツメるべきでしょうか。黒1と厚いほうから打つのは……



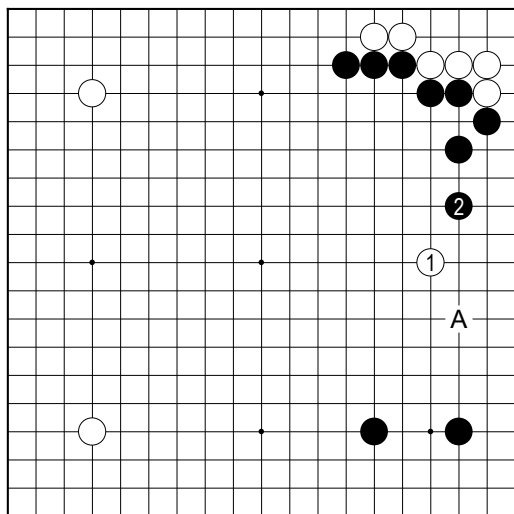
5図

## 6図 (黒、重複形)

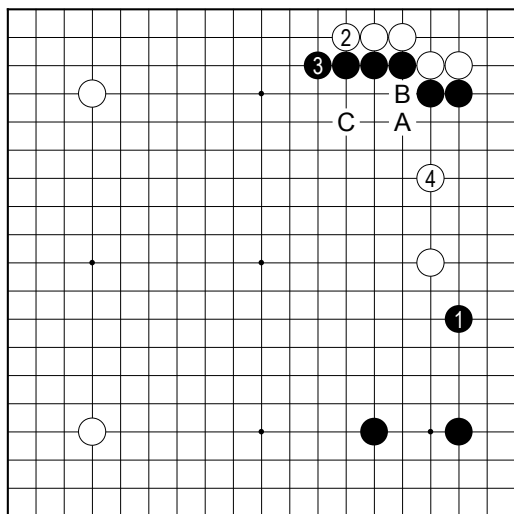
白1、3のハネツギを利かされるため方向違いです。黒4まで黒が重複形になります。



6図



7図



8図

## 7図 (手割)

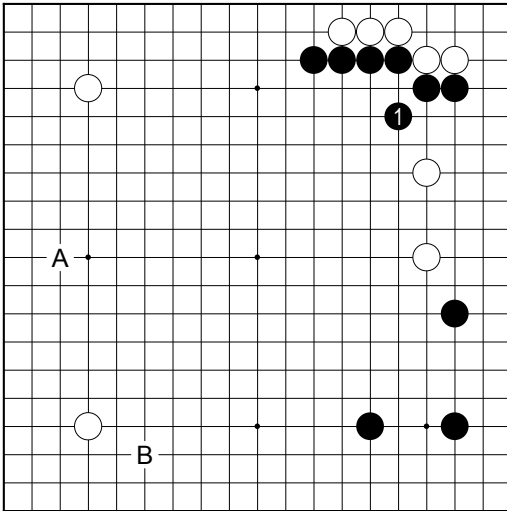
6図を手割分析すると、3図のあと白が1と打ったとき、黒2と狭いほうからツメたのと同じ結果です。黒2では、当然Aから打つのが正しい方向です。

## 8図 (予定の行動)

黒1のツメが正しい方向ですが、白は2のハイを決めて4のヒラキが予定の行動。白二子は安定に苦勞しない格好です。将来白Aのノゾキを狙いで、黒Bのツギには白Cとトビ、黒の弾力を奪いながら白の形が補強されます。

## 9 図 (黒、足が遅い)

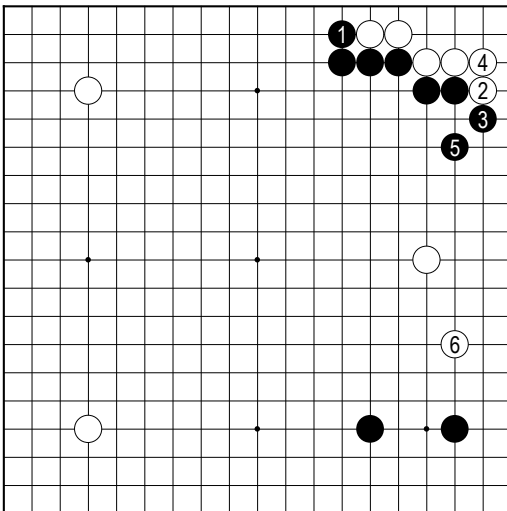
8 図の白Aを嫌って黒1と守るのは、あまりにも足の遅い手です。したがって、黒1ではAやBの大場に回ることになります。



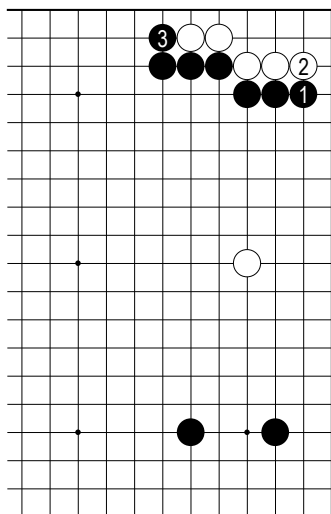
9 図

## 10 図 (白、先手)

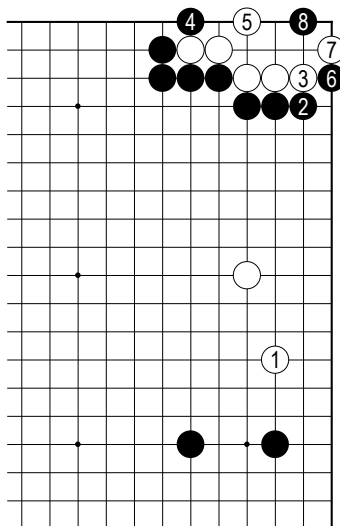
4 図に続いて黒1のオサエには、白2、4とハネツぎます。黒5の補強を待つて、白6のヒラキに先行します。



10 図

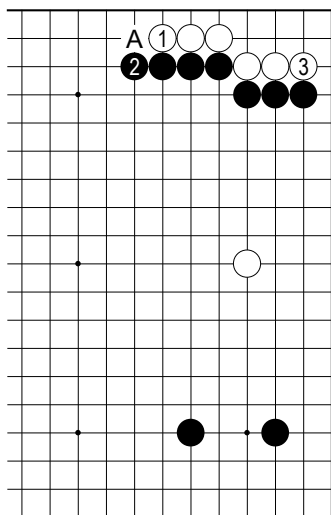


12図



11図

11図（白、死に）  
10図の白2、4は大事な手順です。単に白1



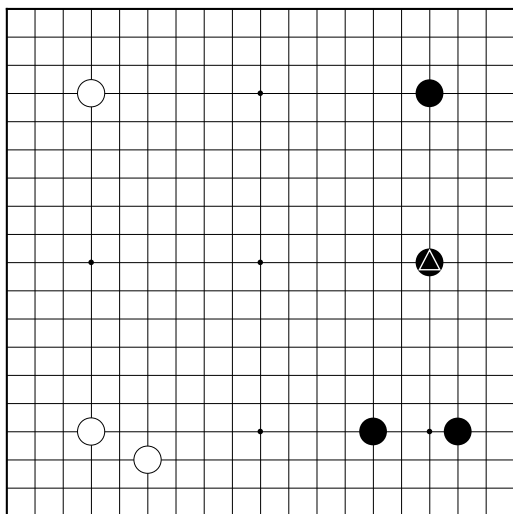
13図

とヒラくのは、黒2から8の手順で白死にです。  
12図（サガリ）  
4図に続いて黒1のサガリも考えられます。白2と受けるのは黒3のオサエが先手になり、白がづらい格好です。白が手抜きすると、11図と同じ手順で白死にとまります。  
13図（白の正着）  
12図の白2では1のハイが正着です。黒2と換わったあと白3とオサえれば、黒Aは先手になりません。



## 14図 (石があっても?)

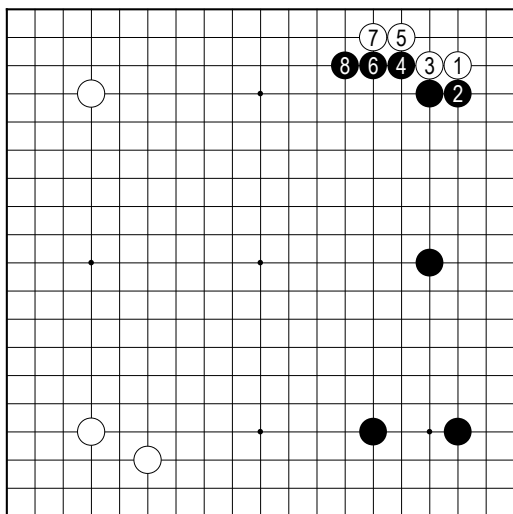
仮に▲に石がある状況でも、アルファ碁は序盤に三々に入るのでしょうか。



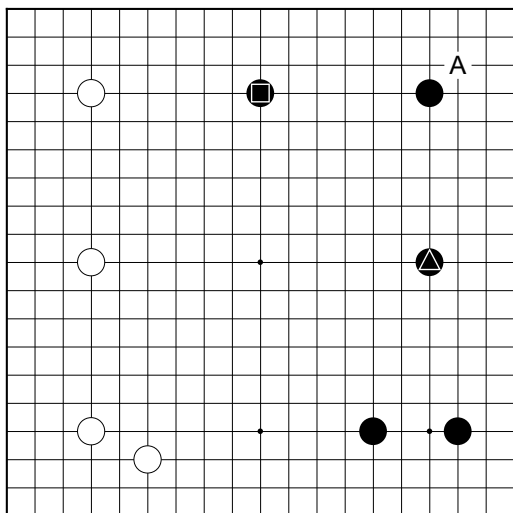
14図

## ◎15図 (あまり打たれない)

この配石では、白1の三々はあまり打たれません。黒2から8までとなると黒模様が雄大になります。右辺にあらかじめ黒石があるため、白は黒模様の制限が難しいのです。



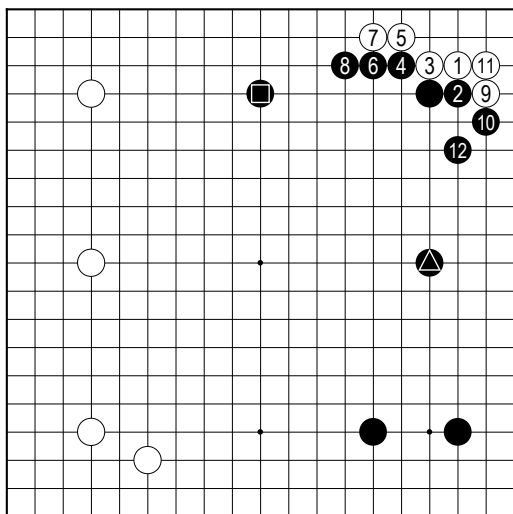
15図



16図

## 16図 (最も有力な配石)

白の三々侵入 (A) が最も有力な配石は、



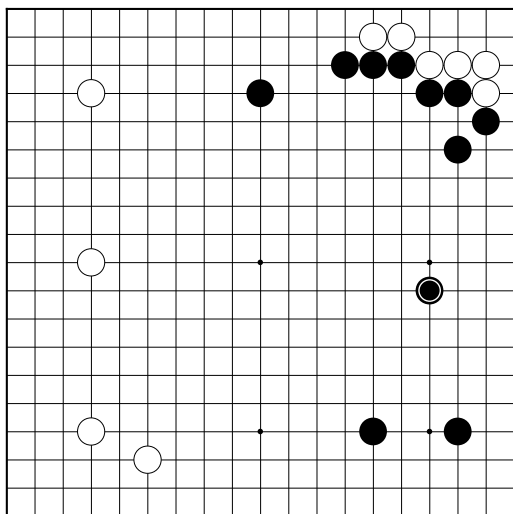
17図

## 17図 (効率が落ちる)

白が1と三々に入り以下黒12までとなると、黒の効率がやや落ちます。●の位置がやや不満で、▲も中途半端な印象です。

## 18図 (これなら)

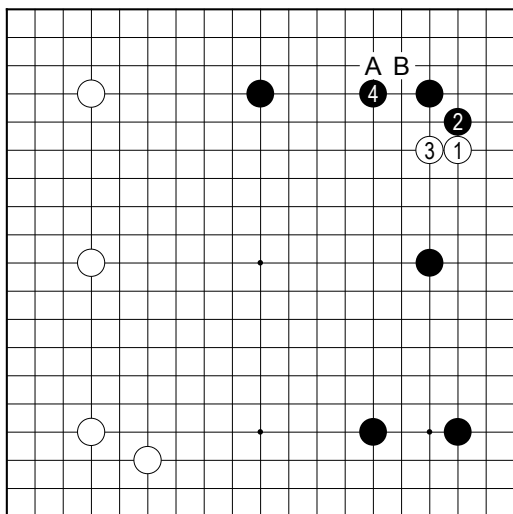
17図の▲の石が●と一路離れていれば、黒も不満がありません。上部に強力な外勢が控えているので、図の構えのほうが黒はバランスがよいのです。



18図

## 19図 (窮屈)

白1のカカリは良くありません。黒2、4と応じられて白が窮屈です。白1でAのカカリも黒B、白4、黒3と応じられて似たような結果です。



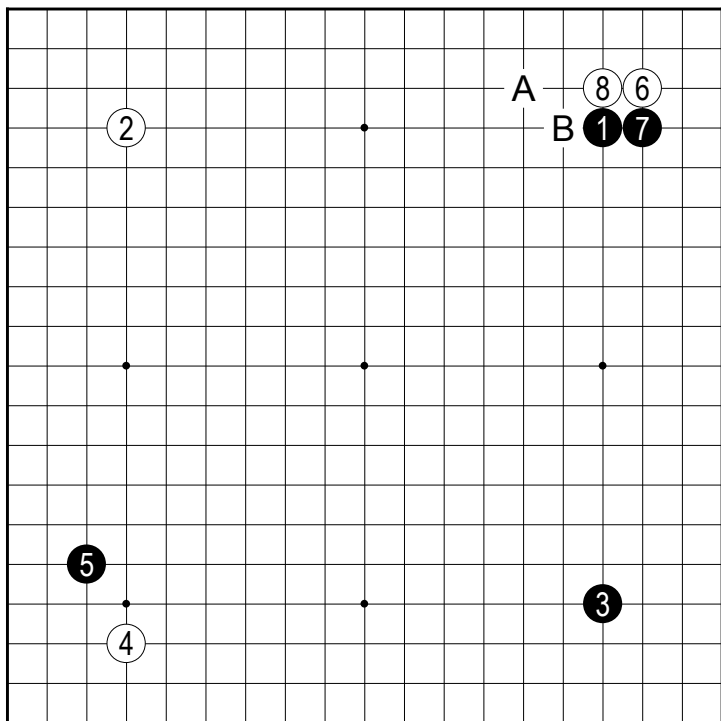
19図

# いきなりの三々侵入2

## 第2型

私たちには「ハネツギを省く」という考えがありませんでした。

自然に常識という枠に縛られていたようです。白6の三々侵入に黒7、白8となったとき、黒AやBの応手もあります。その場合の変化を見てください。

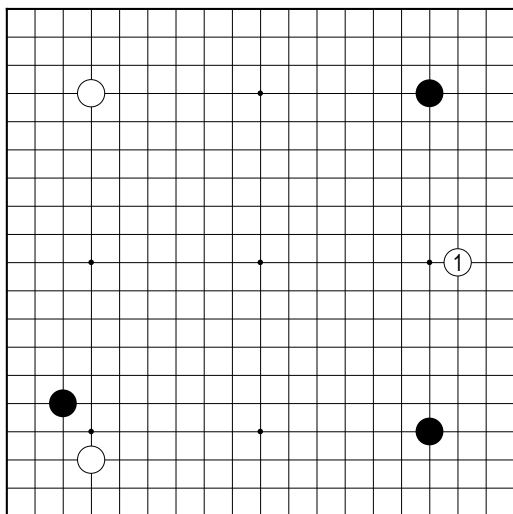


## 1 図 (ワリ打ち)

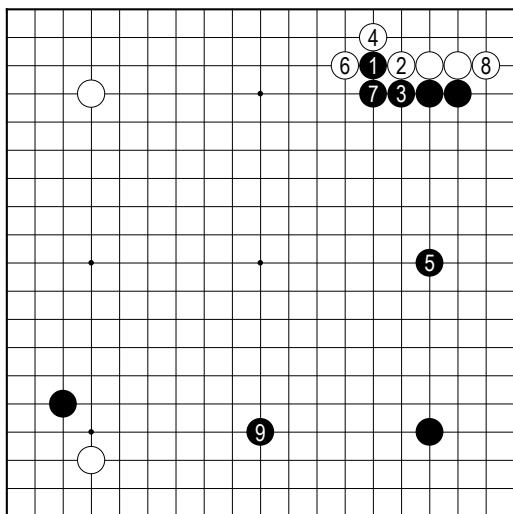
場面図の白6では1のワリ打ちも有力な作戦です。右辺の黒のつながりを阻止して、ゆつくりした碁を目指しています。

## ◎2 図 (互角)

アルファ碁の登場により、三々侵入が活発に

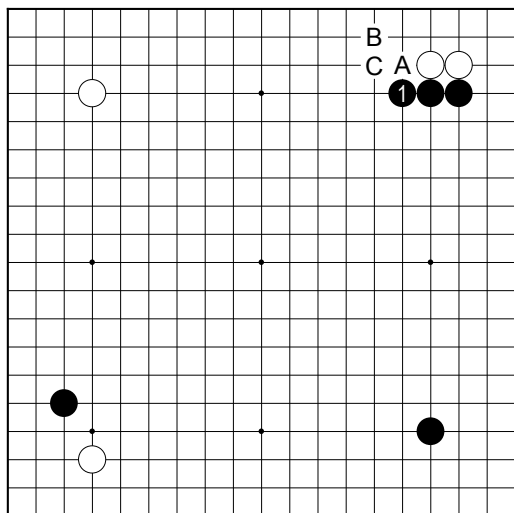


1 図



2 図

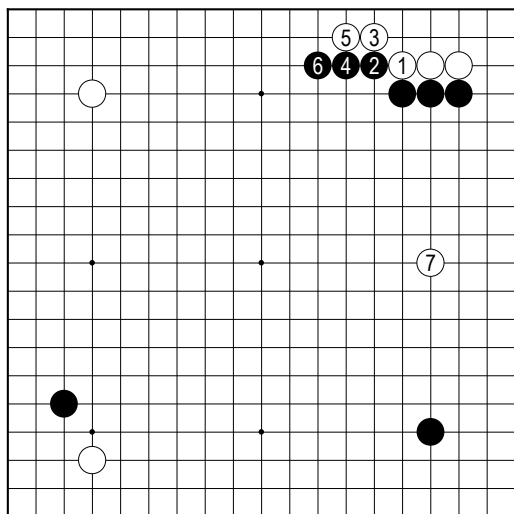
打たれるようになったことで、多くの変化が研究されています。黒1と外して打つ手は、白2から4とハネられたとき、黒5と右辺に先行する作戦です。白は6、8と右上を連打し、黒9のヒラキまで互角の進行です。黒は足早ですが、白も着実に実利を確保しています。



3図

## 3図 (白の応手)

黒1のノビに対しては、白A、B、Cの応手が考えられます。



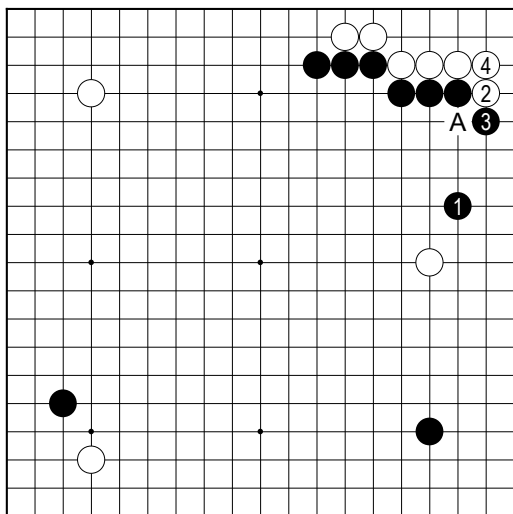
4図

## 4図 (ハイ)

白1のハイは無難な応手です。黒2とハネれば普通で、白は3から5のハイを決めたあと、白7と右辺を割ることになります。

## 5 図 (黒、重複)

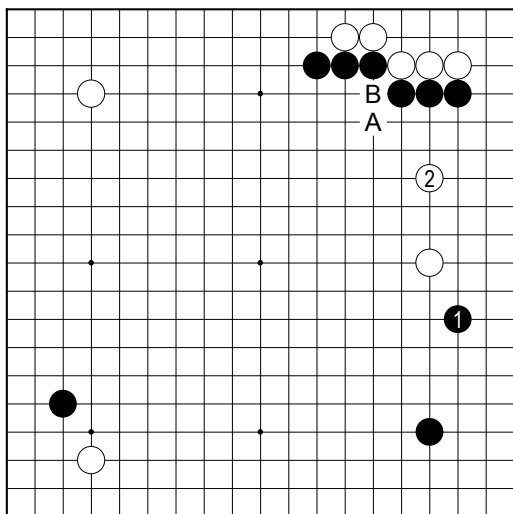
4 図のあと黒1とツメるのは方向違いで、黒は重複形を招きます。将来白2、4とハネツがれたときAの弱点が発生する点も、黒にとって嫌なところです。



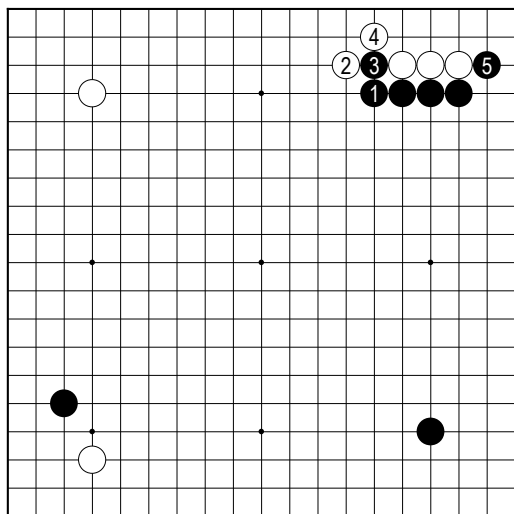
5 図

## 6 図 (白、安定)

黒1からツメるのが普通です。白は2とヒラいて安定を図ります。将来白Aのノゾキが狙いで、黒Bのツギなら白は先手で利かしたことに満足します。



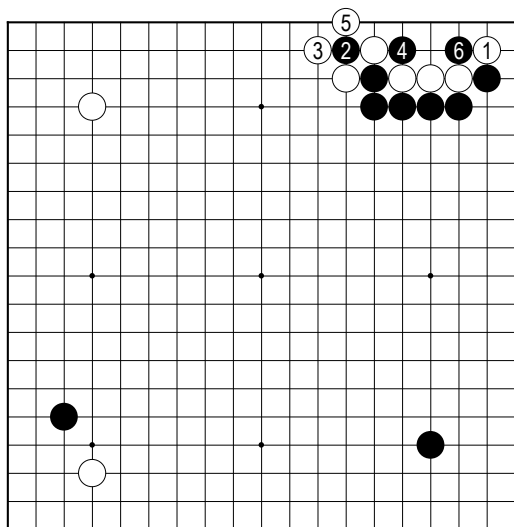
6 図



7図

## 7図 (簡明)

4図の黒2で1のノビは簡明な応手です。白2のトビは薄い手で、黒3から5のハネが気持ちの良い手になります。



8図

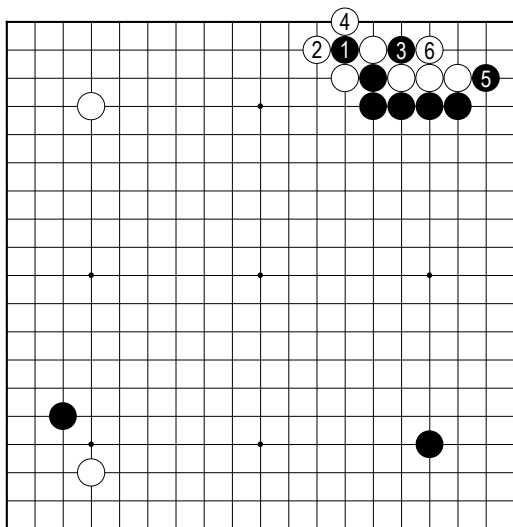
## 8図 (白、大損)

7図に続いて、白1のオサエは黒2と切られて白が応手に困ります。白3とカカエると黒4、6まで隅の白石を取られて、白が大損です。



## 9図 (手順ミス)

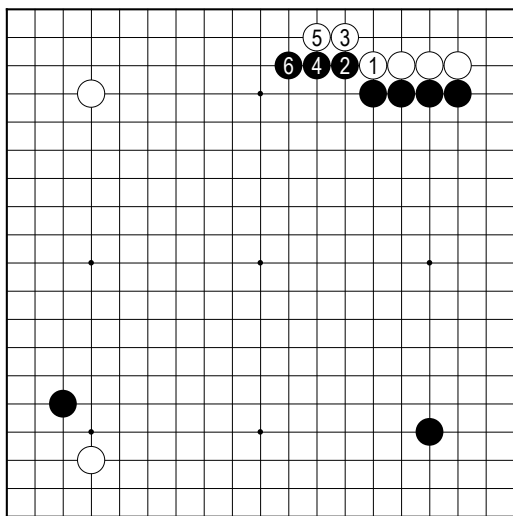
なお、7図の黒5で1の切りから打つのは手順ミスです。白2以下6までと応じられて、白を強化するお手伝いです。



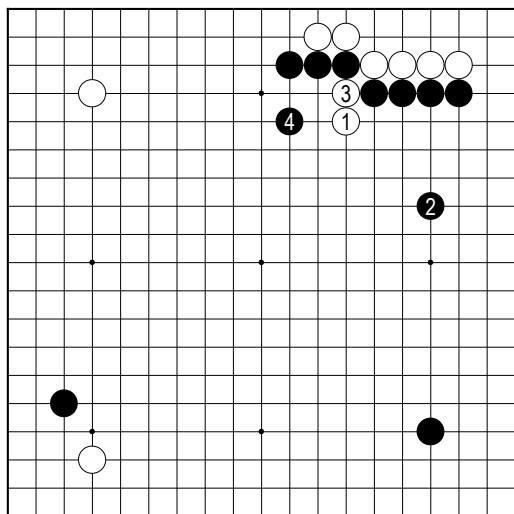
9図

## 10図 (白の対応)

したがって、7図の白2では1とハイます。黒2のハネには白3から5のハイを利かします。黒6のノビまでとなったあと……



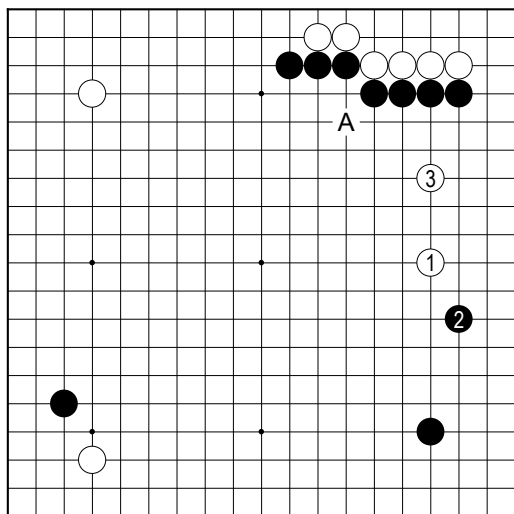
10図



11図

◎11図（白、負担）

白1のノゾキを利かそうとするのは欲張りで、黒2のヒラキで応じられます。白3と切っても黒4とトバれて、白の負担が大きい戦いです。



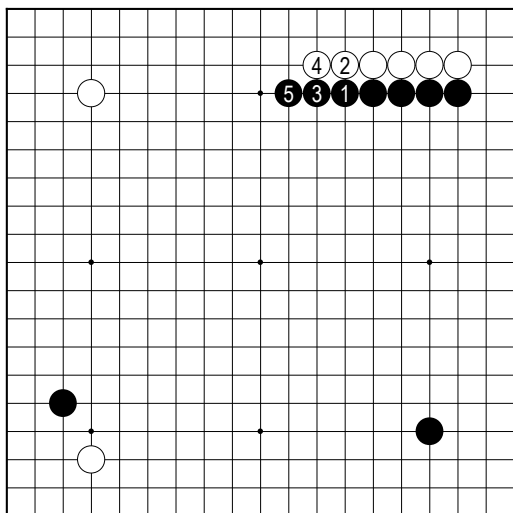
12図

12図（相場）

白1と右辺を割るくらいです。黒2に白3のヒラキまで相場の進行です。6図と比べて黒石が増えたことで黒の外勢が強くなっており、白Aのノゾキを緩和している点が黒にとってプラスです。

## 13図 (黒、厚い)

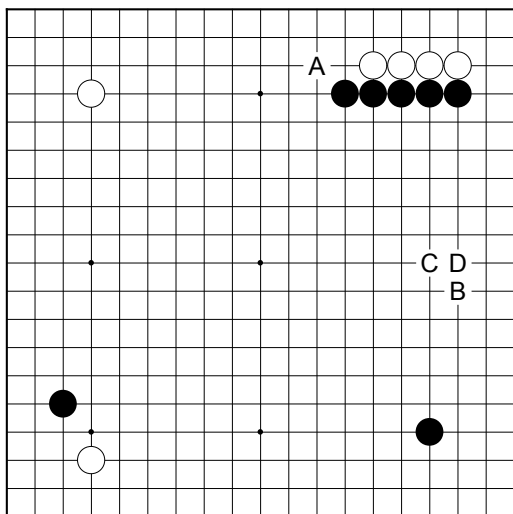
10図の黒2で1のノビもあります。白2、4のハイは悪手で、黒5までとノビられて黒を厚くするお手伝いです。



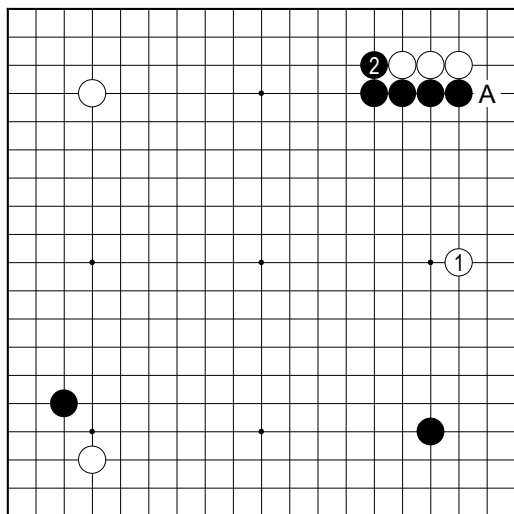
13図

## 14図 (白の選択)

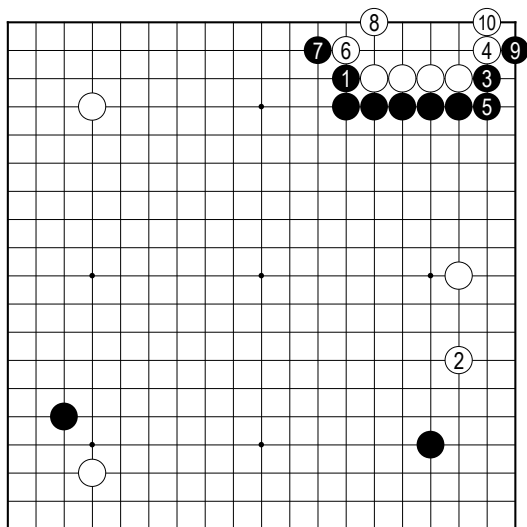
13図の白2ではA、Dのいずれかに打つことになります。



14図



15図



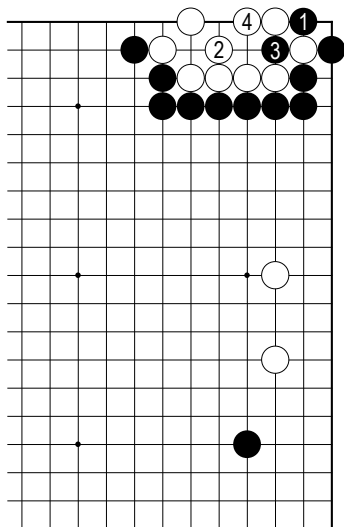
16図

### 15図 (黒のオサエが先手)

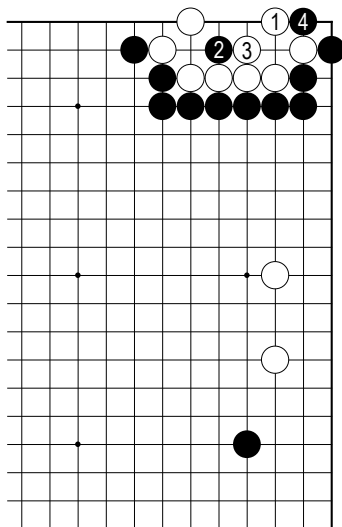
10図の白1で右上を手抜きして1と右辺に先着するのは、黒2のオサエが先手になるため白が良くありません。次に黒Aとサガられると、右上の白は生きられません。

### 16図 (白、生き)

14図の形なら、黒1とオサエられても白は手を抜くことができます。黒3、5のハネツギには白10までと応じて白生きです。

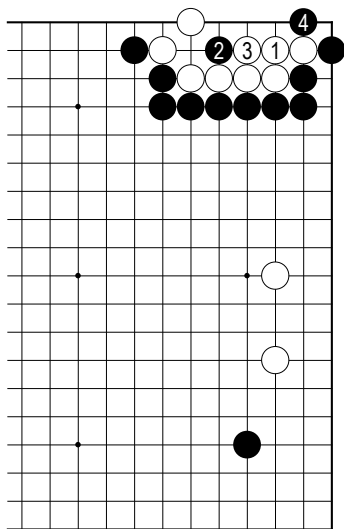


18図



17図

17図 (コウ)  
16図の白10で1のカケツギは失着。黒2、4



19図

とコウにする手段が残ります。  
18図 (黒、不十分)  
17図の黒2で単に1とホウリ込むのは、白2、4と生きられて不十分です。  
19図 (白、死に)  
16図の白10で1のツギは大悪手です。黒2から4の手順で白死となります。