

将棋指す 万人する将棋といふものを、我もしてみむとて、するなり...

《将棋の思い出》



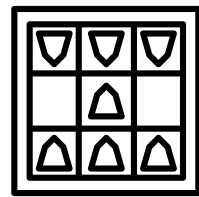
将棋には少し苦い思い出がある。
私の祖父は晩年80歳を超えて、足腰が衰えていたものの頭はしっかりしており、近所に住む甥っ子との対局を楽しみにしていた。
孫の私も、「祖父の趣味に合わせたい」「残り少ないであろう一緒の時間を共有したい」という思いから、将棋を覚えようと図書館で本を借りてみたものの、種類ごとに違う動きをする駒のルールが覚えられずに挫折してしまった。そのまま祖父との対局は叶わず、私はずっと将棋に対して悔いが残っていた。
しかし、それから10年余り経った今、再び将棋にチャレンジしてみることにした。



《発見ときっかけ》



きっかけは子供向けに作られた、動きのルールが「矢印」で表示されている駒の存在を知ったからである。この駒は、種類別に動く方向が分かりやすく赤字で書かれており、ルールを覚えることができなかつた私にぴったりのものであった。
「これで覚えなくても済む！」もちろん、覚えるに越したことはないのだが...
あとは対局に集中するだけで良いので楽である。
家族とこの駒を使って対局してみたところ難なく駒を進めることができ、将棋を楽しむことができた。この駒の存在を祖父が生きているうちに知りたかったが仕方ない。
それ以来我が家ではしばらく「将棋ブーム」が続いている。

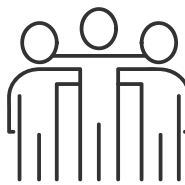


《「持ち駒」の面白さ》



将棋では、相手から奪った駒を自分の「持ち駒」として攻めることができる。この「持ち駒」について、興味深い話があるので紹介したい。

大正8年生まれで昭和32年に名人位を獲得し、史上初の三冠達成棋士となった升田幸三氏が自伝で、戦後「武道」を危険視したGHQが将棋にも嫌疑をかけた為、呼び出された逸話を語っている。



「チェスと違って、日本の将棋は、取った相手の駒を自分の兵隊として使用する。これは捕虜の虐待であり、人道に反するものではないか」と言うGHQの問いに対し、升田名人は「冗談をいわれては困る。チェスで取った駒をつかわんのこそ、捕虜の虐殺である。そこへ行くと日本の将棋は、捕虜も虐待も虐殺もない。つねに全部の駒で生きておる。これは能力を尊重し、それぞれに働き場所を与えようという思想である。しかも、敵から味方に移ってきても、金は金、飛車なら飛車と元の官位のままで仕事をさせる。これこそ本当の民主主義ではないか。」と啖呵を切ったのである。

(升田幸三著、『名人に香車を引いた男：升田幸三自伝』中央公論新社，2003，223-8p)

この逸話を知ってからは「持ち駒」が増えるたびに「仲間が増える」意識が芽生え、「日本的なルール」と意識する様になった。

《将棋とAI》



NHK将棋中継にもAI予測が表示される昨今。将棋対局ソフトで力をつけるという方法もあるようだ。

「AIソフトが次の一手を予測しているがなぜそうなるのだろうか??」

「AIソフトは劣勢という評価を下しているが、果たして覆すことができるのだろうか??」

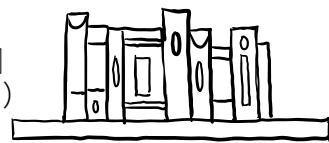
このテーマに関しては、本学図書館の蔵書をぜひ読んで頂きたい。

『人工知能はどのようにして「名人」を超えたのか?』

最強の将棋AIポナンザの開発者が教える機械学習・深層学習・強化学習の本質

山本一成著・ダイヤモンド社，2017 (日進所蔵)

『人間の未来AIの未来』山中伸弥，羽生善治著・講談社，2018 (楠元所蔵)



(女流司書S)