

形造りかたちづく—日本将棋における敗者の美学

尾本 惠市

—
私の楽しみの一つは将棋である。もっとも、このごろは集中力低下のため、指すより観戦が主である。日文研に在職していた二〇年前、嵐山在住の木村義徳プロ九段を訪ねては「飛車落ち」で教えていただいた。飛車一枚のハンデだがこれが難物で、もしプロ高段者に勝てばアマ四く五段の実力者といわれる。一〇局近く挑戦してやっと勝つことができ、日本将棋連盟から五段位をいただいた。

同氏は、昭和前半に将棋界の頂点に立った木村義雄一四世名人の三男で、早稲田大学在学中にアマ名人となり、特例でプロ棋士になるやA級（最高級）に駆けあがった異例の経歴の持ち主である。『弱いのが強いのに勝つ法—勝負の理論』（日本将棋連盟、一九八〇）や日本将棋のルーツを推定した『持ち駒使用の謎』（二〇〇一）などの著書がある。

その機縁もあり、平成九年度から日文研共同研究「将棋の戦略と日本文化」を実施した。ここでは、木村氏をはじめプロ棋士や将棋を愛好する学者（例えば、元物理学会長の伊達宗行氏）など、文・理を問わず多様な方々に集まっていただき、将棋という日本文化を歴史から娯楽、さらに勝負論から人工知能にいたる広範な切り口で分析した。二年間続けた研究会から『日本文化としての将棋』（三元社、二〇〇二）が生まれた。

それまで、大学等の学際的研究プロジェクトとして将棋が選ばれたことはなく、また将棋が代表的な日本文化であるとの理論づけもなされてこなかった。そこで私は、日本文化の条件として「伝統性」「獨創性」「大衆性」の三点をあげ、将棋はこれらを完全に満たしていることを示した。

まず伝統性であるが、清水康二氏の奈良市興福寺境内での考古学調査によって、将棋駒の原型が平安時代末期の天喜六年（一〇五八）にすでに存在していて、ルールも現在とほぼ同じであったことが判明している。おそらく将棋は、僧侶の手慰みとして発達した。一方、貴族社会の記録に将棋が全く出てこないことは、囲碁との大きな違いである。なぜであろうか。

将棋の原型がいつ頃、どのようなルートで日本に渡来したのか、私は日本人の起源を研究する人類学者として大いに興味をもっている。いずれにせよ、将棋は日本で少なくとも一〇〇〇年近い伝統をもつ古い文化である。

次に獨創性（ユニークさ）はどうであろうか。広くチェス・ゲームと総称される盤上遊戯には古代インドの二人制チャトランガ、ヨーロッパのチェス、ペルシャのシャトランジ、タイのマックルック、中国の象棋（シャンチー）、朝鮮半島のチャンギ、モンゴルのシャタルなどがあるが、ルール上、日本将棋だけのユニークな特徴がある。それは、「持ち駒」の存在である。他のチェス・ゲームでは、駒の取り捨てによって、戦うにつれ駒数が減ってゆく。しかし、将棋では、相手の駒を取って「持ち駒」として再使用する。戦争に例えてみれば、一般のチェス・ゲームでは相手方をほぼ全員殺せば勝ちであるのに、日本の将棋だけは捕虜を一切差別せず、味方につけて戦う。

戦後まもなく、GHQが将棋を戦争のモデルで軍国主義をあおるものと疑い、著名なプロ棋

士の升田幸三名人を呼んで質したことがある。すると升田は、「タバコを一本くれ」といい、深々と吸ってからおもむろに「貴公らのチェスでは、敵を片端から殺してゆく。しかし、将棋は違う。相手の兵を殺すのではなく捕らえ、しかも奴隷にするどころか一切差別せずに自軍の一員として戦ってもらう。どちらが平和的なゲームか。」と答えた。将棋が禁止されずに残されたのは、このことによるともいわれる。

情報論的にも、将棋は優れたゲームといえよう。チェスでは戦いが進むうちに情報量（指し手の可能性）がどんどん減少してゆき、引き分けが多くなる。将棋では反対に、戦いの過程で情報量は増大してゆき、引き分けはまれである。欧米の著名なチェス・プレーヤーの中にも、この点で日本将棋をあらゆるチェス・ゲームの中で最も進歩していると認める者もいる。

三番目の「大衆性」については、わが国の将棋人口の多さを挙げることができる。昭和五一年にNHKが行った調査によれば、一五歳以上の日本人で将棋を趣味とする者（駒の動かし方を知っている者も含む）は一六・四パーセントで、これは囲碁の場合の九・六パーセントをはるかに凌駕する。木村氏によれば、囲碁と比べて一般に将棋の道具が安価であるからだという。

二

実は、日本の伝統文化としての将棋には今一つの興味深い特徴がある。それは、標題にあげた「形造り」という行為に象徴されるもので、日本文化の一つの側面にある「勝負と礼儀、または美意識」に関係する。

将棋は、数学でいえば「代数」より「幾何」に近く、九×九＝八一の升目をもつ盤面に、性能を異にする八種四〇枚の駒が様々な形で並び、協力して動きながら、最後に相手の玉（もと

もとは王ではない)を詰める(逃げられなくする)ゲームである。つまり、盤上の駒の配置が「形」であり、それによって、対局者は自分が有利か不利かを判断する。この形勢判断の決め手が「大局観」といわれる能力で、これが勝負の最大の決め手となる。

将棋は非常に複雑なゲームで、有利と思えても実はそうでないことが多く、不利と思える局面を逆転して勝つことも可能である。しかし、プロ棋士や、アマでも相当の高段者で将棋に美学を求める者は、決定的に不利になったと感じたとき、そこで「形造り」を行うのである。つまり、負けて駒を投ずるときの最終局面の形が美しくなるように作為する。

美しくない終わり方とはどんなものか。負けと判っているのに、いたずらに長引かせるために玉が逃げ回る、または自殺行為にはしる。まだ逆転の可能性があるのでに気づかず投げてしまふ、などである。逆に、大差で負けそうな将棋でも、最終的に「一手違い」、つまり、相手がうっかりすれば逆転する形にすれば、実力が同等で美しいと認定される。

東京の暁星小学校に安次嶺隆幸あじみねたかゆきという先生がいる。彼は、将棋が教育に役立つとの信念で、希望者に課外授業を行っている。一度見学に行つて驚いた。生徒たちは将棋盤を挟んで対局していたが、私が行くとさっと立って挨拶するではないか。しかも、彼らの眼はキラキラと光っている。

安次嶺先生の教育は、将棋の技術だけでなく、「礼に始まり、礼に終わる」精神を教える。しかも、感心したのは、将棋は勝つだけでなく、「かっこよく負ける」ことも大事だと教えることであつた。負けることにも価値がある、と教えるのが将棋である。私も、「学校で将棋を教えよ」と言っている。

将棋は武士道と通ずるところがある。鍛錬によって技術を磨き勝負に勝つのが目標だが、徹

底した自己責任によって、醜い負け方をしないよう努める。武士道と軍国主義を同一視するのは、見当違いである。先の大戦の責任は武士道ではなく、無能なリーダーたちの行為にあった。木村義雄一四世名人によれば、彼らの誤った「大局観」が敗戦を招いた。

三

西洋起源のスポーツでは、勝者がガッツポーズをとり歓声を受ける一方、敗者は悔しさに顔をゆがめながら消えてゆく。情報論的にいえば、勝者と敗者とは1と0の関係にある。しかし、日本の武道や将棋の場合は全く違い、勝者はおごらず、敗者も悪びれるところがない。

私は、毎週日曜日のNHK教育テレビの将棋対局を観ることにしている。プロ棋士の対局態度でいつも感心するのは、その姿勢のよさである。和服に身をつつみ、正座をし、背筋をまっすぐに伸ばす。対局中、ほとんど同じ姿勢を崩さず、表情も変わらない。この姿勢が思考力を助けるのかもしれないが、日本文化の特徴としての形に関する美意識もあろう。

対局を始めるとき、上位者と下位者の区別はなく、二人は同時に深く一礼し「お願い합니다」という。面白いのは、勝負がついたときである。負けの方が「負けました」とか「ありません」と言って頭を下げると、勝った方は困ったような表情で同じように頭を下げ、両者はしばらく無言で盤面を見つめ合う。傍目には、どちらが勝ったのかわからない。

チェスや囲碁でもたぶん同じだろうが、将棋では、勝敗にいたった過程、つまり作戦や戦い方、正確さや見損じがなかったかなどを、勝者と敗者が一緒になって検討する。いわゆる「感想戦」である。これは、プロ棋士だけでなく、アマチュアでも有段者では当たり前のこととして行われている。

一般の人にとっては、将棋は単なる娯楽だから、面倒なことを言わずに単に「勝った」「負けた」でよい。しかし、日本文化論として将棋を見ると、それは「勝負事」には違いないが、単なる勝ち負けを争うだけの世界ではない。二人の人間の知的コミュニケーションとして、互いに相手への敬意をもちつつ、協力して一つの作品を造る。勝者と敗者は共に価値がある。米長邦雄永世棋聖には、『共に勝つ』と題する著書がある。

なぜ形造りなどということをするのか。一局の将棋は「棋譜」という形で記録が残され、誰でも見ることが出来る。棋譜を見れば、対局者の能力と将棋に対する美的感覚がわかる。

かつて、米長氏と「勝負する知―将棋と学問」という対談をしたことがある。彼の三人の兄はみな東大に行ったが、彼だけは「兄貴たちは馬鹿だから東大へ行った」と言ったことは良く知られている。初対面するとき、私は「馬鹿なので東大に三〇年もいました」と挨拶した。升田幸三人人は「たどりきて、いまだ山麓」との名句を残しているが、学問でも同じである。

学者の残す論文や著書は将棋の棋譜と同じで、永遠に残り、批判の対象となる。人生の残り少なくなった私は、自分の学者人生はどうやら「負け将棋」だと感じている（教え子たちには申し訳ないが）。そろそろ、形造りに入らねば、と思う今日このごろである。

（国際日本文化研究センター名誉教授）