

『将棋の世界』

評議員 藤田昇三

最近、将棋を題材にした漫画や映画が次々と出版、上映され、藤井聡太さんという中学2年生のプロ棋士が誕生し、羽生善治さんが国民栄誉賞を受賞するなど、将棋の人氣がにわかには高まっている。日本生産性本部（公益財団法人）の「レジャー白書2018」によると、2017年の将棋の参加人口は700万人で、前年より170万人増えたという。子供のころから将棋を愛好してきた者として、喜ばしい限りである。

趣味を論じるのは我田引水、押し売りの話になるので避けた方が良くということ承知しているが、盛り上がる将棋ブームのもとで、取り分け、大学生を始め本誌の若い読者の皆さんに将棋の魅力などをお伝えしたく、敢えて筆をとることとした。

（将棋の沿革）

将棋のルーツは古代インドのチャトランガというゲームで、中国・朝鮮半島か東南アジアを経由して平安時代に日本に伝来したといわれている。現在の日本将棋のルールは400年ほど前に確立した。

江戸時代には、8代将軍吉宗が奨励し、江戸城で定期的に御城将棋を開催した。明治時代に入ると幕府の保護がなくなり低迷したが、プロ棋士（以下「棋士」という。）による将棋の実戦譜が新聞に掲載されるようになってから活気を取り戻した。大正時代には、日本将棋連盟（公益社団法人）の前身の団体が結成された。将棋の最高権威者は名人と称し、世襲制や推挙制だったが、昭和に入ると実力制名人が誕生し、名人位はタイトルの一つとなり、タイトルの数も増加した。棋士の数は本年9月現在163人である。

（棋士になるには）

棋士になるためには、将棋プロの養成機関である奨励会を卒業しなければならない。入会するには、町の道場で4、5段程度の実力が必要といわれている。入会后、級位、段位を上げ、最終関門である3段リーグを満26才までに卒業できれば、晴れてプロ4段、すなわち棋士の資格を得ることができる。3段リーグには、本年9月現在で37人が在籍しているが、いずれも、地域で抜群の実力を誇る俊秀であり、卒業できるのは年4人に限られているので、ここを抜け出すことは非常に難しい。

3段リーグを26才までに卒業できなかった人は棋士になる道を断たれる。ただ、最



近、豊かな才能がありながら年齢制限の壁に阻まれて棋士になれなかった人や女流棋士（奨励会とは別に女流棋士育成ルートがある。）のためにプロ編入試験が設けられた。その試験は奨励会を卒業するより難しく、これまでに2人しか恩典に浴していない。大変な狭き門ではあるが、敗者に再チャレンジの機会を提供する心ある制度改革であったと思う。

（棋士になったら）

大まかにいえば、棋士の形式的な位置付けとしては、段位、クラス、タイトルの3つの面がある。段位は4段から9段まであり、勝ち数などによって昇段する。クラスはA級以下5つあり、毎年成績によって昇降級し、A級で最も成績の良い棋士が名人に挑戦する。タイトルは現在、名人を含め竜王、王将など計8個ある。このほか各種の棋戦もある。棋士はこれらクラスでのリーグ戦やタイトル戦などを戦うのが仕事だが、勝敗が収入に直結する厳しい世界である。

（棋士の思考形態）

棋士の才能、特に記憶力や思考力を示すエピソードには事欠かない。例えば、升田幸三実力制第4代名人は、子供のころ、何十羽もの雀が電線に停まっているのを一瞥して目を閉じ、網膜に写った雀を数えて、その数を言い当てたという。また、トッププロは一睨み2、30手、読みはその10倍といわれるし、大概の棋士は目隠しをして将棋を指すことができる。

そのような棋士が将棋を指す時、頭の中ではどんなことが起きているのだろうか。この間に対し、羽生永世七冠は要旨次のように話している。「まず直感を使う。将棋は一つの局面で平均80通りの指し手があるが、これまでの経験から直感で急所、要点と思われる2、3手に絞る。直感といってもヤマ勘ではなく、いわば経験や学習の集大成が瞬間的に表れたものだ。次に読みに入り、未来をシミュレーションする。ロジックだけで10手先を読もうとすると、3の10乗の6万通りになり「数の爆発」になる（ので、ある程度で読みを切り上げる。）。そのため実戦では、予想していない手を指されて読み直すことが多い。三番目に大局観を使う。最初から現在までの流れを総括し、先の戦略を考える。」（「人間の未来 AIの未来」山中伸弥・羽生善治、講談社）

直感と読みは個々の駒の動かし方の問題、大局観は大きい戦略の問題で、両々相まって納得のいく手を指すことができるというわけである。個別の対応と大きい方針の両方に常に気を配らなければならないのは、将棋に限らず仕事においても同じことであろう。

（将棋のススメ）

プロの世界は厳しいが、趣味としての将棋は気楽である。何よりも、ルールが適度に複雑で、あれこれと指し手を考える過程が楽しく、相手の出方を予想して決断の一手を指す時は、スリル満点の醍醐味がある。だから、勝っても負けても、それなりに面白い。最近では、道場に行かなくても、インターネットの無料の将棋サイトでいつでも気軽に対局を楽しめるようになっている。

道具立ても興味深い。最高級の物は本榧（かや）の将棋盤と本黄楊（つげ）の将棋駒で、この駒を本榧の将棋盤にピシリと打ち付けた時の乾いた快音、快感はたまらない。高価な榧材でなく普及品の杉の盤でも十分にきれいな音が出る。

近年、IT技術が急速に進化し、人間の知的活動の一部を代替するというAI（人工知能）が出現した。囲碁や将棋の世界でもトッププロがAIに負けるようになった。2045年にはAIが人類の知能を超える（シンギュラリティー）との仮説も出されている。それを巡っては侃々諤々の議論があるが、自然科学のみならず、人間の活動のあらゆる分野にAIが浸透し、仕事でも日常生活でも、これまで人間が自分で考え、判断してきたことをAIに判断させることのできる場面が増えていくことは間違いないであろう。しかし、その方が楽だからといって、何でもAI任せにして自分で考えることを怠ると、人間はAIの判断内容に疑問を抱くことができなくなり、AIに隷従してしまいそうな気がする。AIには心がない。少なくとも近い将来まではそうであろう。そのAIに人間が隷従するとすれば恐ろしいことではないか。そのような事態を招かないためには、人間が自分で考え、判断する習慣を堅持することが必要である。それには将棋という趣味は大いに役に立つと思う。

また、棋士は、人生訓としても含蓄のある多くの名言を残している。例えば、受け将棋の名手であった大山康晴第15世名人の「助からないと思っても、助かっている。」というのはいかがであろうか。

我田引水ながら、このように将棋の世界は魅力に溢れている。読者の皆さんには、この際、将棋を趣味の一つに加えられることをお勧めしたい。若い方なら、基本さえ理解すれば、ごく短期間で有段者の域にまで上達できるであろう。

最後に、将棋の効用をもう一つ。ある脳学者よれば、将棋と囲碁は脳の活性化、いわゆるボケ防止に役立つらしい。これは壮年以上の方への助言である。