

お早うございます。本日は脳の世紀シンポジウムにお招きをいただき誠にありがとうございます。普段、私はずっと黙って考えていることの繰り返しです。残るのは、棋譜といって将棋の駒が動いてどんな一局になったかという記録だけです。今日はせっかくこのような栄えある場所でお話をさせていただく機会に恵まれましたので、対局をしているときにどんなことを考え、どのように思っているのかをお話ししていきたいと思っています。

### 対局は暗中模索のなかで進む

最初に、よく勘違いされて、「将棋のプロは何百手も何千手も先のことが読める。全部先のことがお見通しで、そのなかで手を選んでいる」と思われがちです。実際はそんなことはありません。将棋にはほんとうにすごい数の可能性があります。百手とか千手ほど読めても、それは全体からみればほんのわずかというか、ひとかけらです。これも将棋のプロ同士で話をしたことがあるのですが、実際の十手先の局面を予想することは簡単ではありません。十手先というのは、お互いに五回ずつ何らかの選択をする繰り返しで、十手たった局面は、自分自身が予想していなかった局面になっていることがほとんどです。必ず予想外のこと、思ってもみなかったことが起こり、それに対応することになります。少し前に「想定内」とか「想定外」といった言葉が流行りましたが、想定外のこと必ず起こって、そこでどのように対応していくかと

いうことの繰り返しです。ずっと先のことが常に読めていたり、見えているわけではありません。暗中模索というか五里霧中というかよくわかりませんが、なんとなくこっちはいいんじゃないかなということの繰り返しで対局は進んでいます。

### 局面が進むとともにマイナスの選択肢がふえる

将棋にはゲームとしての一つの特徴があります。マイナスの選択肢が多いということです。これは囲碁などと一番違う点です。たとえば、囲碁では、プラス三十目の手、プラス二十目の手、

プラス十目の手があつて、そのなかで一番数の多いプラス三十目の手が一番よい手となります。しかし、将棋は最初のうちは指す手の可能性が多くありますが、局面が煮詰まってくると、マイナスの選択肢、パスしたほうがよい局面が増えてきます。

どうしてかという、当然お互い二十枚ずつの駒で対局するので、全体として、互いによい形、理想の形、思い描いていた構想の形を目指します。一枚一枚の駒を一番よい場所に動かしていくわけです。たとえば、王将だったら、周りに金将とか銀将とかがたくさんある場所に動かしていきますし、飛車とか角



行というすぐく強くて活動性の高い駒は、自由に動けるような場所に動かしていきます。ベストの場所に駒をどんどん動かしていくと、ルール上、平均八十通りほど可能性があるとわかれていますが、実際に局面が煮詰まって中盤戦以降になると、すべての駒はベストの場所にいるので、プラスの手は見つからないというか、見つけにくい状況になることが非常に多くあります。

### 長考しているときの心理状態

たとえば、三十分とか一時間とか長考しているときには二つの場合があります。ほんとうにやる手がない、「手がない」とよくいいますが、プラスになる選択肢が見つからない場合と、迷っている場合です。ですから、二時間とか三時間考えればよい手が指せるかというとき、必ずしもそうではありません。今までの対局でも、三十分くらい考えると、たとえば、Aという選択肢だと五手先、十手先はこんな感じになるかなという予想したいなものができ、Bという選択肢ではこういう局面になりそうだったことはわかりますが、最終的にどちらを選択すればよいのか踏ん切りがつかないで迷ったり、ためらってしまうケースが多くなります。

これもよくあるケースですが、たとえば、一時間とか二時間とか考えていると、費やした時間がもつたいたないので、それを指してしまうこともありませぬ。この変化をこれだけ一生懸命

考えたのだから、これを捨てて別の手を考えるのはもつたいたないと思うときもあります。

ですから、たくさん覚えていられるとか、たくさんの手を短い時間で読めるということより、見切れるかどうか調子のバロメータとして非常に大きくなります。はつきり答えがでたり、はつきりわかる局面ならよいのですが、そうではない局面も多いので、こっちのほうがなんとなくいいんじゃないか、ここはこのように進めようって割り切れるときが、非常に調子のよいときになります。

### 大事な棋譜は盤と駒を使って覚える

今度、将棋の記憶とかデータといったことについてもう少し話をしてみたいと思います。

今でも年間二千局ほど公式戦が指されていますし、私自身も二千局以上対局してきました。じゃあ全部覚えていくかといわれたら全然覚えていません。ただ、不思議なことに、一つの局面を見せられて、これは過去に自分が指したことがある将棋かどうかはわかります。たとえば、文章を読んで、自分が書いた文章かどうか分かることとよく似ています。

最近ではデータベースとかが発達しています。私もパソコンなどを使ってみますが、速いときだと一局一分ぐらいで早送りですと見られます。このやり方は一時間くらいすると忘れていくことが非常に多い。ですから、大事な棋譜だから後々まで覚えておこうと思ったときに