

「煙詰」「大山先生は対局中、将棋盤をほとんど見ていない」

「和」というのは、みんなが同じことをするという意味ではない。

梅原 じつは私、将棋はアマチュア三段の免状を持っているんです。

羽生 えつ、それはすごいですね。

梅原 とはいっても、あまり自慢できた話ではないんですがね。私の弟子に大変将棋好きな男が
いまして、あるとき彼が「先生、将棋を指されるそうじゃありませんか」と言うので、たしかに
昔は初段の免状を持っている友人とよく指して、三番に一番くらいは勝てたかなあ、という話を
したんです。すると「それくらい指せるなら先生も段位を取らなくてははいけません」と熱心に勧
めてきまして。日本将棋連盟は、将棋が好きな著名人に特別に段位を贈呈することがあるそうで
すね。

羽生 そうですね。有名なところでは田中角栄さんに六段（没後に名誉八段）、長嶋茂雄さんに
五段を差し上げています。

梅原 でも、必ずしも実力どおりではないこともあるようで、だから私が段位をいただく話も検
討してもらうことになったんです。すると、連盟の人がいうには、角栄さんには五段を差し上げ
ましたが、それはときの首相ということで特別です、しかし梅原先生も文化勲章を受章した方だ
から、首相並みとはいきませんがそれ相応の段位を贈らなければ、と。「三段」というのは、そ
ういう配慮をさせていただいた結果だそうです（笑）。

羽生 では、また折をみて昇段していただきましょう（笑）。

梅原 あの奥の深さは、まさに芸術だと思います。私が驚いたのは、最初は三十九枚の駒がすべ
て配置されているのに、最後は二枚だけになってしまう作品があるでしょう。

羽生 ああ、「煙詰」（けむりづめ）ですね。

梅原 あのようなものをつくった人は大天才ですね。

羽生 じつは、そうしたものすごい作品のほとんどは、江戸時代の棋士たちによってつくられて
いるんです。私も修業時代には江戸時代の詰将棋をたくさん解いたものですが、300年も前に
よくこんな作品がつくれたものだと感動することばかりでした。

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
王		と					将		一
		香	と			龍	香		二
遊					と	と		歩	三
馬	歩	歩	と	皇		龍	馬		四
桂	歩		銀	と	歩	マ		馬	五
		香	マ		馬	と		と	六
歩	龍		金		と		桂		七
	龍	桂		歩					八
角									九

伊藤看寿作『将棋図巧』第九十九番「煙詰」
 攻方の玉を除く39枚の駒がすべて配置されている

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
							王		一
							馬		二
							と		三
									四
									五
									六
									七
									八
									九

「煙詰」の詰め上がり図
 必要最小限の3枚のみが残って詰め上がる

梅原 江戸時代にはものすどく手数が多い詰将棋もつくられたでしょう。
 羽生 はい、これも伊藤看寿がつくった「寿」という作品は、なんと六百十一手詰めです。将棋の対局の平均手数は百二十手ほどですから、その五倍ですね。これは詰将棋の最長手数記録として、現代になるまで約二百年も破られませんでした。ちなみに現在の最長手数記録は「ミクロコスモス」という作品で、千五百二十五手詰めです。

「ひらめき」は「むだ」から生まれる

梅原 いまお話ししていて、私自身、ちょっとひらめきました。江戸時代にさまざまな分野で才能が開花したのは、いうなれば「ひらめき」の同時多発現象だったのかもしれない。とんでもないことを思いつく人間が、あの時代にはあちこちで一斉に現れたのではないかと。

ひらめきというのは、あとでゆっくりお話したいのですが、一朝一夕で生まれるものではありません。長い長いむだな時間、一見ばかばかしいような回り道や失敗を経て、だんだん考えが熟成され、あるとき突然、ぱっと訪れるものなのです。熟成を迎えるためには、どうしても長い時間が必要です。

それをもたらしたのが、江戸時代の、あの穏やかでゆっくりとした世の中だったのではないのでしょうか。なにしろ結果として二百五十年以上という、世界でも稀にみる泰平の世が続いたのですから。

羽生 むだな時間がなければひらめきが生まれないというのは、私も同感です。対局ではときどき、一時間以上も長考することがありますが、それだけ考えて次の手を指しても、相手にまったく予想していなかった手を返されると、考えた時間がすべてむだになってしまうんです。五時間ほどの持ち時間のうち一時間がむだになると、正直いえば精神的にかなりがっかりすることもあります（笑）。

でも、じつはそれはむだではないんですね。そのときにいろいろな手を考えたことの蓄積が、いつか別の対局で生きてきて、思いもしなかったひらめきが生まれることがあるんです。

ひらめきと思いつきは大きな違いがある。

羽生 じつは、将棋には不思議なところがありまして、必ずしも正解をめざせばいいというものではないんです。極端に言えば、**悪い手を指したほうが勝てるということもあるんですよ。**

梅原 えっ、どういうことですか。

羽生 私がそう思うようになったのは、大山先生と戦ってからです。私は幸いにも、生前の大山先生と対戦する機会にわりと恵まれたんですが（9戦して羽生の6勝3敗）、実際に盤をはさんで対局してみて、ひとつ気がついたことがありました。**なんと、大山先生は対局中、将棋盤をほとんど見ていないんですよ。**

梅原 なんだって！

羽生 何を見ているかという、目の前の相手なんです。おそらく大山先生は相手のくせを見抜いていて、その気配や表情を観察しながら、いま何を考えているか、どんな心理状態にあるかを読みとっていたんでしょう。

梅原 ほう、それは面白いね。

羽生 大山先生ほどの人になると、いま相手がどの手を嫌がっているかが、観察しているだけでわかるらしいんですね。将棋には、理論的には正解ではない、むしろ悪い手であっても、心理的に相手が嫌がりミスを犯しやすくなる手というのがあるんです。かりにAとBという二つの選択肢があって、Aは正解の手、Bは悪い手だけど相手が嫌がる手だとすれば、大山先生は迷わずBを選びます。**理屈では悪い手でも、相手が間違ってくれさえすればいいというわけです。**

梅原 わざと悪い手を指すのですか！

羽生 これは私自身が最近、感じていることですが、**将棋に勝つためには「他力」が必要**なんです。自分ひとりで勝とうとしても、無理なんですね。よく、理想的な将棋の勝ち方として、自分の構想どおりに一手一手、プラスになる手を積み重ねていき、一本の線のようなストーリーを描いて勝つというのが理想であるように思われがちで、実際にそう考えている棋士は多いんですが、実は将棋の手で「プラスになる手」というのはほとんどないんです。

梅原 えっ、それはどういう意味ですか。

羽生 将棋の手にはメリットもあれば、その手を指したことで生じるデメリットも必ずあるということです。できることなら何も指さず、パスしたいということがよくあるんです。

梅原 はー。

羽生 だから、「自力」だけで、自分が描いた絵のとおりには勝つなどということは不可能なんです。どうしたら相手の手が自分にとってプラスになるかを考えなくては行けない。つまりは「他力本願」というわけです。そういうと、なんだかいいかげんに聞こえてしまいますが（笑）。

羽生 将棋の難しいところは、直観で浮かんだ手が七割は正解だとしても、残り三割の例外があることなんです。ぱっと浮かんだときはよさそうに思えた手が、確認してみると意外にうまくいかないことがあるんです。長考になるのはそんなときですね。

梅原 よくプロ棋士は何百手も先まで読んでいるのだろうといわれますが、実際はどうですか。

羽生 そんなにたくさんは読めませんよ（笑）。**直観で浮かぶ手はせいぜい三通り**くらいで、それぞれを六手か七手くらいずつ先まで読むという感じですかね。ところが読んでいるうちに直観の手ではだめなことがわかってくると、さらに四番目の手、五番目の手を探さなくてはならなくなります。そうすると一時間くらいあつという間に過ぎてしまいますね。もっとも、その時間は読んでいるというよりも、同じところをぐるぐると回って迷っている感じかもしれません。

梅原 直観ではだめなとき、羽生さんはどんな考え方で対処していますか。

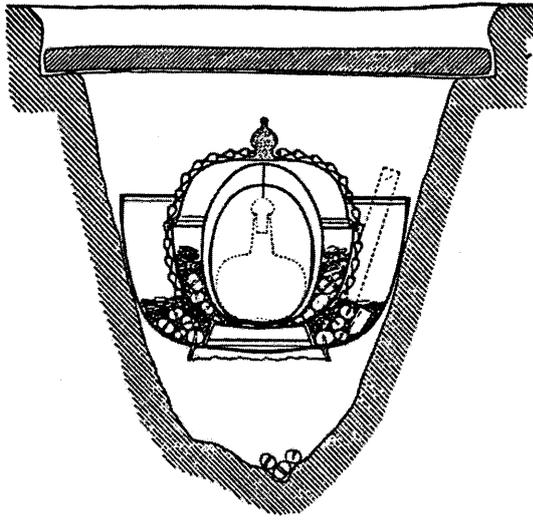
羽生 うまい方法があったらこちらが教えてほしいくらいです（笑）。長年培ってきた**直観が通用しない局面**というのは、**基本的にはとても苦しいもの**ですからね。

ただ、私が気をつけているのは、ひとつの手を三十分も一時間も検討しているうちに、**その手に愛着が出てくる**ことです。せっかくこれだけ長い時間を費やして考えたんだから、正解とはい切れなくてもこの手を指したいという気持ちにどうしてもなってしまうんですよ。いまさらそれを捨ててはかの手を探索というのは、うんざりする作業でもありますからね。だけど、そこで思いきってその手を捨てる勇気を持たなくては行けない。それは心がけていることです。さきほどの梅原さんのお話とも通じるものがあるのかもしれませんが。

羽生 将棋では、**直観がむしろ災いすることもあります**。プロの直観、つまり手を絞りこむ能力が逆に先入観となってしまっていて災いして、正解まで切り捨ててしまうことがあるんです。これも将棋の難しいところで、ときどき、**通常はありえないようなおかしな手が正解になることがあって**、すぐれた直観の持ち主、いわゆる「筋がいい人」ほど、それを見落としてしまいがちなんです。直観がなければ話になりませんが、直観にとらわれず局面を見ることも必要というわけです。どうも**私はほかの棋士よりもそういうおかしな手を発見することが多い**といわれていて、それが「**羽生マジック**」なのだともいわれているのですが、そこは自分ではよくわかりません。

羽生 親分が殺されれば迷わず新しい親分に乗り換えていたんですか。

梅原 そう、そのような一見すると調子のいい行動が当たり前だったのです。そして、そういう行動をとっても後ろめたさを感じないように、武士たちが共通してもっていた精神的な拠りどころが、日本独特の**怨霊思想**というものです。それは簡単にいえば、**恨みを残して死んだ者の祟りを恐れる**という思想です。祟りを恐れるがゆえに、勝った親分と敗者の子分が一緒になって、負けて死んだ親分の怨霊を祀ります。そうすることで、敗者の子分は後ろめたさを感じることなく勝者についていくことができる。生き残った者が一体になれるのです。日本には古来、そういう



日本における仏舎利の納入形態

舎利を安置した中核容器を金銀銅からなる外容器で包み込む
(法隆寺国宝保存委員会編1954より)

仏舎利とは、インドにおいて釈迦が入滅した際に、その遺骨すなわち舎利を分骨したものである。仏舎利の安置に際しては、舎利を納入した中核容器を、金銀銅などからなる外容器で包み込むようにするのが一般的なのだという。すると、「玉」とは、舎利そのもの、言い換えれば釈迦そのものと考えべきではないだろうか。

そして「桂」「香」については、これらは香木を意味するものであり、仏舎利を安置したあとの供養に用いるものと考えられる。

こうしてみると、日本で改変された将棋駒と仏教思想との密接なつながりが浮かび上がってくる。

飯田弘之

コンピュータ将棋をきっかけに研究の道に入り、自分でも将棋ソフトを開発して、プロ棋士と対戦してもいるのだが、私がめざしているのは「強いソフト」をつくることとはまったく違う。現在取り組んでいるテーマを一言でいうなら、「将棋の面白さを解析する」ことである。なぜ人は将棋に夢中になるのかという問いに、数理的に答えを与えようとしているのだ。

ゲームやスポーツにおいて「危うきところ」といえば、相手にリードを許し、敗北も覚悟せざるをえない苦境に立たされた場面が思い浮かぶだろう。反対に自分のほうが優勢であれば、それは安全な状態、つまり「安きところ」だ。

スリリングで目が離せない、面白い試合展開とは「安きところ」と「危うきところ」が交互に行き来している状態ではないだろうか。危うき場面がまったくない試合に、ゲームとしての興味は感じられない。苦境に立たされた場面で、勝負をあきらめずなんとかして難局を乗り越えようとするプレイヤーの姿に、観る者は言葉では表現しがたい感慨をおぼえるのだ。

勝利と敗北、有利と不利、成功と失敗、希望と絶望が交錯する「ふち（緑）」に身をおくとき、プレイヤーも観る者も大きなスリル感を得る。そして、すぐれたゲームはスリル感を最高潮

にまで高め、人々を惹きつけてやまない。そのようなゲームには高い「遊戯性」があるといえる。遊戯性とは、そのゲームが潜在的に持っている、人々の心を惹きつける魅力を意味する。

このように、ぎりぎりの境界においてゲームのスリル感と遊戯性が生みだされるメカニズムを「ふちの原理」と呼ぶことにする。

囲碁

ところが、陣地を取りあうゲームという性格上、「先手の有利性」が明らかに存在するために、公平性の問題が深刻であった。

そこで考え出されたのが、「コミ」という妙薬である。これは「後手」にあらかじめハンディを与えることで先手の有利性を帳消しにするもので、これによって、実力の如何を問わず、あらゆるプレイヤーにとっての公平性が担保されたのである。

チェス

先手の有利性が大きくなる点が泣きどころとなっていた。そこで、ルールの補正（ステールメイトや五十手ルールなど）によって、引き分けの可能性を増やすことで先手有利性の解消を試みたのである。

たしかに、その工夫は功を奏し、先手と後手の勝率はおよそ五分五分となっている。ところが、プレイヤーの実力が上がるにつれて、引き分けの率が非常に高くなるという副作用が発生してしまった。

将棋

将棋の特徴として、先手の有利性は囲碁やチェスほどには存在しない。統計的にはプロの将棋では先手の勝率が若干高い傾向にあるが、なんらかの補正が議論されるほどには至っていない。

熊澤良尊

日本将棋の駒は、①木地、②書体、③漆のわざという三つの要素を備えることによって、高い価値をもつ工芸品へと進化していった。

駒づくりはそれほど難しくはないと思えたのだ。

驚かれる方も多いかもしれないが、それが事実であり、駒づくりの核心なのである。当時、駒のつくり方は職人が跡継ぎに伝えるのがせいぜいで、外部に洩らすことは決してなかった。だから技術書もなかった。つまり、プロがそのノウハウを秘密にして囲い込んでいた。それは、駒づくりが難しいからだ。もし難しいのであれば、ノウハウを少々明かしたところで、おいそれと素人には真似できないので問題ない。にもかかわらず明かさないということは、理由は一つしかない。

駒づくりは誰にでも簡単にできる。そのことは、実際につくりはじめてすぐに実感した。もちろん技術によって出来ばえには差があるが、つくること自体は難しくない。

そこでふつうは「**字母紙**(じぼし)」と呼ばれる書体が印刷された紙をあらかじめ用意し、それぞれの木地に貼りつけて、その上から彫っていく。

文字の一面を彫るときは、まず手前から向こう側に彫る。そして彫り台を180度回転させ、また手前から向こうへ彫る。これで一面を両側から一度ずつ彫ったことになる。このように往復でV字形に彫る方法を「**薬研**(やげん)彫り」という。この彫り方は、必ず一往復ですませるようにする。同じ箇所を二度、三度と彫ると、線がぎこちなくなる。

このあとはすぐに、文字を漆で塗りこむ作業に入ると思われるかもしれないが、その前に大事なことがある。「**目止め**」という透明の塗料を駒に塗るという作業で、これをしないと、塗りこんだ漆が木に吸い込まれて、文字だけでなく駒木地全体が黒く汚くなってしまうのだ。

いよいよ最終工程の漆である。前述したように、駒は漆の使い方によって**彫り駒**、**彫埋め駒**、**盛上げ駒**、**書き駒**に分かれる。

これに対して、木地に直接、筆で文字を書いた「**書き駒**」は一般的に高級な駒の仲間とはみなされないと私は前に述べた。たしかに書き駒には、天童駒のイメージが重なる。独特の書体で手早くたくさんつくられることから、「**安物**」の代名詞にもなっている。

銘入れの文字は漆で書き入れても、彫り込んでもよい。書体の原作者に敬意を示す意味で、一般には**書体名を王将に、作者名を玉将**に刻している。現在の将棋界では、**上位者が王将をもち、下位者が玉将をもつ**慣習があるからだ。

しかし、これは脱線になるが、私はこの慣習にはどうも合点がゆかない。理由は二つある。一つは、「王将」は江戸期に新しくつくられた駒であり、それ以前には「玉将」だけの歴史が長く続いていたからだ。もう一つは、玉体や玉座という言葉があるように、「玉」は**唯一無二の天皇を表している**のに対して、「王」は天皇の子弟や甥、あるいは地方豪族の長もそう呼ばれていたからである。歴史上、「王」は「玉」の下にくさんいた。このことを、どう見るかである。

以上は論ずる機会も少ないので、ここで問題提起させていただいた次第。

安次嶺(あじみね)隆幸

将棋の教育的効果を、おもに子どもの「伸びしろ」をつくるという観点から紹介してきた。気持ちを持ちを折りたたむこと、無言で察する力を養うこと、そして、間違いを恐れないこと、将棋からこれらを学んだ子どもは、確実に変わり、大きく可能性を伸ばし、結果として「頭がいい子」に成長すると私は確信している。

大川慎太郎

私は、将棋界における技術革新は大きく分けて四つあると思っている。

- ①棋譜データベース
- ②インターネット対局
- ③公式戦のインターネット中継
- ④コンピュータの将棋ソフト

私が書いた観戦記の中では、2015年の王将戦第1局が印象深い。

先手の渡辺明が中盤でわざと銀を損する一手を放ったのだが、それを境に渡辺の優位が明らかになり、見事に勝利を収めた。駒を損するというのは自分の戦力が減り、相手の戦力がその分、増えることなので、通常ではありえないことだ。凄い妙手を見た、と興奮していたのだが、後日に話を聞いてびっくりした。渡辺は研究会で村山慈明(やすあき)からその手を聞いたのだという。では村山がその手を考えたのか。本人に尋ねると、「森下先生から聞きました」。そこで森下卓に連絡をすると、「ツツカナ(将棋ソフト)との練習対局で指された手なんですよ」と驚愕の事実を教えてくれた。それで森下が「こんなすごい手がある」と若手に触れ回って一気に情報が拡散し、最終的には渡辺がタイトル戦で指した、という流れだったことが判明したのだ。なお挑戦者の郷田真隆は、この手の存在を知らなかった。情報戦が勝負の明暗を分けたという好例である。

昭和の名棋士である山田道美(みちよし)九段に次のような発言がある。

「苦闘の末に作った棋譜は、観戦記というありあわせのボロを着せられ、死骸のように新聞に載って捨てられた」

私はこれ以上に強烈な観戦記批判を知らない。