



ZONK

ZONK

VOL.

7

駒.zone vol.7

将棋短歌

七割未満(七) 清水らくは
～チェックメイト・ミステリー(?)～

フォーチュン・テラー奈々

「避暑地でシャワータイム」の巻 皐倫藍那

ブルペンエースから(上) 野川なこ

リレー将棋と盆踊り ふりごま

エラー (後篇) 清水らくは

コンピュータ将棋の周辺技術 ikkn

この手紙誰の手紙 一通目

ぼくたちの将棋短歌合宿 浮島、こでまり、清水らくは

駒.zoneの作り方(1)

紙の駒.zoneお知らせ

駒.zone作者に7の質問

編集後記

表紙 まるぺけ

将棋短歌

棋譜だけで全てが分かる関係に陥っている二人の幸福

落波

水盆にすべりおちてく洋梨のようにあの子は将棋をさした

浮島

日常におれが疲れて死んだなら海に向かって歩を捨ててくれ

浮島

棋譜ニオケル透明性ノ原理アリ大空を成せきみの将棋だ

浮島

高らかにたてる駒音静寂の盤を挟みて涼やかに響く

茶虎

滝を止め鰻重頼張りチヨコ食べて賛美歌唄うひふみんのうた

茶虎

漆黒に飛び込めなかった青年が置き去りにした紅い銀将

跳馬

消えそうな隣の吐息を聴いたからもう一粘り投げ込んだ駒

跳馬

その駒の乾いた音が切なくて一直線に君に会いたい

しむしむ

少女の涙拾い集めても透明でこぼれ落ちてゆく僕の駒台

しむしむ

オフショアの風に吹かれて盤上にまるで白魚きみの手跳ねる

どつともつと

投了図抱いて隣で眠る君 その鋭さの寝ぐるしき夜

どつともつと

ラムレーズン支部の指導を終え外に出ると、雨が降り始めていた。

この不思議な名前の支部は、その名の通りラムレーズンを愛する人たちが集まって作った支部である。俺の師匠が師範となっているものの、実際には弟子たちが交代で指導に行っている。今日は、ラムレーズンのクッキーを大量に食べた。

「はあ」

思わずため息が漏れた。ここ数日ずっとこうだ。情けない。

バトル・サンクチュアリ二回戦。俺たちはベテランチームとの対戦だった。川崎さんは赤松九段に惜敗。そして俺は古溝八段に、皆川さんは峰塚さんに惨敗した。

準備はしていたのだ。ゲストを一人呼んで、三回研究会を行った。それぞれ対戦相手の棋譜を何度も並べた。

しかし、付け焼刃というのは、あれは本当である。ベテラン先生たちの本気は、こちらの準備など一蹴してしまった。特に峰塚さんの将棋は圧巻だった。皆川さんに何もさせなかった。

ちなみに、関西若手チームは奨励会チームに二勝一敗。上園さんがつつこちゃんに負け、残り二つは順当勝ちした。

優勝はベテランチームでほぼ決まりだろう。こうなれば、関西に負けないことが目標だ。

とはいえ、勝算があるわけではない。俺の相手、若竹四段は好調だし、皆川さんの相手、上園女流初段も公式戦では連勝中である。

普段でも、三割は負ける。けれども、負けてはいけないときというものもある。

いつもの駅に着いた。いつものように電車を下りて、いつものように改札を抜けると、いつもとは違う光景が待っていた。大きなかごを抱え、赤いキャリーバッグによりかかっている、赤い服の女性。コーラの宣伝をする人、ではない。

「辻村」

「皆川さん、どうしたんですか」

そこにいたのは姉弟子であった。目が腫れぼったくて、いつもよりかなり化粧が薄い。

「あのね……家出した」

「え」

いい大人がですか、という言葉は飲みこんだ。皆川さんはずっと実家で暮らしてきて、両親との仲はあまりよくない、と聞いていた気がする。

「勢いで出てきたんだけどね……そんなに行く当てがないというか、そのさ……」

「原因は、将棋のことなんですか」

「まあ、雑誌に負けた記事が載ったことが、最初かな。でもずっと火種はあったの」

「そうですか……今、なんか鳴きました？」

かごの中から、キャン、という声が聞こえてきた。

「あ、ルル」

見た目からしてそうだろうとは思っていたけれど、かごから抱き上げられたのは犬だった。しかもまだ小さい、真っ白な子犬だ。

「最近飼いはじめたんだよね。まあ、これも両親に反対されたんだけど」

雪のようにふわふわとしたルルを持って、皆川さんはますますサンタのようである。

「とりあえずここで立ち話も何ですし、うちに行きましようか」

「いいの？」

「研究会で何回も来てるじゃないですか」

「いや、そういうことじゃなくてさ……あの子がいたりしないの？」

「あの子？」

「この前会ったじゃない、派手なロックの子」

「ああ、沖原さん。いないですよ。なんでいると思ったんですか」

「……そっか」

皆川さんが、少しだけ微笑んだ気がした。ルルも尻尾を振っている。

「あ、ラムレーズンのケーキを貰ったんですよ。食べましよう」

「タイミングいいのね。珍しい」

「調子出て来たじゃないですか」

全然元気になっていないことぐらい、見ていてわかる。それでも、いつものように話してもらえの方が、安心する。俺には、女性を元気づける最善手などわからないのだ。

以前先輩に連れて行ってもらったカフェで、ジンジャーティーを頼んだ。特にそれが好きとか気になったとかではなく、本当にたまたま頼んだのだ。そしたらすごくおいしくて、マスターの女性にどこで手に入れられるのかを聞いた。すると、彼女の方がすごく喜んでいて。

と、なぜか、そんなことを思い出しながら目が覚めた。

「あ、ごめん。勝手にいろいろ使った」

そう、それはジンジャーティーの香りだった。皆川さんがキッチンに立っている。

俺は、毛布をどかして、ソファから立ち上がった。

「ベッドも……ありがとう……つ、辻村にしてはきれいにしてるじゃない」

「いやまあ、はい」

この家には物が少ないので、汚くならないだけじゃないか、と思う。服と音楽だけが、増えていく。

「まあ、どうせ女の子に朝食作ってもらうなんてことないんでしょ、一生の思い出に私が作ってあげる」

「ええと……はあ」

ないと言えないけれど、そういう欲求を持ち合わせたことはない。皆川さんはきっと、何か

をすることによって悲しみを忘れたいんだろう。

「お米ないのに卵はいっぱいあるんだ」

「ご飯は食べないから……」

「それっぽーい」

食卓にはホットケーキが乗っていた。自分では買ったもののほとんど使わないメープルシロップがかけられている。なんだかんだで皆川さんのすることは女の子っぽい、と実感する。

「意外。料理できるんですね」

「意外と思われたことが意外よ」

初めて、朝食のテーブルに誰かがいた。考えてみたら、実家でもほとんど一人だった。

「あのさ、今日暇？」

「はい」

「家探しに行くから、一緒に来て」

「いいですけど、本当にいいんですか」

「何が」

「決心できてるんですか」

皆川さんは、うつむいていた。まあ、これまでの自分のことを棚上げして聴いているのでちょっと心苦しいのだけれど。でも、後戻りできるときは、後戻りする選択肢も考慮に入れるべきだ。

「悪手だとしても……好手かもしれないって時、指してみるべきだと思うの」

「……わかりました」

指さなかったことが、一番の後悔になる時もある。やらぬ凡手よりやる悪手、といったところか。

「ところで、家賃ってどれぐらい予定してるんですか」

「え、どれぐらいなんだろ。四万とか？」

「それ、都外か駐車場の値段ですよ」

「えっ」

このお姉さまは、世間知らずなのかもしれない。

「私もそうだったから」

電車で揺られてやって来たのは、都外とは言わないまでも都心からは結構離れた場所だった。駅で出向かうてくれたのは、木田女流初段である。

「ありがとう。本当に何も知らなくて」

皆川さんと木田さんは年齢もプロになった時期も近いのだが、普段はそんなに仲良くしている感じではない。ただ、二人とも「誰ともすごくは仲良くしていない」という点で共通しており、何となくウマが合っているようである。

「東京って本当にいろいろ高いよね。将棋連盟も群馬とかに本部作って、みんなで将棋団地に住

めばいいのに」

木田さんは淡々とした口調で変なことを言う。まあ、わからないでもない話だけど。

「で、条件はどういう感じなの？ やっぱり部屋は別々にしたいんでしょ」

「別々？ 何と？」

「あれ、二人で住むんじゃないの？」

「な、なんで私が辻村と！」

「あれ？」

木田さんの勘違いを訂正して、俺たちは女性の一人暮らしに適した部屋を探すことになった。ちなみに目安は家賃月5万5千円。

「高いんだね……」

「本当、五百年前はただの田舎だったって聞くんだけどね」

女子二人の会話を、少し離れて聞く。今まで、こういう光景を近くで見たことがなかった。学校でも女友達はいなかったし、将棋界でも積極的に交流を持とうとしたことがなかった。一緒に遊びに行くとか、そんなことは有り得なかった。

この二人は何というか、女子の本流から外れている気がする。それでも二人ともこうして話している姿を見るとかわいらしい女の子だ。

そして、俺は何なのだろう。一番年下だけど、職場の上司のような気がしている。皆川さんは、そんなに安定した立場にはいない。今でもそれほど収入はないだろうし、来年も今年と同じだけ勝てる保証はない。対局以外の仕事も、確実に回してもらえないということはない。だからいざとなったら、俺が保証しなければ、と思う。客観的に考えて、俺が来年突然勝てなくなるということはないはずだ。そして、親にも師匠にも頼れない皆川さんにとって、何の見返りも必要なく頼れるのは俺ぐらいしかいないのだ。

そういえばつっこちゃんも、親から完全に離れて暮らしている。借金に困った両親は、夜逃げしてどこかに行ってしまったらしい。つっこちゃんには三東先生しか頼れる人はいないのだ。

みんな、孤独ギリギリのラインで生きているのかもしれない。

「ちょっと、辻村何ぼ一としてんの」

「え、ただ単にぼ一としてるんですよ」

「確かにぼ一としてるときはそういうものよね」

なんだかだと言いつつ、三人は不動産屋へ。説明を受けている間、皆川さんの目は泳いでいた。駅から徒歩何分、風呂がどう、トイレがどう、敷金礼金、ペットが飼えるか、防犯はどうか。ずっと実家で暮らしていると、そんなにも条件がいっぱいあるなんて思いもよらないものだ。俺の場合も結局、「壁が厚ければどこでもいいです」と言ってしまった。

「ペットは飼えないと困るな」

皆川さんの場合最も重要なのはそこらしい。愛犬ルルは愛されているのである。

いくつかピックアップして、実際に見て回ることに。現地に着くと、確認や質問はほぼ木田さんが行っていた。皆川さんは終始おろおろしている。

「あのさ、辻村」

「なんですか」

「あいえいち、って何？」

「え」

最初相掛りか何か将棋の戦法に聞こえたのだが、よく考えると「IH」である。

「電気コンロのことだと思いますよ」

「コンロなのに電気なの？」

「まあ、電気使うとあったかくなりますしね」

結局のところほとんど木田さんが話をまとめてくれて、なんとか借りる部屋が決まった。彼女がいなかったらどうなっていたことやら、である。

「ありがとう。助かった」

「本当に二人で住まなくてよかったの？」

「な、何言ってんの、あんたこそ川崎君とはどうなってるのよ」

「なんでぼ……私が川崎とどうにかなるのよ」

外に出ると、すでに夕日が落ちかけていた。姉弟子の家を探すだけで、終わっていく一日なのである。

「あの……辻村先生……」

研究会が終わり、魚田君と関川君はすでに帰宅した。何でもテストが近いらしい。残ったのは俺とつっこちゃん、何とつっこちゃんの方から声をかけてきた。

「なんだい」

「あの……これ、どうですか？」

そう言って、つっこちゃんは左手を突き出した。そこにはかわいい腕時計が巻かれていた。そういえば今までは、三東先生のものと思われる男物をしていた気がする。

「いいね、似合ってる」

「良かった……なんか、その……誰かにそう言ってほしかったんです」

「そうなんだ。どうしたの、それ」

「先生に……あの、借りてます」

どう見てもつっこちゃんのために買ったものだろうに、二人の間には奇妙な約束が存在するようだ。

それは、他の誰にも割り込めない絆のようだった。

「つっこちゃんはいずれ、先生に貸しを作れるようになるよ」

「そんな……でも、借りたものは全部返さないといけないって思います」

「そうだね」

つっこちゃんは俺よりずっと遠くで、ずっと深いところで戦っている気がする。つっこちゃんはおもしろくて強くて、見ただけでほんわかするのだけれど、それとは別に畏敬の念を抱いてしまうような点がある。今はただ俺が先を走っているだけで、乗り越えて来たものの大きさはと

っくに越えられてしまっているのではないか。俺の方が見習うべきではないか、そんなことを考えてしまう。

この人は、将棋界の女神になるのかもしれない。

俺は多分、将棋界を代表するような何かになることはない。ただひたすら勝って、強い棋士として認められたい。

だからつっこちゃんも、ライバルの一人だ。ライバルには強くなってほしい、というのも正直な気持ちである。

「あの……変なこと言ってごめんなさい」

「いや、何も問題ないよ。早く返せるといいね。でも、その腕時計は返さなくてもいいんじゃないかなあ」

「はい、買い取ることになってます」

想像以上に、子弟は幸福な関係を築いているのかもしれない。俺は、疎外感を感じてしまった。

アドレナリンが出ているのがわかるとか言うが、あれは本当だ。今俺は、とっても楽しくて苦しくて、苦しいのが楽しい。

詰みがあるに、違いない。手順はまだ読めていないけど、躊躇したら負ける。

そして、心が通じる、ということがある。相手もまた、詰みを確信するのだ。若竹さんの目も、自陣を離れなかった。

詰み手順は、導き出された。そして、若竹さんが頭を下げた。

一勝。この一勝は大きい。

しかし、隣を見ると川崎さんは必敗になっていた。攻め駒が全くない。どうも最近不調のようである。

そして、皆川さんは大変なことになっていた。皆川さん、上園さん共に成り駒を多く作っていて、玉が捕まりそうにない。これは相入玉コースだ。

まず、川崎さんが投了した。魂が眠っているような表情だった。

そして皆川さんは、入玉している。ただ、点数が微妙に足りない気がする。数えたら、あと2点ないと引き分けにできない。

取れる駒は少ない。ただ、相手の大駒が盤上にあることが救いだ。まだ、引き分けの余地はある。

編集部の人たちが部屋に入ってきて、そわそわしながら対局を眺め始めた。相入玉は想定外のことだったのだろうか。持将棋は指し直しという規定だったけれど、場合によってはその場で対応、ということになるのかもしれない。

皆川さんの視線は、盤の上をめまぐるしく動いている。ここ何日か一緒にいてわかったのだが、彼女は常にいろいろなところを見ている。ちょっと集中力がないんじゃないかと思うほどだ。それは、繊細さのせいなのかもしれない。

そう、今現在、相手の馬が詰んでいるのだ。香車を二本捨てる筋なので、とても見つけにくい。三枚取られて馬一枚、それで2点得する。チャンスは、今しかないだろう。

皆川さんが打ったのは、歩だった。一見意味が分からなかったけれど、だんだんとそれが素晴らしい手であることがわかってきた。これで、馬の逃げ道がないのだ。つまり、馬詰めろ。これならば、取られる駒は一枚で済む。詰めろをほどく手はあるのかもしれないが、一分将棋の中で見つけられるだろうか。

見つけられなかった。上園さんは、自玉の安全を優先した。持将棋が確定した。

「本当に申し訳ないんですけど、時間がないので五分休憩の後一分将棋で指し直していいですか」

「はい」

「……わかりました」

しっかりと返事した皆川さんに対して、上園さんは少し放心状態にも見えた。他の対局は全て終わっており、優勝チームも決まっている。ただ、皆がこの対局の結末を見守っていた。

先後を換えて、再び対局開始。相振り飛車になった。皆川さんが積極的に駒交換を迫っていく。そう、勢いが大事だ。指し直し局には名局が少ないと言われる。それは多分、指し始める時点で気持ちの持ちようが異なるからだ。引き分けに持ち込んだ皆川さんの方が、断然有利だろう。

とはいえ、プロ同士の勝負は、そんなに簡単には決着がつかない。ギリギリの局面が続いていく。この二人は、同じぐらいの棋力なのだろう。同じぐらいの疑問手を重ね、勝負の行方は混とんとしてきた。

それでも、皆川さんは笑顔を見せた。勝負のさなか彼女がそんな表情をするのは見たことがなかった。

川崎さんがこちらを見る。俺は、小さく頷いた。

数手後、上園さんの玉に必至がかかった。上園さんは、うなだれるように頭を下げた。

外はすでに夕暮れになっていた。

「……疲れたね」

「うん。勝ちたかったな」

こうして、バトル・サンクチュアリは終わった。

「よっ」

「え」

連盟の初心者将棋教室、初回。一か月ごとに講師が変わるので、申込者の数は棋士個人の人気を反映すると言われている。俺には特にファンがいるとも思えず、ちょっと心配だったのだがそこそこ人は集まった。

ただ。

「みっちゃんの仕事ぶり見てみようと思ってさ」

「沖原さん……」

受講者の中でもひととき目立つロックな格好。元同級生、沖原さんがいたのである。

「それに将棋にも興味持ったし。いいでしょ」

「まあ、いいけど」

いまだかつて、こういう格好の人が将棋をしているのは見たことがない。まあ、見た目など自由だし、沖原さんには似合っていると思うけど。

沖原さんは最後まで真面目に受講してくれた。そして、他の受講者とも気さくに話していた。それを見るのが、少し苦しかった。なぜなら、そういうことをするには努力が必要だと知っていたからだ。彼女は努力ができるからこそ、疲れてしまうのだろう。

「じゃあ、皆さん来週もよろしくお願いします」

「おお、みっちゃん本当に先生だったね！」

言われてみれば、高校も中退した俺がここでは先生である。不思議と言えば不思議だ。

「沖原さんだって、得意なことなら先生だよ」

「じゃあ、音楽リスナーの先生にでもなるかなって」

「そんなのあるの？」

「無いなら作ればいいの」

沖原さんは、ときおり眩しい。俺はたまたま将棋という道を見つけたけれど、彼女は道が見つかっていなくても前を向くことができる。ただ、その涙も忘れることはできない。彼女の優しさは、多くのダメ男を引き寄せてしまうんじゃないか、などと思っている。

「また来るね」

「よろしくお願いします」

「ふふ」

皆が帰っていく。俺も、今日は早く帰りたい気分だった。

そういえば、あと数日で皆川さんはいなくなる。最初は突然転がり込んできてびっくりしたけれど、彼女のいいところもいくつか見つけられる日々だった。いつかは誰かと付き合って、結婚して、何年も同居することになるのだろう。そういう未来についても、考えてみようと思うのだった。

作者紹介

ついに『紙の駒.zone』まで出来て、落丁版もあるため我が家は本で溢れかえっております。

押し入れに布団を入れるためにもぜひ買って下さい！

最近将棋大会から半ば引退してます。「書く将」として頑張っていきたいと思います。

～チェックメイト・ミステリー(?)～

フォーチュン・テラー奈々

「避暑地でシャワータイム」の巻

皐倫藍那 (Sawatomo Aina)

1. 月子さん登場(?)

ここは国内有数の避暑地として知られるN県K町の別荘地である。夏休みを利用して持病の療養に訪れている13歳の少女1名の他は、執事とメイド3名が住み込みで働いているだけの建物にしては、冗談のような巨大さと戯言のような絢爛さを見せつけている。見せつけていると言っても相当離れた場所から見ないことにはその全貌が掴めない、オーナーがふざけて建立したとしか思えないほどにその辺り一帯の土地のスペースを占有している、高級マンションとも宮殿ともつかない建物の中の一室での、今は朝食タイムであった。

「オンラインチェスの調子は如何ですか？」

この別荘のオーナーである黒麴町財閥総帥の一人娘、奈々のティーカップに紅茶を注ぎながら執事の逢坂航がそう切り出した。三十代半ばほどだが実年齢よりもかなり若く見える。銀縁片眼鏡の奥の瞳は十分すぎるほどに理知的な光を放っていたが、ただし、その視線はノースリーブのサマードレスの肩から覗く、黒髪ロング美少女の鎖骨に釘付けになっていたりする。

「まあまあと言ったところかな。最初はなかなか実戦の感覚がつかめなかったが、随分慣れてきた」

こちとら毎日忙しいのにお嬢様はヒマで何よりだなちくしょーめ、と執事の眼が語っているように見えなくもなかったが、奈々は使用人のストレスなど全く意に介さず紅茶の香りを楽しんでいた。溺愛する娘のために彼女の父親が八方手を尽くして入手した茶葉だけあって大変に美味である。ただしメイドたちの間では、お嬢様が飲まれる紅茶には執事が自分の唾を投入して100回ほど攪拌しているのではないかと噂の噂であった。勿論、奈々はそんなことなど知る由もない。知っていたら逢坂は今この世に存命していない。

「始めたばかりだが、レイティングもどんどん上がってる」

やはり自分は父の言うとおりの天才なのかもしれないと、お嬢様は勘違いも甚だしいことを思いながら言う。

「ほう、それは素晴らしい。で、お嬢様。現在の3サイズはいかほどでございましょうか？」

「いやそこはレイティングの数字を聞けよ！」

中一女子の3サイズを聞いてどうするというのか。ちなみに奈々の現在のレイティングは1300点台後半で、3サイズは上から●●、●●、●●だ。チェスの実力も3サイズもまだまだ子どもと言うほかない。

紅茶を嗜むお嬢様をやたらとねっとりした視線で眺めつつ、時折、先が二股に分かれた舌をチロチロと覗かせているこの執事。彼は夜な夜な「これはお嬢様の身辺警護……これはあくまで身辺警護」と呟きながら奈々の寝室に忍びこんでは寝顔を盗み見る行為を趣味にしているという執事としてはちょっと(?)風変わりな男で、別荘でヒマを持て余している令嬢にチェスを薦めたのも、何をかくそうこの男である。あるのだが、ぶっちゃけ、奈々のチェスの成長よりも胸の成長の方が気になって仕方がない毎日だった。簡単に言えば変態である。複雑に言っても変態なのだが。

「ところでお嬢様。実はそのオンラインチェスサイトで、こっそりお嬢様のチェスの棋譜を拝見したのですが……」

「なぜ君がボクのアカウントを知っている……」

内緒だったのに。まさかひとのPCを勝手に覗き見したのでは?ともっともな疑念を抱く奈々に向かって執事が言うには、

「お言葉ですが、アカウントが『Fortune teller Nana』ではバレバレです。ものは試しに検索してみたらあっさりヒットしたので、さすがに私も腰を抜かしました」

「……はッ！」

確かにこれではバレバレである。一目瞭然という四字熟語の参考例として教科書に掲載されてしまいそうだ。このお嬢様はネットリテラシーが足りないというか、少々おつむが足りないところがあるのだった。

「この際ですから、いっそのこと作者がchess.c●mあたりで実際にこのアカウントを作ってみるのも一興かもしれませんね」

めったなことを言うんじゃない。作者は既にchess.c●mに限らずtwitt●rやらfaceb●●kやらにそれはもういろんなアカウントを持っていて、これ以上管理しきれなくなっているだから。

「お嬢様程度のレベルの方々のゲームを見てみると、終盤、チェックメイトの狙いが生じている局面で明後日の方向にピースを動かすことが多くて笑え……」

「何だと？」

「失礼……途中までいい流れだったのにと、残念に思うことが多々あります」

逢坂はレイティング2000を軽く超えるほどの腕前なのだという。私生活においては単なる使用人であるが、チェスにおいては師匠なのである。……頼んだ覚えはこれっぽっちもないのだが。

「まあへボはへボなりに、それなりに見込みがあると言え言えなくもないかもしれませんが、お嬢様の今の実力ではレイティング14●●の金本月子(goldbook)さんの足元にも及びませんね」

「わ、悪かったなへボで…… ていうか、ここで月子を出すのか!？」

こっちもリンクするのか。しかもtwitt●rではなくchess.c●mアカウントで登場するのか月子さん。もしかすると駒zoneの投稿規程に「投稿される作品は必ず月子さんの出てくる作品とリンクしなければならない」とでも書いてあるのかもしれない。

「駒.zoneの『七割未満』もそろそろ佳境ですし、月子さん(の中の人)も次の展開を模索していることでしょうから、こちらからボールを投げてみるのもいいかなって……」

「だが月子は『七割未満』とか関係なく既にチェスの連載を持ってるじゃないか」

「それはそうですが、ぶっちゃけあの連載では月子さんのキャラがあまり活かされてませんか
らね」

「君は編集長に喧嘩を売っているのか？」

「とんでもない。いやだって、月子さんのチェス記事の中ではツインテールとホットパンツの描写が一切出て来ないじゃないですか！」

「握りこぶしで血の涙を流しながら力説することかっ！？ それにツインテールとホットパンツの描写が出てくるのは『七割未満』じゃなくて『ツクモさん』じゃないのか？」

という感じでさりげなく『ツクモさん』ともリンク(?)を張る、そつのないお嬢様だった。

「ところで『Life is Lovely』とはリンクしなくても宜しいので？」

「ジェームズ千駄ヶ谷先生がボクの鎖骨を狙っているという噂を聞いたことがあるので、正直あまり絡みたくないのだが……」

「それは執事としては聞き捨てなりませんね。何者なんでしょうか、その変態は」

「中の人ツイ垢は、しむしむ(@shimshim87)というらしいのだが、念のためボクはすでにブロックしている」

「しむしむさんですか……ではさっそく……『@shimshim87 お嬢様の鎖骨について語り合いたいのでフォロバ宜しく！』」

「意気投合したっ!？」

ジェームズ先生の性癖はともかく、月子さんが自分で自分のファッションについて語る場面というのは、ちょっとだけ読んでみたいような気がする。もしかすると月子さんのホットパンツは佐●急便で送られてきた誕生日プレゼントで、その差出人は実は懸君だった……なんていう裏設定があるのかもしれないし、ないかもしれない。どうでもいいけど。

「……つまり、こちらサイドから先にスピンオフしておいて、月子さんにいよいよ本格的なチェス小説に登場してもらおうという作戦か。らくは(@rakuha)さん、ついにチェス小説書くのか。書かざるを得なくなるまでプレッシャーをかけ続けるというのか」

「ご明察です、お嬢様。ちなみにタイトルは『一割未満』で如何でしょう？」

「勝率が？」

「ドロー率ですね」

微妙なドロー率の月子さんだった。片や奈々のドロー率は『一割二分三厘ぐらい』なのでこちらも微妙と言えは微妙である。ちなみに彼女のドロー率の低さは、どちらかというところ「基礎的な知識があれば負けなくてもすんだはずのゲームをドローに出来ずにしっかり負けている」ことに原因がある。一方、勝てるはずのゲームでも簡単なチェックメイトを逃したために戦いがもつれて逆転されるというケースも多い。要は基本がなっていない。基本の反復練習が大切なのはどの分野でも同じことだ。

「いつか来る月子さんとの運命の対戦に向けて、しっかりトレーニングをしておかなければなりませんね。ということでお嬢様、ここで一つ恒例のエンドゲーム問題は如何でしょう？」

「恒例って……まだ連載2回目じゃないか」

連載というか、そもそも続編が書かれる予定は全くなかったのだ。月子さん(@tsukiko sann)

がツイッターで「vol.7の原稿も募集しております。特にチェス小説を……」なんて呟いていたものだから、作者について仏心がわいてしまったのだった。仏というより魔が差しただけのことかもしれない。

「前回『読み物風の初心者にやさしいエンドゲーム問題の解説』を書いたつもりが、少なくとも書き始める前はそのつもりだったのに駒.zoneでチェス小説と紹介されたために、出版された電子書籍を見た梶倫藍那さんが、かなり焦ったらしいです」

とは言え、確かにあれは「読み物風のチェス解説」の域を逸脱しすぎていた。作者も床に両手を付けて反省している。

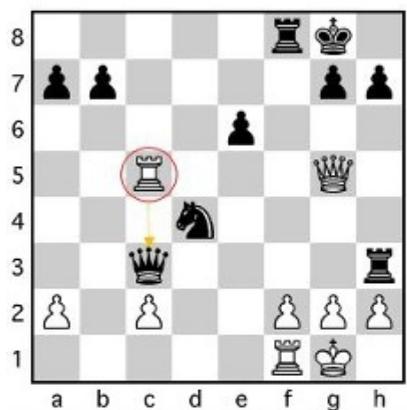
「……だったらもう少しチェス解説成分を増やせば良かったのに」

「そのつもりだったようですが、図面作るのが面倒くさくなっただけです」

「ものぐさだなあ」

「ものぐさとか言うと、作者の正体が疑われるからやめておかれた方が……」

怪しいセリフを撒き散らしながらいつの間にかチェスセットを用意していた逢坂が、ピースを並べ始めていた。奈々は彼の無駄に優雅なその手つきが気に障って仕方がないのだが、いちいちケチをつけたりしないのが淑女の嗜みというものである。



【図1（問題図）】

図1：1912年に行われた
Stefan Levitsky v.s.Frank James Marshall
のゲームから
白が 23.Rc5とクイーンに当てた局面。

この局面の少し前あたりから始まる絶妙手の連続は、世界中の熱心なチェスファンの間であまりにも有名。

「ということで、この局面の黒の次の一手を考えてください」

「うーん……これは……」

ひと目見て自己解決をあっさり諦めた奈々は、自室に帰ってからタロットに尋ねてみよう、とインチキなことを考えていた。お嬢様は頭を使うことが大嫌いなのだ。バレなければいいんだし。

「たまにはタロットに頼らず、自分の頭で考えてみては如何ですか？」

バレていた。

「……そもそもですね、チェスとは論理的なものです。体力や精神力、手の全く見えない局面で

の決断力、そしてある程度の運も必要なのは確かですが、局面を分析するには、それはすべからず論理に依っていなくてはなりません。タロットは……人生の道に迷われた時にどうぞお使いください。チェスをする時に使うものではありませんよ。そもそも、こういうタクティカルな局面で次の一手のヒントを得るには、占いは不向きなのではありませんか？」

珍しく至極もっともらしいことを言う逢坂だったが、何しろセリフが長すぎたためにお嬢様は途中から話を聞いていなかった。使用人たるもの、意見の具申は簡潔に。エレベータートークという言葉もある。

ところで。

逢坂の言う向き不向きの問題は別にして、タロットは……それを「使える」人間にとっては「当たる」のである。「なぜ当たるのかは判らないが当たる」ともよく言われる。

当たる仕組みが判らない。あるいは。

仕組みやカラクリ自体が、存在しない。

「たまたまそこに出たカード」から何かを読み取る。ただそれだけだ。そして読み取り方は術者のスキルに委ねられている。当てるための理論が全く構築されていない。構築しようとすらされていない。タロットとカバラ（ユダヤ人発祥の哲学的神秘思想）の教義を対応させようとする考え方もあるにはあるが、それ自体は「当たる」こととは何の関係もないのだ。一応何かしらの情報や統計に基づこうとする占星術や数秘術、姓名判断、あるいは人相、手相占いのように観察力により吉凶を占うものとは違う。インスピレーション、もしくは靈感を重視しているわけであり、性質が相当に異なると言えよう。

カール・グスタフ・ユングの生み出した「共時性」という考え方を借りて言うなら、タロットは「意味のある偶然の一致」を視覚化している、と言えるかもしれない。宇宙の真理とシンクロした潜在意識を引き出すためのツールであるのかもしれない。だから――。

ある種の人間が用いるなら、それは怖いほどによく当たる。いや、当たるという表現は正確ではないかもしれない。タロットは「方程式の解」を出すような類のものではないのだから。これはむしろ「人生を解釈するための手段」であり、そのための学問でもある。人が生きていく中で遭遇する様々なシーンにおいて、その意味を解読し、解釈して、先の見えない状況に人の言葉で意味を与えて。そうやって、困難な道のりを、壁を、陥穽を、乗り越えていくための指針を得る。そのための羅針盤だ。見通しをたてることらおぼつかない迷えるばかりの人生において、占術とは戦略であり戦術でもあるのだ。

従って、そもそも「チェスの手自体」が見えない、というかベースとなる棋力があまりない奈々がタロットに頼ったところで、ほとんどの局面で効果はないだろう。カードがどんな「指針」を指し示したとしても、照応する手段が見えなければ、結局は何も出来ないのだから。

「この局面ではAという戦略とBという戦略、それぞれどういった流れになるのか？そしてそれぞれを選択した先に何が待っているのか？」ということについてヒントを示してくれるのがタロットの本質であって、決して「この局面の最善手」を求めるものではない。その意味では逢坂の指摘は的を射ていると言える。

換言すると「どんなに勘の良い子でも、ちゃんと勉強しておかないと、大人になってから社会

で通用しませんよ」というのと同義である。残念ながら、現実はとても厳しいのだった。

まあそれはそれとして。

「これは世界中のチェスファンが一度は並べる有名な棋譜です。こういうゲームを知れば、ますますチェスにのめり込みますよ」

と、この時ばかりは本当にチェスが好きでたまらないという口調で、そう言いながらも奈々の鎖骨にのめり込むような視線を飛ばしまくる黒麴町家の令嬢専属執事なのだった。

2. 奈々、踵落としをお見舞いする

次の日の朝。

いつものように気だるそうに食堂に入ってきた奈々に向かって、待ち構えていた執事の逢坂航が、満面の笑みを浮かべて話しかけてきた。

「如何でしたか？」

執事の口の端が微笑みというには凄惨すぎるほど歪んでいる。……前言撤回。満面の笑みではなく、冷笑だった。憫笑というのがより正確かもしれない。まるで、どうせお嬢様ごときに解けるわけがない、と言わんばかりであった。

「まあ、どうせお嬢様ごときに解けるわけがないのですが」

「ホントに言った！？ ……ボ、ボクを侮辱したなっ！」

「解けたんですか？」執事は動じない。お嬢様はと言えば、昨夜は問題が解けたというより、脳みそが溶けそうな気分だったのだ。これはいかんと前回同様、タロットカードに手を伸ばしたところで寝落ちしてしまった。机で寝落ちしたはずなのに、目が覚めた時にはしっかりと水色のネグリジェを着て天蓋付きのプリンセスベッドの上にいるわけだが、これはきっとメイドの誰かが仕事をしたからに違いない。確証はないが、そこはあえて深入りしないことにしておく。

「……。えーと……。黒がクイーンを動かす一手であることは確信しているだが……」

「お見事です。クイーンを動かさなければ、c3にいる黒のクイーンが白のルークに取られてしまいますからね。さすがはお嬢様、旦那様が『私の娘はチェスの天才かもしれない』とお戯れをおっしゃるのも頷けます」

「いやいやいや、それほどでも～～……ってバカにしてんのかっ！」

と、ここでついに(?) 黒麴町家一子相伝の必殺技・「焰斬り脳天踵落とし[ドラゴン・ギャラクティカ] (命名・月萌さん)」が炸裂してしまった。そんな技を隠し持っていたとは。淑女の品格はどこに行った。

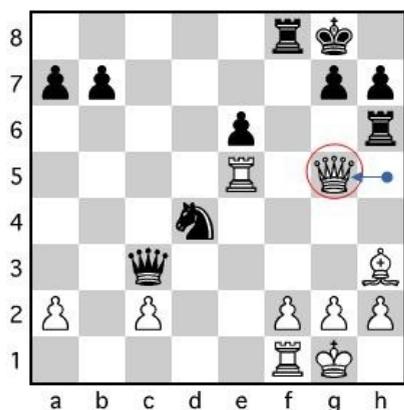
「ぐわっ！♡」

悶絶する執事の台詞に「♡」が2つ付いているのは、奈々が右足を振り上げた一瞬、何かラッキースケベ的なことがあったものと推測される。

「さ、さておき……今回はお嬢様から解答手順は出そうもありませんね。まあ、前回と比較して急にレベルが上がりすぎたきらいは確かにあります。では、正解……といたしますかこのゲームの解説を致しましょう」

激しいダメージを負った逢坂が、どす黒い血反吐と鼻血を吹き出しながらチェスボードに手を伸ばした。鼻血を拭け、鼻血を。床に血痕が付いているじゃないか。

「そもそもこのゲーム、これより前の展開からして素晴らしいのです。せっかくですから、少し前の局面からご紹介いたしましょう」



【図2】

問題図（図1）から少し遡る。

今、黒が21..Rh6とクイーンに当てた手に対して白が22.Qg5 とクイーンを逃げた局面。

ここで黒が放った一手が強烈だった。

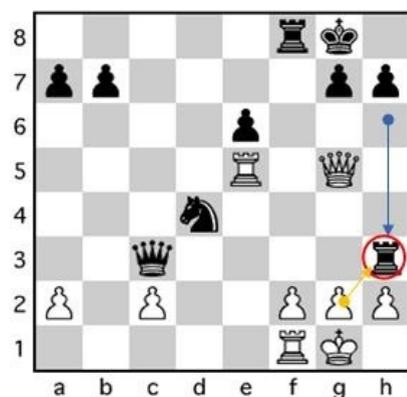
【図3】

図2 から

22...xRh3 !

なんと黒はルークでビショップを取ってしまう。

白から 23.xh3 とポーンでルークを取り返す手があるが……。



「これ、ポーンでルークが取れるんじゃないか……？」

「おっしゃるとおりです。チェスにおける駒の価値は一般に、クイーン=9点、ルーク=5点、ビショップ=3点~3.5点、ナイト=3点、ポーン=1点とされていますから、この交換の結果は白が駒得となりますね。ところが白は取れるルークを取らなかった。取らずに 23.Rc5 としたのが、昨日お出しした問題図だったわけです」

「白番の人、黒ルークが飛んで来たのを無視して取らなかったのか。どおりで変なところにルークがいると思った。……まさか、ポーンで取り返せるのをうっかりしたとか？」

「何でやねん」

「……………」

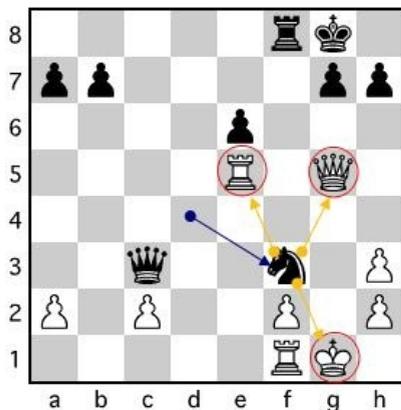
キャラと違うボケに対応しきれず固まってしまう奈々。ブリッツ（持ち時間5分～10分の早指し戦。3分以下だと「ブレット(bullet)=弾丸」等と呼ばれる）だと序盤に無駄な時間を使ってすぐ持ち時間が切れてしまうタイプの人間だ。

「……お嬢様が固まっているスキに蠟人形にしてお持ち帰り……」

「聴こえているぞ、変態」

「失礼、チェスの話の途中でした……そうそう、ここでそんな見落としはありえません。白がルークを取らなかったのにはちゃんとした理由があります。つまりここで白が23.xh3 と取ると……」

逢坂は伸ばした右手で黒のナイトを掴むと、スッとボード上を滑らせた。



【図4】

23.gxh3とポーンでルークを取った場合の変化図

黒から23…Nf3+ という返し技が決まる。

このナイトで白キングへのチェックが掛かっている他、ルーク、クイーンへの当たりにもなっている。

「これはキツイ……まさにトリプルアタックだな」

「三所責めともいいますね」

「言わねーよ。」

「三所攻めじゃないのか？」

「……何の話をされているので？」

「相撲の話だろう？」

「お嬢様、それは三所締めではありませんか？」

「それはプロレスだ。ちなみにトライアングル・サブミッションともいう」

「『@tsukiko_sannつっこちゃん、俺のお嬢様が関節技に詳しいんだが何か質問ある？』」

「唐突にスマホで呟くな。しかもなぜ月子にリプライを飛ばす？」

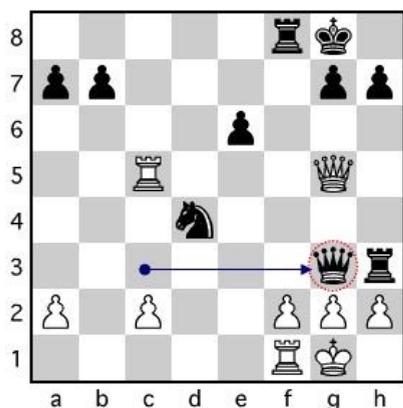
いつの間にかツインテ・ホットパンツ美少女と相互フォロー関係になっているあたり、さすがは黒麴町家の令嬢専属執事である。全くもってどこにも抜け目がない。

「それはそうと私、相撲やプロレスには全く興味がございませんので、話をチェスに戻させていただきますね」

お嬢様とのミトコロゼメ論議の継続を断腸の思いで自粛しつつ、執事は局面を最初——問題図の局面に戻した。

「……という変化を踏まえて、図2の局面で白は黒のルークを取らずに 23.Rc5とルークで相手のクイーンに狙いを付けたわけです。ここで黒番のF. J. マーシャルの放った一手が——」

ここで執事が示した次の一手に奈々は息をのんだ。それは、チェスを本格的に学び始めて間もない初心者でも、意味は解らなくともその凄さだけは感じられる、そんな驚嘆の一手だった。



【図5】

問題図（図1）から 23...Qg3 !

c3にいた黒のルークが、白の駒が3つも効いている（g5のクイーン、h2とf2のポーン）、マスへ飛んできた。

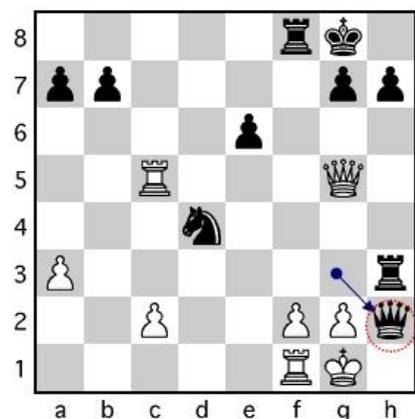
「……クイーンのただ捨てじゃないか……？」

「白の駒が3つも効いているところですからね。しかもこの手は次に ...Qxh2# のチェックメイト狙い（図6）ですから、白はこの手を放置できません」

【図6】

図5から白がクイーンを放置すると、

24...Qxh2# でチェックメイト



「まあこの状況で放置はありえないな……」

「お嬢様、放置プレイがどうかありませんか？」

「ボクには君が何を言っているのか皆目わからないのだが、一応返事をしておくと【図5】の局面で白はポーンかクイーンで黒のクイーンを取るのだろうな、と言っているのだ」

「ああ、何だチェスの話でしたか。ウチのメイドがあの手をチクったのかと思いましたよ。…ご推察のとおり、白は指すならクイーンを取るしかありません……ところがこれが『どれで取っても黒の負け』なんです」

執事は左目に掛かった銀縁片眼鏡にそっと手を添えつつ、チェスボードに向かって右手を伸ばした。おい、「あの事」ってなんだっ！？と訝しむ奈々のツッコミに対しては「聞こえないフリ」というスルースキルを発揮して――。それから彼は、名棋士・マーシャルが創りあげた、チェス史上に燦然と輝く華麗な作品を、お嬢様の眼前に恭しく再現していったのだった。

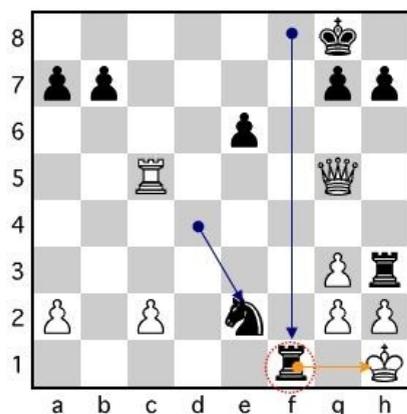
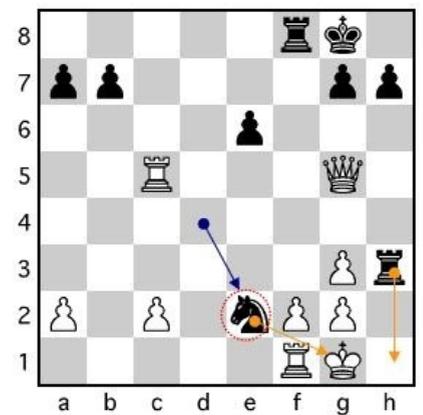
【変化図1】

図5から白が

24. hxg3 と右のポーンでクイーンを取ると

…Ne2# でチェックメイト

H2にいた白のポーンが動いたためにhファイル（縦筋）には黒ルークの効きが通り、白キングの逃げ場がなくなっている。



【変化図2】

図5から白が24. fxg3 と左側のポーンでクイーンを取った場合同じく …Ne2+ の後、やはりチェックメイトとなる。

24. fxg3 Ne2+ (ナイトによるチェック)

25. Kh1 Rxf1#

今度はf8にいた黒ルークの効きが通ってしまい、そのルークで白ルークを取ってチェックメイト

「ということで白は 24. Qxg3 とクイーンで取り返してこの局面(変化図3)になるわけですが…

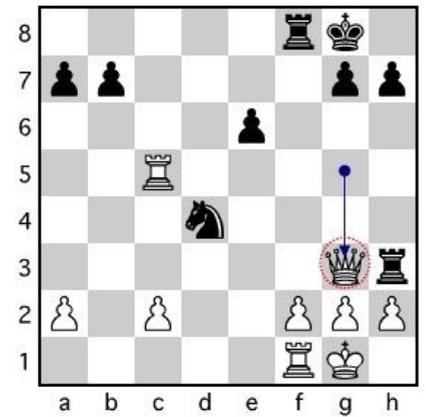
…ここからの変化がお判りになりますか？」

【変化図3】

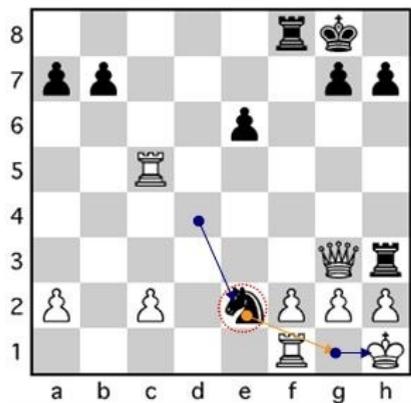
図5から白が

24. Qxg3 とクイーンでと黒のクイーンを取った局面。

これが最強の応手だが……



これが最後の問題だ、とばかりに逢坂が変化局面を盤上に示した。勿論、今の奈々には判りっこない。奈々は「月子だったら解けたらどうか？」と、まだ見ぬライバルの実力が少し気になったりもしたが、それについては、いずれ月子さん主演による本格チェス小説の方で明らかにされることだろう。……多分。



【変化図3-2】

変化図3 から

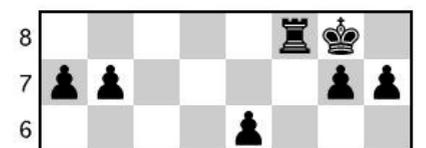
24...Ne2+ (チェック)

25. Kh1

黒はナイトによるチェックで白のキングを端に追いやった。

【変化図3-3】

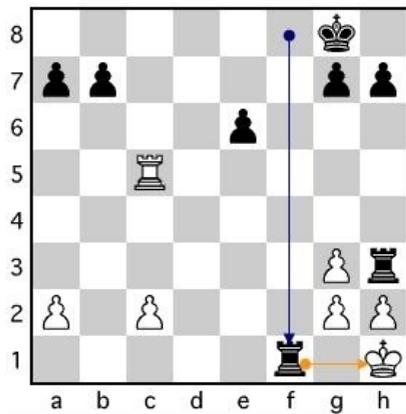
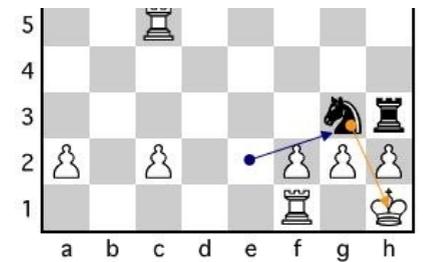
変化図3-2 から



25...Nxc3+

黒がNe2のナイトでg3にいた白のクイーンを取ってチェック

h3の黒ルークの効きがあるため白はこのナイトをh2のポーンで取ることは出来ない。



【変化図 3-4】

変化図3-3 から 26. fxg3 と左のポーンでナイトを取ると……。

26. fxg3 Rxf1#

f8にいる黒のルークの効きが通ってしまい、
...Rxf1 で f1の白のルークを取ってチェックメイトとなる。

【変化図3-5】

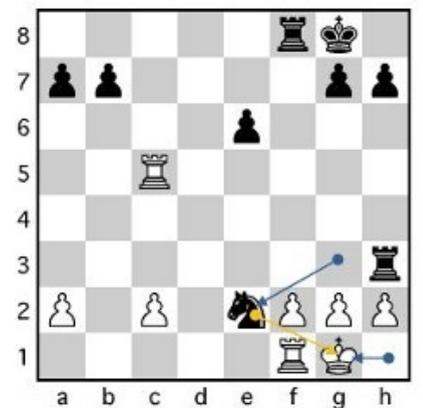
チェックメイトを逃れるためには変化図3-3の局面でナイトを取らずに 26.Kg1 とするしかないが、この場合は以下

26...Ne2+ (右図の局面)

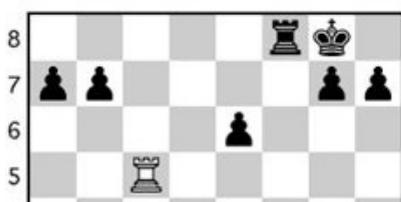
チェック。これで白はもうナイトを取れなくなる。

27.Kh1

白はキングを再度端へ逃がすしかない



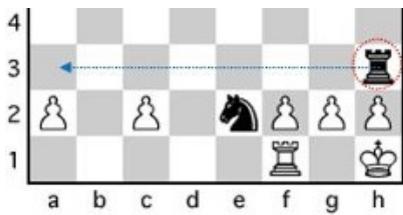
26..Ne2+ のところは26..Nf1 と白ルークを取る手もあるが、27.xh3とルークを取られる。これでも黒が良いが、ルークを2つ残す方が戦いやすいと思う。



【最終図】

変化図3-5 から27.kh1 とした局面

黒は次にh3のルークをa3へ移動する等してピースアップ (駒得)



確定。

黒はここからさらなる駒得が望める。

白のキングとf1のルークはe2のナイトやf8の黒ルークに縛られて（f1の白ルークが動くとf8のルークにf2のポーンを取られる）身動きが取れず、また白のa2やc2のポーンが消えると、黒のa7,b7のパスポーンが強力（将来、これらのポーンがクイーンになる手を白は阻止できない）で、もはや白はなすすべがない。

「……凄い……」

次から次へと繰り広げられる芸術的な手順に感動した奈々の顔は上気して、普段はやや青白いはずの肌にほんのりと赤みが差している。その様子を恍惚の表情を浮かべながら見る逢坂の瞳孔は、まるで蛇のように縦に細長く収縮し虹彩は赤く染まっていた――。

「チェスには本当に色んな可能性があるのだな」

素直な感想を述べる少女の言葉に、執事は我に返ったように再び視線をチェス盤の上に戻す。

「23...Qg3(【図5】で白番のLevitskyはリザイン(投了)しました。その瞬間、観戦していた客の一人からボード上に金貨が投げ入れられ、次に他の誰かが金貨を投げ、そしてまた別の一人が金貨を投げ入れて……それはやがて金貨のシャワーとなっていった……という逸話が伝えられています」

何とも豪勢な話である。いくら何でも「シャワー」は大袈裟であろう。元となった実話に尾ひれが付いてしまったのかもしれないが、この一戦にそれだけの価値があることは間違いない。

「伝説の一戦か……。金貨のシャワーを浴びるようなゲームが出来たら気持ちいいだろうな」

「お嬢様、シャワーを浴びた後気持ちいいことしたい、とは女子中学生が言うセリフとしては如何なものかと」

児ポ法に引っ掛かりかねない。

「ボクはそんなことは一言も言ってないし、そもそも君のそのセリフの一部は『駒.zone』掲載時には●で塗りつぶされるから覚悟しておくのだな」

一部というか五割一分くらい塗りつぶされるかもしれない。いやむしろ原稿ファイルごとツクモさんの「紅の斧(アックス・トルネード)」で叩き割られてしまうかもしれない……。

と、駒.zoneらしいオチがついた(?)ところで。

「お嬢様、今回のエンドゲーム講座はこれにて終了でございます。朝食をお持ちしますので、しばらくお待ちください」

変態執事と病弱なお嬢様によるエンドゲーム講座の内容はともかくとして、このゲームは棋譜並べにおススメの一戦だ。ぜひ鑑賞して、楽しんで頂ければ幸いである。

3. 奈々、占いを頼まれる

別荘で働く3人のメイドの衣装は、言うまでもなくエプロンドレス、いわゆるメイド服なのだが、だからといって単純に秋葉原のメイド喫茶で見かけるミニスカ&ニーハイの萌え萌えメイドを連想してもらっては困る。黒麴町家のメイドのドレスの丈は「膝小僧がちょっとだけ見えるくらいの長さ」と厳密(?)に決められているのだ。ただし、ここの別荘ではもう1つ追記事項があって、それは「ソックス着用禁止」というものだった。

「誰が決めたルールか知らないが、ソックス禁止とはまた妙な話だな。素足に靴を履いていたら足が臭くならないか？」

自室で、これまた不必要に豪華な椅子に鎮座している奈々の後ろに立って、彼女の黒髪にブラシを当てているのは、ここで働くメイドの一人、五番町蓮華(ごばんまち・れんげ)である。ふんわりとしたショートボブの髪の上にはお約束のホワイトブリム、いわゆるメイドカチューシャが乗っていた。薄紫色の髪と瞳はヘアカラーとカラコンによるものではなく、生まれつきなのだという。

「逢坂さんが『お嬢様が生足をご所望だ』と」

「言ってない、言ってない」

何をほざいているのだ、あの執事は。●ねばいいのに。

「足の方はご心配なく。臭い対策はエイトフォーで何とか……。それよりお嬢様、『パンツは白地に黄色の縞々模様に入った三角紐ビキニとする』という規定は何とかなりませんか？」

「……何だそれは？」

誰得なんだ？

「逢坂さんによると『お嬢様が……』」

「だからボクは何も言ってないっつーの！」

流言飛語にもほどがある。

「しかも『形状は直角三角形が望ましい』という附則事項がありまして、これがまた履き心地が最悪なのです。メイドの中には『こんなもん履くくらいならノーパンの方がマシじゃあ！』と言ってノーパンで通している強者がいるくらいです」

「だから普通のパンツ履いていってば」

どうせ見えないんだし。わざわざ覗いてチェックする奴もいないだろう……ってあの執事ならやりかねないな、と嘆息する奈々だった。

「それにしてもうちのメイドがそんな辱めを受けていたとは……」

「いや、まあ嘘ですけど」

「なんで嘘ついたのっ!？」

驚いた。意表を突かれてびっくりした。びっくりして、もう胸のドキドキが止まらない。

「みなさん普通に真っ赤なレース付きランジェリーを着けておられますよ」

毎日が勝負下着のメイドたちなのだった。

「普通になって……メイドの下着は真っ赤なレース付きがデフォなのか……？」

メイドのアダルトなセリフに赤面する奈々を見ながら、五番町蓮華は「ほんとにこの子は可愛いなあ」……と思うのだった。

「まあ、わたしは禪（ふんどし）なんですけどね。しかも赤い禪なんですけどね」

「すごい気合が入ってる！」

気合を入れて仕事をしてくれるのは嬉しいが、彼女が禪を締めている姿はあまり見たくないな、とメイドの冗談を真に受けて変な想像をする世間知らずなお嬢様であった。

「それはそうとお嬢様……少々ご相談したいことがあるのですが……」

「ん？何だ？申してみよ」

急に相談などと言われたものだから、慌てた奈々のセリフが時代劇口調になってしまった。キャラが固まっていないのかもしれない。

「出来れば内密にお願いしたいのです」

「別に構わないが、それはチェスの話なのだろうな？」

このコーナーはチェスのエンド・ゲーム入門講座だったはず。

「タロットの話です」

そっちか。今回は図面編集を物凄く頑張ったのに、結局その話になるのか。そのうち「チェス小説」ではなくて「何故か唐突にストーリーとは何の関係もないチェスの問題がちょっとだけ出てくる小説」とか紹介されてしまうぞ。ぶっちゃけチェスよりタロットにまつわるオカルト話の方が好きだし。

「旦那様の影響で始められたわりには大した腕もないチェスはともかく、占いの才能はかなりのものとお見受けします」

「……えーと、ボクは今、物凄く馬鹿にされたのかな？」

青筋がぴくぴくしている。青筋を立てても可愛いなあ……逢坂がいたら青筋萌えに目覚めたかもなあ、等と蓮華は考えていたが、とりあえずお嬢様の機嫌を取る必要がある。

「馬鹿にしただなんて滅相もない。『フォーチュン・テラー奈々はダテじゃない！』と申し上げているのです！」

とりあえずガンダムネタでごまかしてみた。

「ん？そうか？やはり蓮華もそう思うか？」

あっさりごまかせた。うわ、バカだコイツ。

「ええ、勿論ですとも。……奥様譲りなのでございましょう」

「……うん……」

母の話は……正直、あまりしたくない。

「お願いと申しますのは、この別荘自体のことです。お嬢様も含めて、今この場所で暮らしている、私たちを取り巻く状況について真剣に観ていただきたいのです」

「ボクたちの……？」

「はい。今、この別荘は……何かが、おかしい……」

「生足強制とか直角三角形紐ビキニ強制とかボクの衣装がノースリーブしか置いてないこととか、ボクの入浴中に『ジーーーーー』という変な機械音がしていることとか」

「そういうことではなくて。勿論それも確かにおかしいのですが、大いにおかしいのですが、超絶おかしいのですが、決してそういうことだけではなくて」

奈々を見つめる五番町蓮華は、もう先ほどまでの冗談を言っている眼をしていなかった。深刻な、そしてどこか只ならぬ空気をまとうメイドの様子に気圧され、言葉を失って硬直する奈々に向かって、紫色の瞳のメイドは、こう囁いたのだった。

「今、この別荘に住んでいる執事……彼は……本当に私たちの知る逢坂航その人なのでしょうか？」

fin..

[参考棋譜]

1912年7月20日

[白：Stefan Levitsky]

[黒：Frank James Marshall]

1.d4 e6 2.e4 d5 3.Nc3 c5 4.Nf3 Nc6 5.exd5 exd5 6.Be2 Nf6 7.0-0 Be7

8.Bg5 0-0 9.dxc5 Be6 10.Nd4 Bxc5 11.Nxe6 fxe6 12.Bg4 Qd6

13.Bh3 Rae8 14.Qd2 Bb4 15.Bxf6 Rxf6 16.Rad1 Qc5 17.Qe2 Bxc3

18.bxc3 Qxc3 19.Rxd5 Nd4 20.Qh5 Ref8

21.Re5 Rh6 22.Qg5 Rxh3 23.Rc5 Qg3 0-1

人影も疎らな日曜日の早朝。プラットホームに彼は佇んでいた。十数分に一本しか停車のない、言ってみれば片田舎の駅だ。乗車予定の電車が到着するまでまだ五分以上あったが、落ち着いていられない彼にはベンチに掛けるという選択肢ははなからなかった。

季節は六月の初旬。日中には二十度半ばになる日が増えてきてはいるものの、今朝方は半袖だと肌寒く感じるくらいにひんやりとしている。また梅雨入りこそしていないが、夜半まで降った雨のせいでホームを抜ける風は余計に冷たさを帯びていた。

しかしそんな事を考えられないくらいに冷静さを欠いている。この駅に停車しない急行列車が目前を通り過ぎても、思い詰めた表情は崩れない。石化したかのように静止した彼が動き出すのは、乗車予定の電車がやってきてからだった。

「おはよ一、畔上君！」

扉が開く。中で彼を待ちかまえていた明るい少女の笑顔に、僅かだが畔上和也の表情が柔和になったような気がした。

「おはよう。張り切ってるね」

「そりゃもう最後の大会だからね」

彼女、春高美弥は体の前でぐっと拳を握りしめる。

研修会に所属している彼女は先日の例会で女流棋士への転向規定を満たしていた。まだ正式に発表した訳ではないが、女流棋士転向は彼女の心の内ではすでに決定しているらしく、今回の大会を待って公に発表することになっている。一応は肩書きは女流三級という暫定措置であるが、誰もが彼女の実力ならアマチュアに逆戻りということはないと考えていた。おそらくはアマチュアとして最後の大会になるだろう。

それゆえに彼女のモチベーションは最高潮に達しており、今のところ、その高ぶりが普段以上にアクティブな春高美弥を形成していた。

「それは僕も同じだよ」

少し自嘲気味に彼は言う。感傷的な雰囲気がかげが微かに漂うと、それまで高揚していた美弥の顔色が微かに陰った。

「……別に畔上君は最後じゃなくてもいいんだよ？ 来年もあるんだし」

「いいんだよ、もう。たぶん僕一人で大会に出ようなんて思えないし」

美弥も和也もまだ高校二年生である。オープンの学生大会である麒麟杯の開催が三月末であることから、学生将棋には引退という概念は希薄だ。しかし彼には今回の大会で自主的に引退しようという決意があった。

彼らの通う、海鳴高校は県内でも屈指の進学校に数えられる。そのため、部活動はそれほど盛んではなく、将棋部は廃部の危機に瀕していた。書面の上での部員は六人だが、実態は和也、美

弥の二人に三年生の部長を足した三人で構成されているのみ。残りの三人は部長が無理やり集めた、名ばかりの幽霊部員であり、全員が三年生であるために部員数は来年度には二人だけになってしまう。五人未満の部活動は即刻廃部という進学校ゆえの厳しい校則により、将棋部は活動を維持できなくなり、消滅してしまう。無論、和也と美弥がどんな形であれ新しく部員を集めれば、一応は存続させることは出来るが、和也にその気はない。それに女流棋士への転向を控え、部活に参加する時間が一気に減ることが確定的な美弥は、自分の口出しできる領分を超えていると判断している。

結果として将棋部の存続は実質的に断ち切られていた。個人戦への出場など考えてもいない和也は、美弥の女流棋士転向を境に、自らの高校将棋に幕を下ろす心積もりだった。

自身の故郷を無くすような寂しさから幾度となく美弥は彼を説得しようとしてきたが、和也の意志は固く、深く踏み込むことができなかった。当然のように説得の全ては不発に終わった。

「最初で最後になるけど、このチームで団体戦に出れて嬉しいよ。転校してきてよかった。春高にも東先輩にも感謝してる」

「……それじゃあ今日は頑張らなきゃね！」

しんみりしそうな雰囲気を感じ取り、美弥は努めて明るく言った。それに和也は曖昧な笑顔を返すだけで、自然と会話は途切れてしまった。

一年生の終わりに、和也は海鳴高校へと編入してきた。その頃の彼はトラウマから将棋へ嫌悪感を抱いていた。ようやく以前のように楽しんで将棋が出来ると思った矢先に、美弥の女流棋士転向が決まったのだった。

当然彼は落胆したが、どうにもならないことだと割り切り、現在に至る。だから外面には見せないが、内心にたぎる想いは美弥に負けず劣らずであった。そんなことを美弥が知る由もないのだが。

詰め将棋を解いたり、昨日のプロ棋戦の携帯中継を観たり。思い思いの時間を過ごしていると、電車は目的の駅へと到着した。改札を抜けると、見慣れた眼鏡の青年が駅の高架にもたれ掛かっていた。気付いた青年が軽く右手を挙げると、二人は早足で彼の傍を目指した。

「おはようございます、東先輩」

「隆之さん、おはよー！」

眼鏡の青年、東隆之は親指で軽く眼鏡を掛け直すと、低い声で無愛想に「おはよう」と返した。

内向的なきらいのある隆之であるが、このくらいはいつものこととばかりに軽く流した。

「それじゃ行きましょー！」

高らかな美弥の宣言を合図に、彼らは大会会場へと歩を進める。

隆之は過去に一度、高校を辞めた経験があり、今の同級生よりも年齢が一つ上である。八月になれば十九歳となる彼であるが、性格的にリーダーシップを発揮するのが苦手であり、普段から率先して部を引っ張るのは美弥の役割であった。

彼らの目的地は、駅から歩いて五分ほどの大学の敷地だ。その施設の一つを使って、高校将棋の大会は行われる。この大学の総長が無類の愛棋家であることから、このような会場設定がなさ

れることになった。今では県内の高校将棋の大会はほとんどがこの敷地内で行われるといっても過言ではない。

途中、コンビニで飲み物を購入した一行が、会場となる施設に足を踏み入れた時には、他校の部員がひしめくように居並んでいた。

各々リラックスし、談笑している者も多いが、中にはチェスクロックを使って、練習将棋をしている学校もある。バシバシとプラスチックの駒を叩きつける、激しい音がするのはそのためだ。

「これから受け付けに行ってくるから、この辺で待っててくれ」

ぶっきらぼうに隆之は言うと、入って右手に設置された受付へと向かっていった。

普段は無口だが、顧問不在のこの場において、改めて部長の仕事を果たす隆之へと尊敬の念を送る和也と美弥である。そしてそんな部長の指示を受け、入り口付近の適当な席へと腰を落ち着かせた。

会場中から発せられる声に、駒音に気圧されながら、和也は周囲を見渡す。およそ一年ぶりの将棋の大会会場に高鳴る鼓動が抑えられない。ふと冷静になって自分自身を客観視してみると、子どものように純粹にわくわくしていることに気付いた。拒絶してきたはずなのに、やっぱり居場所はここだったと感じている自分を見つけ、誰に言うわけもないが気恥ずかしさがこみ上げてくる。

「今年の優勝候補ってどこよ？ やっぱ慧明？」

不意に和也の耳にそんな話し声が聞こえてきた。隣のテーブルからだ。刹那的に背筋を冷たいものが這いつくばる。

旧帝大など、国内有数の難関大学へ多くの生徒を毎年輩出する名門私立高校であり、県内の高校将棋においては常に優勝候補に名を連ねてきた強豪校である。それと同時に、和也が海鳴高校へ転入してくる前に通っていた学校でもあった。

『お前なんか信じなきゃよかった！』

学校名を聞いた途端にフラッシュバックした声が和也に異常をもたらした。その声を皮切りに、全身が悲鳴を上げる。机の上にある和也の手は小刻みに震えた。対局中であれば、駒も握れないだろう。そのくらいにヒドい震えだった。

「ねえ、大丈夫なの？」

その異常さは美弥にも一目だった。

今までの彼女は和也のそのような“発作”を何度か目にしたことがあったが、この日のそれは今まで見たどれよりもヒドかった。“発作”は決まって慧明高校についての話をしていると起こった。原因の目星こそ容易についたが、言及すれば余計に和也が苦しむのが目に見えてわかった。結局彼女たちは詳しい話を聞けず仕舞いである。今や海鳴高校将棋部において、和也がいる時、慧明高校についての話がタブーとなったのは言うまでもない。

心配そうな彼女に「平気」と微笑みかけるが、それがやせ我慢なのは火を見るよりも明らかで、依然として美弥の顔色は陰ったままだった。苦勞してペットボトルの封を開け、お茶を口に含むと幾分か震えがましになった。

「ありがとう。もう大丈夫だから」

半信半疑といった眼差しを向ける美弥だったが、震えの止まった手を見て、ようやく強ばった顔を解した。

とりあえず落ち着いた和也は、再び隣のテーブルの話し声に耳を傾ける。

「そりゃ慧明も強いけど、今年は海鳴も強いらしいぜ」

「海鳴が？」

「うん。なんか研修会のC1と元奨がいるらしい」

元奨とは元奨励会員の略称である。前者は美弥、後者の元奨は隆之を差していた。

隆之は奨励会に集中するために、一度高校を辞めた。しかし四級に昇級後、結果が奮わず。そして五級への降級が決まったことを機に退会を決めた。

「なんかヤバいな。その三人目でポイント取れないと、俺ら相当ツライじゃん」

「いや、三人目も強いみたい。去年まで慧明にいたらしいんだけど、辻尾とレギュラー争いして勝ったっぽいんだ」

「うへー、辻尾からか」

辻尾と聞いてから、再度震えそうになる手を必死で抑える。ここまでの固有名詞だけでも、彼のトラウマを呼び起こすには十分だった。

ペットボトルのお茶で再度軽く口を潤すと、彼は黙って立ち上がった。

「どこ行くの？」

「ちょっとトイレ」

美弥の問い掛けに軽く答えると逃げるようにその場を脱した。和也は気付かなかったが、彼女が心配そうな視線を送っていたのは言うまでもない。

「ふう……」

外はあれほど人がいるのに、トイレは無人だった。扉一つ隔てただけの空間であるはずなのに、換気するファンのモーター音が充満する。そんな静寂は、和也が息を吐き出すと瞬く間にその場の支配権を許した。

誰にも咎められない安心感に身を委ねながら、手洗い場に立つ。鏡に移る自分の顔はいくらか落ち着きを取り戻しつつあるようで、再度安堵に息をつく。

そのまま蛇口をひねり、冷水で手を濯ぐ。緊張で火照った身体には心地良い。ともすれば世界から蒸発して、消えてなくなってしまうそうだった彼は、冷たい水の感触に自らを確かめた。次第に冷静さを取り戻していく思考回路からは、完全に熱が取り除かれた。

「ふう……行こう」

ひんやりした両手を頬に当てながら、決意を口にした。

しかし新たな登場人物に、明瞭になった和也の思考は再び熱を帯びることとなった。

「おい」

突如として掛けられたら声の主を、鏡越しに確認する。

「久しぶり、ブルペンエース」

明らかな敵意は嘲りという形で和也に向けられた。

ブルペンエースー実際のマウンドで力を発揮できない投手に向けられる侮辱表現だ。そして和也は幾度となくその言葉を向けられた。慧明高校にいた時に、だ。

振り返った先にいた少年の姿に落ち着き始めていた心音が再度乱れた。胸をチクリと刺す痛み。

「……辻尾君」

辻尾拓海。慧明高校の二年生エースであり、昨年度の全国新人戦でベスト八の強豪。県内のみならず、全国の同年代をけん引する立場であった彼に、初めて将棋で苦汁を味わわせたのは他の誰でもなく、和也だった。

去年の慧明は別格だったと言われるほどの選手を有していた。個人戦と団体戦を合わせて、全国大会で何冠頂戴することになるのか。間違いなく去年の慧明は全国で最も注目されたチームだった。

個人戦では高校選手権と高校竜王で二冠に輝いた。慧明高校のエースだった当時の三年生は、今は大学で一年生ながら全国レベルの大学の主力として活躍している。

しかし団体戦では優勝候補の筆頭に挙げられながらも、日本一の栄冠を手にする事ができなかった。辛うじて、県大会を勝ち上がることはできたが、慧明高校の選手層からすれば、実にもどかしい話だった。

辻尾ももどかしさを感じた一人だ。もしかすると最も悔しい思いをしたのは彼だったのかもしれない。

高校将棋では団体戦に出場できるのは三人のみであり、部内でのリーグ戦の結果、四番手となり、代表メンバーに名を連ねることができなかったのは辻尾だった。

『あの辻尾でもレギュラーを奪えない』

本来ならば慧明高校のレギュラーを賞賛するはずの言葉は、いつしか辻尾に負い目を感じさせるものへと変わってってしまった。

勝てないチームに入ることすら適わない。周囲はこれまでの辻尾への評価を改め、下方へと定めていく。エリートであり続けた彼が屈辱にまみれたのは言うまでもない。

「二月以来だから、四か月ぶりか」

和也が慧明高校にいた当時を思い出すように辻尾は語る。

破裂しそうなくらい脈打つ心臓。和也は額に汗を浮かべていた。

「先輩らも卒業して、こうやって団体戦に出れるようになったわけだけど、それでも勝ち逃げはするんじゃないの？」

射抜くような真っ直ぐとした視線はなにかを和也に訴えかけた。

辻尾に勝利し、慧明の三番手としてメンバー入りしたのは他の誰でもなく和也だった。部内リーグでは悉く辻尾を返り討ちにしたものの、大会では疑いたくなるような敗戦を重ねた。慧明が全国制覇を為し得られなかった要因が和也だと多くのものが考えたが、辻尾もその一人である。

もし自分が出ていれば。

そう思えば思うほど、悔しさが増していく。いつしかその悔しさは、和也への嫉妬と軽蔑へと変わっていった。

実力が序列を決める勝負の世界であるはずなのに、敗者が勝者を貶める。そんな歪んだシステムに疑念を持つ者もいたが、幾度となく負けを重ねる和也へのフォローは次第に減っていく。増していく孤独感が重圧となり、和也を苦しめたのは言うまでもない。そしてついに彼は慧明高校を辞めた。これが事の顛末である。

「おい、聞いてんの？ ……まあ、いいさ。今日は俺が勝つ。それまで負けないようにな」

それだけいうと辻尾はトイレから出ていった。

かつて仲間だった辻尾が未だに自分を恨んでいると思うだけで、胸の奥が痛んだ。

暴れ狂う心臓。微かに汗ばむ背中。首筋や額はぼんやりと熱っぽく、思考は白濁して思うように考えがまとまらない。それでも本能のままに言葉は紡がれた。

「ごめんよ……」

ぎゅっと拳を握りしめる。

逃げたくない。負けたくない。将棋指しの本能として、辻尾から一度逃げ出した自分が情けなく、許し難かった。

まるで長い悪夢のようだった。魔法が解けたように動かなかった身体が自由を取り戻し、和也の時間は流れ始める。

再び蛇口を捻り、冷水を手に浴びせる。勢い任せに捻った蛇口からとめどなく流れる強い水圧は暗い何かをさらっていった。

鏡に映った自身の顔がいつも以上に強い意志を持っていた。客観的な思考を持てるほど落ち着きを取り戻していた彼は、ぶわっと大きく息を吐き出す。

最後の大会に相応しい、最高の結末を。そして辻尾から逃げることになった自分と決別するために。

五分前とは随分と違う凛々しい顔つきで、彼は仲間の元へと踵を返した。

つづく

作者紹介

紙の駒.zoneを二冊も買った太っ腹こと、野川なこです(笑)

愛称は、なこちゃん。浮島さんやらくは編集長に褒め殺され、上機嫌で書いてしまったのが拙作『ブルペンエースから』です。

特に浮島さんは褒め上手なので、気が付いたら短歌も詠んでいるかもしれませんね。

将棋倶楽部24の夏の風物詩といえば「リレー将棋大会」。
今年で早くも18回目を迎えるというから、その歴史は長い。

リレー将棋はその名の通り、交代しながら将棋を指すものである。
個人の実力もさることながら、チームとしてのまとまりがなくては勝てない。
そして、大切なことは、「運」の要素がかなり大きなウェイトを占めているということである。
つまり、リレー将棋は「大会」でありながら、実は「お祭り」の一種と考えた方が楽しい。

では、簡単にルール説明を。

(ルール1) 1チームは4人構成で、4人の合計Rが6400点以下であること。

この「R」は将棋倶楽部24におけるレーティングのことである。
参考までに、おおよそのR点と段級位と世間レベルの関係は、

3000 (八段)	: プロ棋士レベル
2800 (七段)	: プロ棋士レベル
2600 (六段)	: アマ全国レベル
2400 (五段)	: アマ県代表レベル
2200 (四段)	: 県大会トップ争い
2000 (三段)	: 県大会常連
1800 (二段)	: 町道場四段
1600 (初段)	: 町道場三段
1500 (1級)	: 町道場二段
1400 (2級)	: 町道場二段
1300 (3級)	: 町道場初段
1200 (4級)	: 町道場初段
1100 (5級)	: 町道場常連
1000 (6級)	: 町道場常連
900 (7級)	: 町道場常連
800 (8級)	: 職場・クラス・近所で無敵

700（9級）： 職場・クラス・近所で無敵
600（10級）： 職場・クラス・近所で無敵
500（11級）： 得意戦法をもっている
400（12級）： 得意戦法をもっている
300（13級）： 得意戦法をもっている
200（14級）： 駒組ができる
100（15級）： 駒組ができる
0（初心）： 初心者・入門者

ということらしい（ホームページより引用）。

4人の合計Rが6400点以下という組合せはいくらでもある。
たとえば、3000点を2人と200点を2人でちょうど6400点。
また、初段クラス1600点を4人そろえても6400点。
つまり、このメンバー選定というか棋力調整というのが最初のポイントになる。
チームのスタイルが自動的に決まるといっても過言ではないだろう。

ちなみに、R点は日々のR対局を経て変動する仕組みになっている。
リレー将棋大会では、過去1年間の最高Rをリレー基準点として採用している。
ただし、年間勝率に基づいて、加点による上方修正が行われる。

（ルール2）先後15手ずつ合わせて30手指したら交代すること。

1人が連続して指すことができるのは15手まで。
15手を短いと感じるか長いと感じるかはポジションにも関係してくる。
たとえば、序盤は定跡通り進むことが多く、それだけで15手になることもある。
あるいは、最終盤の詰むや詰まざるやの大事な場面で交代になることもある。
まさに、リレー将棋をドラマチックにするための演出である。
そして、双方8人が指し終わると120手となり、ここから先は2周目に突入となる。
これがまた悲劇、あるいは奇跡の逆転劇を生み出すキッカケになるから恐ろしい。

たとえば、3000点2人と200点2人のチームAと、1600点4人のチームBが対局する。
過去の大会履歴をみても、Aのようなツートップ型と、Bのような平均型は多い。
ただし、今回は極端な点数設定にしているため、目安として理解して欲しい。
Bは4人の実力がほぼ同じなため、序盤・中盤・終盤に大きな差が出にくいとされる。
一方、Aは200点の2人をどこに配置するかで勝敗に大きく影響する。
このため、一般的にツートップ型は、1人目にR点の低い人をあて、定跡手順で乗り切ろうとする

。

そして、2と3番目にツートップを配置して、90手以内に勝負を決めてしまう作戦を狙う。この場合、91手を越える展開になると、詰み手順が見えるところまでいかないと厳しくなる。よって、AとBの中間型である平均的なスリートップとやや低い1人というチームCもある。たとえば、2000点3人と400点1人のような構成である。

いずれにせよ、15手ずつで交代しなければならないため、4人の順番は大切である。

そして、対戦相手との駆け引きがリレー将棋の醍醐味の1つである。

チーム編成を見て、序盤にR点の低い人が来ることがほぼ間違いない場合、それを狙う作戦がある。

。

1人目が定跡を外して力将棋に持ち込んでしまえば、序盤でリードを奪う可能性が高い。

その代わりに、持ちこたえたチームは、その後、中終盤で一気にスパートをかけることができる。

しかし、それでも粘って120手を越えると、再び1人目に戻り再逆転ということも。

最後まで分からないのである。

(ルール3) 仲良しであること。

リレー将棋とは言え、指しているのは1人ずつである。

とはいえ、1人が指せるのは15手まで。

ひょっとしたら、2周目が回ってくるかもしれない。

だからこそ、チームとしての作戦や方針が大切なのである。

4人の棋力が違って、役割分担は必要だし、何より一体感がなければ面白くない。

しかも、いきなり対局当日に現れてリレー将棋を指すことは難しい。

事前に4人揃って作戦会議をしたり、他のチームと練習対局をしたりして、チームワークを確認する。

次に指す人の棋風や個性を考えて、指し手を選ぶこともある。

この人は終盤が得意だから、ここで勝負にいこう！と仲間を信頼する展開を選ぶこともある。

もちろん、予想外の展開になって、次の人が困惑することもある。

これもまた、リレー将棋の醍醐味なのである。

(ルール4) 交代時間の目安は3分以内であること。

リレー将棋はチームごとに与えられたハンドルを使ってログインする。

よって、1人が指し終えたら、速やかにログアウトして、次の人がログインしなければならない。

この着替えの時間こそが、次の指し手・展開を決める貴重な作戦タイムとなる。

目安は3分だが、5分以上平気で使ってなかなか対局が再開されないことがある。

厳密に3分というわけではないが、ダラダラと作戦タイムを引きずって相手を待たせるのは避けた

方がよい。

ただ、終盤だと双方が時間を使いたくなる気持ちはよくわかる。

詰み手順を確認したり、逆に、詰まされない手順を教えたり、双方が必死なので面白い。

また、作戦タイムはチームメンバー以外の参加も認められており、控え室に関係者が集結する。

あらかじめ高段者をスカウトし、アドバイスを求めることは反則でも何でも無い。

ときどき、いろんな人がアドバイスを言い過ぎて、結局、手がまとまらないこともある。

パニックになりながら、慌てて次の人が対局場に走って行くことはよくある光景。

(ルール5) その他。

メンバー4人が揃わないとき、代打が2人まで認められている。

ただし、本来指すべき人よりR点の低い人でなければならない。

メンバー以外の人に参加することも可能である。

開始時間に遅れた場合、30分程度は代打申請を含め、ギリギリ許されている。

ただ、土曜21時開始が多いため、対局が遅くならないように注意した方が良い。

ソフト指しは禁止である。

過去に、ソフト指しをして大問題になったリレーチームがあった。

リレー将棋は勝つことだけがすべてではない。

4人が同じPC・場所で指す、あるいは、電話等で相談しながら指すことは不正となる。

4人は独立した状態で指さなければ意味が無いのである。

リレー将棋は対局中は個人戦だが、一局を通せばチーム戦であり、相談できるのは作戦タイムだけ。

ルール説明だけで長くなってしまった。

このルール設定がリレー将棋を面白くしている部分であるため、つつい。

さて、勝敗について。

予選と本戦に分かれており、予選は2勝通過・2敗失格、本戦はトーナメントである。

チーム数はここ数年減少傾向にあり、70程度まで落ち込んでいるものの、約半数が本戦に進む。

常連のチームもあるが、初出場のチームがいきなりの快進撃、ということもある。

個人戦とは異なり、ネームバリューはほとんど関係ない。

過去にあった悲しい出来事。

それは、1人目（1将）が対局早々にマウスの操作ミスをしてしまったのだ。

76歩、34歩、33角成！

恐らく22角成と角交換したかったのだろうが、その1つ手前で途中下車してしまった角。空しい王手となり、ここで投了。

きっと、泣くに泣けない瞬間だったと思うが、周りがしっかりフォローしていた。

誰かがミスをするのは仕方が無いし、他の人だってその可能性はいつでもある。

それが、リレー将棋なのである。

もし、本気で勝ちたいのなら、チーム力をアップさせるのが一番。

4人の実力を少しでも上げ、ミスをしないようにすること。

そして、最も大切なことは作戦である。

とあるチームは、対戦相手を徹底的に調べている。

まず、東京道場と大阪道場の棋譜から、相手チーム4人の棋力・個性を把握する。

次に、チームの棋譜があればそれも調べる。

まさに情報戦である。

これらの情報から、相手が取れる作戦を限定し、それに対抗する作戦を立てるのである。

また、とても勝てそうにない相手に対しては、奇襲作戦を検討する。

相手の順番は当日まで分からないし、分かったところで、こちらの順番は変えられない。

そして、先後も対局開始まで分からない。

数パターンの戦い方を準備しておかなければ勝てないのである。

ただ、技術面よりも精神面の強化がより効果的。

予想外の進行に慌てないこと、明らかなポカをしないこと、これらは大切なこと。

また、持ち時間は15分で切れたら1手60秒となる。

序盤で時間を使いすぎると、最終盤が秒読み争いになるという神経戦。

つまり、精神面を鍛え、短時間でミス無く決断する力が必要不可欠である。

過去にあった悲しい出来事2。

それは、3人目（3将）がたった1手のミスで大優勢から頓死に陥ったこと。

苦しい序中盤を2将が乗り切り逆転。

いよいよ勝利目前というところで、震えたのである。

観戦者が数十人に膨れ上がったことが、彼の心臓を直撃したらしく、マウスを持つ手が震えたらしい。

ただ、その震えが原因で操作ミスをしたのではなく、着手そのものが震えてしまいポカとなった

。
最初は観戦者も絶句した。
明らかな悪手だと誰もが気付いていたから。
指した本人もすぐに気付くのだが、時すでに遅し。
これもまた、リレー将棋なのである。

最後に、リレー将棋の楽しみ方を。

参加する人は、良い仲間を見つけて、普段とは違う将棋を楽しんで下さい！
応援する人は、友人のチームを全力でサポートしてあげて下さい！
観戦する人は、いろんなチームの喜怒哀楽を味わって下さい！

リレー将棋とは盆踊りのようなお祭り。
みんなでワイワイガヤガヤ楽しむのが一番！

作者紹介

将棋倶楽部24のリレー将棋は実際に何回か参加したことがあります。
勝ったり負けたり、大逆転の鬼手や頓死など、たくさんの思い出があります。
でも、一番良かったのは、チームメンバーと実際に会うことができ、交流を深めたことでしょうか。
リレー将棋開催時期と重なる近鉄将棋祭りの会場には他チームメンバーもよく集まっていたね（笑）。
というわけで、来年は駒zoneチームが登場して欲しいなぁと密かに願っています。

病室のにおいがしなかった。広々とした部屋。

「いらっしゃい」

声の主は、存外に若い。ともすれば私より若い。

「失礼します」

「堅苦しくしないでいいよ」

茶色い髪が、肩より下までウェーブしていた。瞼が薄く、鼻筋がすっと通っていた。美人と呼ばれることが多いだろう。

「そうですか。伝わっていると思いますが、生駒の夫、綜馬です」

「生駒……ああひろちゃんの隠し子ね」

ひろちゃん……と呼ばれたのは乙川洋、前名人。女性の右手が、その人の頬を撫でる。以前テレビで観たことがあるが、その時と同じ凜々しい表情だったので驚いた。病気をして寝ているとは思えない、勝負師の顔をしている。

「あ、名乗ってなかったね。私、京。ひろちゃんの付き人」

試すような目つきだった。ようちゃんと京の関係、あなたはどう見るの、と。見たままだとは思うが、もっと複雑なのかもしれない。

「よろしくをお願いします」

「しっかりした人なのね。生駒さんも幸せでしょうね」

「だといいのですが」

「ひろちゃんはね……幸せかどうかよくわからないの」

京さんの手が、乙川の後頭部を撫でる。まるで、骨とう品を扱うような、丁寧かつ愛おしむ手つきで。

「まさか……」

「そう。娘と同じものを、入れたの」

「そんな、乙川さんも同じ病気だったのですか」

「違う。生駒さんの強さが欲しかったのよ。一度見て憑りつかれてしまったと言ってたわ。南牟婁に勝つためには何でもするって」

「それで機械を……」

「そう。それで乗っ取られてしまった。常人には、重たすぎたの」

生駒は不足した部分を補うために頭に機械を入れた。それが何とかうまくいったのだ。特効薬は常人には劇薬になりうる。前名人は娘の力に憧れ、その力に飲み込まれてしまったというのか。

「現在は、どんな状態なんですか」

「お医者さんが言うには、機械の中でしっかりと生きているの。……多分、将棋のことばかり考えている」

父といい、生駒といい、そんな人ばかりだ。将棋とは、そんな魅力的なものだろうか。全てを賭けてしまうほどに、大切なものなのだろうか。

そういえば、また約束を果たしていなかった。

「あの……挨拶いいですか」

「ひろちゃんに？ いいよ」

「えっと、綜馬と言います。生駒さんと結婚させていただきました。生駒さんからよろしくとのことですよ」

瞼が、素早く動いたように見えた。気のせいかもしれない。

「そうちゃんは、将棋指さないのね」

「あ、はい。ほとんど」

「そういう人がそばにいて、幸せなのかもね」

京さんは指すのだ。それがわかった。付き人というのも何割かは本当なのかもしれない。

「では、失礼します。お邪魔しました」

「うん、たまに来てもいいよ。知ってる人も遠慮して来ないの」

「わかりました」

父は、答えが見つかるかもしれないと言った。確かに少しは見つかった。ただ、謎も深まってくる。乙川名人にここまでさせた現名人は、どのような人間なのか。機械を使ってでも勝ちたいと思わせる人なのか。それともそれほどまでに圧倒的強さを誇るのか。

わからないことは、まだまだありそうなのだ。

「会って来たよ、君のお父さんに」

「そう」

夫婦の時間。生駒はただ寝ているだけだし、私はただそばにいただけだったが、恐らく二人にとって幸福な時間だった。

「眠っていた」

「病気のね」

「頭に機械を入れて、コントロールできなくなったんだ」

「……なんて愚かなこと」

生駒はしばらく目を伏せていた。父親と会ったこともなくとも、色々と思いを巡らせていたに違いない。

「父は、会えばわかると言った。だから自分なりに考えてみたのは、多分、他にもいるということだと」

「それは、埋め込んだ人がということ」

「そう」

前名人が何を試したか、父は知っていたのだ。それで強くなれるとしたら、やってみたいという棋士はいくらでも現れるだろう。未知の技術ならまだしも、すでに生駒という成功例があるのだから。

「なにか、むずむずするような話。私は、仕方なく入れたのに」

「治療薬は増進薬になる。歴史上繰り返されてきたことだよ。だから、生駒も気に病むことはない」

「気に病む？」

「機械の力で強くなったとしても、生駒の強さであることに変わりはない。だから……プロもぶっとばしていいんだ」

「あら」

時間が来た。生駒の肩を抱き、部屋を出る。

「ありがとう」

扉を閉める時、彼女の小さな声は、確かにそう言った。

「風岡は知っていたのですか」

二人で、窓にガムテープを貼っている。大きな台風が来るというのだ。

「何をですか」

「前名人……あなたの師匠が、機械を埋め込んで失敗したことを」

「もちろん存じています。私の知らない間のことだったので、止めることができませんでした」

「そうですか」

私の父は、試そうとしたらどうか。それともとっくに、諦めていただろうか。南牟婁名人は、圧倒的に強いという。父のレベルではリスクを冒しても、届かないほどに強いのかも知れない。

「しかし、納得はできます。名人にとって、名人であり続けることは何より大事なのです。衰えて負けるのならばともかく、そうでなかったわけですから、つらかったことでしょう」

風岡もプロを目指す組織にいた人間なので、つらさは共感できるのだろう。下唇を噛んでいた。

「生駒は、どこまで強くなれるでしょうか」

「お嬢様は……箱の中で戦っています。プロ棋士はあらゆる場所で戦えます。その違いが、どう出るか」

「そういうものですか」

そういうものなのだろう。いくら頭脳勝負とはいえ、実際に同じ空間で切磋琢磨することが、強さにつながるのかもしれない。私をもっと強ければ、あるいはその溝を埋められたかもしれない。しかし、私は父から将棋の才能、将棋への情熱を受け継がなかった。

「しかしその箱の中で、将棋しかできないのも事実です。誰よりも将棋に熱中できることは、予想外の結果を生み出すかもしれません」

「なるほど」

一生逃れられない箱の中で、生駒は何を実現できるだろうか。そして私は、何をしてやれるだろうか。

「綜馬様。よろしく申し上げます」

「はい」

どうなるかはわからないが、何かが起こる。それは、確実だった。

「勝ったわ」

「おめでとう」

生駒は、夜のネット将棋を解禁した。そのためにできるだけ昼は休み、体力を温存しておいた。何かが起こった時のために、風岡も隣の部屋で起きて待機している。

「でも、プロかはわからない」

「勝てばいつかはたどり着くさ」

私には、強い人たちの実力差など全く分からなかったが、生駒は以前より苦戦するようになったと言っている。

「香りがする」

「香り？」

「命をかけている香り」

生駒はそう言って、息を大きく吸った。彼女の嗅覚はほとんど機能していない。だからこそ、情報の中に香りを感じることができるのかもしれない。

「まだ指すかい」

「うん。指せるときに指す」

天井に映し出された盤が消え、メンバー一覧の表示へと切り替わる。生駒の脳と画面は直結している。おそらくこのような対局方式を採用しているのは彼女だけだ。機械を埋め込んだとしても、普通の人間にはマウスを動かす体力がある。

生駒は結局、三連勝した。少し、息が荒くなっていた。

「大丈夫かい」

「平気。それに将棋って、きついものだと思うから」

そうは言っても、生駒の体は常人とはあまりに違うのだ。もし機械が止まりでもすれば、必ず死んでしまう。

「とにかく、今日はもう休もう」

「はい」

こんな日が、四日続いた。毎日三局、生駒は十二連勝した。

ひょっとしたら、妻は世界で一番強いのではないかと思わされるほどだった。苦しそうな局面も、結局は乗り切って勝ってみせる。レーティングも上がっていき、上位二十人に与えられるという「聖人」の称号を獲得した。ここまでくれば、相手はプロだらけなのではないだろうか。

「お嬢様、今日は休みましょう」

しかし、五日目、風岡が生駒を止めた。

「なんで」

「疲れているようです。自覚はないかもしれませんが、数値に出ています」

「.....そう」

生駒は少し口をゆがめていたが、反抗することはなかった。風岡は以前、いざとなったらインターネットを遮断すればいい、と言っていた。彼はきっと、いくつもの「いざというとき」を想定している。

「つまらないかい」

「いいえ。将棋が楽しいわけじゃないから」

「そうなんだ」

「将棋しかできないから、将棋をするの」

わからなかった。将棋のことも、生駒の世界も。それでも、努力はしようと思った。将棋界のこと、将棋の勉強法、そして生駒の病気のこと。

その中で、気になる発見があった。インターネットの中で、生駒が南牟婁名人ではないかという噂が立ち始めているのだ。強豪に次々と勝っていることも原因だが、「指し手が似ている」という指摘が多かった。彼女の父親が誰であるかを考えれば、苦笑せざるを得ない話だ。

けれども、何か引っかかる場所があった。私には棋風とか、指し手の質感というものはわからない。それでも、似ているとしたら何らかの理由があるのではないか。

どちらにせよ、もう後戻りはできない。生駒は、舞台に立ってしまったのである。

分厚い雲が、空を覆い始めた。これは、降る。

毎日畑に出ているうちに、空気に敏感になった。こんな生活をするようになるとは想像したこともなかったけれど、悪くない。

空気は、人の行き来も知らせてくれる。特に土地になれない人が訪れた場合、ざわざわと震えるのである。

一台のワゴン車が、こちらに向かってくる。この土地では見たことのない車種だった。畑の側まで来て、止まった。

「綜馬さん、ですね」

「はい。あなたは」

「南牟婁と言います」

車から降りてきたのは、やたらと背が高く、やせ細った男だった。写真では見たことがある、現名人だ。

「名人.....がなんでこんなところに」

「ここに、挑戦者候補がいると聞きまして」

「どこからそんなことを」

「将棋界は狭いんですよ」

名人の目が、まっすぐにこちらを向いている。それは、銃口を突き付けているようだった。

「残念ですが、そのような人はいません」

「ほう、では別のことを聞いてもいいですか。あなたの奥さまは、将棋が得意ではないですか」

「得意ではありませんね」

「とてもお強いはず」

「そうですね」

「では、間違っていないですね」

「彼女は、プロになれない。ほとんど寝たきりなんです」

名人はしばらく目をつぶり、それから「クックック」と笑った。

「確かに世界中で私以外には通用する理屈です。でもね、世界中で名人だけは、こう思うんですよ。『強い挑戦者がいればなあ』と。相手がプロとかアマとか、正座して待ってるかどうかとか、関係なくね」

名人は、私の後ろにある屋敷を見ている。興味の対象は私ではないのだ。

いずれこの日が来ればとは思っていたが、予想よりもずっと早かった。

「わかりました。とりあえずここではなんですから、家にどうぞ」

「それはどうも」

駐車場まで車を誘導し、名人を家へと招き入れる。

「あ、綜馬様もう戻ってこられ……」

「久しぶりですね、風岡さん」

「南牟婁君……いや、名人」

そういえば、風岡もプロを目指していたのだ。二人が顔見知りでも全く不思議ではない。

「そう、名人なんですよ。そして風岡さんのところにも、名人候補がいると聞いて」

「そんなことをどこから……」

「本気になればね、簡単に探すことができるんですよ」

「……そうですか。わかりました。妻のところに案内します。いいね、風岡」

「はい」

おそらく、まどろっこしいことはしたくないだろうと思った。名人も生駒も、強い対戦相手を望んでいる。二人の利害は一致しているのだ。

私、名人、風岡の順に並んで廊下を歩く。そして、生駒の部屋の前に。

「ちょっと待ってくださいね」

いつものように、番号を打ち込んでいく。この儀式にも随分と慣れたが、今日は特別な思いだった。この部屋に、生駒にとっての他人が入るのである。

扉を開け、私だけ先に中に入る。生駒はいつものようにベッドに寝ており、天井には何も映っていない。

眠っているようだ。

「入ってください」

「すごいところですね」

「妻……生駒は、ここでしか生きられないのです」

「そういう病気ということですか」

「そうです」

「しばらく起きませんか」

「そうですね。これが理由の一つです。それと彼女は……頭に機械が埋め込まれています。彼女が生きるために必要なものですが、彼女の思考を加速させることもできます」

「つまり、それが不公平だと考えるのですね。わかりました……会えてよかったです。それと……」

名人は、着ていたワイシャツをめくり上げた。突然のことに驚いたが、そこから現れたものを見て、さらに驚かされた。風岡も、目を丸くしている。

そこには、本来あるべきものがいろいろとなかった。のっぺりとした胸、へそのない腹部。そして肌にいくつもの継ぎ目があった。

「それは……」

「生駒さんと逆ですね。私は、体のほとんどが人工なのです」

「そんなことが可能なんですか」

「賭けでした。けれども生きるには……私の能力を全て発揮するには、病気を乗り越えるしかなかった。名人になり、名人でいるためには」

生駒と名人は、確かに似ていた。脳と体、補う場所は異なるが、どちらも誰もしたことのなかった賭けに勝って生き長らえているのだ。

「南牟婁君、それを隠し続けてきたのですか」

風岡が、一歩前に出た。

「誰にも言いませんよ。でも、生駒さんには敬意を払って教えなければ、と思ったのです。ハンデを乗り越えて名人になった人間がいることを」

生駒も、機械の体を手に入れば普通に将棋を指せるようになるだろうか。けれどもそうになると、元々の生駒は残っていると言えるだろうか。そもそも、私はそんなことはさせたくない。今の生駒が愛おしいのだ。

「生駒はおそらく、ずっとこのままです」

「そうですか……まあ、待つのは自由ですからね。それと、対局はできるわけですよね。毎週土曜日夜七時、対局室で待っていますよ」

そう言うと、名人は踵を返して部屋を出て行った。全ての用事は済んだ、ということだろうか。

「安心して、私にはあれをする体力はないから」

いつの間に目覚めていたのだろうか。生駒は私を見て微笑んでいた。

「勧めたりはしないよ」

「あの人が一番強いなら、あの人に勝てばいいのね。それで、生きている意味を実感してみた

いの」

私は、生駒の頭を撫でた。私はこうしてしか、彼女を補ってやることはできないのだ。

土曜日の夜、ネット道場で確かにその人は待っていた。「TheMeijin」というハンドルネームは、ウソ偽りないのだが、ほとんどの人は本物の名人であるとは信じていないだろう。総対局数は5局で、ここ三か月では1局も指していない。点数もそれほど高くなっていないのだが、一目で本物だとわかった。なぜなら居住地域が「Android」となっていたからである。

実際、TheMeijinはすぐに生駒に挑戦してきた。もちろんこちらも受諾する。ついに、生駒は名人との対局までこぎつけたのである。

生駒の方は注目される存在になっているので、すぐに観戦者が何人も集まってきた。彼らはまだ、名人が相手であることを知らない。ずっと知らないままかもしれない。

対局の中身については、よくわからない。私などでは全く分からないレベルなのだ。ただ、生駒がいつもよりも大きく息を吸っているのはわかる。瞬きの回数も多い。当たり前の手を指すのにも、余分な力があるようだった。

生駒の脳の中で、どれだけのことが起こっているのだろうか。私には想像することも難しい。生駒の脳と、機械。二つが絡まり合って導き出す、一つの指し手。

中盤に差し掛かり、いよいよ生駒の息が荒くなってきた。

「大丈夫？」

「うん。なんとかなる」

私は生駒の手を握った。いつもより熱かった。

観戦者はどんどん増えていく。そして、お互いの囲いが崩れていく。終盤へと入っていく。

「水を飲もう」

「うん」

冷やさなければならなかった。かつてない強敵相手に、生駒の体、脳、そしてそれを補助する機械が熱を発していた。

そして、遠い都会の空の下では、名人の体もそうになっているのだろうか。彼は、生駒との対局を望んだ。名人候補とまで言った。あの作られた身体もまた、強敵相手にはきしんだりしないのだろうか。

「一筋……」

生駒の唇から、その言葉はもれた。何が見えたのかはわからない。ただ、生駒の体から力が抜けていくのがわかった。ベッドへと吸い込まれていく彼女を、私は必死で抱き寄せた。

「どうしたんだ」

「見えた。私、負ける」

どれほどの差が付いた局面かはわからなかった。けれども、その後の指し手は淡々と、お互いに五秒ずつかけて指された。終局までの儀式を行っているようだった。

そして、生駒は投了した。

「強かった。さすが名人ね」

「そうか。けれど、また挑めるさ」

「そうね。でも、本当に疲れる」

私の腕の中で、彼女はうっすらとほほ笑み、そして眠りについていった。

「お疲れ様」

勝てない相手がいることが、生駒にとっての生きる力になるのではないか。そうなればいいのだが。私はいつもより長く、その寝顔を眺め続けた。

「さあ、出かけるぞ」

「お母さんは？」

「まだ眠ってる。今日は起きないかな」

「風岡さんは？」

「そこだよ」

私が指差す先には、白い軽自動車。娘が生まれた年に買ったので、もう10年使っていることになる。

「良かったー、お父さんの運転怖いもの」

「ははは、スリルがあると言ってくれ。ちなみにここまで持ってきてもらっただけで、運転はお父さんだ」

「えー」

「お二人とも、忘れ物はないですか」

「ないー、何度も確かめたもん」

「本当かなあ」

風岡が車を降り、私は運転席に、娘は助手席に座った。

「ねえ、将棋会館までは何分？ 十五分ぐらい？」

「いやいや、二時間ぐらいかかるよ。それに会館に行くのは明日だ」

「えー、今日は行かないの」

「今日はおじいちゃんのところに行くぞ。美駒の師匠になるんだからな」

「おじいちゃんこわいからやだー」

「そんなことを言わないで。さあ、行くぞ。じゃあ、風岡、留守を頼んだよ」

「はい、お任せください。お気をつけて」

「うん、名人倒してくる！」

「まずは同年代の子たちを倒さないと」

「でもネットではプロにも勝ってるもーん」

「それは内緒だからな」

「えー」

美駒はぐんぐんと棋力を上げてきた。プロ棋士である二人の祖父が望んだように、娘は名人に

勝とうと願っている。そして南牟婁名人は、それを待っているかのように今まで勝ち続けてきた。

「じゃあ、行くぞ」

「うん」

窓から顔を出して手を振る美駒に、風岡も小さく手を振る。車が発進し、風岡や屋敷が小さくなっていく。娘の物語が、始まったのである。

<終>

さて、毎度おなじみコンピュータ将棋の話をする人です。こんにちは。

第二回電王戦、いろいろありましたね。個人的には、人間と道具が戦うのはなにか悲しいと感じていたわけですが、そんな私の思いをよそに、本誌編集長でもある清水らくはさんは人間と道具の一体化についての話を書いています。思うところというのは人によって本当に様々ですね。

今回は、コンピュータ将棋にからめて、その周辺技術についての話をします。

まずは「人はなぜコンピュータ将棋を作りたくなるのか」というところから。

1. 人はなぜコンピュータ将棋を作りたくなるのか

答えは開発者ごとに違うはずですが、その中でも技術に関連した事柄をいくつか挙げます。

まず、人間とコンピュータがほぼ同じ土俵に立てるから、という理由があると思います。これは戦うことを目的としているのではなく、同じ土俵に立つということを目的としています。人間とコンピュータが同じ土俵に立てる分野は珍しいのです。例えば、身体能力を使うスポーツは、機械の性能の上限を決めるのが難しいです。また、何かを暗記するという点に関しては、機械が圧勝します。ほかにも様々な理由で同じ土俵に立てる分野の選択肢が消えてゆき、最終的には、囲碁・将棋・チェスなどに絞られます。ほか、バックギャモンや麻雀やトランプの大貧民なども研究対象になっています。そういったゲームがひととおり終わったら、次に手がつくのは芸術分野でしょう。作曲や文筆など、すでに始まっています。

さらに、科学技術の発展への寄与があります。将棋と科学技術というと、なんだかかけ離れているという印象を抱く方のほうが多いと思いますし、ある意味、その感想のほうが自然だと思います。今回はこの「科学技術の発展への寄与」という点について語ります。

そのほか、開発者によって様々な思いでコンピュータ将棋を作っていると思いますが、それはそれぞれの方々が語るのを待ちましょう。

2. シミュレーション

コンピュータ将棋というのは、人工知能、情報工学、その他、様々な分野に属しています。このあたりの分野では「モデル化」という言葉がしばしば現れます。モデル化というのは、現実の世界から本質を損なわないように具体的なものをそぎ落として、シンプルな世界を新たに作ることです。別の言葉でいえば、抽象化です。こうすることにより、頭の中で考えたりコンピュータに計算させたりしやすくなります。その後、そのシンプルな世界である「モデル」の中でなんら

かの結論を出します。その結論が、モデル内だけでなく現実の世界でも通用するかということを検証して、研究に結論が出ます。このモデル内で考えたり計算したりすることを「シミュレーション」といいます。有効なシミュレーションをするためには、良質なモデルを作る必要があります。

将棋というのは、「モデル」として非常によく出来ています。まず、ルールに曖昧さがほとんどないこと。特に、決着に曖昧さがほとんどないこと。そして、科学技術の研究対象になる前にすでに、人間が定跡や手筋や大局観などの膨大な智を創り出していることなどです。

将棋をモデルとして扱ったシミュレーションをおこなうことにより、様々な科学的・技術的な知見が得られます。

3. コンピュータが生まれる前に

今では当たり前のようにコンピュータを仕事や遊びや勉強に使うようになりましたが、当然、大昔にはコンピュータはありませんでした。では、いつコンピュータが誕生したのでしょうか。実際のところこの問いに答えるのはとても難しいのですが、世間一般では、クロード・シャノンやアラン・チューリングらを生みの親として挙げる人が多いようです。20世紀に活躍した研究者です。シャノンは私の専門分野でも直接的に偉大な業績を残している方なので、呼び捨てにするのがはばかられますが、慣例にしたがって呼び捨てにします。

さて、彼らがコンピュータを創ったということは、それ以前にはコンピュータはなかったということです。では、コンピュータチェスはそれ以前にはなかったのでしょうか。実は、彼らはコンピュータが物体として造られる前に、コンピュータチェスのアルゴリズムを創っていたとのこと。そしてそのアルゴリズムにしたがってチューリングはチェスを指したという話が残っています。物体としてのコンピュータがないので、計算はもちろんコンピュータなしでおこないます。

彼らはなぜそんなことをしたのか。やはり、チェスに何かを感じたのでしょうか。数学や工学に秀でていた彼らですから、目の前にあったチェスというゲームに対する捉え方もおそらく独特のものだったろうと思います。

4. グラフ

将棋はまず第一義にゲームです。ルールに従って駒を動かし、先に相手の玉を詰ましたほうが勝ちです。実に遊びやすい優れたゲームです。

では、将棋を数学や工学の観点から捉えるとどうなるのでしょうか。様々な捉え方がありますが、基本となるのは「グラフ」と呼ばれる概念だと思っています。このときとりあえず、折れ線グラフや棒グラフの存在は忘れてください。普通に生活しているぶんにはほぼ触れることのない学術用語としての「グラフ」をこれから簡単に説明します。

まず、グラフの例として、「駅と線路」を採り上げます。地図上に描かれた一般的な駅と線路

をイメージしてください。地図上に駅が点在し、それらを線路が結びつけています。これを強くイメージした上で、「駅」と「線路」という具体的な概念を一度そぎ落としましょう。そうすると、駅があったところには「点」が存在し、線路があったところには「線」が存在しているようにも捉えることができます。「駅と線路」をモデル化すると「点と線」になります。この「点と線」がグラフの基本です。繰り返しますが、折れ線グラフや棒グラフのことは忘れてください。まずは、「点と線」です。

この「点と線」を数学的に突き詰めていった分野を「グラフ理論」と呼ぶことがあります。グラフ理論では「点」のことと「ノード」とか「節点」などと呼び、「線」のことを「エッジ」とか「辺」などと呼ぶことが多いのですが、ここではあえて「点」と「線」という言葉を使うことにします。

グラフ理論でこの「点と線」がどのように突き詰められていくのかということの説明するのは簡単なことではありません。一般向けの入門書として『最短経路の本』（R.ブランデンベルク、シュプリングァー・ジャパン株式会社、2007年）を紹介します。興味のある方はぜひ読んでください。

グラフ理論の説明は難しいですが、実用例は多岐に渡ります。まずは、現時点での最寄り駅から自宅の最寄り駅への最短経路を示してくれるソフトを使用したことがある人は多いと思います。あれはグラフ理論の応用です。また、会社にもよりますが、ウェブの検索エンジンにもグラフ理論が使われているはずで、ウェブサイト「点」とみなし、ウェブサイトからウェブサイトへのリンクを「線」とみなすと、「駅と線路」と同じ構造が見えてくると思います。それから、「一筆書き」という古典的な遊びも、分岐点を「点」とし、線を「線」とすれば、グラフ理論の問題に置き換わります。その他、気づかないうちにグラフ理論に触れていることがよくあります。

そろそろ将棋の話をしていきます。

将棋のどこが「点と線」なのか。一般的には、「局面」を「点」と捉え、「局面から局面への移り変わり」を「線」と捉えます。

具体的に説明しましょう。まず、対局開始の初形の局面を思い浮かべてください。初形が「点」の一つです。そして、ルールに従って、例えば▲7六歩と駒を動かしたとしましょう。駒を動かすと新たな局面となり、それが初形とは違う別の「点」に対応します。初形の「点」から▲7六歩という「線」を通過して新たな「点」に至ったのです。これが、初手▲7六歩のグラフ理論としての捉え方の一つです。

初形からの指し手は30通りありますから、初形という「点」から30の「線」が伸びていて、それらが別々の「点」に至るということになります。そして、二手目には、30の「点」からさらにほかの「点」へとつながっていきます。

将棋をグラフ理論の問題として捉えるというのは、このように、局面をたくさんの「(抽象的な)点」としてイメージし、それらの「点」が将棋のルールに従って結びついている様子をイメージするという事に相当します。

よくコンピュータ将棋の説明で「木構造(ツリー)」というものが出てきますが、あれは将棋

をグラフとして捉えている図です。

将棋をグラフ理論の問題として解いていくと、グラフ理論そのものの知見が得られ、それがグラフ理論のほかの応用の進歩につながっていくことが想像できます。ある分野での進歩がほかの分野での進歩につながることはよくあります。

5. 詰将棋

グラフの話はチェスでも同じなのですが、将棋ならではのグラフの話をしたと思います。詰将棋です。

コンピュータが一瞬で詰将棋を解くようになってから結構な年月が流れました。コンピュータは「詰む」「詰まない」の判定をほかの指し手とは別のアルゴリズムでおこなうことが多いです。

詰みの判定と、通常の指し手の選択は、性質が異なります。通常の指し手というのは大抵の場合、いくら読んでも本当に正しい答えは出ず、「きっと正しい答え」が出るのみです。でも、詰むか詰まないかというのは、深く読めば本当に正しい答えが出ます。

ただし、しらみつぶしに計算していったら、さすがにコンピュータといえども一瞬で長手数を読み切ることはできません。だから、効率的に読んでいく必要があります。このときの基本的な考え方が、「詰むことを証明する手だけを読んでいけばよい」というものです。逆に「詰まないことを証明する」という方針も同時に採られます。

例えば、「玉方：5二玉、攻方：5四歩、持駒：金2」という詰将棋を思い浮かべてください。初手▲5三金からどこへ逃げても頭金で詰む三手詰です。この詰将棋では、王手できる初手は金打ちの6種類と歩を進める2種類（不成も数える）の合計8種類あります。けれど、詰むことを証明するだけならば、その8種類のうち▲5三金だけを読めばよいので、効率化が図れるのです。

とはいえ、その効率化をするために難しい理論を創らなければならないのですが、その詳細は説明しません。ウェブを検索したり、本を読んだりすると、説明が見つかると思います。そして、文献をたどっていくと数名の開発者にたどり着くはずです。興味のある方は、ぜひ、ご自身で見つけてみてください。

さて、このコンピュータ詰将棋のアルゴリズム研究の背景には、やはり将棋界とはまた別の世界観を詰将棋界が持っていたことにあるのではないかと思います。文化と技術も密接に連動します。

6. 並列処理

第二回電王戦で話題になったことの一つに、数百台のコンピュータを同時に扱う、というものがありません。

私はプログラミング自体は得意ではないので、「一体どうやってそんなプログラムを書くのか

」と思ったものです。私には2台のコンピュータをつなぐことすらできません。何を解くかにもよりますが、コンピュータ将棋の場合には、私に数百台のコンピュータを与えてもそのうち1台しか使えません。

先に断っておきますが、この「並列処理」は私の苦手分野です。でも、外せない項目です。興味のある方は、ぜひ何か本を読んでください。

将棋から離れて一般的な話をすると、コンピュータの並列化というのは現在とても重要な技術になっています。例えば、ウェブ検索のためのコンピュータが世界にたった1台しかなかったら、膨大な検索要求に応えることはできません。また、第二回電王戦の総閲覧数が数百万だったそうですが、コンピュータ1台ではさばき切れないと想像できます。データや利用者が多いと、1台ではどうにもならないのです。

さて、コンピュータ将棋における並列化の目的は読みを速くすることです。でも、コンピュータ将棋のアルゴリズムというのは、1台のコンピュータを使っていた時代からすでに相当な効率化が図られていました。計算の効率化というのは、何を計算して何を計算しないかということが一つの大きな要素です。そのほか、何を重複させて計算し何を重複させないかという要素など、様々な課題があります。要するに、1台の時代からすでに複雑なことをしていたということです。この効率化を複数のコンピュータでおこなう場合、それらの様々な課題がより一層複雑になります。

コンピュータ将棋の並列化の中で最もシンプルな手法は「合議制」でした。別々のコンピュータを別々に走らせ、次の一手だけを多数決などのシンプルな手法で決めるというものです。

電王戦に登場したソフトの並列化手法は非常に複雑になっており、私が語れることはほぼありません。

7. 棋譜と機械学習

電王戦で話題をさらったことといえば、棋譜の問題も思い出されます。コンピュータは人間の棋譜を使っているが、コンピュータの棋譜はどこで見られるのかといった話です。

さて、コンピュータは棋譜を何通りの方法で使っているのでしょうか。私が知っているのは3通りです。

一つ目は、序盤の定跡です。ここでは、人間の指し手をなぞっていくわけですが、そう簡単な技術ではありません。すでに負けが決まっている前例をなぞることがあるからです。たとえ、勝った棋譜の前例だけをなぞることにしても、水面下での棋士による研究で負けと結論付けられていることもありますから、コンピュータにとってもリスクがあります。

二つ目は話題に上がることは少ないのですが、手を読んでいくときに棋譜が使われています。代表例が「実現確率探索」と呼ばれる手法です。調べれば、どのソフトがその技術を使っているのかということと、どのソフトが最初にその技術を使い始めたのかが分かると思います。ぜひ調べてみてください。この技術については深く触れませんが、「機械翻訳」や「音声認識」などの技術と密接な関係があります。なお、実現確率探索はボナンザ登場以前から使われている技術

です。

三つ目は、「ボナンザメソッド」という名前が付けられた技術です。ボナンザ自体は2005年公開とのことです。「棋譜から学習する」と呼ばれるのは世間的には大抵この技術のこととなっているようです。コンピュータ将棋での棋譜からの学習というのは、今のところ「局面評価関数のパラメータの値の自動決定」という意味として使われることが多いです。今後、そこからまた意味が大きく変わっていく可能性は十分にあります。なお、「ボナンザメソッド」はパラメータの値の決定法の一つであって、決定法そのもののことではありません。

この「ボナンザメソッド」については、『コンピュータ将棋の進歩(6)』(松原仁、共立出版、2012年)の第1章で詳しく触れられていますので、興味のある方はぜひ読んでください。

「ボナンザメソッド」は、分野としては機械学習に分類することができます。この機械学習なのですが、非常に説明が難しい分野です。いつから始まったのか、いつ頃から実用化されたのか、どのように分類できるのか、どの分野に応用されているのか、説明がややこしくなります。また、私自身も説明できるのは応用分野が自分の専門分野に限定されたときのみです。

なお、実現確率探索も現在は機械学習に分類される技術となっているようです。技術の枠組みは同じなのですが、実装の仕方が変わったのです。一つの技術の分類がたった数年で変わるあたりに、機械学習の説明の難しさが表れています。実装の変遷についての話も『コンピュータ将棋の進歩(6)』(松原仁、共立出版、2012年)の第4章で詳しく触れられています。

コンピュータ将棋の機械学習は、極めて高いレベルで成功した事例だと感じています。

なお、将棋以外の分野の話になりますが、分野によってはデータベースなしでパラメータを決定していく機械学習の理論が積み上げられています。そして、その理論をどうにかコンピュータ将棋に適用しようとしている開発者の方々もいます。私もこの棋譜なしの学習について試行錯誤を繰り返しています。まだ確かな成功事例は耳に入っていないのですが、今後の展開は想像が付きません。

8. コンピュータとの共同作業

コンピュータチェスでは、誰よりも強いのは人間とコンピュータが共同で戦ったときである、と言われていたと聞きました。その真偽は確かめていませんが、コンピュータと人間はゲーム以外でもとても身近なところで共同作業をしています。一例としては、「かな漢字変換」が挙げられます。

多くの日本人はパソコンやケータイなどで日本語を書くときに、自分でひらがなを打ち込み、機械に漢字に直させ、複数の候補から自分で正しい漢字を選んでいるはずですが、完全な自動化でもなく、完全な手動でもありません。分担作業です。

もしも、コンピュータとの共同作業のイメージがわからない場合には、かな漢字変換を思い浮かべてみるのも面白いかもしれません。

かな漢字変換についての面白い読み物として『電脳日本語論』(篠原一、作品社、2003年

)を紹介しておきます。

9. 最後に

最初に書いた言葉を繰り返しますが、「人間と道具が戦うのはなにか悲しい」と感じています。でも、どのような「道具」と戦ったのかが分からないと、それはそれで不気味ではないかとも思っています。

作者紹介

音声信号処理屋さんです。

続編があるとすればそれはハードウェアの話になりますが、一体どうやって将棋エッセイにすればいいのやら。

あと、本文中でいろいろと書籍を紹介しましたが、音響全般についての本としては『音響用語辞典』（日本音響学会、コロナ社、2003年）という辞典もあります。読み物ではなく、辞典です。図書館等で興味本位でぱらぱらとめくっていただければ。

ところで最近、ゆるキャラがほしいです。「あかさたなはまやらわ」の「か行」の子音/k/のゆるキャラとか。

前略

ランチを食べようと気まぐれに立ち寄ってみただけのあのファミリーレストランで、まさかあなたの姿を拝見することになるろうとは想像もしていませんでした。

数年ぶりに会えたKさんに伝えたいことがあって、伝えずにはいられなくなって、今こうして私は拙いペンを走らせています。

もう5年もたつというのに、あの頃の面影そのままの、ひと目見ただけでわかってしまう、あの頃の眩しい笑顔のままのあなたへの、感謝の思いを伝えたくて手紙を書いています。

住所など知る由もないあなたへ、届くはずのないこの手紙を書いているのです。書かずにはいられないのです。

出会いは中学校に入学してまだ間もない頃でしたね。「ねえ、将棋やってみようよ？」と少しはにかんだ表情で、それはもう唐突に、突然に、前触れもなく、私の世界にあなたは飛び込んできたのでした。

今でも理由はわからないけれど、気がつく私たちのグループの間に将棋が流行し始めていました。短い休み時間の合間に。あるいは日曜日に誰かの家に集まって。それまでみんなを夢中にさせていた携帯ゲーム機の存在が急にこの世から消え去ってしまったみたいに。毎日のように、何かに追い立てられるかのように、熱にうなされたように、私たちの間で将棋が指されました。「恋は熱病のようなもの」というスタンダールの言葉が真実ならば、確かに私たちは将棋に恋をしていたと言えるかもしれません。

最初は、将棋に熱を上げ始めた友人たちに付いていくために、ただ周囲の人と話を合わせるためだけに、孤立するのが怖かったという、ただそれだけの理由で私は将棋を始めたような気がします。まだ子どもだった私なりの、それは「生きるのこるための選択」だったような気がするのです。

それからしばらくして。

表面だけをさらっとかすめていった友人たちを置き去りにして、私は将棋にのめり込み続けていました。いつしか将棋の世界に「プロ」がいることを知り、そしてそれが長い歴史と伝統に支えられたものだということを知ります。図書館で将棋の本を借りられるだけ借りました。本を読んでさらに将棋に魅せられました。入門書を見て覚えた「美濃囲い」や「矢倉囲い」の美しさに身が震えたこともあります。「正しい将棋」は「美しい」のだと、その時直感的に悟ったように思います。

なけなしのお小遣いで「将棋世界」の購読を始めたりもしました。毎日毎日、新聞の将棋欄を切り抜いては大学ノートにスクラップしたりもしました。当時、我が家にはまだインターネットの環境はなかったので、それだけが私の知りうる将棋の世界の情報源だったのです。まるで喉の乾きを癒すために砂漠のオアシスに転がり込む旅人のように、私は将棋の情報を欲していました。

将棋に飢えていました。

継続は力なりという金言そのままに私の将棋の実力はめきめき上達し、やがて誰も私には将棋で勝てなくなり、そうこうするうちに他のみんなの興味は新作のRPGが出たTVゲームだったり、トレーディングカードゲームだったりへと移っていきます。私だけを残して、みんな「元の世界」へとやり戻って行ったのでした。

孤立したくなくて始めた将棋だったのに、それにのめり込むあまり、いつしか私は周囲から孤立していました。

そんな私に同情したのか。

そんな私を憐れんだのか。

それとも私を将棋にのめり込ませた責任を感じていたのか。

あるいはあなたも、私と同じように将棋に魅せられていたのか。

いつまでも、いつまでも――Kさん、あなたは私の将棋の相手をしてくださいましたね。

いつしか、将棋の世界に取り込まれてしまっていた私にあなただけが手を差し伸べてくれた。あなたの手が、私と現実世界とを繋ぎ止めてくれていたような気がします。

あなたと将棋を指した日々は、とても楽しかった。

あの日々は、とても美しかった。

棋は対話なり、と言います。言葉を交わさなくても一手一手の指し手の交換によって私たちは他の友人たちの誰とも交わせないような濃密な時間を過ごしていたと今でも確信しています。

綺麗な振り飛車の定跡形を指したがっていた私に、あなたがイタズラな表情を浮かべながら「▲7六歩△3四歩▲2二角不成」と指したことがありました。

二転三転する激戦の終盤を乗り越えて、ようやく勝ったあなたが連敗を15で止めたと思った瞬間、ずっと前にあなたが打っていた歩が二歩だったと気づいて二人で頭を抱えたこともありました。

……そうそう、珍しく定跡の勉強をして横歩取りの定跡を仕入れてきたあなたに痛い目にあっただけからというもの、私が「▲7六歩△3四歩▲2六歩△8四歩▲2五歩△8五歩▲7八金△3二金▲2四歩△同歩▲同飛△8六歩▲同歩△同飛」の局面で、以後絶対に横歩を取らずに▲2六飛と指すようになったことにあなたがひどく憤慨していたことを思い出します。

「横歩を取れないような奴は将棋指し失格だってY長九段が言ったらしいよ！」とあなたは一生懸命に訴えていたけれど、Y長ファンでもなんでもなかった私は歯牙にもかけませんでした。あそこは、当時既にスーパースターだったH生さんの言葉を引用された方が、私にとっては説得力があったかもしれませんが、まあそれはもういいでしょう。H生さんが「横歩も取れないようでは」なんて非合理的なことをいうはずありませんが、でもH生さんなら▲2六飛の一手をどう評価するの

でしょうね。

将棋を覚え始めた頃、まだまだ弱くて対局のマナーも身につけていなかった私たちは「待ち駒禁止」だとか「持ち駒を握りしめて隠すのはアリかナシか」だとか、今思えば噴飯モノのくだらないことで言い争ったことも、今では良い思い出です。

みんなが離れていく中、そうやってあなただけが真剣に向かい合ってくれました。何とかして私に勝とうとしてくれるあなたの姿勢が、心意気が、とても嬉しかった。救いだっただ。

今でも感謝しています。

今だからこそ感謝できるのです。

本当にあの時はありがとう。あの日々をありがとう。

それでも、本当に伝えたい思いは言葉にならないものです。

二人で過ごした将棋の日々は、決して言葉では言い表せないのだけれど。

――それは言葉のいない世界

――それは言葉のない世界

――ああ、なんてこの世界は美しいのでしょう

「ボクたちの生きる世界は、本当は将棋盤の上に存在していて、ひとの生きる世界は将棋の駒たちの見る儚い夢にすぎないのではないか」だなんて、そんなことを言うあなたの眼差しがとても深くとても素敵でした。

あれから5年。今、私はU大学に通い、その将棋部に在籍しています。今の将棋部の日々はそれなりに充実してはいるけれど、あの輝かしい時代には到底及びもつきません。あの刻は、もう決して帰ってはこないでしょう。

もしかすると、あの黄金時代の記憶を繋ぎ止めておくために、ただそれだけのために私は将棋を続けているのかもしれないと、そう思うことがあります。だって将棋をやめたら、あなたのことも、あなたとの、かけがえのない日々のことも忘れてしまいそうな気がするから。

中学を卒業して別々の道を歩くことになってしまった二人の、あの日の会話を覚えていますか？

「じゃあ、またね」

「やっとのキミの将棋地獄から解放されると思うと、詰める逃れの詰めるをかけて逆転勝利を収めた時のように嬉しいよ！」

将棋に病みつきになった者同士だからこそわかる、それは皮肉の効いた愉快的な別れの挨拶でした。

そんな茶目っ気たっぷりだったあなたは今、若くして既に伴侶を得て小さなお子さんたちも

いらっしゃるのですね。とても幸せそうでした。

全く……いつの間に結婚したのでしょうか……「光速の寄せだったんだね」と、下世話でありきたりな祝福の言葉を贈らせてもらいますよ。

おめでとう。これからも末永くお幸せに。

あなたはあなたの子たちにも将棋を薦めましたか？

あの日、あの時、夕日の差し込む教室で私にしてくれた「ねえ、将棋やってみようよ？」というあの囁きを、小さな姉弟たちにもしてあげたのでしょうか？

それとももう……あなたは将棋をやめてしまっているのでしょうか。

Kさん、私はまだ、将棋を続けています。

今でもあなたと将棋を指した日々を懐かしむことがあります。

今もまだ、将棋の世界に魅了されています。

数多い棋士たちの姿に、心を揺さぶられ続けています。

プロ棋士の生み出す宝物のような棋譜を何度並べても飽くことなく感動しています。

だからもう一度、改めてお礼を言わせてください。

私に将棋を教えてくれて、本当にありがとう。

いつの日か、またあなたと会えたなら。

いつかまた、あなたと将棋盤を挟むことがあったなら、その時は――。

今度こそ、あなたの横歩を取らせてくださいね。

ぼくたちの将棋短歌合宿（参加者：浮島、こでまり、清水らくは）

将棋リレー短歌とは

前の人の歌を受けて、イメージや単語をひろい数珠つなぎに将棋短歌を詠んでいく……
きわめて苛酷な精神修行の一種である。（その荒行は実に七日間を越えた）

今回はある程度、作歌経験のある人物だけで円陣を組んで修行を行ってみた。

会話文はその抜粋、要約である。（一部誇張、曲解、演出あり）

よりディープな短歌評が見たい方はこちらを参照ください。

<http://togetter.com/li/531865>

1. なつのひにいえにこもるはがちがちに まるであなぐま「でたくないです」（畔風篤志）

発句はうきしまの友人からの提供です。

素人意見ですが、穴熊は震えてもニート、燃え尽きるまではニートな印象があります。偉い人に怒られるわ！

2. なつの空はソーダアイスの色、そして空を飛べない香車のお墓（浮島）

こでまり「すこし特攻隊的なニュアンスを受けますね。『駒が成る』境界線の上は天の世界というイメージがあって、そういう意味でも飛車のように自由に空を飛ぶことができないという哀れさは香車にしっくりきました」

らくは 「ソーダと香車が韻を踏んでるよね……ではなくて？（笑）」

ダジャレ詩人のセンサーに引っかかる何かがあったようです。

3. この橋を振り返らずに渡り切り京の少女はおとなと成りぬ（こでまり）

こでまり「自解は野暮なのですが、地元の方に橋を振り返らずに渡る十三詣りという風習がありまして端と香を重ねてみました」

うきしま 「京都の女の子はまっすぐな人が多いんでしょうか！」

らくは 「香車は微妙に成らない方が強いこともあるので、そういう点も含んでふくらみがあるのか、それともまっすぐに成長していく話なのかで迷う面はありました。」

4. 幼さは振り返ること悪とする決して棋譜を残せぬ戦（清水らくは）

こでまり「織田作之助の小説に「六白金星」という短編があり、ラスト今まで兄に負け続け

てきた弟が「角」と彫った下駄をはいて将棋の勝負を挑む場面があるのですが、まさしくその場面に合う歌だなあと感じていました」

5. たましいが腐らないよう真夜中に冷凍庫へとしまわれた棋譜（浮島）

こでまり「悔しくてまだ直視できない棋譜を、「負けたくない」という情熱と一緒に少しクールダウンさせる。そんな場を思って、この人を応援したくなりました」

らくは「しまうのならいっそ心臓をしまったほうが……」

先生それはホラーです。

6. 星座さえ崩れてしまふ世にありて銀冠の銀離れゆく（こでまり）

らくは「ぎんかんのぎん？」

うきしま「ぎんかんむりのぎんだね、きっと」

7. 王冠を被れぬ定め受け入れて紙の兜は猫とお揃い（清水らくは）

うきしま「これひ〇みん先生？」

らくは「〇ふみんは王冠を諦めません（笑）」

こでまり「わたしもひふ〇んかと……」

うきしま「なんかオトコノコの的でいいなあ」

8. だれだって海へ行きたい自転車とどうぶつしょうぎのねこの失踪（浮島）

うきしま「ぶっちゃけ思い浮かばないよ！ 『さあいまだ一手必死の猫ぱんち！』とか？」

フォローさんよりのツッコミ「返す刀の回し犬蹴り！！」

うきしま「にゃんだと！」

こでまり「どうぶつしょうぎに猫っていましたっけ……」

うきしま「にゃ、にゃんということだ！」

ごろごろどうぶつしょうぎにはちゃんといます。ねこ。

9. なめらかな貝を拾ひて駒とする夕暮れ浜辺は広すぎる盤（こでまり）

こでまり「タイ将棋のマックルックにも、貝という意味の駒があるそうですよ」

らくは「駒と盤が両方出てくるので具体的になるかと思いきや、「広すぎる」ということで実際には将棋ができない。本来マス目の限定された盤が広すぎるということで、どうしようもなさというものが強調されているように思えます。」

10. 貝殻に打ち捨てられた遺言は「名人なんか目指しちゃいけない」（清水らくは）

うきしま「名人という言葉はそれ単体がドラマティックになりやすい単語だと思います。端的に的をしぼったスタイリッシュな歌かな。名人も貝も背景情報が多い語なんですよ。だから余計な説明を圧縮できるの」

1 1. あなたとの対局時間を買います、白い貝貨とハッカ油で（浮島）

らくは「悪い虫を追い払いたいのかな。将棋といえば椿油のほうだけど……」
うきしま「（椿油でお手入れするのか……しらんかった）」

1 2. こひびとは飛車を振るひとななかまど甘い手をまた咎められにき（こでまり）

ななかまどの名は「大変燃えにくく、七度竈（かまど）に入れても燃えない」ということから名づけられたというのが一般的な説だそうです。クーデレ男子？

うきしま「将棋男子はモテる印象があるけど短歌男子はモテないんですよね……」

こでまり「たしかに将棋男子のほうが良いなあ（笑）」

うきしま「俺も将棋でモテたいよ。らくは先生」

らくは「無理だ。将棋はモテない」

うきしま「そ、そんな（説得力が異常すぎる……）」

らくは「とりあえず振り飛車はクールだよ。まあ、少なくとも藤○先生はクールだよ
ね（笑）」

……夏はウナギがまぶしいですね。

1 3. 棒アイス三本目の甘ったるさで相入玉を宣言できない（清水らくは）

うきしま「モテ将棋短歌を頼む」

らくは「これならモテてる……はず」

うきしま「……この方はモテモテですね」朝昼うな重たべても、三本ガリガリくんをたべて舌がしびれても対局中にズボンあげながら「あと何分？」って聞いても！みんなが目を細めます！

1 4. こおり水のお風呂にシャツを葬ってどうかわたしと相入玉を（浮島）

1 5. 読みといふ霧は晴れゆき盤のむかう座りし人はわたくしだつた（こでまり）

1 6. 投了をする度脱皮繰り返しいつかは盤の空をはばたく（清水らくは）

以上、十六首。

ラスト三首は着地のようなもので、全員が自分の「らしさ」を演出した歌を提供している気がし

ます。

にしてもみんな詠み方が苦しい（苦笑）

感想戦では「なかなか重き荷だった」「次回のお誘いは別の人でお願いします」「もうちょっと納得のいく歌が詠みたかったです」などネガティブな意見も。たしかにまだ不完全燃焼な感じがしますね。

将棋でかつりレーの短歌を詠むというのは思いのほか苦しく、全員がやや長考気味でした。

いま振り返ってみても「よくみんなこんなに思いつくよなあ」と他人事のように感心しています

。

しかしこのような遊びはなかなか思うようにいかない面白さがあり、

わたしたちは苦しみながらも楽しかったのだと思います。

案外、他の将棋ファン同士なら面白い集合作品ができるのではないのでしょうか。

こんなものは飲み会の席でもやろうと思えばできてしまうものです。

個人的な願いですが、詠む将棋ファンというあり方もいずれ広がればいいなあと思います。

何人かでりレー短歌を行って、ぜひぜひ駒.zoneに寄稿してもらいたいです。

わたしはいつも投稿される将棋短歌を心から楽しみにしています。

浮島

駒.zoneの作り方(1)

清水らくは

ついに第七号まで来ました。多くの方に原稿を預けていただけるようになり、大変感謝しております。

そんな駒.zoneですが、思い付きだけで作られたわけではありません。

話は五年程前にさかのぼります。当時大学院生だった私は、様々な理由で精神を病んでいました。そのうちの一つは将来に関する事で、文章を書くことで収入を得られるようにならなければ、と思いました。そして、良い小説を書くには才能か、不幸が必要です。私は大学生になってから執筆量が激減していましたが、不幸を糧に、私は小説を書くことを再開しました。

もともと私は海外のファンタジー作品が好きで、幻想文学作家になりたいと思っていました。そのためファンタジー色の強い作品を書いていたのですが、どこかで限界も感じていました。自分の書きたい作品は、求められる作品なのか。おそらく突き抜けていい作品を書けば、ジャンルの壁を感じずに済んだでしょう。ただわたしは、自分の実力も冷静に分析してしまいました。そして、もっと一般的な作品、身近なものを題材とした作品を書いてみようか、と考えたのです。

そこで、将棋を題材にしてみようとしたのです。学部生の頃、短編の将棋小説を書いたところ文芸部での評判が良好でした。そのことを思い出し、初めて書き上げた長編の将棋小説が『レイピアペンダント』です。この作品は講談社Birthという毎月作品を募集するレーベルにおいて、月間の最終選考まで残りました。小さな賞とはいえ、もう少しで出版というところまで行き手ごたえを感じました。貰ったコメントを元に書いた次作が『五割一分』です。この作品は書いている段階でいいものになる予感がありました。それまでは書けなかった対象をすらすらと書けている感触。夢を見ました。ただし、結果は佳作どまり。評価は落ちました。

小説自体はその後書き続けるのですが、その頃私は別のことも考えていました。文芸というジャンルは、なぜこうも独自の道を通っている……というか、同じ道に留まっているのか、と。その頃ボーカロイドが盛り上がりを見せ始め、動画サイトでアマチュアの作品を多く楽しめるようになっていました。楽曲制作者だけでなく、イラストレーターや動画編集者、様々なクリエイターが一つの作品を作っていくために関わっていました。また、そこから派生する作品も生まれてきます。歌ってみる人、踊ってみる人、楽曲をアレンジする人。様々なジャンルのクリエイターが、インターネットを通してリンクしていったのです。

その鎖の中に、執筆者はほとんど加わっていませんでした。作詞者として参加している人もいましたが、ごく少数です。小説や詩といったものは動画サイトの中で居場所を作り出そうとはせず、昔ながらの場所に留まっていました。文芸の専門サイトや個人のホームページ、ブログと言ったものは確かに発信の場となっていました。しかし、どれだけの人が受信していたでしょ

うか。新しい可能性が目の前にあるのに、活用できていないことが私はとてももどかしかったのです。

私はもっと「受け手に届けたい」と思っていました。読む人はほぼ書く人である、と言われることもあるように、アマチュア文芸は限られた人の中でキャッチボールを繰り返すような世界です。他方、動画サイトではクリエイターたちが多くの受け手に作品を投げかけ、多くのコメントを貰っていました。うらやましかったです。そして、自分も届けなければならない、と思いました。

とにかく始めてみよう、そう考えて、パブーに二つの作品をアップしました。それが詩集『恋を殺す時計』と『五割一分』です。この二つは当時私の中で最も自信のある作品でした。ツイッターで宣伝し、なんとかして読んでもらおうと思いました。フォロワーの多くは創作と関係のない人たちであり、そういう人たちに読んでもらうことから何かが始まる、そう考えたのです。

そして、思った以上に読んでもらうことができました。特に『五割一分』は評判もよく、ブログで記事を書いてもらうことまでありました。そのような広がりこそ、私の考えていたものです。その後『レイピアペンダント』や昔書いた短編などをアップし、「清水らくはの作品はパブーで読める」という認識はそこそこ広げられたのではないかと思います。

しかしまだ、「リンク」にまでは至っていませんでした。そんな中で偶然生まれたのが『駒.zone』という雑誌のタイトルです。フリーペーパーの「駒doc.」をもじって、そういう将棋文芸誌があってもいいのでは、とツイッターでつぶやいたところ、予想外に良い反応をいただきました。そこで、「じゃあやってみるか」と決断し、『駒.zone』作りが始まったのです。

とはいえ、学会誌ぐらいしか編集経験のない私には、雑誌を創るために何をすればいいのかはほとんどわかりませんでした。また画像編集なども素人であり、完全に手さぐり状態でした。まずしたのは、友人の半島さん(現浮島)を誘うことでした。雑誌を創る上で、私の作品ばかりでは味気ないと思ったのです。二人で相談する中で出てきたのが、「詰将棋に短歌を付ける」というものでした。今考えるとこのような思い付きを形にすることができた時点で、『駒.zone』のオリジナリティは確立されたのかもしれない。

ただ、多くの人に協力を求める、ということに対しては躊躇がありました。確かに無料で作品を楽しめるのは素晴らしいことです。でも、創作に対価が支払われることもまた必要なことだと私は考えています。良い作品であればあるほど、それが無料で公開されていることに戸惑いを感じます。ニコニコ動画にある「振り込めない詐欺」というタグは、そんな思いが結集した素晴らしい表現だと思います。

そういう思いの中で、どうしてもお願いしたのがぜいらむさんでした。ツイッターで最も多くリプライし合う仲だったということもありますが、彼は最も「場を楽しむ」人だとも感じていました。彼となら、関わるだけで面白いものができる。そういう確信がありました。

そんなわけで、半島さんとぜいらむさん、二人に協力を頼むことで『駒.zone』創りは出発したのです。

ここで、「月子さん」にも触れておかねばならないでしょう。月子さんとは、『五割一分』のヒロイン、金本月子さんのことです。それまで私が書くことのできなかつたキャラクターであり、読者から最も評判のいい登場人物でもありました。前々からそのようなキャラクターを作者の手でもっと生き生きとさせることはできないか？ と考えていました。ツイッター上にはキャラクターのボットなどが多くありますが、多くは単に作品上の台詞を喋らせるものであり、現在進行形で変化していくようなものではありませんでした。せっかくアマチュア創作が盛り上がる状況が整っているのですから、「作者自身がキャラクターを成長させる」試みがもっとあっていい、と思っていました。

そんな中、ツイッターで宣伝するうえでの難点も感じていました。私のツイッターアカウントは宣伝用のものでなく、普段は将棋や哲学、ニコニコ動画や野球のことなど呟きの内容は「ごった煮状態」となっています。多くの人と交流できる反面、どのジャンルの人からもよくわからない人間と思われていることでしょう。直接リプライされることはありませんでしたが、そのような創作に集中していない人間がアマチュアとはいえ作家面して作品を宣伝することに嫌悪感を持っていた人もいたようでした。別にそれで考えを変えようとは思いませんでしたが、どこかで創作に関する事柄を独立させる必要があるかもしれない、と思うようになりました。

そこで生まれたのが、「創作宣伝担当の月子さん」という発想でした。ただ宣伝するだけではなく、ある程度生きたキャラクターとして自ら語るアカウント。彼女に「清水らくはの創作面」を任せることにしたのです。そのようにした「tsukiko_sann」は多分そこそこ好評で、キャラクターとして独り立ちしていきました。

そんな月子さんをどうにかして『駒.zone』でも生かしたい。そこでまず月子さんに【『駒.zone』広報】という職を与え、編集部の一員と想定しました。この時考えたのはわかる人にはわかる、ある有名なファンタジー作品のあとがきです。小説本編で登場したキャラクターがあとがきでは自由に語り合う。その雰囲気再現しようと思ったのです。

そこから生まれた企画が「三択将棋」でした。架空のプロ棋士である月子さんと、ぜいらむさんによるハンデ戦。小説に出てきたキャラクターとツイッター上の不思議なキャラクターが現実の将棋を特別ルールで指す。今考えてもへんてこなルールですが、「なんでも楽しめばいいじゃない」という『駒.zone』の空気は、このコーナーからも生まれたと思います。

とはいえ、文芸誌と名乗る以上、核となるのは小説だと考えていました。そして小説要員は当時私だけ。これは相当なプレッシャーでした。私が考えたのは、一つは連載にすること。そして、もう一つは読みきりにすることでした。短編将棋小説は自分の修行のためとも思って書きました。そして連載の方は、『五割一分』の世界を利用しました。好評だったものの設定を生かして続編を作るという、昨今の流行を拝借したわけです。ぶっちゃけて言えば〇遠〇〇〇先生の影響が大きいです。

読み切りはタイトルも中身もほぼ決まっていた。 「ベース オブ シークレット」は、某グループの某局にインスパイアされて生まれた作品です。「秘密基地のその後、幸福な結末」がテーマでした。また、私の中では常に「女性が将棋を好きでい続けること」がテーマです。こ

のテーマはその後の作品でも一貫していると思います。

書き始めると、案外すんなり書けた気がします。プロ棋界に関係ない作品が書けたことは、私の自信にもつながりました。もしここで苦戦していたら、駒.zoneは続けられなかったかもしれません。

さて、ここで大きな出来事がありました。それは、積極的に駒.zoneに関わってくれる人が第1号からいたことです。最初の一人は、跳馬(Keishogi)さんでした。彼が最初に寄せてくれたのは、こんな作品でした。



目次

- 小説：ベース オブ シークレット
- 将棋短歌：穴熊
- 写真物語：お城はあきた
- 将棋詩：3六歩
一番長い日の一瞬
- 実戦記：特別対局！ 三択将棋
金本月子×ぜいらむ
- 小説：七割未満

作品紹介
あとがき

題字 Keishogiさん

跳馬さんは、題字を書いてくれました。それを使用し、目次を作らせていただきました。今から見ると、随分とシンプルな構成ですね。

それぞれのコーナーを、どんなふうに使っていたかということの説明したいと思います。まずは将棋短歌ですが、私と浮島さんがスカイプで会議しながら作っていきましました。イメージに合う局面ができると送付し、そこから作品を作っていく、といった感じです。おそらく初回の将棋短歌が一番練って作ったものです。作品が出来上がると、短歌用の画像作成です。

駒.zoneを発表しているパブーでは縦書きができないため、短歌ページは全て画像で作っています。

私は画像作成に関してはまったくの素人であり、加工ソフトなどもうまく使えません。昔RPGツールで少しかドットの修正などはしていたのですが、そんなものは役に立ちません。そこで私が使用したのは、ホームページビルダーの中に入っている「ウェブアート デザイナー」というソフトです。写真物語の「お城はあきた」もこのソフトで作っています。このソフト、案外使い勝手が良いのです。

また、「特別対局！ 三択将棋」に関しては、「将棋ったー」で対局をし、その場でチャットした会話を編集して使いました。譜面づくりなどは手間がかかりますが、このコーナーは比較的簡単にできました。

パブーでは、ブログを作るような感覚で電子書籍のページを作っていくことができます。章を設定し、新しいページを作ったらあとは原稿を貼り付けていき、レイアウトを調整します。すでに何冊か個人的に発表していたので、この点での苦労はありませんでした。

最後の仕上げは、表紙です。電子書籍といえども、サムネイルとなる表紙はとても重要です。とはいえ私には何の技術もないため、最初の表紙は右のようなものでした。これはこれでありかもしれませんが、随分と地味です。そこで、空白部分にイラストを入れられないかと考えました。

駒.zone

第一回
ツイッター対局

金本月子×ぜいらむ

●巻頭作品
ベース オブ シークレット
『五割一分』 スピンオフ
七割未満
将棋詩・将棋短歌

1

ツイッターの月子さん用に、まるぺけさんからアイコンをいただいていたので、それを貼り付ければ見栄えが良くなるのではないかと考えました。やはり女の子が大事ですね。

それが右のものです。なんとなく同人誌っぽくなくなったのではないのでしょうか。そこでこの表紙案をツイッターで公開したところ、まるぺけさんから「表紙用にオリジナルのイラストを描きませんか」という提案をいただきました。おそらく、駒.zone制作にとって最大のターニングポイントだったと思います。

まるぺけさんの描いた表紙により、将棋に興味ない人も駒.zoneの閲覧をしてくれるようになったのではないかと考えています。また、自分の書いた小説のキャラクターがイラストになる、というのは私にとっても大きな喜びでした。

駒.zone



第一回
ツイッター対局

金本月子×ぜいらむ

●巻頭作品
ベース オブ シークレット
『五割一分』 スピンオフ
七割未満
将棋詩・将棋短歌

1

駒.zone



第一回
ツイッター対局
金本月子×ぜいらむ
●巻頭作品
ベース オブ シークレット
『五割一分』 スピンオフ
七割未満
将棋詩・将棋短歌

2011
1
First

左が、出来上がった表紙です。対局姿の月子さんが描かれています。字体まできちんとしていただいて、本当に助かりました。こうして、『駒.zone vol.1』は公開する準備が整ったのです。

2011年、4月18日。公開ボタンをぽちっと押して、『駒.zone』がこの世に生を受けました。

最初は個人発表作の延長で、ちょっとずつ読んでもらえれば、と思っていました。将棋文芸誌、というものがそんなに受け入れられるとは思っていなかったですから。それが実際には多くの人に読んでもらえて、コメントもいただけて、大変うれしかったです。

さて、こうして出来上がった『駒.zone』ですが、vol.2からはいろいろなことが起こります。それについてはまた次回書きたいと思います。



将棋文芸誌『紙の駒.zone』発売中です。(無責任.zone発行 オフセット印刷100ページ 定価400円)

目次

- ・将棋短歌(傑作選) 浮島・落波・跳馬
- ・特別合同企画(シェアードワールド)
「ツクモさん、(ド)突きすぎです！」 贅楽夢
- 「七割未満(紙)」 清水らくは

「Life is lovely ー Pー」 ジェームズ・千駄ヶ谷

・将棋短歌

「窒息の詩学」浮島

・将棋小説

「ベース オブ シークレット」清水らくは

・将棋詩

「神様とミルフィーユ」清水らくは

ご希望の方は

■郵便番号

■住所

■お名前

をご記入の上

rakuha@hotmail.com

までメールでお知らせください。

2冊以上のご購入や、配送方法のご希望がある場合はメールにご記入ください。

折り返し、口座番号をメールにてお知らせしますので、ご入金お願いします。

入金確認後送付させていただきます。

※時折ホットメールにメールが届かない場合があります。3日たっても返信がない場合再度送っていただくか、コメントにて送付した旨お知らせいただけないでしょうか。

将棋短歌
将棋小説



駒.zone作者に7の質問

駒.zone作者に7の質問

1. 将棋歴(実戦・観戦)
2. 将棋小説や漫画のお勧め作品
3. タイトル戦をしてほしい場所
4. 好きな駒
5. 駒.zoneで好きなコーナー
6. 駒.zone小説で好きなキャラクター
7. 駒.zoneに足りないものは？

跳馬

1. 将棋歴(実戦・観戦)

父親に習って始めたのが小学2年生の頃。観戦は中学入ってからでしょうか。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

んー...なんといっても「五割一分」でしょうか！

3. タイトル戦をしてほしい場所

月面なんてどうでしょう。無重力的窪田流が炸裂するのでは。

4. 好きな駒

私の名前の由来にもなっている桂馬が好きです。

ちなみに将棋短歌を詠む時は「銀」を使うと何故かかっこよくなります。

5. 駒.zoneで好きなコーナー

小説はどれも好きです。ふわっとしたエッセイも好きです。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

ツクモさん。あの斧でどつかれたい...

7. 駒.zoneに足りないものは？

愛があればそれでいいんです。

まるぺけ

1. 将棋歴(実戦・観戦)

2008年の竜王戦からのニワカ観る将棋ファン

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

米村圭伍作 退屈姫君伝 (作者の将棋愛が端々から伝わってくる)

3. タイトル戦をしてほしい場所

犬山城 (愛知の誇る国宝のお城なので...)

4. 好きな駒

銀将 (なんとなく)

5. 駒.zoneで好きなコーナー

将棋短歌

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

選べない...

7. 駒.zoneに足りないものは？

将棋少年><

ikkn

1. 将棋歴(実戦・観戦)

ルールは小学生のときから知っていたのですが、将棋に興味を持ち始めたのは、2007年の渡辺明竜王vsBonanzaでした。それ以降の初めての实戦は2010年です。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

「3月のライオン」と「ひらけ駒！」ですね。

3. タイトル戦をしてほしい場所

気分的には日本武道館ですが、対局に集中するのが難しそう。

4. 好きな駒

以前は馬だったのですが、今は桂馬です。横歩取りで頭を狙われる3三桂、対抗形で飛車に取られる桂馬、合駒としての桂馬、そして藤井システムの右桂など。

5. 駒.zoneで好きなコーナー

短歌です。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

ぽふぽふさん。

毎回、私のコンピュータ将棋の説明文の直後にぽふぽふさんが登場するという編集の構成になっていました。癒されていました。

7. 駒.zoneに足りないものは？

ライバル誌でしょうか。ほかにウェブで発行されている将棋の同人誌が思い浮かびません。

ジェームズ・千駄ヶ谷

1. 将棋歴(実戦・観戦)

将棋を始めてから4年くらい...? もっぱら観る将。実戦は弱いです。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

最近の作品ですが、「3月のライオン」。読む度に勇気づけられます。

3. タイトル戦をしてほしい場所

すでに実現していますが、美術館とかで絵画を背景に対局する姿はたまらないですねー。後光がさして見えます。

4. 好きな駒

角ですね。7七の位置から敵陣を牽制し続ける角が好きです。(マニアック?)

5. 駒.zoneで好きなコーナー

多すぎて選べないですが.....短歌と詩のコーナーはかなり好きです。あとは、まるぺけさんの挿絵がいつも楽しみです。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

即答で懸香太郎くんですかね。いろんな理由で大好きになりました。

7. 駒.zoneに足りないものは？

うーん……幼女成分？というのは冗談で、もっといろんな形の恋愛将棋小説が読みたいですわね！
僕は！

野川なこ

1. 将棋歴(実戦・観戦)

将棋歴は6年。プロ棋戦を気にし始めたのは4年くらいでしょうか。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

聖の青春。読むだけでちょっと強くなった気持ちになれます(笑)

3. タイトル戦をしてほしい場所

高校時代にお世話になった大阪商業大学です。大阪の高校将棋は全てそこで行われます。

4. 好きな駒

桂馬です。終盤で桂馬がなくて泣いたことが何度あったか…

5. 駒.zoneで好きなコーナー

ぜいらむたんのツクモさんシリーズですね。読み応えたっぷりなのが嬉しいです(笑)

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

皆川さん一択で！ 辻村コノヤロー！

7. 駒.zoneに足りないものは？

女性の作者さんが増えると作風や着眼点も変わるんじゃないでしょうか。

清水らくは

1. 将棋歴(実戦・観戦)

覚えたのは小学生の時です。最初は囲碁を教えてもらったのですが、なかなか勝てずじゃあ将棋でも、ということになりました。将棋ではすぐ父より強くなり、父は指してくれなくなりました。

高校で将棋部に入り、プロの将棋に興味を持ちました。部室にある古い『将棋世界』を見るの

が好きだったんですよ。で、テレビで観るようになって、どんどんはまっていきましたね。

大学に入りネットを使うようになってからは、さらに興味を持ったわけです。ブログなどが流行り始めると、棋士の日常なんかも知ることができて。それは小説の材料にもなるので、「観る」から「創る」にもつながっていきました。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

『盤上のアルファ』ですね。この作品、自分の小説と同じテーマも含まれていると思うんですが、圧倒的に面白いんですよ。技法とか言いますと色々あると思うんですが、なにせよエネルギーがある。駒.zoneを読んでいただいている方なら楽しめる作品のはずです。

3. タイトル戦をしてほしい場所

何回か言っているんですが、観光列車です。対局しながら移動するんですよ。ファンが一駅だけ乗り込めたり、食堂車で中継観ながら食事できたり、ご当地棋士が解説を駅ごとに交代したりとか面白そうじゃないですか。普段タイトル戦が来ない地域の人も楽しめると思うんですよ。今度九州を周遊する列車も新しくできるようですし、ぜひコラボしてください。

4. 好きな駒

「歩」ですね。かつて部員が統計とってくれたところによると、私の対局では、約半分が歩を動かしたり打ったりする手とのこと。私だけが突出して「歩率」が高かったのです。歩というのは捨ててもあまり痛くないということで、「捨てること前提の使用法」のバリエーションが多いのですよね。つき捨て、垂らし、叩き、中合い、焦点、時間稼ぎの成り捨て。何度となく「妖しい歩」によって助けられてきています。今後も愛情たっぷりに捨てさせていただきます。

5. 駒.zoneで好きなコーナー

なんとですね……「恋してた！ 将棋カップル」です。他人の恋愛話聞くのは面白いですよ。そして、今でもあのどんでん返しは忘れられません。今でもちゃんと募集中ですので、みなさまぜひ恋の話お聞かせください。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

月萌さんですよ、そりゃあ。ほのぼのキャラですよ。しかも彼女は充実した現代生活を送ってますよね。「七割未満」勢はどこかふわふわとしているので、見習ってほしいものです。

7. 駒.zoneに足りないものは？

まちがいなく「編集技術」です。もう、どうすりゃいいの、と。完成形が全く見えない中で試行錯誤しています。

ふりごま

1. 将棋歴(実戦・観戦)

将棋を覚えて30年程度。

実戦は地元の将棋道場や全国大会の県予選などにチラホラ参加していた程度。

支部名人戦（個人戦）の県予選ベスト4が最高ですが、ここ数年はネット対局のみ。

タイトル戦の観戦歴はないですが、近鉄将棋まつりは3回。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

内容はともかく将棋ネタを扱った江戸川乱歩賞作品として、斎藤栄の『殺人の棋譜』を挙げます。

彼は他にも女流棋士ネタの推理小説や、天野宗歩ネタの作品もあるので、将棋ファンは必読でしょう。

漫画であれば、『月下の棋士』。

適度に大人向けな濃い仕上がりになっているので、好みは分かりますが、実在人物を意識した設定は面白いですね。

3. タイトル戦をしてほしい場所

日本の世界遺産を巡るタイトル戦。

4. 好きな駒

『玉』。

右玉使いの私としては、不安定な囲いの中で玉自らが攻守にわたり奮闘する姿が好きです。

5. 駒.zoneで好きなコーナー

『お城はあきた』。

ほのぼのとした展開と写真が好きでした。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

『皆川さん』もいいのだけど、『冬美ちゃん』も忘れられないキャラ。

7. 駒.zoneに足りないものは？

多方面にわたり原稿が集まっているので、充実していると思います。

ただ、文芸誌でいくのか、学術誌でいくのか、アマ視点の棋書も目指すのか、指針があるといいかないと思います。

たとえば、小説を書く人と、戦法の解説や観戦記などを書く人が混在できるのかどうか。

そもそも将棋をどういう形でネタとして作品の中に取り入れることができるかなど。
文字以外にも写真や動画や音楽という選択肢もあり得るのかなど。
指針というか、方向性みたいなものが示されれば、多くの方が参加しやすいのではないかと思います。

浮島

1. 将棋歴(実戦・観戦)

実践的には小学生の時に駒の動かし方を覚えた程度です。
将棋に熱い青春を傾けた時期もないです。
実際に棋士の人に興味をもちはじめたのは駒.zoneの話を編集長からもちかけられた時からでいわく文芸卒の人も必要だとのこと。
好きと言えば好きなくらいには魅力を感じ始めたのだけれど、多くの将棋ファンの人のなかに投げ込まれると萎縮してしまうのが最近の悩みです。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

もともと3月のライオンは好きで読んでました。
あれによって将棋への印象がかなり変わったとっていいです。
特に主人公の姉、香子が好きです。
彼女のまっすぐな生きざまや不器用な直截さといったものは駒は人間の象徴になりうる、といった僕自身の将棋と文芸の関係性へのヒントにもなっています。

直線の夏、隆々と肩いかる雲、正眼の抜き身たる俺（浮島 題詠：香車）

戦うということが生業になりうるというのも、なかなか業の深いことです。

3. タイトル戦をしてほしい場所

普通は土地の名前をあげるところなのでしょうか。
わたしとしては旅館だとか、ホテルだけではない場所でもやってみてほしいです。
図書館だとか、浜辺だとか、そういったロケーションでやってみても面白そうです。
また最近はニコニコ動画でも配信をしていますし、観戦する場所の限定性も徐々に変わっていくかもしれませんね。
サッカーの観戦のようにBARで大画面で将棋観戦！なんてのもあり得そうです。

4. 好きな駒

香車かなあ。

なんというか一番不器用な駒の気がします。

あまり戦法のことにはわからないのだけれど、端っこで忘れられるイメージがあります。

あの華奢な小さい駒が、とにかく真っすぐにしか進めないというのはある種の感動です。

香車が女の子だったらきっとヤンデレに違いありません。

あまりにも真っすぐな愛情にあなたは耐えられますか？

5. 駒.zoneで好きなコーナー

小説や短歌ももちろん好きなんですが、企画としての面白さをあげるのであれば寄稿者の方が持ってきてくれる独特かつ個性的なエッセイが好きですね。

将棋ファンの外側に立つ私から見ると、将棋ファンはひとつの共同体であるようにみえて実際は多様な存在です。

その人その人の個人的な将棋への関わり方があって、それを懐深く許容してくれる文化があるように思います。

なのでその人個人の将棋への熱を表現してくれるエッセイが一番楽しいと思いますね。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

皆川さん。残念なお姉さんが好きです。

7. 駒.zoneに足りないものは？

皆川さん。まだだ、まだ足りんよ……。

もう一つは企画の柔軟性でしょうか。有難いことにだんだん駒.zoneが認知されてきて同時に駒.zoneとはこういったものという価値観が固着してきてしまっています。

初期のころは私もそうとうめちゃくちゃやって「これって将棋と関係あるの？」なんていわれましたが、どんどん寄稿者希望の人が新しい表現をもちこんでもいいと思います。

残念ながら編集長自身も悩んでいるようにある程度の品質維持も責務になってきておりなにもかも自由というわけにはいかない面も現在はあるようです。

ただ新しい棋風を将棋界が常に究明しているように駒.zoneもあなたの新しい風を待っているッ！

さあ、君も今日から寄稿者だッ！！！！

贅楽夢

1. 将棋歴(実戦・観戦)

まだ小学生だった頃、知人の家に4、5人で集まってスーパーマリオをやっていたら、そのうち

の2人が隣りで将棋を始めたんですよね。なんじゃそりゃ、とルールを教えてもらったのが将棋との出会いです。……が、その頃は将棋に熱中したというほどのこともなく、以後も実戦歴はほとんどありません。去年は、話題になった将棋ウォーズでかなり指していましたが、最近はどうやってないですね。ごめんね、みなみん。元々、将棋は「ルールは知っているけれどそんなに詳しくもないし指すこともほとんどない」という時期が長かったのです。将棋観戦については、これはもう色々な所で言っているのですが、色々な所と言っても主にTwitter等のネット上での話ですが、直接的には「第21期竜王戦」その開幕前に「ものぐさ将棋観戦ブログ」に出会ったことがきっかけです。

「ものぐさ将棋観戦ブログ」によって紡ぎだされた渡辺と羽生の物語、それに衝撃を受けたことで、将棋観戦は人生の一部となったのです。「ものぐさ将棋観戦ブログ」を知ってから、本当の意味で将棋や棋士たちを好きになったのです。その辺りの事情は「ものぐさ将棋観戦ブログ 集成」という電子書籍の「解説」に詳しいのでぜひご覧になってみてください（宣伝）。

2. 将棋小説や漫画のお勧め作品

以前「ぬらりひよんの孫」という漫画をある人に勧めたところ「全っ然面白くなかった」と言われて2週間くらい立ち直れなかったという経験がありまして、それ以来私は「ひとに小説や漫画をおススメしない」ことにしています。いや、仮に面白くないという評価が客観的に正当なものだとして、そのことについて仮に誰かが責任を負わねばならないのだとしたら、それは作者や編集者であって私ではないのですが、それにしたって「ぬら孫」には、全世界の支配者（であるべき）・羽衣狐様とか、買い物レシートを霊符に変えて魔を滅する、ぐうかわ陰陽少女・花開院ゆらとか出てくるというのに、十把一絡げに「面白くなかった」と言われてはそりゃ凹みます。「面白くなかった」の一言で、ここまで人を凹ませることが出来るとは、考えようによっては恐ろしいことです。言葉とは紛れもなく「呪い」なのだと実感した次第でした。

価値観は人それぞれです。ある作品の文体や絵柄に対する好みとか世界観との相性、という側面も大きいです。面白くないと思ったものを「面白くない」と断じるのもその人の価値観であり、自由ですが、自分が面白くないと思ったものを深く愛している人が世界のどこかにはいるはずで、その価値観を私は破壊したくない。されたくない。なので、私は「紹介」はするけど「お勧め」はしない。勿論、その作品の「好きなところ」を語りたいたく語ったりはしますけれども。だから、他の人が語ることも受け入れたい、邪魔したくない。……なんてことを最近は考えています。

ということで今回は「おススメ」ということではなく、あくまで「私の思い出の将棋小説」を紹介させていただくことにします。

今ここで、こうして私が7つの質問を受けているのは、駒.zone誌上にて「ツクモさん」を発表させていただいたからに他なりません。そして「ツクモさん」は、清水らくは氏が「駒.zone」刊

行以前に発表されていた作品・「五割一分」なしには生まれていませんでした。将棋を強くなりたいと思った人が、盤上で何度も棋譜を並べるように、この「五割一分」を私は何度も読み返したものです。小説というものをそれまで書いたことがなかった私が「将棋の出てくる小説ってどうやるんだ？」から始まり「電子書籍での改行やスペースどう取るんだ？」とか「カッコはどう付けるんだろう？」「記号はどう付けるんだろう？」「段落はどうするんだろう？」と、そういったことの一番身近なお手本が「五割一分」だったのです。……そのうち面倒くさくなってきたので、編集長に直接メールで教えて頂いたりもしましたが。

さらには、大学で教鞭を取り作家デビューを目指して様々な活動を行い、同時に詩人でもあり、そして乙橘楨絵に超ラブラブな清水らくはという人の、その人となりに興味を持って「なぜこの人はこの話（五割一分）を書いたのか、金本月子や三東幸典というキャラクターに何を投影しているのか」ということがとてもとても気になって何度も読み返していた記憶があります。

月萌は（腹黒い所を除いて←）月子さんの真逆のキャラとして生まれました。懸君は、えっちな欲望に忠実だった頃の（←）三東先生の鏡写しのキャラとして生まれました。その後、勝手に独り歩きしていった二人ですが、初めはそうやって生まれたのです。まるで先人の将棋の棋譜を何度も並べていくうちに、やがてそれとは別の、自分自身の棋風が出来上がっていくのに似ているなど、そう思ったものでした。

……と将棋に喩えてはみましたが、かくいう私は将棋弱っちいのでホントはよくわかりませんが、贅楽夢という人が駒.zoneに長く参加することになる縁を作った、清水らくは氏の将棋や文芸に対する情念みたいなものが「五割一分」という作品の根底にはあるような気がしてならないので、「駒.zone」を最近知ったとか言ってるそこの君！とりあえず「五割一分」と「ツクモさんが掲載されてる駒.zone」をダウンロードしなさい（宣伝）。

3. タイトル戦をしてほしい場所

お化け屋敷。

屋敷九段の自宅じゃなくて「最恐戦慄迷宮」とか「怪奇学校」とか「呪いの人形館」とか「呪われた冥土屋敷～逝ってらっしゃいご主人様」とか、そっち方面です。

持ち時間8時間の2日制。勿論、前日と1日目の夜は中にお泊りいただけます。ポルターガイストが夜通し騒ぐのであまり眠れないかもしれません。部屋には3Dテレビも付いているけれど、モニタの中から貞子が出てくるよ。

タイトル戦ですから勿論ニコ生で中継するわけですが、みなさん正視できるんでしょうか？twitterでの反応も気にはなりますが、いまだかつてない変な盛り上がりになることだけは間違いありません。少なくとも私はかつてないくらい荒ぶるでしょう。お化けの解説ツイートを延々続けて将棋クラスタから一斉にリムーブされることに……ってそんなの今さらすぎるのでみなさん暖かく見守ってくださるのかもしれませんがね。

タイトル戦時の予想される状況としては

- 〇〇竜王「えーん；；」（泣いてぬいぐるみにしがみついてそのまま固まる）
- 〇〇妃（「タイトル戦中にお化けが怖くて固まる旦那」の絵をブログにアップ）
- 〇〇名人「あ、怖いです」
- 〇さん「師匠、こういう時はちゃんと怖がってあげないとバイトの人が気の毒です」
- 〇〇「あ、すみません」
- 〇さん「ところでお化けのみなさんはフリーターなんですか？働く意欲があるからフリーターですよ？それとも実はここに住んでるニートですか？」（突然どSアンケートを始めてお化けどもがひれ伏す）
- 〇〇三冠（指先が震える）（将棋ファンが「ついに羽生が勝利を確信した！？」と思ったが、実は普通に怖がっていた。羽生も人の子なのである）
- 〇〇九段「羽生さんは…… 羽生さんなら… 羽生さんが……」（羽生がお化けに襲われないか心配している）
- 〇〇たん「きゃああああ！！！！」（怖くなってぜいらむタソにしがみつく）
- 〇〇九段「うふふ」（テカテカしながらしれっとお化けチームに参加しているが全然怖くない）

でも棋士のみなさんは、意外とこんな状況でも将棋に集中してるんじゃないかと、そうだったらそれはそれで何か怖いな、それってもう狂気の世界だよ、って思うのでした。

4. 好きな駒

将棋の駒は1セットだけ持っています。買ったんです。それは「指すため」というよりも手にとって眺めるためだったかもしれません。

五角形の木片で象られた将棋の駒の表面には文字が書かれています。文字しか書かれていません。いや木片じゃなくてプラスチックの場合もあるけどそれは置いときます。

さて。

文字を書けば、そこに意味が宿ります。将棋を指す人は木片に書かれた文字を見て、その駒に意味を見だし共通のルールでもってゲームを行います。

「歩兵」と書かれた駒は最大多数の、しかし最弱の属性を与えられて戦いの最前線に配置され「玉将」と書かれた駒は、盤上における最大の権力を与えられるとともにプレイヤーの生死を司る存在となります。

将棋のルールが染み付いた人は、もうそのルールからは逃れられません。張り巡らされた「式」に決して抗えなくなるのです。「飛車」の駒は、もう「飛車」の動きでしか動かせられなくなるし「銀将」を後ろにバックさせることは出来なくなる。「角行」の文字を見た将棋指しの眼には、それを縦横の筋に動かす可能性は絶対に見えません。物理的に動かすことは可能でも、脳が、身体が、指が、それをさせないのです。

これは、考えてみたら凄いことです。

ある閉じられたコミュニティの中でのみ通用するルールと言葉で縛る。これを、「呪（しゅ）」と呼びます。「呪」とは「まじない」です。めでたければ「祝い」であり「災厄」を呼ぶなら「呪い」とも言い表されますが、いずれにせよ将棋の駒に書かれた文字は「呪」であると、私は考えているのです。

あちこちの施設で「警察官立ち寄り所」のステッカーを見かけますが、あれが貼ってある場所で本当に警察が立ち寄っているのを見たことがありません。警察が来るのは基本的に「事件が起きた後」でしかないからです。でも、あのステッカーを見れば多くの人はその場所は警察のパトロール区域だと思うでしょう。後ろめたい気持ちのある人は、あの文字を見ただけで退散するのです。小心者が怖気付いて逃げしてくれるなら、未然に犯行を防いだ……というか犯罪そのものが起こらなかったわけですから、これは立派に防犯の効果があったと言えます。本当は警察なんてそこにはいないのに。一度も立ち寄ったことなんてないかもしれないのに。次に立ち寄るのは再来年かもしれないのに。

その意味を解する人、もしくはそれを信仰する人にだけ効果を発揮する言葉、あるいは文字。ただの紙切れに“防犯効果”という実効性のある属性を付与してしまう力。

——これが「呪」です。

ただの土くれを集め固めて何らかの形にし、焼いて表面に絵を描いて「これは壺だ」と言った瞬間に土の塊は壺になるように、木片を五角形に切り取って表面を彫り、そこに「桂馬」と書いた瞬間に、ただの木片が盤上において唯一、敵味方の駒を飛び越して動ける特殊な属性を持った存在になってしまう。その桂馬も穴熊の形から飛び出して行けば「パンツ」と呼ばれたりするんですがそれはまあ置いといて。

霊符、護符の力（属性）は、そこに書かれた文字や絵で表現されています。法術士、霊術士と呼ばれる術者たちは、そうした札を操り、不思議なモノやコトを現出させます。それと同じように、五角形の小さな木片に文字が書かれただけの将棋の駒もまた、術者たる棋士の手によって、魔法のような現象を盤上に表出させるのです。

私にとって将棋の駒は、そんな存在です。

5. 駒.zoneで好きなコーナー

「お城はあきた」

なんで終わっちゃったの？「らくはがあきた」

「浮島さんの作者紹介」

わたしを蠟人形にしてください。

6. 駒.zone小説で好きなキャラクター

特定のキャラをあげるのはとても難しいので、今回は「まるぺけさんの描いたキャラ」の話をさせていただきます。特に私は縁あって自作品の挿絵をずっと彼女に描いてもらっておりますし。この件については本当に感謝の念にたえません。「ツクモさん」はもう若気の至りというか、何かの間違いで書き始めたようなものでして、元々続編を書く気はありませんでした。まるぺけさんから挿絵を頂くまでは。

私にとって小説を書くという行為は当初から「物語る」ものではなく「ビジョンを見てそれをデッサンするもの」という感覚があったのですが、それはどこか靄が掛かっていたような感じでした。どちらかと言うと実写映画っぽかったかもしれません。

それが、まるぺけさんのイラストを見た瞬間、霞が晴れ、ビジョンは明瞭になり、物語はどんどん勝手に進み始めました。「ツクモさん」を執筆している時、私の脳内では、まるで漫画のような、あるいはアニメのような「まるぺけワールド」が展開されるようになったのです。その後、いくつかの続編を書き上げることが出来たのは、ひとえにまるぺけさんの力によるものだと思います。彼女は、もしかすると私以上に「ツクモさんの世界」を理解しているのかもしれませんが。それとも私の脳内妄想にチャネリングしてでもいるのでしょうか。twitterでのまるぺけさんのツイートを見ていると、他の人が何かを楽しんでツイートしていることに対して、我が事のように一緒になって喜んでいる様子をよく見かけます。何度もその「共感力」に感心したことがあります。この「誰かに心から共感できる感性」こそが、絵師・まるぺけの力の源泉なのだと、そう思うのです。いっそのこと次は先に絵を描いてもらってそれをノベライズしてみたいくらいです（無茶言うな）。

そして「ツクモさん」に彼女を引き合わせてくれた、清水らくは氏のプロデューサーとしての手腕にも脱帽しています。あの「選択」がなければ、その後の駒.zoneは全く違った歴史を辿っていたことでしょうし、「紙の駒zone」のシェアードワールド小説も生まれてはいなかったでしょう。見築つかさに女子高生制服ファッションをさせて、ぐへへへ、とか言うこともなかったことでしょう（「紙の駒zone」の宣伝）。

……と、この話を続けていくと「ちょっと私的なまるぺけ論」みたいになっていきそうなので、この続きはまた別の機会に書かせていただければ、と思います。

あと、話変わりますが、「金お嬢様」の抱きまくらが欲しいです。

7. 駒.zoneに足りないものは？

書店、コンビニに行くと様々な書籍、雑誌、コミックが置いてあります。特に雑誌の入れ替わりは激しい。よくもまあこんなに流通しているものだと感心してしまいます。そうした雑誌類と電子書籍である「駒.zone」とを単純に比較してもしょうがないですし、そもそも「駒.zone」は文芸誌であって一般雑誌や漫画雑誌とも違うわけですが、あまり真面目に考察してもラチがあきませんので、ここはひとつ単純に比較してしましましょう。

たいていの雑誌にあって駒.zoneにないもの、それはズバリ「篠●愛ちゃんのグラビア」じゃないかと思うんですよ。いや、人によっては壇●だとかA●B4●だとか言い出すかもしれませんが、そもそも私自身はそんな肌の露出の多い人たちよりも、ま●んさんの方が大好きなのですが、まあそれは置いて、なぜこれら一般雑誌には●崎愛のグラビアが必要とされているのか？これほどまでに多くの雑誌に登場する彼女の魅力の秘密とは何なのか？それを論じることで、駒.zoneに足りないものが見えてくるような気がしてなりませんので、以下、その話をしてみます。

さて。

江戸時代の「絵本百物語」という本に「寝肥（ねぶとり）」という妖怪が紹介されています。これはどういう妖怪なのかと言いますと

『毎晩、床についた女が、寝ている間だけ身体が膨張していき、しまいには部屋から溢れ出すほどの巨体となる。朝になると元の大きさに戻っている』

というものです。起きている間は普通の女子、しかも多分ぽっちゃり目の美女で、これは本人が化け物だというより、とある気の毒なぽっちゃり女子の身に降りかかった怪奇現象、といった方が正確だと思われます。

この「寝肥」の正体については「ぐーたらな女を擲揄、又は戒めたもの」あるいは「怠けて肥え太ったどこぞの女房を風刺したもの」その他「何らかの病気を怪異として解釈したもの」等、まあなんだかんだと諸説あるのですが、わたしはそうした意見には賛同できません。これはきっと江戸時代のぽっちゃり萌えの人が、あまりにもぽっちゃり女子のことを想うあまり何かが極限状態に達してしまい、一種異常な精神状態の中で生み出してしまったキャラクターとしての妖怪なのではないかと、そう思うわけです。根拠はないけど。

「寝肥」はアニメ・ゲゲゲの鬼太郎（第5期）でも「寝太り」として登場しています。ちなみにこの時の寝太りさんの女性は「遥」という名前でした。まい●さんと同じですね。遥さんは寝ている間、街を覆い尽くし、その辺のビルを爆破してしまう程の肉膨張を披露してくれました。これはもうホントに必見ですので、ぜひ「第5期ゲゲゲの鬼太郎DVD-BOX」のご購入をお願い致します（宣伝）。別におススメしてるわけじゃありません。買えと言っているのです（消費者のニーズを捉えた売り込み）。

さておき。

そんな遥さんを見ながら、私は思ったものです。

「……いやあ、たるんたるんの女子の肉って……ええなあ……」と。

振り返って●崎愛ちゃんをよくよく観察してみると、あの肉はなかなかのものです。普通ではありません。かなり非凡なものを感じます。きっと彼女は寝る時に、寝るというのは「Sleep」のことですよ？……寝ている時に、肉が膨張して部屋を埋め尽くしてしまい、でも起きたらまた戻っているというのを毎日毎日繰り返しているに違いありません。膨張と収縮を何度も何度も、幾星霜を経て繰り返した結果が、あのたるんたるんの肉なのではないかと。あのたるんたるんに、人々は飛んで火に入る夏の虫の如く強く惹かれていくのです。それは理屈ではないのです。そこに理由はありません。そこに肉があるだけです。少なくともネットで見かける彼女の信者たちの様子からは、肉に対する恐ろしいまでの執着心を感じます。中には「デブだ」「豚だ」と悪口を言う向きもありますが、そんな罵詈雑言の中にすら「魅了された者の懊悩」のような業深きものが感じられるのです。

そんなネットの住人たちの書き込みを読みながら、私は思ったものです。

「……いやあ、皆、たるんたるんの女子の肉が好きなんだなあ……」と。

それは、江戸時代から。もしかするともっと昔から。

何一つ変わっていない人の嗜好。

何一つ変わらない耽溺。

何一つ変わる事のない、人の悲しい性（さが）。

もしかすると「寝肥」という怪異の本質は、膨張する肉ではなく、それに執心する人の妄執の方にあるのかもしれませんが。

怪異というのは、こうやって個人の脳内で生まれ、醸成され、人口に膾炙し、語られ語り繰り返されて、やがてそれは都市伝説となったり、あるいは怪談として定着していくものなのでしょう。

と、そんなことを考えて以来、私は篠●愛ちゃんのグラビアを街で見かける度に「草木も眠る丑三つ時、彼女の部屋いっぱい肥大化するぽっちゃり肉のビジョン」が視えるようになったのでした。気が遠くなります。白日夢というやつです。コンビニで篠崎●ちゃんのグラビアのページを見ながら遠い目をしている奴がいたら、それきっと私ですので、どうかそっとしておいてくださいね。

らくは「で、結局、駒.zoneに足りないものって？」

贅楽夢「……………肉？」

半年ぶりに失礼します。ついに七号目です。

前号からの間に、『紙の駒.zone』を作ることができました。webから飛び出して実際に本になった姿を見たときは、不思議な気持ちになりました。作っている人間は同じなのですが、出来上がったものの質感はまったく違うのです。もちろん実態があることが大きいですが、作品自体も全く違う見られ方をしているのではないか、と思います。

webの利点は何と言っても、量を気にしなくていい点です。突然原稿が一点増えても、すぐに対処することができます。紙の本はそうはいきません。予算とにらめっこして、どこまでが許容範囲かうんうんとうなりながら考えねばなりません。カラー原稿となればさらに考えることが増えます。「電子の駒.zone」は利点を生かして、様々なコンテンツを載せ続けられれば、と思います。

今回は「駒.zone作者に7の質問」と題して、アンケートにご協力いただきました。執筆陣のことを少しでも知っていただきたい、それと今後の方向性などを考えていくきっかけにしたい、と思いました。このコーナー、おかげさまでまさかの大量ボリュームです。

それと、「駒.zoneの作り方」というものを書かせていただきました。編集の裏側など知っていただくことにより、今後新たに雑誌を作る人などの参考になればと思いました。何のプロでもない私ですが、多くの人に助けてもらうことにより『駒.zone』という雑誌を世に出し続けることができている。今後、出版業界も他分野を追いかける形で様々な変化をしていくと思います。その中で「試みの一つ」として意義あるものであれば、という思いで私は『駒.zone』を作っています。

次は、vol.8です。おそらく出ます。そちらもお待ちください。

あ、あと私事なんですけど.....

「七割未満」のもとになった小説『五割一分』を加筆・修正し後日談の短編「八割以上」も収録した『五割・一分』という電子書籍を発売しました。『五割一分』は駒.zoneを作るきっかけになった作品でもあります。よろしければぜひ試読みだけでもどうぞ。

清水らくほ

五割・一分



五割・一分/010以上

作者一覧

執筆

清水らくは(落波)、浮島、皐倫藍那、野川なこ、ふりごま、ikkn、こでまり、茶虎、跳馬、しむしむ、どっともっと、ジェームズ・千駄ヶ谷、贅楽夢

イラスト

まるぺけ

写真

紫野

編集部

編集長 清水らくは @rakuha

広報 金本月子 @tsukiko_sann

営業 皆川許心 @MinagawaMotomi



駒.zone vol.7