

2000 年度講演会対策勉強会レジュメ vol.1

『羽生 21 世紀の将棋』

言語化をめぐる 羽生と保坂が目指すもの

光村圭一郎

2000.10.31

0.はじめに

本プレゼンは保坂和志の『羽生 21 世紀の将棋』（朝日出版社、1997）をもとに行う。

本書は、将棋棋士の羽生善治について書かれたものであり、羽生の将棋 / 将棋観を通じて、羽生の目指す将棋の方向性を明らかにしている。本稿では、本書の構成に従う。まず 1 章で将棋の説明を、2 章で羽生登場以前の棋士と将棋を振り返る。4、5 章では『羽生』の内容から羽生の将棋と、コンピュータの問題をまとめ、6 章で羽生と保坂の関係について説明する。

1.将棋とは

縦 × 横 = 9 × 9 マス = 81 マスの盤上で行われるゲーム。それぞれ 20 個の駒で戦い、相手方の玉（王）を詰めば勝ち。日本の他に、中国、韓国などでも行われているが、それぞれルールが違う。

2.羽生以前

羽生は、将棋界の常識を覆す棋士だ、と言われている。それでは、羽生以前の棋士とはどのような将棋を指したのか。

羽生以前の名棋士たち

升田幸三 実力制第四代名人

大山康晴 十五世名人

中原誠 永世十段

米長邦雄 永世棋聖

谷川浩司 九段

これらの棋士に共通するのが「棋風」を持っていること。

升田 攻め将棋

大山 受け将棋

中原 自然流

米長 泥沼流、さわやか流

谷川 前進流、光速流

こういった棋風は、その棋士の人間性を表すものとして捉えられ、また、メディアもその様に報じた。

「非常に大雑把な図式で言うなら、棋士の伝統をきちんと受け継ぎ、それを美学と心得た最後の一流棋士が谷川浩司で、（後略）」

上述の「棋風」の問題を踏まえた上で、それでは、保坂が引用のように評価する谷川浩司に焦点を当て、「羽生以前の将棋」をまとめてみよう。谷川が終盤に繰り出す「光速の寄せ」が、谷川の最大の特徴。予想もつかない局面から怒濤の寄せを繰り出し、相手玉を確実に討ち取る。光速の寄せは、正確かつ深い読みによって支えられている。相手の読みを上回り、相手よりも独創的であること、これが谷川の寄せの原点である。谷川にとっての終盤とは、詰みの形から「逆算」しうる、計算可能な局面なのである。

いささか唐突という感もあるが、ここではとりあえず、羽生以前の将棋を<人間中心の将棋>としておく。

3.羽生善治（はぶ・よしはる）

1970年9月27日生まれの30歳。82年、第7回小学生名人戦優勝。二上達也九段に六級で弟子入りする。85年、四段に昇格し、中学生でプロデビュー。89年、島朗を破り、竜王位につく。96年、王将戦にて谷川浩司を破り、将棋界全タイトル（竜王、名人、棋王、棋聖、王将、王座、王位）を制覇する。七冠王は史上初。

10月3日現在、平成12年度三冠王（対局数、勝利数、勝率）。五冠王（棋王、棋聖、王位、王座、王将）。現在、藤井猛竜王と竜王戦を戦っている。

4.羽生の将棋

羽生の将棋の特徴を、箇条書きにまとめると以下の様になる。

- ・棋風がない。
- ・将棋の常識に捕らわれない。
- ・自分の読みが、対局相手の読みを上回るであろうとは、決して考えない。
- ・終盤を逆転可能なものとは捉えていない。

棋風がない

羽生にとって棋風とは、自由な発想を妨げるものでしかない。棋風にとらわれず「最善手」を指し続ける、これが羽生の将棋の基本であり、最も重要な点である。では、棋風にとらわれず、羽生はどのようにして最善手を指し続けるのか。

羽生にとって、最善手とは考え出すものではなく、見つけ出すものである。羽生は、将棋の一局は大きな法則のようなものによって支配されている、と考える。だから最善手を指すこととは、将棋の法則の中に眠っている一手を、見つけ出すことなのである。羽生にとっての将棋とは、対局者同士が最善手を探り合いながら、進めていくものなのである。この「最善手」が、羽生の将棋をつかむキーワードになる。

最善手ということを考えたとき、「棋風」は棋士にとって不必要となる。最善手を探し出すという時に、自分のスタイルなどは必要ない。むしろ、

棋風に縛られてしまうことで、思考の自由さが失われてしまう。だから、羽生は棋風を持っていないし、必要ともしていない。また、メディアも羽生に棋風を与えることができていない。

将棋の常識に捕らわれない

将棋には定跡というものがある。定跡研究はかなり以前から行われてきており、かなり進んでいる。また、将棋の一手というのは、複数の手と組み合わせでできており、一つのパターンになっている。プロの棋士は短い時間で膨大な数の手を読む。これは定跡研究が進んだ結果、「読まなくてもいい手」というものが棋士の頭の中に完成されているので、必要な手だけを深く読むことができるから、可能な業なのである。

しかし、この定跡化された読みが、時として「読み抜け」を誘う。定跡が頭の中に強くあるため、意外な一手に気がつかない、広く盤面を見ることができない。将棋に精通しているが故の過ちである。

しかし羽生は、この読み抜けが圧倒的に少ない。羽生が常識にとらわれず、将棋の根本を見つめ直している証拠である。

終盤を逆転可能なものとは捉えていない

「最善手を『探し出す』」=「将棋は法則に支配される」という視点から、終盤が逆算可能な局面である、という発想も

持っていないことがわかる。終盤は一つの収束に向かっていく、自然な流れの局面なのだ。

自分の読みが、対局相手の読みを上回るであろうとは、決して考えない羽生の基本的な姿勢は「最善手を探し出す」である。だから羽生が上のように考えるとき、羽生の読みの中ではそれぞれが最善手を探し合うという形で、対局が進んでいく。羽生の自戦記を読むと、この読みの過程が明らかになる。自分の読みが上回るとは決して考えず、常に最善手を求めて深く深く考え続ける。それが羽生の対局中の思考なのである。

以上の点を踏まえて羽生の将棋をまとめると、<脱・人間中心の将棋>と
言うことができるだろう。将棋の法則に従って、眠っているはずの最善手
を探し出し、それを突き詰めていく。その結果見えてくるものは「将棋の
結論」であり、それが羽生の求めているものなのである。

5.コンピュータと将棋

将棋は記憶力と計算力で、人間の頭脳を圧倒する。そして現在、コンピ
ュータによる将棋は、この2点を軸に開発されている。これは将棋に限った
ことではなく、チェスや囲碁などの世界でも行われている。

現在、コンピュータによる将棋のレベルは、アマチュア5級程度だと言わ
れている。なぜ記憶力や計算力で圧倒的に優位なはずのコンピュータが、
将棋では人間に勝つことができないのか。

当然の事ながら、コンピュータのプログラムは、人間によってなされてい
る。そのプログラムは「言語」によってなされる。人間は、自分が言語化
できている将棋の要素のみを、コンピュータに教えている。しかし将棋に
は「言語化」できていない部分がまだ多く残されている。例えば大局観な
どだ。大局観とは、形成判断のことである。将棋の形成判断は単純に、駒
得や手数得で数えられるものではない。様々な要素が混在している。故
に、言語化できないのだ。

羽生は、この大局観を言語化しようとする。将棋の要素を言語化してコン
ピュータに教えるということは、それを他の人々(一般の人々)と共有す
ることができる、ということである。羽生は将棋を言語化し、一般の人々
と共有し、そうすることで自らの思考を高めようと、そして最終的には「将
棋の結論」に近づいていこうとするのである。

「『カン』『感覚』『直観』『洞察力』と呼んできたものを、完全とはい
かなくても最大限に言語化して思考のプロセスに意識的に組み込むこと
は、結果として、論理と考えられているものの幅を広げたり、その形態を
増やしたりすることにつながるだろう。」

6.羽生と保坂

保坂は、羽生の目指しているものが「将棋の言語化」である、と言う。「ことばで言い得ぬもの」を言語化すること。これは保坂にも通じる姿勢である。

「(文学は)言語化の領域を広げるために存在してきたジャンルのはずで(後略)」

また、羽生が人間中心の将棋から脱却しようとするのは、言語における「人間中心性」に対する疑義を提示する、現代の言語観(もちろん保坂の言語観)とも通じるものである。

「人間は徹頭徹尾、言語によって人間になっている(きっとラカンもそう言っている)」

「言葉は人間が作り出したものではなく、言葉があるからこそ、人間は話すこともできるのだし、考えることもできる。世界があって言葉がそれに名前を付けたのではなく、言葉があるから世界が<世界>としてはじめて人間にとって意味を持つようになった」

「言語化」 保坂が羽生に対して抱いた興味は、ここを出発点としているのであろう。

【参考文献】

『羽生 21世紀の将棋』保坂和志、朝日出版社、1997

『アウトブリード』保坂和志、朝日出版社、1998

日本将棋連盟ホームページ <http://www.shogi.or.jp/sindex.htm>

朝日新聞記事検索データベース

こうむら・けいいちろう (1979 -) 「疲れた」が口癖の大学生。最近ダイエットをしているのだが、生来の根気のなさや節操のなさで、なかなか持続しない。ダイエットの最終手段であり、自らの得意技でもある「水泳」に全てを賭けようと思うのだが、まず人前で水着を着られる体にならなくてはならない、とジレンマに苦しむ毎日である。

王将(玉)、飛車、角、金、銀、桂馬、香車、歩の各種。動かし方を知りたい人は、質問してください。

ますだ・こうぞう (1918 -91) 1952年、第一期王位戦で木村義雄名人・王将との対局を拒否した「陣屋事件」で有名。57年当時の全タイトル(名人、王将、王位)を制覇し、史上初の三冠に輝く。79年引退。88年「実力制第四代名人」の照合を日本将棋連盟から送られた。著書に『名人に香車を引いた男』などがある。

1935年、十三世名人・関根金次郎によって実力名人制が導入され、以来升田以前に、木村義雄、塚田正夫、大山康晴の3人が名人位についている。升田は実力制導入以来4人目の名人。升田は名人位を通算二期保持したのみのため、永世名人を名乗ることができず、日本将棋連盟は「実力制第四代名人」の称号を特別に送ることにした。実力制名人の資格は(1)現役を引退した棋士(2)70歳以上(3)3期以上、もしくは抜群の成績で名人を2期つとめている。

おおやま・やすはる (1923 -92) 1952年、木村義雄名人を破って実力制3人目の名人に。升田幸三に名人位を追われ、一時無冠となるも、60年には史上初の四冠王、62年には五冠王。以来、名人位を通算18期(13連覇を含む)保持する。その他のタイトルは、王将20、十段14、王位12、棋聖16。優勝回数は124回と前人未達の記録を持つ。著書に『人生に勝つ』『勝負五十年』などがある。

なかはら・まこと (1947 -) 1970 年、13 連覇中だった大山康晴を破って、24 歳で名人位についた (史上最年少)。名人位は通算 15 期で、十六世名人の資格を持つ。

よねなが・くにお (1943 -) 中原誠の最大のライバル。中原とは度々タイトル戦でしのぎを削った。1993 年、中原を 7 度目の挑戦で破り、念願の名人位を獲得。49 歳 11 ヶ月での初就位は、史上最高齢。その会見の席上、記者陣の前で自宅に電話をかけ、夫人に「おい、帰ったら×××しような！！」と叫んだことはあまりに有名。現在はフリークラス棋士として活動中。著書に『人間における勝負の研究』『人生一手の違い』など。

たにがわ・こうじ (1962 -) 1983 年、加藤一二三名人を破り、21 歳という史上最年少で名人を獲得。91 年には四冠王となるが、現在は羽生に棋聖位を奪われ、無冠。趣味は音楽、ビリヤード。著書に『疾風谷川将棋』『ちょっと早いけど僕の自叙伝です』など。

ふたかみ・たつや (1932 -) 1956 年、八段昇進。入門から八段までのスピード昇進記録を達成。62 年、大山康晴王将を下して、初タイトル。その後、棋聖を通算 4 期つとめた。現在は日本将棋連盟会長。詰み将棋の作者としても著名。

しま・あきら (1963 -) 1988 年、米長邦雄を破って、初代竜王。パソコンを使った将棋研究の第一世代で、奨励会 (棋士養成機関) 時代の羽生などとともに、定跡研究などを行った。現在、八段。

ふじい・たけし (1991 -) 彗星のごとく現れた、将棋界の異端児。「藤井システム」と呼ばれる、四間飛車戦法の名手。藤井システムは、王の囲いを後回しにしてでも、隙あらば敵陣に襲いかかる積極的な戦法。1998 年、羽生竜王を破り、初タイトル。99 年も防衛に成功し 2 連覇中。