

図2

白の良い定石選択

図3は、図1からの進行図です。

図3の場合、図1で白3と打った白▲の石が、黒◇によって非常に弱い石となり、この石は捨石として活用できないため、黒から攻められると、「生きなければならない石」として、大きな負担になっています。

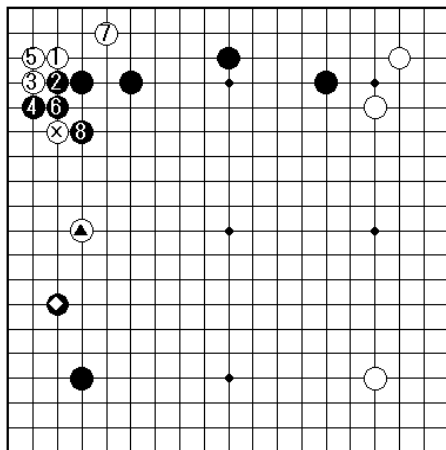


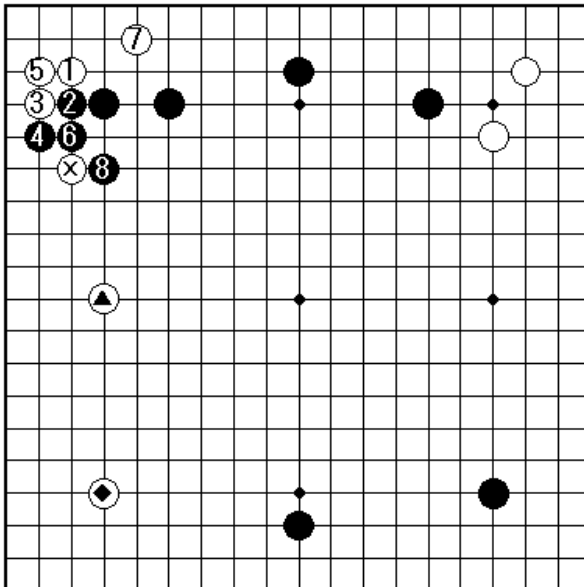
図3

白の悪い進行図

図4 (図2からの進行図)

この場合も、図3と手順は同じですが、下方に白◆があるため、白▲の石はすでに生きた状態と見なすことができ、今すぐ攻められる心配もなく、さらに右上辺にできた黒の厚みの働きを制限する働きの良い手になっています。×印の白石は、今後の戦いで捨石として活用することになりますが、図3の場合には、左下辺の黒◇によって困難となり、図4の場合には、左下辺の白◆によって容易な状態になっています。

図4



## (2) 定石選択の変更と評価の違い

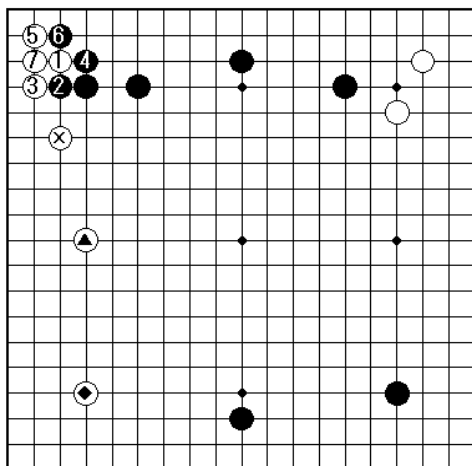
黒の立場から考えると、図4の進行は悪い状態と評価されるため、定石を図5のように変更することになります。この変更理由は、図4での白▲の石の働きを低下させる目的で打つのです。

図4の場合には、白▲の石が上辺にできた黒石の厚みに対して、その働きを弱める効果があったのですが、図5の場合、左上辺の白1、3、5、7と×印の5子は、完全に生きた石になっています。

このため、白▲の石が、地の増大に関する石へと変化したことで、石の働きを低下させたと評価されるのです。

このことから、着手効率として、死活や厚みに関連した石の働きの方が、地に関連した石の働きより重要視されていることがわかります。

図5 黒の定石変更



### 3 定石2： 勢力を広げる狙い

次は勢力の拡大によって生まれる効率が増える例です。

図6を見ると、白1から黒4に次ぐ白5までが定石ですが、白5の手には、A、Bの2つの選択があり、Aの方がBより良い手と評価されています。その理由は、白Aには、図7の白▲と勢力地を広げることに関連した狙い手があり、戦いを有利に展開できるからです。

この勢力地を広げる白の手が、着手評価として良いという理由は、黒からは図8の黒3と消す手があるため、白の確定地になるからという理由からではありません。黒3と消しの手を打っても、この黒3は、手を抜くと取られる危険性が大きいため、逃げるのに手間がかかり、逃げた代償として白18と、白からの打ち込みが生まれることになるのです。

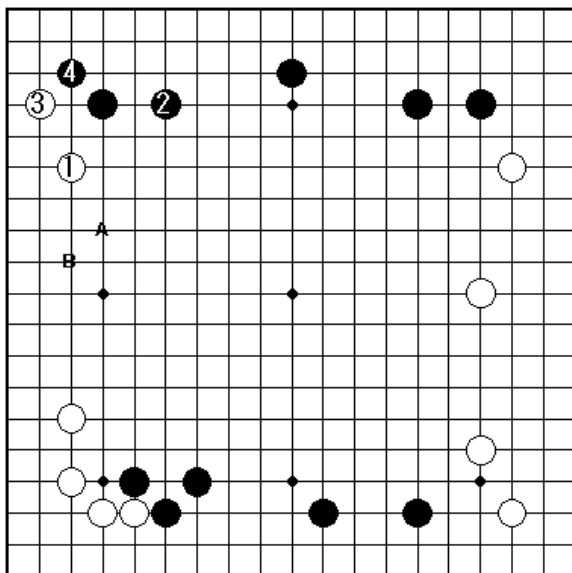


図6

参考図

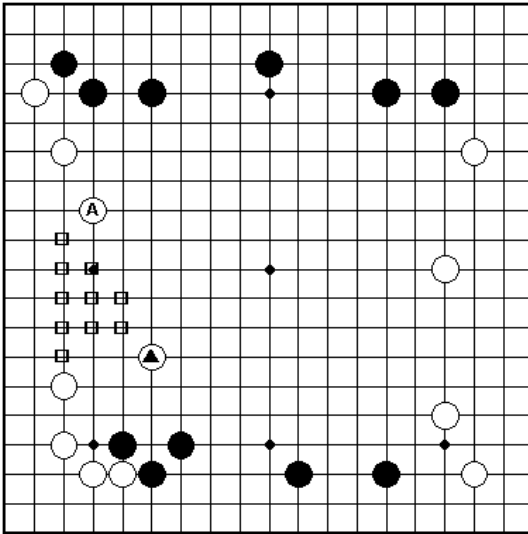


図7  
理想の構想図  
(□は白の勢力図)

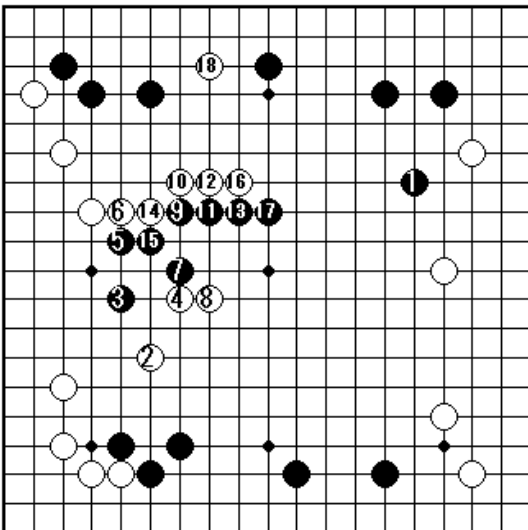


図8  
消しの手に対する対策

(1) 勢力図の図式化による流れの説明

図8の手順進行と変化を、勢力図と石の流れで図式化したものが、図9と図10です。打ち込む前は、図9のように4つの勢力分布であったものが、黒3と白18の手によって「黒:1の領域」と「白:2の領域」が2つに分割されています。実線の矢印は黒石の流れ、破線の矢印は、白石の流れを表しています。このように、相手の地を減らす代償として、打ち込みのチャンスを相手に与える場合にはその地の損失の大小によって、着手が評価されます。

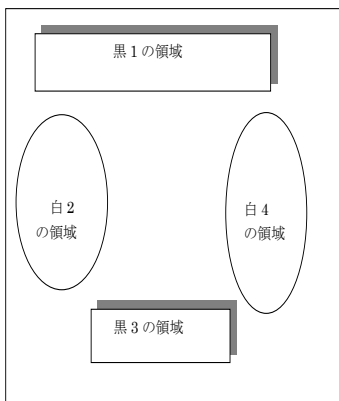
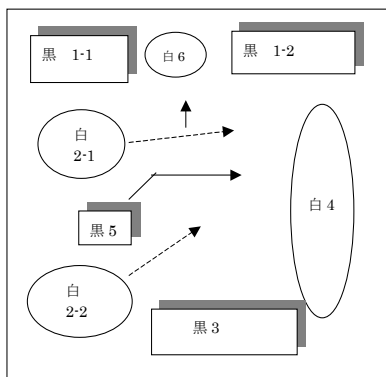


図9

図6の勢力状態

図10

図8の勢力状態



(2) もう1つの対策が必要

図6で、Aの着手の方が良いという、もう1つの理由は、図11のように、黒が白の好点を阻止する手として黒1と打ってきた場合には、白2と受けて、左辺を効率の良い確定地にできる対策があるからです。

このように、相手が手抜きすればここに打つ、反撃してくればここに受けるという対策が必要なのです。

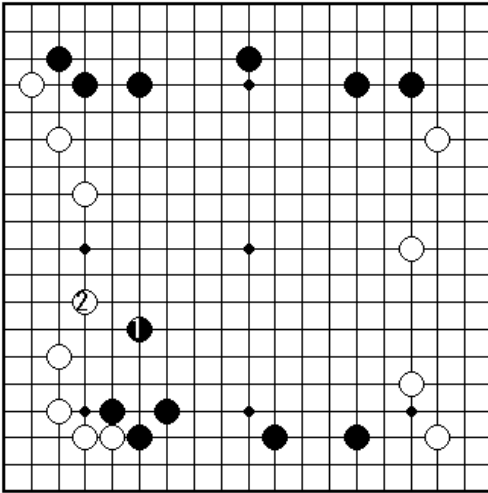


図11 反発に対する対策

#### (3) 地を囲う手は打てない

具体的に、図6のBに打った場合には一体どのような不都合が生まれるのかについて考えてみたいと思います。図12が着手Bと打った後、白2と打った図です。この場合、黒からの「消し」の手としては、黒3が良い手になります。白の対応は、白4と地として囲うしかなく、地を囲う手を打たされた形になっています。つまり戦いに関連した手ではなく、次に攻める黒石もない状態になっています。また白4と一旦受けると、黒3の一手だけで白地の制限が達成できたという評価になります。なぜなら、黒3の石を攻めようとしても、逃げずに簡単に捨てることのできるのです。

#### (4) 攻めるという反発ができない

石の効率では、生きた石から地を囲う手は、効率の悪い手になるため、相手を攻めることで打ち込みの代償を得たいのですが、この場合には、図13のような戦いの流れになって、消しに来た黒石を攻めることができないのです。

## 4 まとめ

このように定石の選択においては、次の狙いの有無が重要であり、その着手選択は、「生きる効率」と「生きた石の効率」を高める工夫が優先されています。つまり「大場に打つ」「地を囲う」ことより、「相手の厚みの働きを制限する」「自分の厚みを、戦いに関係できる」ことを主眼に定石の選択が行なわれています。このような選択が重視される背景には、下記の諸条件があります。

- ① 石の働きは、一手で目的が達成できるのではなく、複数の石の関連から生まれる。
- ② 次の狙いがあっても、生きなければならないという制約条件によって、狙いが制限されることがある。



- ③ 厚みができても、攻撃対象がなければ戦いに関連した活用ができないため、効率が悪くなる。
- ④ 相手が手抜きした場合には、次の狙いが必要である。
- ⑤ 相手から反発や反撃された場合の考察は、打つ前に準備されている必要がある。

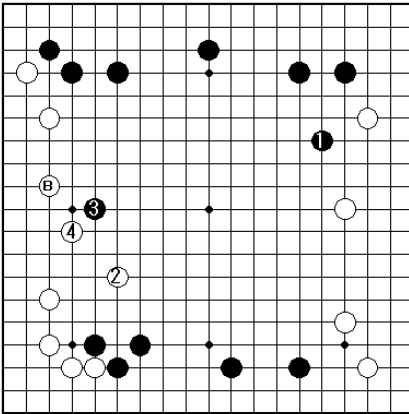
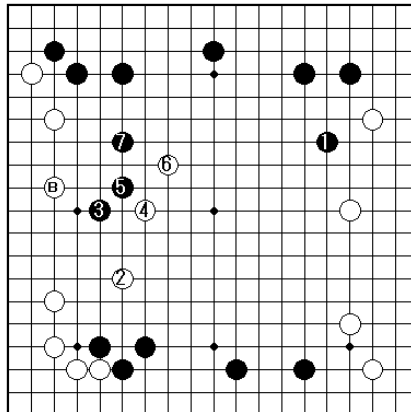


図 12  
図 6 選択 B の参考図

図 13  
図 6 選択 B の参考図



# 応用

構想力と棋力アップ



## 1 着手ミスが減らす

勝敗が決する原因の多くは、着手ミスが最大原因となっています。このため、効率を高めるだけでなく、自分から着手ミスを打たないことが重要になります。また、自分の打ったミスの原因を自己解明できることも重要になります。

## 2 対局での対局意識

棋力アップには、練習問題を解くことも必要ですが、対局によって棋力を上げることができます。このためには、対局時に対局意識が重要になり、この意識によって数多くの知識と経験を獲得することができます。

## 3 棋力と理論との関係

対局意識と棋力との関係を知ることで、上達過程に必要な知識がわかり、上手と下手との考え方の違いや、碁に対する認識の違いがわかります。

## 第4章 着手ミス

### 第1節 着手ミスとは

負ける原因は、

- ① 自分から着手ミスを打つ
- ② 相手の着手ミスを咎める能力不足

の2つがあります。

着手ミスが出る最大原因は、「それが悪手であることを知らない」ことです。

#### 1 着手ミスの原因と影響

着手ミスには、「悪手」、「手順ミス」、「構想ミス」の3種類があり、未経験な局面が現れると、着手ミスの危険が生じています。

着手ミスの原因には、「基礎知識」、「判断力」、「対局意識」、「読みの正確さ」の4つの能力不足があり、これらに問題があると、①読みのスピード、②冷静な判断力、③集中力の欠如を引き起こします。

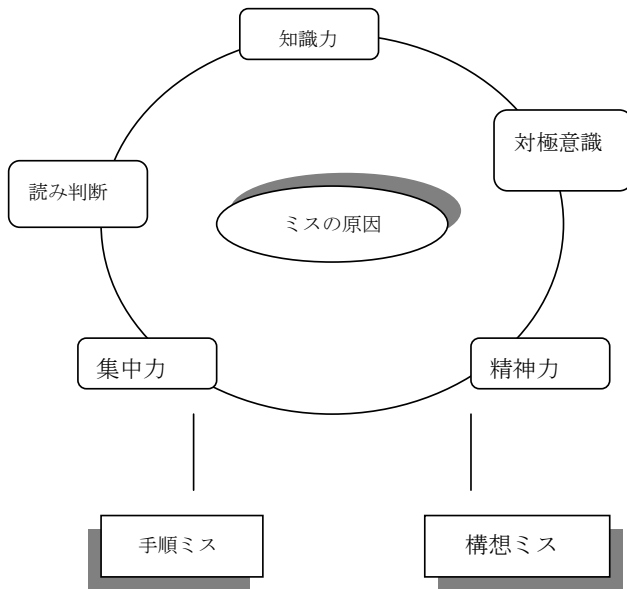
##### (1) 構想ミスと手順ミス

ミスには、誰でも打った後で気づける「手順ミス」と、囲碁理論の知識がないと気づけない、全局的な「構想ミス」とがあります。

部分的な「手順ミス」には、死活のミスがあり、「構想ミス」には、「絡み攻めになって石が取られた」などの中盤での戦いでミスがあります。構想ミスは、発生原因が数手前の着手ミスにあることから、その失敗に気づくことが難しくなります。

(2) 着手ミスは、相手に咎められないと悪手にならない

どのような着手ミスであっても、相手に咎める力がなければ、悪手にはならず、かえって良い手になる場合があります。つまり、相手の反撃によって始めて「悪手」になるため、相手が無理筋の強引な手で、石を取ろうとした時には、逆に相手の石を取る力が必要になります。



## 2 手順ミスについて

手順ミスとは、

- ① 自分の構想通りに進行しない
- ② 取られないはずの石が取られた  
などのミスを行います。

手順ミスがなくなると、「生きるべき石は、必ず生きることが  
できる」ようになります。

## 3 構想ミスについて

構想ミスは、部分的には互角の戦いであっても、周囲の石の配置  
条件で効率差が生まれるミスを行います。例としては、

- ① 定石などの選択ミス
- ② 形勢判断のミスとその対応ミス
- ③ 正反対な2者選択場面でのミス  
例として、逃げるか生きるか  
取るか、取らずに攻めるか  
囲うか、消すか

がありますが、これらは、石の大きな流れに影響し、周囲の石の  
配置次第で、形勢が大きく変わることになります。

構想のミスを防ぐには、構想を立てる基本知識である「目的達成ス  
ピードの法則」「見合いの法則」「手割の法則」などの制約条件を知っ  
ておく必要があります。

### (1) 目的達成スピードの法則

目的達成スピードの法則とは、「逃げる石は取れない」「生きよう  
とする石は殺せない」という法則で、戦いの読み筋では、「捨てる」  
「取らせる」「囲わせる」戦略の方が、達成するには容易であり優位  
であることを証明しています。

### 手順ミスの特徴

- 1 勝てるはずの攻め合いに、負けてしまった。
- 2 切断されないと思っていたが、分断された。
- 3 取れない石を、無理に取ろうとした。
- 4 攻め過ぎて、手のある場所を、しっかり守らせた。
- 5 切断の狙いがあるのに、利かして消してしまった。
- 6 攻めすぎて、先手で生きさせてしまった。
- 7 一手パスの手を打った。

### 構想ミスの特徴

構想ミスの特徴は、下記の特徴があります。

- 1 ミスは関連した複数要因で起きる。
- 2 発生原因が、気づいた時より、かなり以前にある。
- 3 対局相手が、その失敗を咎める能力がなければ、いい手になる。
- 4 構想でのミスは、同時に2つ弱い石を作ることである。
- 5 発生件数をゼロにすることは不可能であるが、損失をゼロに近づけることはできる。

### 対策

- ① 生きるべき石は、生きられなければならない。
- ② 取るべき石は、絶対に石を取る。
- ③ 手抜きした時には、相手に手入れをさせる。
- ④ 計算（評価ミス）をなくす。
  - 1 地の大きさの間違い。
  - 2 コウの振り変わりで、間違う。

#### 4 進行状況で違うミスの影響と修復力

序盤、中盤、終盤で、ミスの修復力が変化します。

- ① 序盤は、ミスを打っても、多くが修正可能な段階。
- ② 中盤になると修正、修復がやや難しなる。
- ③ 終盤では小さなミスであっても致命傷になる。

の特徴があります。また、ミスの発見は、

- ① 早期であるほど修正しやすく、損失も小さい。
- ② 相手より先にミスに気づけると、修復しやすい。

といえます。

##### (1) 序盤でのミス

序盤でのミスは、構想ミスが多く、打った瞬間に勝敗が決定するようなことは起こりません。ただし、中盤以降の戦いにおいて影響するミスは多数あります。構想ミスの特徴は、「大きなミスと思っても、意外と小さい」ことがあげられます。また、構想ミスの代表である定石の選択ミスでは、「その形が定石だからいい手である」と思い込んでいることがミスの原因になっています。

##### (2) 中盤でのミス

中盤でのミスは、「攻め合いのミス」、「見合い条件のミス」が多くなります。これらのミスの発生は、中盤ではなく序盤での基本構想が原因となっている場合が数多くあります。

戦いでも打った瞬間ではそのミスに気づけない場合が多くあり、このため、早く気づける能力が、棋力差になっています。

##### (3) 終盤でのミス

終盤のミスは、そのほとんどが比較的簡単な手順ミスであるため、棋力が高い人ほど少なくなります。