

将棋棋士

羽生善治

Yoshiharu Habu

小宇宙のように深くて広い、ハーマスの盤上での戦い——将棋棋士・羽生善治氏は一五歳でプロデビューしてから数々の大記録を打ち立て、四五歳になった今でもトップに君臨し続けている。緊迫した勝負のさなか、どのように思考をめぐらし、最善手を選択するのか。進化するコンピュータ将棋に對し、どう向き合つか。勝ち続ける羽生氏の強さの原点、頂点を極めても飾らない人柄が垣間見えるインタビューとなった。

「この一手」を決断する思考のプロセス

「信用」があれば、勝負に有利に働く

——羽生さんは一五歳のデビュー

ーから破竹の勢いで勝ち進み、二五歳で七冠を制し、四五歳の現在も第一人者の座に君臨されています。俊英ぞろいの棋士の生きる世界とは、どのようなものでしょうか。

羽生 現役のプロ棋士は一六〇人ほどいます。毎年、新人が四人ほど生まれ、それと同じぐらいの棋士が引退するので、全体の人数はあまり変わりません。そのなかで私がよく対戦する相手は一五人から二〇人ぐらいです。とくに、谷川浩司先生（十七世名人）、佐藤康光さん（永世棋聖）、森内俊之さん（十八世名人）の三人とは、公式戦だけでそれぞれ一〇〇局以上指しています。棋士の世界には人事異動も転職もないので、基本的に限られた人たちと何十年も競争している、

というところはありますね。

——かつて大山康晴十五世名人は「棋士は仲間に信用されることが大切だ」とおっしゃったそうですが、「ここで」「信用」とは、どういうことでしょうか。

羽生 棋士の仲間同士の「格付け」みたいなものです。「あいつは強い」という信用があれば、普通なら悪手となる手を指しても、相手のほうが「何か深い考えがあるんじゃないか」と疑心暗鬼になって、勝負に有利に働くことがあります。対局中、棋士は盤を挟んでお互いの考えが全てわかるわけではありません。半分くらいは一致しても、残りは一一致していない部分がある。その一一致していないところでどれだけ相手に信用されているかが、大きな影響を与えるんです。——定跡通りのところでは、棋

士は同じ考えをしているのですか。

羽生 そこは同じですが、定跡やセオリーがない未知の局面でどういう判断や思考をしているのかをお互いに推測しているわけです。そのときに信用されているかどうか、強さを認められているかどうかは非常に大きな要素になりますね。

たとえば、一つの局面で新しいアイデア——「^{あて}新手」が指されたとします。将棋の場面ですから、誰が指しても同じ手なのですが、信用されている棋士が指した場合は真似されるんです。将棋の世界には特許や著作権がないので、誰でも自由に真似ができる。信用のある人が良い手を指せば、すぐにみんなが真似をして、定跡とされていたものが変わったります。一方で、あまり信用のない人の手は、それが新しいアイデアであっても、埋もれてしまうことがあるんです。

——羽生さんが「あつ、間違った」と、指し手でミスをすることはありますか。

羽生 あります。ミスのない将棋というのは非常に難しいですね。私の経験には一局もないと思いますが、将棋はミスをしたら必ず負けるというわけでもありません。こちらのミスが相手のミスを誘発することもあります。正しい選択をしていれば必ず良い結果になるとも限らない。そこはマーケットの動きにも似ていると思いますが、将棋には論理やロジックだけでは割り切れない「機微」みたいなものがあるんです。もちろん、その大前提としてこれまでの体系的な積み上げや思考があるのですが、そこに偶然性がプラスされるといえるか、人には推し量れないものもあるのではないかと気がします。将棋を長くやっている、「わからない」ということがよくわかってくるんです。

直感・読み・大局観を駆使して考える

——ご著書で「棋士は『直感』と『読み』と『大局観』を使いこなしながら対局に臨んでいる」と述べておられます。思考プロセスのなかで、この三つをどのように駆使するのでしょうか。

羽生 最初は「直感」を使います。将棋は、一つの局面で八通りぐらいの可能性があると云われますが、私は最初にパッと見た段階で二つないし三つの選

択肢に絞ります。残りの可能性は、見た瞬間に捨てているということになります。

そこから今度は「読み」に入ります。展開をシミュレーションするように、直感で絞り込んだ選択肢から先へ先へと手を読んでいく。ただ、ここですぐに「数の爆発」という問題にぶつかってしまいます。三つに選択肢を絞ったとしても、その先の可能

性は足し算ではなく、掛け算でどんどん増えていくわけです。二手先を読む場合は三×三ですが、九手読むだけで済みますが、五手先、一〇手先となると、三の五乗とか三の一〇乗という凄いい数になってきます。こうなると、選択肢のどれがいいか判断できない。そこで「大局観」に頼ることになります。

——具体的に手を読むだけでなく、全体を俯瞰したうえで判断する、ということですか。

羽生 そうです。「木を見て森を見ず」という言葉がありますが、大局観はその逆に、森全体を見るように局面を捉えます。そうして、ここでは攻めたらいいのか守ったらいいのか、それともじっとしているほうがいいのかという方向性を決めるのです。

ですから、思考のプロセスとしては、最初に直感で手を絞り、具体的に読んでみる。わからなくなったら、過去から今までの流れを見てきて、方向性がどうなるかと未来を予想する。あるいは、現在から見て未来はこういう形になるんじゃないかと思

い描くのです。そういう大局観に基づいて、仮に「こうやって詰んで勝つんじゃないか」と思ったら、また「読み」に戻り、今ある局面と最後の部分をくっつける作業をします。

——大局観で「読み」のイメージまで浮かんでくることがある

羽生 終盤戦でゴールが近くなると、こういうふうになるんじゃないかとイメージしやすくなると思います。けれども、最初のうちはそこまで見えないので、未来の形を思い描くよりも、一番初めから流れを振り返ったりして、過去から見て次に何をやるかという視点で考えることが多いです。

——棋士の世代によって、「直感」「読み」「大局観」の三つの比重が変わることはありますか。

羽生 若いときは圧倒的に「読み」を中心に考えることが多いと思います。記憶する力、計算する力、反射神経の良さが若いときの強みですから、そこを前面に出して対局に臨みます。しかし年齢を重ねるにつれて、少



はぶ・よしはる ● 1970年、埼玉県生まれ。6歳で将棋を覚える。82年、12歳で二上達也九段に師事し、プロ棋士の養成機関・奨励会に入会。85年、15歳でプロ四段に昇段し、史上三人目の中学生棋士としてデビュー。89年、19歳で初タイトルとなる竜王位を獲得。96年、25歳で王将位を獲得し、名人、竜王、棋聖、王位、王座、棋王と合わせて前人未到の七冠制覇を達成した。2008年には永世名人（十九世名人）の資格を得る。現在、永世棋聖、永世王位、名誉王座、永世棋王、永世王将の永世称号の資格も有する。通算タイトル獲得も94期を数え、歴代トップ。著書に『羽生の頭脳1～10』（日本将棋連盟）、『羽生善治 闘う頭脳』（文春文庫）、『直感力』（PHP新書）、『決断力』『大局観』（ともに角川書店）などがある。

しずつ直感、大局観の比重が高くなっていくのが普通の流れです。直感や大局観を身につけると、「ここは考えなくてもいいな」と思考を省略化できるようになります。「今は攻めるべきだ」ということを論理ではなく、パッと判断できれば、「守る手」は考える必要はありません。感覚的に大きな方向を定めたうえで「読み」の量を落とし、最善の判断に近づくことができるのです。

直感とか大局観のような感覚的なものは経験値が物を言うと思います。経験を積んだ漁師さんは海に出れば、今日は雨が降るとか、このへんに魚が群れているなどと感覚的に捉えませんが、新人にはそれができません。将棋の直感や大局観もこれと同じで、言語化とか数値化とか論理化することができないところは経験値が非常に大きいと思います。

——羽生さんは若くして七冠王となりましたが、すでにその頃から直感も大局観も身につけていたのでしょうか。

羽生 私自身、若い頃の指し方

と現在の指し方は違ってきていると感じています。二〇代で「読み」に思考のかかなりの部分を費やしていたのを減らし、現在は感覚的な判断や方向性を捉えるようになりました。でも七冠を達成したときは、私の個人的な能力というよりも、周囲の圧倒的な後押しみたいなものの力が大きかったと思っています。野球でもサッカーでもホームゲー

「美意識」がない コンピュータ将棋には

——数百年もの歴史がある将棋ですが、今のルールが確立したのはいつ頃でしょうか。

羽生 江戸時代と言われています。その頃の将棋は家元制度が敷かれ、「名人」というのは家元が世襲で受け継いできた称号でした。茶道や華道、歌舞伎などと同じような世界だったんです。近代になって十三世名人の関根金次郎が世襲制を廃止し、「名人」は実力制に移行しました。伝統的な世界のなかでも、将棋は異質な歴史をたどって今日に至っ

ムアドバンテージというのがありますよね。対局場で観客が私を応援してくれるわけではないのですが、あれと同じような感覚がありました。一年間かけて七つのタイトルを獲得していく過程で、大きな流れやうねり、周りの雰囲気に乗っている感じがあって、自力で勝ったという感じはなかったんです。

ています。

——日本だけでなく、アジア各国にも独自の将棋があります。

羽生 古代インドのチャトランガという双六のようなゲームが将棋の起源と言われていますが、それが伝わって、タイ、韓国、中国、モンゴル、ミャンマーなどで独自の将棋となりました。けれども、今では廃れてしまっているものもあるんです。チャトランガはもうほとんど残っていないし、プロの将棋として存在しているのは中国の象棋(シャ

ンチー)と日本だけだと思います。ですから、日本で今日まで将棋がきちんとした形で続いているのは非常にありがたいことだなと思っています。

——現在、将棋人口はどれくらいでしょうか。

羽生 将棋のルールを知っている人は一〇〇〇万人弱と言われます。ただ、実際に将棋を指して勝負するのはハードと言えはハードなので、日本将棋連盟では、将棋を見て楽しむファンも増やそうと力を入れているところなんです。あるいは、子どもに将棋そのものを教えるだけでなく、将棋をつうじて礼儀作法や集中力を身につけてもらったり、将棋を親子のコミュニケーションのツールにでもらうといった、付随的な効果も併せて浸透させたいと試行錯誤しているところなんです。

——近年ではコンピュータ将棋が強くなり、「電王戦」でプロ棋士が負けたこともあります。

羽生 コンピューターの将棋ソフトの歴史を振り返ると、当初はハードの性能向上で強くなり



ました。過去の棋譜など膨大なデータを入力し、計算させたわけです。それに加え、最近では「機械学習」と呼ばれる技術も用いられるようになっていきます。データや計算量を増やすと同時に、コンピューターの判断する力を上げていくということもしているんです。

——コンピューターが自分で判断する力を磨くのですか。

羽生 そうです。棋士は大局観を使って読みを省略するとい

う話をしましたが、コンピューターもそれと似たようなことをしている。一秒間に何千万と計算して考えるうえに、どうやったら無駄な思考を省略できるかというプロセスも学習していて、コンピューターは飛躍的に実力が上がっています。

しかし、コンピューターは人間が持っている美意識みたいなものまで身につけることはできません。たとえば職人さんの動きは無駄がなく、洗練され、綺麗ですよ。将棋の手を指すときも、見たときの美しさとか、そういうものを磨くことが、実力を上げることとイコールに近いんです。でもコンピューターには「この局面が美しい」といった観点はありません。コンピューターは、例えば、飛車と角と銀の三つの駒がこの場所にあるときは勝率がいいとか悪いとか、統計的に判断するだけです。

——コンピューター同士の将棋は、人間とは違うものになりますか。

羽生 ルールは同じでも、内容としては全く違う棋譜ができて

がります。ただ、それを人間が参考にすることもできるわけです。

——羽生さんも影響を受けますか。

羽生 ここ二、三年、かなり影響を受けています。新しい発想とかアイデアをコンピューターが見つめることは、将棋の世界でめずらしくなくなっています。コンピューターは人間の美意識を持っていないけれど、人間の盲点や死角をつく手を指すときがあるんです。人間の思考の保守的なところをついてくるのですが、逆に、コンピューターの思考にも保守的なところがあります。どんなに瞬時に計算量を増やすことができても、二〇手先、三〇手先まで見通すことはできず、ある段階のところでは評価をしなくてはなりません。コンピューターの評価の仕方が限定的なため、長期的なビジョンで「この一手」を見つけてるのは苦手なんです。

——羽生さんが電王戦で対局することになったら、そこを一つの鍵としてお考えになりますか。

羽生 というよりは、プログラムそのものを、いかに限られた時間で解析するか、ということをやることになります。普段の将棋の勉強とは全く違うことをしなければいけませんし、やるとなったら電気代もかかります（笑）。四六時中ずっとデータ解析をすることになるので、電王戦に出た人によると、電力会社から「今月は何をしたのですか？」と不審に思われるほど電気代が跳ね上がるらしいです。

時代とともに将棋の競技としての質が変わりつつあるのは間違いありません。棋士の能力として、創造的なアイデアとか発想が重視されてきましたが、これから求められるのは、コンピューターソフトをいかにうまく活用できるかというスキルです。コンピューターを道具として使いこなす、そこで得たものも自分の実力に反映していくことが、棋士に求められるようになると思います。

——本日は、貴重なお話をどうもありがとうございました。