

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。

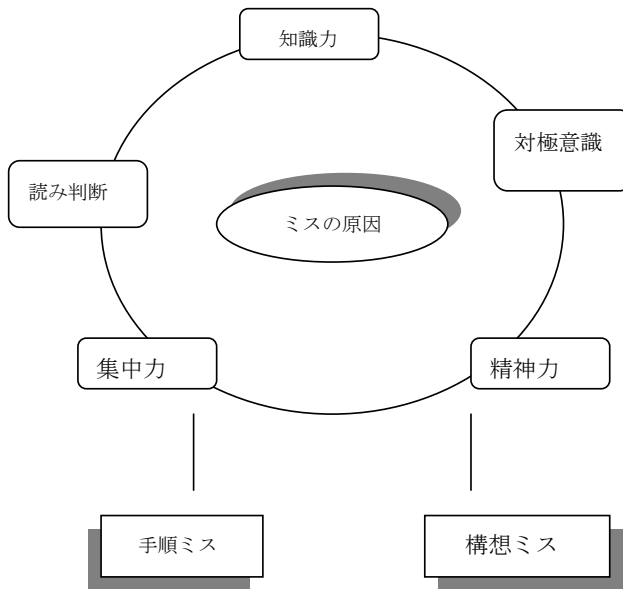
(1) 構想ミスと手順ミス

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。



第4章 着手ミス

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
などのミスをいいます。

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。

終盤になると、たとえ小さなミスであっても修正が困難になり、損失は取り戻すことができなくなります。このため、勝敗への影響は終盤ほど大きくなります。

終盤でのミスを減らすには、「死活」「手筋」「ヨセ」の知識によって、ダメヅマリに関する戦いの読みを鍛えることが有効になります。

着手ミスに関する6つの法則

勝敗に大きく影響する効率の法則には、6つあります。

- 法則1 構想によって得られる利益より、
一手のミスによる損失で勝負が決まる。
- 法則2 ミスの損失の大きさは、
「攻める」ミスより、守りのミスが大きい。
- 法則3 相手のミスを咎められない限り、
利益を得ることはできない。
- 法則4 相手のミスを咎められないと、
相手のミスが効率の良い手になる。
- 法則5 「読みきり」の確定状態になると
ミスは発生しない。
- 法則6 獲得より阻止のスピードが早い。

これらの法則は対局全般を通じて優先されます。

5 悪手について

悪手には、判別の難易度によって2つの区分ができます。

- ① 相手が打った瞬間から、無条件で悪手になっている。
- ② 相手の着手ミスを、咎めることで悪手にする。

(1) 悪手の評価

悪手とは、「相手への攻めるチャンス」がなくなる手をいい

- ① 相手の石が、生きるのを手伝う。
- ② 攻めるターゲットを無くしてしまう。
- ③ 相手の石を強くする。

などがあります。

(2) 悪手の原因と判断

悪手の発生原因には、

- ① 知識不足で知らなかったもの。
- ② 打った後で、悪手とわかったもの。

の2パターンがあります。

直接「地を囲う手」や「弱い石を逃げだす手」はあまり良い手ではありませんが、形勢が良い場合にはよい手になり、難解な戦いを仕掛ける手は悪手になります。

6 着手ミスを咎める方法と棋力差

棋力が低い場合は、相手の石を取ることで咎めることが可能ですが、有段者になると、着手ミスの手だからといっても、簡単に相手の石を、取ることはできなくなります。このため、咎める手段も変化し、「相手の石を、重くする。または形を崩す」という手段で、相手を「生き難くさせる」「地を囲い難くする」などの手になります。

囲碁理論の研究発展は、最善手ではなく、このような「悪手の研究」「ハメ手の研究」「着手ミスの研究」「ミスを減らす研究」によってきたといえます。

悪手になりやすい手

- 1 小さな地を囲う、守る。
- 2 コウ争いで打つ。損コウや無コウの手。
- 3 形勢が悪いのに、安全な手を選ぶ。
- 4 形勢が良いのに、危険な手を選ぶ。
- 5 安全な手があるのに、危険な手を選ぶ。
- 6 絡み攻めになる危険を知らない。
- 7 石が重くなり、捨てられなくなる。
- 8 取られないのに手入れして守る。
- 9 地が増えない手を打つ。
- 10 相手の石が強くなる、お手伝いをする。
- 11 相手の手に、いつも受ける。
- 12 相手の手が、後手だったのに先手にしてしまう。

理想形を作ろうとすると悪手になる法則

理想形の知識は、自分から理想形を作るためではなく、相手に打たせないように阻止する知識になります。このため、理想形を作ろうとすると、それを阻止する最善手を相手に与えることになります。