

真宝珠聖書
まほうじゅ Bible



未だ真価を知られていない古代ジパングの遊具が起源。

ジュエリー&インテリア・カタログ + α の新世界へ、ようこそ。

真宝珠聖書
まほうじゅ Bible



未だ真価を知られていない古代ジパングの遊具が起源。

ジュエリー&インテリア・カタログ + α の新世界へ、ようこそ。

序文

ほのかには、ほしいものがありました。気になるあの人にあって、自分がないもの。
その喫茶店で、ほのかは「まほうじゅ」というものに出会いました。そして、何かを感じ取ったのです。
「これが、私のほしいものの、カギかも知れない。」
ほのかは、この「まほうじゅ」の世界に、飛び込んでみることにしたのです。

それから、ほのかはどうなったのか。知りたい方は、3章からお読みください。

ほのかが見た、その「まほうじゅ」とかいうもの、何なの？という人は、このまま、順に読み進んでください。

しあわせと、関係あるの？と思った方も、読んで結論を出してほしいと思います。

INDEX

1章 まほうじゅってなあに？

- @これが まほうじゅ (真宝珠)
- @まほうじゅというゲーム
- @まほうじゅというインテリア

2章 まほうじゅ図鑑

- @BOARD COLLECTION
- @PIECE INFORMATION

3章 まほうじゅ(ク)日記 まほう使いたちの午後(第1巻)

4章 まほうじゅ秘蔵資料集

- @駒の名鑑・深層編
- @まほうじゅ(ク)

1章 まほうじゅってなあに？



これが まほうじゅ(真宝珠)



真珠や純金、いろんな高価な鉱石の珠が純金の指輪をまとっているかのようなフォルムのオブジェが、全部で40個。カラフルなチェック柄のステージを賑わして、何とも華やかで贅沢なインテリア？

しかも、レイアウトも何やら、意味ありげでミステリアス。何か意味ある配置？と思ったらもう、インテリアは脳を刺激し始めています。ただ飾ってきれいだけでなくとどまらない。知的に充実した生活に誘う、現実世界の「賢者の石」？

まほうじゅは、チェスの1種。ルールはジパング式(=将棋ルール)。しかし、そのフォルムは、おしゃれなうえ、わかりやすい秘密が込められ、「将棋」では関心を持たなかった人々までも魅了して知的コミュニケーション世界に誘うよう綿密に計算された、常識破りのニューモード。

将棋からまほうじゅへ ここがすごくなった！

* 威風堂々からゴージャス&ファッションナブルへ。プレイで味わう高級感の質の、選択肢が増えた。

* 駒のフォルムにはとことん丸と曲線を導入。輝きを加えてカラフルに。将棋と真逆の設計思想でいかめしさを消してグッとフレンドリーに。

* 駒の設計の基本は、「指輪をまとった珠」。ゴールドリングであれば成立するから、デザインのパリエーションが将来グッと広がるかも。

* 駒のつまみに動かし方を書きこんで、初心者にも優しい設計。しかも「紋章」と位置付けたことで安くさくならず、わかりやすさと高級感の演出の両立を実現。

* 見る者を圧倒する高級感とミステリアスなムード。これを使いこなすことが、ものすごくかっこよく見える。紋章があるためすごくカンタンなのを知らずに、尊敬の目で見られるのは大変な快感。見る人よりやる人になるのがおすすめ。

* 駒の呼び方は、将棋の駒の呼び方をほぼ踏襲。上達のための研究には、従来からの将棋の本が違和感なくそのまま利用できる。駒にタサイ名札は無い代わりに、Silverカラーの駒の名前が銀、など、国籍問わず、駒の外観で何を表しているかわかる無国籍思想のデザイン。

* 駒が表しているものは、武将の格から将棋の駒の呼び名と同じ発音の「この世の宝」に転換。宝物の行き交うファンタジックなゲームに変貌した。

* 総じて、設計思想は「差別、区分の打破」にあり。性別、年代、国籍を問わず誰が触れても違和感なし。ターゲットは「生きている人 この世の宝を使いこなす理想の生き方を知りたい人すべて」と言っている。

* チェック柄のボードは多才な素材と多彩なカラーとデザインのリインナップが可能。いろんなムードを演出。



将棋VSまほうじゅ徹底比較

*ただし、かなりまほうじゅ考案者の主観に依る。

	将 棋	まほうじゅ
かっこよさ	かっこいい、ステキと思うかどうかはかなり好みに分かれる。	おおむね誰もが素直に、キレイ、かっこいい、ステキ、と思える要素を揃えている。
かっこよさの要素 ①駒の形。 その視覚効果	絵馬型五角形。直線で構成。まじめで硬派、奥直そうに見える一方で、楽しそう、よりも地味で近寄りやすく思われるくらい。	球、リングなどで構成。曲線をとことん取り入れている。丸みが、かっこよくて近づいてよく見てみたい気にさせる。そのうえ、各パーツは宝石？指輪？金塊？と連想させてリッチな気分させる。駒のほとんどはわずかに斜め上を向いていて、これから飛び立つかのような躍動感があり、迫力が無くなった、という感想は聞かれない。
②配色。 その視覚効果	木の下地に黒い漆の毛筆体文字が標準。威風堂々、厳かな書道の迫力のカッコよさを誇る。人によっては、識別を「名札」に頼ることを「ダサイ」と感じるなど、好みは分かれる。	金、銀、ビュアホワイト、黒光りを主体に、各駒の性質をカラフルに表現。輝きが魅力的で、自然に見ていくくなる。見ていても豊かな気分になれる。
③駒の多様性	いろんな書体や彫り方のグレード別がある。五角形の駒に文字、というパターンを外れることはまずない。	球とつまみのデザインには厳密に意味が込められ、安易に変えられない。しかしゴールドリングは、ねじり、ラインストーン貼り付け、スリットとか彫り模様など、おおよそ指輪に考えられるデザイン全てがあり得る。
④盤の配色	おしなべて、木の下地に黒い漆の線でマス構成。	チェスを思わせる2色チェック盤。考えられる配色は無数にある他、マスを囲い持ち駒エリアと分ける「フレーム」もアクセントとしているようなデザインがあり得る。
⑤盤の素材	普及型にはビニール盤、マグネット盤などもあるが、たいてい木目と黒線の盤を表現するところに落ち着く。	標準的な板材にも、木、大理石、ステンドグラスなど。布製または編み糸製のランチョンマット式など、デザインともども豊富なバリエーションが可能。
⑥持ち駒置場	基本的に持ち駒置場の配慮はない。高級セットには駒台がある。	持ち駒置場を最初からボードデザインに組み込み済み。
わかりやすさ	駒の動かし方は全部でたった10種類覚えればよく、カンタン。と主張している。実際にはその「10種類覚える」のがかなりの負担なのだが、わかりやすいことこの配慮は特にない。	駒のつまみに記している「紋章」として動かし方をデザインに取り入れてあり、見ればいつでも動かし方を確かめられるから、習いたてでも安心。10分で実戦出来るようになる入門法さえ存在する。
プレイヤーの かっこいい度	頭がいい人と思われる反面、黙々と、地味なことをやっていると見られることも多い。1人で将棋をいじるなどは、友達がいなくてくらく見えてしまう行動の代表とされている。	動かし方の紋章があつてカンタンだけど、一見そうは見えず、すぐにマスターした人はものすごく賢く見える。1人でいじっていても、貴金属ものやハーフストーンをレイアウト中のコーディネーターみたいにオシャレに、時には神秘的にも見える。
コンセプト	駒は武将の格付けを思わせる。いざゲームというイメージが強い。取った駒は持ち駒にして自分の味方として使えるルールがある。駒は移籍はしても戦死はしないことになり、いざを表現していると見る限り、重大な矛盾が生じていることになる。いざに戦死はつきものだから。	駒は値打ちのある大切な いろいろ「物」。その取引と活用のゲーム。値打ち最高の至宝を目指して、得たものをまた活用してゲームが進む。流通ゲームを自然に体現している。近代の世の中が流通と活用で動いていることを考えると、このまま人の世の中を表現しているアイテムとも言える。
ターゲット	誰でもできるとしながらも、女性は縁遠い。いざのイメージから「おなご立ち入るべからず」という感じが根強い。オシャレな若者のうけも芳しくない。初心者にもハードルが高く、たまたま内容のおもしろさを知った人が好んで遊ぶだけ。日本人中年男性用というイメージが染み付いている。	いざのイメージを払しょくして、ジュエリー！というイメージに大転換。女性をメインターゲットに。ルパン3世のような、お宝好きダンディな男性、ファッションブルな若者、初心者まで、ムリなく受け入れる。初心者が外人であっても、文字になじみがある無しが関係なく、入門条件にハンデもない。
将棋解説本の 適性	当然、完全適合。	駒の呼び名は将棋をほぼ踏襲。勝ち方を知りたい時は、従来の将棋解説本をそのまま利用しても困ることが無い。まほうじゅを知りたくても本が売ってない、という心配はいらない。

まほうじゅというゲーム



2人向かい合って座り、それぞれ自分の駒をこのように並べます。「おや、この並び方は、・・・？」知っている人だと、気がつくことでしょう。あのゲームとそっくり。というより、全く同じ並びです。



自分も敵も、駒は同じものを使い敵味方は向きで見分けます。ゲームは、自分の駒をどれか1個配置換えをしたら相手の配置替えの番、の繰り返し。どちらかが

”珠玉を掲げる「玉(ぎょく)」”を勝ち取るまで繰り返すのです。

取る とは：
駒の動かし方は種類ごとに決まっています、つまみに記されています。その動かし方で、敵の駒がいるところに動かしたい時、敵の駒を取り上げてマスを開け、そこへ置く取って代わる動作をするのです。



持ち駒：取った駒は自分の控え選手です。右側の広間に待機。

持ち駒を打つ：空きマスに1個投入することです。1回配置変えのうちです。空きマスに、表で打つのが絶対です。

駒を取る、とは、このように、控え選手を増強したことになります。戦力アップです。



成る=文字通りのウラ技！動かした駒を裏がえして置く。

駒は、玉と金をのぞいて、裏返しても置ける「土星型」をしています。裏にすることはたいへい、駒の能力アップを意味します。(詳細は、各駒の紹介ページを参照してください。)ただし、敵エリアへ動いた、または敵エリアから動いた時に裏置きできるという条件があります。(敵エリア：敵側の3段目までの範囲。)

取るのが物量的なら、成りは質的なパワーアップと言えます。細かいファールをのぞけば、これがほぼゲームルールの全て。取って、取って、ついには玉を取って勝利を目指せ！

1 2 5 6 8
あら、カンタン！スタートの並びがすぐわかるコツ。1段目は、動ける向きの少ない順。

自分の駒の向きは、つまみが手前に来るように。大事な情報を、見て確認できます。

コミュニケーション — 性別、世代、国籍さえも、問題にいたしません。 —



男性も女性も、子供も高齢者も、力持ちでも非力でも、健常者であってもなくても、分け隔てなくプレイできるのがこういうゲームです。スポーツは、性別問わず普及してても、女性は男性に挑戦できる可能性すらないのが普通。体力差の問題があります。また、柔道の体格差、年齢差など、分けを作ることには珍しくありません。

アイデア競技なら、本来、あらゆる分けが不要なはずが、なぜか、スポーツ以上に、男性用(おっさん用?)というイメージが付きまとい、魅力の伝承が思うに任せずにきた分野があります。

戦う気でもよし、宝石をなでるようにでもよし、無差別に人に魅力を伝えるのが、まほうじゅの挑戦です。

いうまでもない？脳トレ効果



見下して「おもちゃ」と言ってみても、めんどくさいと思っても、このテのものは「頭を使いそう、脳に効きそう」とは、誰でも持つイメージのはず。

単に知識にとどまらず、だったら、こうすればこうなる、こうなりたいためには、こうしたら、という思考法は、実は、学校ではあまり実習しないのです。

じゃあ、持ってる物、持ってる知識を、結果を出すため「駆使」することを、どう習えがいい？その答えがここにあるのです。持ってる駒を、最も効果的に活用するには、と考えて工夫して、結果にする「感覚」がここにあります。使いようで効果はグンと高まるという意識を、ゲームの駒から始まって身の回りの「物」に持てれば、暮らしは何倍もおもしろくなるでしょう。他人との利害という実践的な条件も見逃せません。

脳に効くのはわかっても、難しいのはムリです。体にいいといっても苦い薬は辛いようなものです。

そうでしょう。でも、難しいのは昔のこと。または、思い込み。ガイドマークを持つまほうじゅの駒では、恐れるに足らず！

考え方を広げるほど面白くなる未知のゲーム。未知の暮らし、未知の快適人生の始まりに、触れてみませんか？

まほうじゅというインテリア



←
窓辺のファンシーブース



⇒
カウンターはジュエリーゾーン



←
パズル on ランチョンマット

⇒
ある日の歳時コーディネート



白魔術？元気を呼ぶレイアウト

大公開！苦境でもチャンスを信じて、力を尽くしてがんばれ、と勇気の発信、続けています。



脳トレ：よく見て、この通り並べてみよう。飾っておくと、勇気がわくよ。



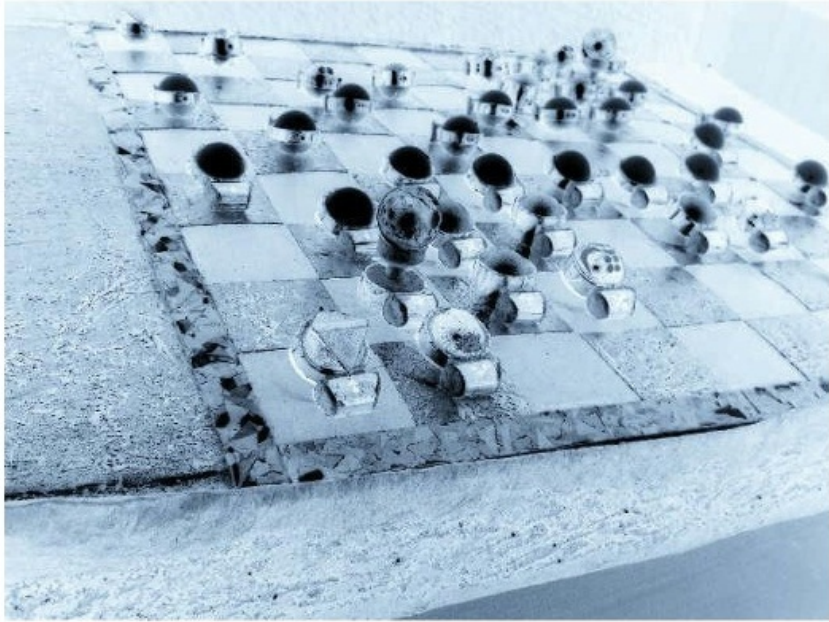
手前中央の拡大図。駒の点の数に要注意。

これは、実戦に現れた場面。大失敗から絶体絶命。それでも、やけにならず、力を尽くせばいいことはあるもの、と、しかも、それは世間の道理、と実感できた経験の図。

これを見た人に、厳しい世の中、でも負けるな、と力を得てほしいのです。

このシーンが現れたゲーム進行スコア：

●76風○34風●26風○44風●48銀○32銀●25風○33核●68玉
○42火●78玉○62玉●96風○94風●56風○72銀●58金右○71玉
●68銀○82玉●36風○43銀●38火○32火●77銀○52金左●35風
○同風●同火○22核●37火○同火成●同蛭○36風●41火○37風成
●21火成○48と●同金○33核●23龍○15核●58金右○38火●39風
○58火成●同金○49銀●68金○48核成●18火○47馬●95風○同風
●93風○45蛭●79核○58金●95鏡○68金●同銀○58銀成●77銀
○57蛭成●94蛭○71玉●82金○62玉●21龍○56馬
(=元気を呼ぶレイアウト)●58火○同成蛭●71銀



2章 まほうじゅ図鑑

BOARD COLLECTION



No.1 スタンダードモデル・クラシック



まほうじゅを創作しだした時の、最初のデザイン。赤と黒のマスとサイドエリアの区分けを、第3色を使わずその赤と黒の幾何学風模様だけで達成。その不思議な感じに、今なおこのデザインの人気はトップクラス。

No. 2 スタンダードモデル・癒し系



高級感の黒と、印象強い赤の組み合わせは、創作開始以来、人の目を奪うための標準的な配色と位置づけている。戦いに熱くなる赤に対して穏やかになる緑を加え、バランスよくまとめようとした仕上がり。

No. 3 スタンダードモデル・和風



一口に「赤」というだけでも、いろんな赤があり。スタンダード盤の赤をえんじ色に差し替えると、古典和風の渋さを醸し出すバリエーションに。フレームには、輝くホログラムシートと青葉色を使用。

No. 4 クリスマスモデル



スタンダード盤の黒を緑に差し替えると、高級感よりは、グッとカジュアルな感じに変化。この盤で作ったまほうじゅの局面は、季節によってはこのままイベントを彩るインテリアとして活躍してくれます。

No. 5 緑地モデル



黒とダークグリーンの配色で、派手さを避けて渋く落ち着いたデザイン。狙いは、駒の輝きとのコントラストを徹底的に利かせること。知略の職人の芸、技巧というものが似合いそうなタイプ。

No. 6 氷雪モデル



固く銀色に光る氷とふわりと積もって柔らかい感じを与える雪の銀世界を綿と銀箔で表現したファンタジー型。女性に圧倒的に人気が高く、フラッシュ撮影がものすごく映えるタイプ。

No. 7 ダンディメタルモデル



ボードに銀を取り入れ、駒の金色と相まって、眩し過ぎて、ゲーム用よりもインテリア用では、と思いつつ、黒と銀を選んだのは、カッコよく作ることに徹したから。ヤングに人気が高く、実戦にもよく用いられる。

No. 8 新ダンディメタルモデル



期間を置いてもう1度作ったダンディメタルタイプ。今回、銀のマスに使用した素材は、ムーディーな模様入り。貴族の屋敷の銀の装飾品にありそうな、ゴージャスでカッコイイ仕上がりを徹底的に目指した。

No. 9 ウルトラモデル



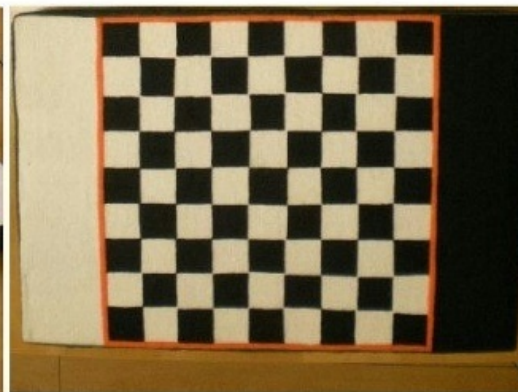
ウルトラマンのデザインの王道、赤と銀、それに、青くて丸いワンポイント。幅広い世代に人気のヒーローのイメージを拝借した目的は、世代間の交流。男の子のファン層開拓も期待したいタイプ。

No. 10 モノクロームモデル



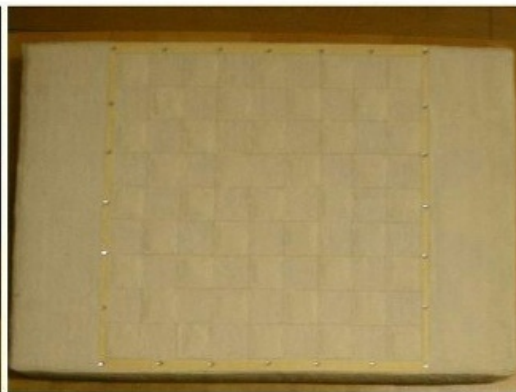
白と黒は、他にもない「チェスの駒」の2色として、何となく、チェスをイメージするシンボルカラーという感じが定着している。そのためか堅実に安定した人気を誇る。シンプル、清潔でスマートな感じ。

No. 11 ジャイアンツモデル



モノクロームモデルのバリエーション。違いはフレームをオレンジのフェルトに変えただけ。これで雰囲気がガラリと変わる。人気プロ野球チームのイメージカラーを取り入れるという遊び心を表現してみたモデル。

No. 12 ロイヤルモデル



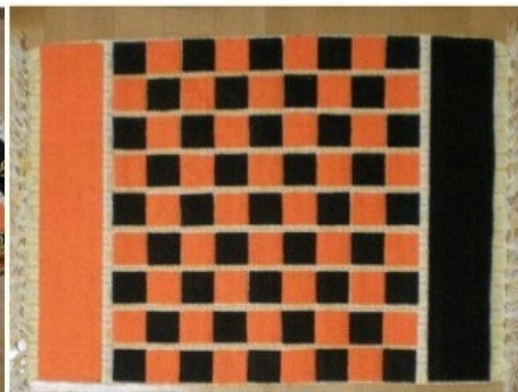
質感の違う「白系」の材質を集めて、そればかりで1つのボードに。目指したのは、清潔さ、気品の伴った高級感の演出を徹底すること。王宮の女王様、王女様ご用達のセット、みたいな雰囲気。

No. 13 ジューシーモデル



フェルトを貼った、チェック模様のレストランマット。それがテーブルの上で駒を置けば、一転、めくるめく心理戦のステージに。硬質な将棋盤の常識を根底から覆す、柔らかくてかわいいボードは究極の珍品？

No. 14 ハロウィンモデル



魔界や魔物の伝説に基づくハロウィンの祭り。ランチョンマットのチェック柄に、そのイメージカラーを導入。魔よけの飾りの一つに見えてしまいそう。ゲームに使用ば、不思議なゲーム模様で魔物も見に来る？

No. 15 ニットモデル



まほうじゅボードの素材の可能性を広げるため、編み物の得意な友人に試作を引き受けてもらってできた貴重な意欲作。カラーリングは穏やかな暖かさを演出する白とベージュで、親しい2人の憩いがテーマ。非売品。

No. 16 スタンダード津軽塗盤



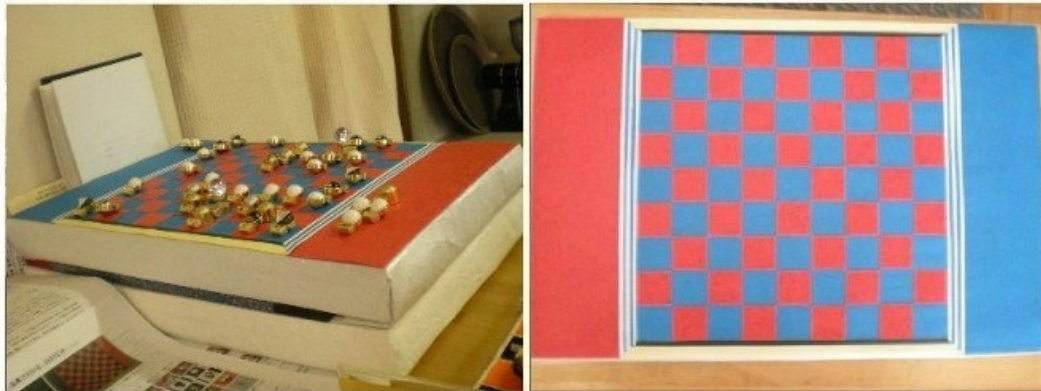
職人さんがご好意で製作してくれた、赤と黒の津軽塗ボードの工芸品で、唯一、考案者の試作の次元に無く「**モデル」と呼ばない<製品>。紋紗塗を主体に、フレームには津軽塗らしい斑点模様を唐塗で。

NO. 17 バレンタインモデル



全体に敷き詰めた赤とピンクのハート。銀色の土台は銀紙でくるまれているチョコレートがモチーフ。テーマは、ラブリー。「将棋は男性用」常識崩壊！バレンタインアタックの切り札に。またはズバリ、女の子用？

No. 18 2010-6.14記念サムライブルーモデル



青をベースにポイントは3本線。モチーフはもちろん、サッカー日本代表のユニフォーム。ワールドカップ日本代表チームの初戦に合わせて製作し縁起のいい駒の配置でブログに公表。この年、日本の活躍は祈願の効果？



PIECES INFORMATION



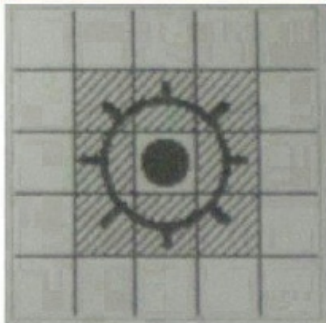
玉 (ぎよく) 旧将棋の玉 (ぎよく) と同等。
国際名称：Dew 国際表記：D 基準評価：∞



デザイン<ズバリ、名称を表す>

純粹な“珠玉”をかかっています。

入り数：2 個 / 1 セット



「玉のウラ」ばなし

玉のウラには基準評価「∞ (無限大)」のマークが刻まれています。他の駒では、ゲーム中、何ポイント、損した、得した、ということはありませんが、玉は、取ればゲーム自体が勝ちなので、ポイント計算の範疇に無い存在です。ゲームの中の最高位、王様なので、ウラにしてさらに昇進することは無く、逆さ置きが不可能な造形になっています。

紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印なし = 指定の向きに 1 マスだけ。
向きの指定：周囲の全 8 方向。

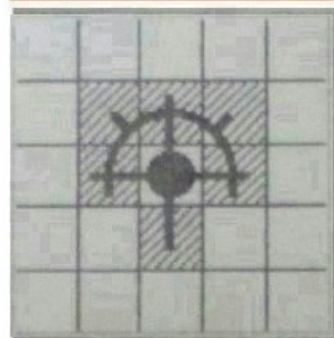
金 (きん) 旧将棋の金 (きん) と同等。
国際名称：Gold 国際表記：G1 基準評価：星7つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>

全身、金色です。

入り数：4個／1セット



「金のウラ」ばなし

金のウラには基準評価「星7つ」が刻まれているのですが、ゲーム中、逆さにしてこれを見せることはありません。もし逆さにしても、やはり金色があるだけで、しかも、逆さ置きしない前提でデザインしているため、不格好になるだけです。成って金になる駒は8種類中4種類あって金はそういう「昇進」をすでに果たした「出世頭」。これ以上の昇進はしないのです。

紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印なし=指定の向きに1マスだけ。

向きの指定：タテ、ヨコの各方向と、ナナメ前。

銀 (ぎん) 旧将棋の銀 (ぎん) と同等。
国際名称：Silver 国際表記：Sr 基準評価：星6つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>

宝珠本体が銀色です。

入り数：4個 / 1セット

「銀のウラ」ばなし

銀が成ると、金に化けて金と同様に動くようになります。銀の基準評価「星6つ」が露出するため、容易に見分けがつきます。この時の呼称は、「成り銀 (なりぎん)」。表の時の特徴的な動きを併せ持つことはありません。

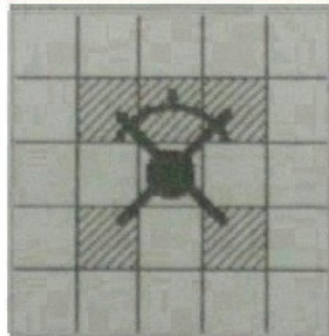
成り銀の国際名：Silver gold

成り銀の国際表記：Sg



紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印なし=指定の向きに1マスだけ。
向きの指定：ナナメ各方向と、まっすぐ前。



蛭 (けい) 旧将棋の桂 (けい) と同等。
 国際名称：Worm 国際表記：Wr 基準評価：星5つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>

目とおしりの光、ホタルのデザインです。

入り数：4個 / 1セット

「蛭のウラ」ばなし

蛭が成ると、金に化けて金と同様に動くようになります。蛭の基準評価「星5つ」が露出するため、容易に見分けがつきます。この時の呼称は、「成り蛭 (なりけい)」。表の時の特徴的な動きを併せ持つことはありません。

成り蛭の国際名：Worm gold

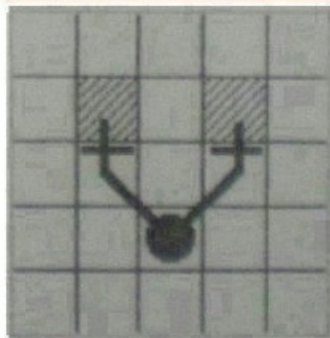
成り蛭の国際表記：Wg



紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印なし = 指定の向きに1マスだけ。

向きの指定：ナナメ前に1マス進んだとして、そのまっすぐ前に1マス。



* 進路に敵がいて壁になっていても、行き先に味方の駒さえいなければ、飛び越えて進むことが許されている。それも含め、まほうじゅの駒の中でも、唯一無二の例外的で異質な動きを誇る。

鏡 (きょう) 旧将棋の香 (きょう) と同等。 国際名称: Mirror 国際表記: Mr 基準評価: 星4つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>
かがみをかぶっています。

入り数: 4 個 / 1 セット

「鏡のウラ」ばなし

鏡が成ると、金に化けて金と同様に動くようになります。鏡の基準評価「星4つ」が露出するため、容易に見分けがつきます。この時の呼称は、「成り鏡 (なりきょう)」。表の時の特徴的な動きを併せ持つことはありません。

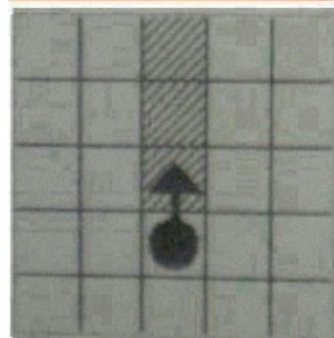
成り鏡の国際名: Mirror gold

成り鏡の国際表記: Mg



紋章: つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印あり = 指定の向きに何マスでも。
向きの指定: まっすぐ前。



核 (かく) 旧将棋の角 (かく) と同等。
国際名称: Core 国際表記: Cr 基準評価: 星9つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>
核分裂の感じをデザインにしています。

入り数: 2個 / 1セット

「核のウラ」ばなし

核が成ると、呼称は「馬 (うま)」。有翼の妖しい天馬の絵柄は、オモテ面の核分裂融合のデザインの特徴を踏襲し、下地は金。核の動きを踏襲し、金の動きを併せ持つという意味です。核の基準評価、星9つはリングに刻んでいます。

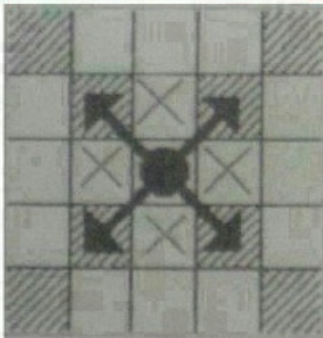
馬の国際名: Pegasus

馬の国際表記: Pg



紋章: つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印あり = 指定の向きに何マスでも。
向きの指定: ナナメの4方向。



火 (ひ) 旧将棋の飛 (ひ) と同等。デザイン上、飛車に倣い火車 (ひしゃ) の呼称も可。
 国際名称：Fire 国際表記：Fr 基準評価：星10



デザイン<ズバリ、名称を表す>

燃えたぎる炎の模様です。
 炎が車輪を描いて見えることから、
 火車 (ひしゃ) とも呼びます。

入り数：2個 / 1セット

「火のウラ」ばなし

火が成ると、呼称は「龍 (りゅう)」。獯猛にうねる天龍の絵柄は、オモテ面の炎が渦を巻くデザインの特徴を踏襲し、下地は銀。火の動きを踏襲し、銀の動きを併せ持つという意味です。火の基準評価、星10をリングに刻んでいます。

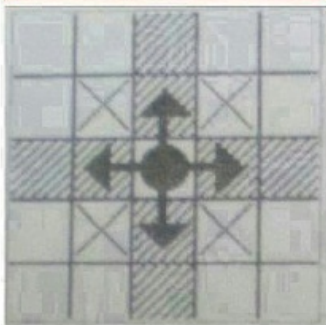
龍の国際名：Dragon

龍の国際表記：Dg



紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印あり = 指定の向きに何マスでも。
 向きの指定：タテ、ヨコ



風 (ふう) 旧将棋の歩 (ふ) と同等。
国際名称：Air 国際表記：Ar 基準評価：星1つ



デザイン<ズバリ、名称を表す>

描かれる前の白紙の白色で、無色の空気、その動きを示す「風」を表現しています。

入り数：18個/1セット

「風のウラ」ばなし

風が成ると、金に化けて金と同様に動くようになります。風の基準評価「星1つ」が露出するため、容易に見分けがつきます。この時の呼称は、「と金」。能力の上がり幅が極端に大きい超金 (ちょうきん Supergold) が語源です。

と金の国際名：Air gold

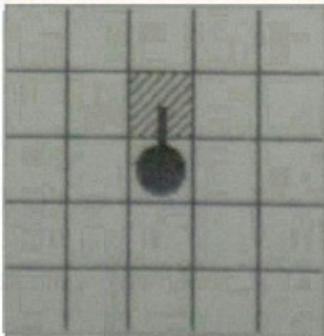
と金の国際表記：Ag



紋章：つまみを見れば、動かし方はまるわかり

矢印なし=指定の向きに1マスだけ。

向きの指定：まっすぐ前





3章 まほうじゅ(ク)日記



まほうじゅ(ク)。・・・「魔法の塾」ではありません。

それは、まほうじゅクラブの略称。
まほうじゅの愛好者「まほう使い」たちの集まる場所。

まほうじゅを知った人には、いいことがあるの？

まほうじゅに出会った人々のエピソードを読めばわかるでしょう。

聖書さながらの「福音」は、あるのでしょうか？

*この章の各ショートストーリーは、フィクションです。

珠田 宝乃華(ただま ほのか)	主人公。思い込みの激しい高1。学級委員。
石丸 真(いしまる まこと)	ほのかのクラスメート。
高城 ほたる(たかしろ ほたる)	生意気な女の子。8歳。
高城 守(たかしろ まもる)	刑事。ほたるの父。
升本シルビア(ますもと しるびあ)	アメリカ人妻。来日20年。
早見 彩(はやみ あや)	女子力向上に熱心なアラサーOL。
熊居 勝刀(くまい まさと)	定年を迎えた元会社員。将棋派。
金閣寺 光太郎(きんかくじ こうたろう)	？
マスター	喫茶店経営。

光太郎編 賢者にしか許されぬ秘宝

「おもちゃか。」

声には出さなくても、心でそう言ってるのは明らかでした。

おぼさんは、まほうじゅを一べつして、隣のピースアクセサリーの方に興味津々。

そのカウンターの内側にいるマスターは、内心、気が滅入ります。

土曜の午後、ある喫茶店。

おぼさんは、後ろのテーブル席の男の様子に気付いていません。

ニタついて見ているのです。嘲笑う相手は、カウンターの向こうのマスターの方なのですが。

やがておぼさんは、店を出ました。

男はそれを待ちかねてように席を立て、ニヤニヤしながらマスターに歩み寄りました。

そして、カウンター越しに言い放ったのです。

「わかったろ。もう、あきらめろ。賢者の秘宝は賢者のものだ。

普通、日本人は『豚に真珠』の 豚。真珠で表面だけ飾るのがお似合いだ。

そんな奴ら相手にがんばることはないだろ？」

”賢者の方舟”に戻れ。人を幸せへとリードする方に回るんだよ。」

しかし、マスターは平然と切り返します。

「人を幸せに。フフ…。幸せになってほしいのに、人を豚呼ばわりできるんだな。」

光太郎は、ことばに詰まりました。しかし、心にざわめきを覚えていました。

<これ、これ。この脳のキレ味だ。だからおまえが必要なんだよ。>

マスターは静かにひょうひょうと言いつづけます。

「口蹄疫のことを覚えてるか。

リードというか、豚は都合次第で処分する。

そのくらいのつもりでいるんだ。だから”方舟”とはそりが合わない。」

幸せになる人を選別する気にならないように。幸せは何かの組織の私物じゃない。」

「今、見ただろう。まほうじゅが人を選別しているんだ。

『世界と人生をすべて解き得る小世界』

その値打ちに共鳴する奴かどうか…。」

「人を豚と言った以上、そっちの幸福論に説得力は無いって、わかってるかな？」

ああ言えばこう言う。「こう言う」が的確に的を射ているから始末が悪い…。」

光太郎は辟易として、支払いを済ませました。

「あきらめたらいつでも来いよ。」

と言い残して店を出ました。マスターは、自分の心を鎮めることにつとめています。

ほのかが来店したのは、光太郎と入れ替わりでした。

ほのか編 奇跡？ギネス級！10分入門が可能なチェス

珠田 宝乃華(ただ ほのか)。16歳。注文したコーヒーを2口ほど飲み、作戦開始…。カウンターへ行ってまほうじゆに食いつき、マスターの、やってみますか、という声を誘います。チェスみたいな、全然、やったこと無い、と正直に言うと、マスターは「10分で、実戦が出来るまでに教えますよ。」

それは、前から気になっていたことの1つ。案内ボードやパンフレットに公然と書いて誇示していること。おそろおそろ、はい、と答えても、本音は、そんなことできるのか、と疑心暗鬼だったのです。ほのかの先入観。チェスの系統のものは、ただでさえ、ルールの習得が難しい、と思っていました。

やってみると…10分後には、駒を動かす自分がいました。これ、すごい経験？テンション上昇。「ギネスブックに載せないんですか？世界一速いチェス入門って。」「は？ははは…。具体的な記録の申請は難しいですよ。」



ほのかは、高校では学級委員。物わかりはいい方ですが、だからすぐにルールがわかったわけではありません。ほのかがわかったのは、誰にでもわかりやすい驚きの仕掛けが込められていることだったのです。ほのかはたちまちまほうじゆを気に入り、マスターといろんな話を。そして、入会を決めました。

まほうじゆ(ク)。魔法塾？と思ってしまいますが、まほうじゆクラブの略称。「あなたも、今日から まほう使い ですよ。」

マスターはいたずらっぽく言います。まほうじゆを使う人をそう呼んでるそうです。

その後、ほのかは夜中まで、絶えずまほうじゆのことを考え、そして、ある決意を…。

勝刀編 ゲームが伝える、学び多ければ喜び多いのが道理

入会した翌日、ほのかは、まほうじゅ(ク)の喫茶店の前で迷ってました。今日、日曜日は定休日。あきらめて帰らず、迷う理由。カーテンが、窓のは閉まってるのに、玄関のは開いてるみたいなのです。恐る恐る、ガラスのドアをのぞいてみると、中のマスターと目が合っていました。

誰かとまほうじゅの試合中みたいでしたが、立ちあがって、玄関でほのかを招きいれました。いつもはケーキが入っているショーケースも、空っぽで明かりもついていません。「そうですよ。定休日です。でも、日曜レッスンに通ってる人がいるんで・・・。」

熊居 勝刀(くまい まさと)さん。定年退職して、趣味に、と将棋を始めたばかりだとか。バイトが無い日曜日のいずれかに時間を予約したうえで、レッスンに来るのです。



「あの・・・これが、教科書ですか？」

まささんの左手側に積んでる3冊の将棋の本。でも、まほうじゅ(ク)に教科書はありません。

「本とかで勉強しないといけないのかって？それはそうですよ。子供もまず学校に入れるでしょ。基本勉強は必要です。チェスでも、世の中でも、それ無しにいい結果が欲しくても、そりゃムリ。がんばらなくて喜びを得たりしたら、がんばってる人に失礼だと思わないと。その点、熊居さんは、本を持参して、勉強熱心です。ぐんぐん強くなってますよ。」

やがてまささんは、聞くことは聞いた、と帰り支度です。その時、

「いやあ、若いお嬢さんに会えるとは、得でしたね。ハハハ・・・。」

「まほうじゅのよさがわかりましたか？将棋だと、こういうことはなかなかないでしょ。」

まささんは、ちょっとだけ渋い顔。ご年配ということもあって、元々、将棋派のようです。

ほのか編 発想力を刺激するオブジェ

ほのかが来た目的の1つもちろん、まほうじゅを習うことでした。
ほのかは、まささんがいる間は、その隣に座って、まささんへの指導を聞き流していました。
わかっても、わからなくても、聞き流してごらん、と、マスターの指示でした。

まささんが帰り、マスターが、レッスンするか聞くと、ほのかは、意を決して言いました。
「ここでバイトさせてください。」

マスターは、ほのかを正面から見つめました。ポーカーフェイスで、大きさに驚いたさまは見せません。
「昨日、いろいろ話して、経営が苦しいことも言いました。バイト雇う余裕、ありませんよ。」
口調は穏やかですが、一縷の望みもない返答でした。
ところが、ほのかはここまででは想定していたらしく、用意していた次の一手を出してきたのです。



「時給1000円なら、それをレッスン料に、まほうじゅのレッスン、受けます。」
マスターは、ほのかを正面から見ました。目を見開いて、驚きを露わにしています。

「営業中にゲームしてて大丈夫か聞いたら、
見られた方がまほうじゅのアピールになる、って言ってましたよね。
あたしがそれ、やります。お店のお手伝いをして、手があいたらレッスン受けます。」

マスターは背を向けて、しばし考え込みました。うまいな…発想が、おもしろい…。
ほのかの、一晩必死に頭をひねった果ての発想でした。
本当なら、すぐこんな発想が出た方がいい。〈あいつ〉みたいに。
あの発想力をつくるカギは、このまほうじゅに間違いないんだから…。
それは、ほのかの爽感でした。一晩かけたとはいえ、頭の固い私にこんな発想が。

答えを待ってたほのかに、マスターは向き直ってうなずいたのでした。
それは、ほのかの、まほう使いたちを見る日々のはじまりでした。

彩 編 女子力アップの切り札

まほうじゅ(ク)は、幻の日本チェスサークル。マスターと深く話すでもしないと、存在もわかりません。ほのかが以前からまほうじゅに興味があっても、知らなかったのです。定例会も特になし、ではそれも道理。まほう使いたちは思い思いの時間に店を訪れ、コーヒー飲みつつ、ゲームに興じて脳力を高めていくのです。

この日、店を訪れたのは、早見 彩さん。一見、陽気でおしゃべりなアラサーOL。
「バイトさん入れるなんて、初めてじゃない？かわいい女子高生だから？ガハハハ・・・。」
マスターはその瞬間、彼女をピッと指差しニヤリとしました。彩さんは、あら、とばかりに口を押さえます。

メイクも上手な、ズバリ、美人とっていい人なのに、下品な笑い方をした時だけ魅力が失せてしまいます。自称、おバカ。ルックスがいいから男はよりつくけど、頭が軽いと思われては逃げられての繰り返し。美人は特に、ギャップがきつい、とは、よくも自分で言えたものです。

おバかなままでは、ルックスのメッキがはがれた時どうにもならない、とか思い始めた時、
「これは！って思ったわね。知性を手に入れて、本当の女子力をつけるの。」
まほうじゅを指差し、正面のほのかを見やります。話し方やゲームの姿勢は、知的なOLそのものでした。



まほう使いが訪れては「負かされ役」を任されていたほのかに、ゲーム後、相手は雄弁に語ってきます。彩さんは、最近では、知的になって品性もついてきたと自称しますが、なお勉強の途上という感じ。まほうじゅの前身は将棋。礼儀、マナーも重要な要素という点に限っては、ほのかも納得できました。

「マスター直伝の誘惑戦法、あなたにも教えてあげる。恋する乙女の切り札よ？」
ぎくっとして、何のこと？とほけるほのかに、彩は自分の勘の鋭さを自慢します。
「大丈夫。お目当てがマスターじゃないことまでお見通し。はい、背筋伸ばして！・・・いくわよ！」
誘惑戦法というのは・・・。覚えたてのほのかには、まだまだ難し過ぎました。

ほたる編 ゲーム気分のむしのいい教材

この日現れたまほう使いは、高城ほたるちゃん。8歳。ランドセルを背負って、学校から直行のようです。りんごジュースを持って行き際、ほのかにマスターが、強いから気をつけて、と笑って声をかけます。自分の半分しか生きていない「先輩」。ほのかは多少の戸惑いを抱えながら、向かいに座りました。

ゲーム中のほのかは、ちょっと上機嫌。いつもみたいに速攻で負かされないで、長めにゲームがやれる？少しは私、強いていう人相手にがんばれるようになった？でもそれには理由がありました。

ほたるは「王様のお城」を作ることに熱心な子。満足な「お城」を作るまでは、全く攻めないのです。しかし、8歳の先輩は、満足してひとたび攻めに転じると、ためた力がいっぺんに爆発。ほのかはたちまち吹っ飛ばされました。このゲームは、ほんとに、そんな実感がするんです。

マスターは最初『玉を2歩、火の反対、たちまちかっこがつく』と、標語で守りの基本を説くのですが、さらに進んだ「至宝の玉」の守り方で差がつくことを、1番極端に見つけたのが、ほたるでした。終わってみれば、今までで1番の、玉に指1本さわれない感。金銀の城の奥の玉が余裕で座ってるよう。



やがて、お父さんが来店。そしてさっそく娘と1ゲーム。ほのかは、ほたるの試合運びを冷静に見て、くどう攻めて守って、って、相手の手も考えて混乱するより、お城造りって、かなり自分の都合で出来る。で、玉が取られにくい負けにくい。・・・お城から興味を向けるのは女の子の初心者が強くなる秘訣？>ほのかは、お勉強の優等生なりに考えて『上達の公式』を見つけたようです。それが、強くなる兆し。

ゲームの結果は、お父さんの負け。ほのかはちょっとホッとしました。もっと大人でも負かされるんだ。でもお父さんの守さんはマスターに、奥さんとの賭けには勝った、と上機嫌で話してきます。

おもちゃで遊ばせるより、塾や、もっと情操教育にいい習い事をさせたら、と対立してしまって、ほたるの成績が落ちたらやめさせる、というのが「賭け」の内容。

実際には、ほたるには、考える先に達成感があるイメージがしっかりできて、思案を苦しめません。どうすればどうなる、という理屈に目に見えて強くなって、算数や物理化学系の理科は今や大得意。ほたるが、お母さんがつい「考えるのは面倒」と口走ったのをたしなめて絶句させたのが決定打だったとか。「遊んで基礎思考力がつく。こんなむしのいい話あるんですな。やったもん勝ちですね。フフフ・・・。」

ほたる編 恋の手前の、特殊作戦

お父さんが1ゲーム、マスターのレッスンを受ける間、ほのかがほたるの面倒を見ることになりました。まほうじゅで遊んだ後だったし、ほたるともすでにうちとけていて、ガールズトークに花が咲きます。

「ほたるちゃん、友達もここに連れて来ることあるの？」

「女の友達にはまほうじゅ教えないの。将棋は男の子の領域みたいに思わせておいた方がいいから。

男の子って将棋、好きでしょ。知らなくても、戦うゲームは好きだし、教えればすぐわかるし。

で、あたし、やれるよっていえば、たいてい他の女を出し抜いて接近できるもん。」

ほたるは、なかなかおませさんみたいです。まほうじゅを知ったことを、そんなことにも利用してるの？

「実はカンタンだし。女の子がやってもおもしろいし。力もいらぬし。

そうとは知らない女たちほっといて、な…男の子と1対1で向き合って、顔も正面から見放題？」

マスターの普及策に貢献してないじゃん？と思いつつも、ほのかはニヤニヤして聞いてて、

「それ、使ってる作戦？『な』がつく男の子相手に？」

「え…そんな作戦もあり得るってだけ！…ほのかちゃん、その制服『まこ兄さん』と同じ高校でしょ？」



ほたるは無りながらも言い返してきます。しかも、よりによって話題が『まこ兄さん』って、あいつのこと？

「まこ兄さん相手にこの手使ってみたら？まほうじゅを気にいったんなら、まこ兄さんとは気が合いそう。」

「おい！何であたしがそんなことするかね。それに、まだ弱くて、全然相手にならないし…。」

「あ、そのほうがいいの。あたし、負けしちやってかえって…あ！」

やっぱり実戦使用してたな、と、ほのかは白い目で見てニヤリとします。

しかし、まんまと男子のエリアに入り込むのに使える、とは、それは真理よね。

ほのかはついでに『あいつ』に仕掛けた自分を想像して、あわてて、違う、違う、って打ち消しました。

守編 見失うと大変！「勝ち」って、なあに？

守さんの正面にマスターが座りました。守さんのいかにも上機嫌な様子に、マスターは、「新聞、見ましたよ。犯人、捕まったって。それで余裕が出て、珍しく迎えに来れました？」
「だからですよ。マスターに真っ先に報告しようと思って。おかげで助かりました。」

マスターは、何のこと？と首をひねってとぼけて見せましたが、守さんは、あの日の回想。「あの日も、座るなりそう言ったんでしたね。新聞見ました、犯人、捕まったって？って。」

守さんは、地元警察の中堅の刑事。その頃、市内での殺人事件を担当していました。容疑者を逮捕したのに、状況証拠や証言と照らして、守さん、違うのでは、という印象。ところが、捜査担当チームは、その容疑者を犯人に「する」路線に傾きだしたのです。

犯人ではない、と示唆する事実を黙殺して、これでいいのか、という思いで立ち寄ったその日、マスターにすぐに、事件解決の報道と浮かない表情のギャップを指摘されて、くれぐれも、マスターが口が固いから言うんですよ、と念を押したうえで愚痴りだします。すでに報道されている手前、誤認逮捕も問われず無事に仕事を片づける最善の方針だと・・・。

「最初教えてる時に、『こういうゲームで、たくさん取った方が勝ちですか？』って聞く人、お父さんの他にもたくさんいました。で、玉を取る方が肝心なんですよ、と念を押して、」
守さんは、マスターが唐突に始めた『入門の魔法』の話を、怪訝な表情で聞いています。



「駒を儲けるのに目がくらんで『肝心の玉』を取り逃がすの、たまにやっちゃいますけどね、これ、楽勝どころか、1番痛い負けが来るんですよ。何を勝ちとする勝負か忘れると怖い。さて。じゃあ警察は、何を勝ちとするんでしょう？。真相究明か、表向きの解決か？」

そうか・・・。いわんとした、マスターの『謎かけ』がやっとわかり、ため息をつきました。「・・・危うく、本題、見失うところでした。・・・明日、部長とドンパチしますか。」

それから2週間後が今日でした。守さんは『肝心の玉』の駒を手にとり、しみじみ語ります。「怖いことでしたよ。冤罪直前とは。自分の主旨を確かめる機会があって、助かった。」

マスター編 生きることは目指すことだと伝えたい

「24時間TVか。・・・いないね。」

月曜日のケーキ喫茶は、日曜日に休憩やデザートを満喫したあおりで、暇になりがちです。前日の24時間TVの話題を出したほのかに、温かいと思っていたマスターから意外な回答。

「世の中、金ですよ。豊かさをせしめることが大事なんです。募金や支援なんてとんでもない。生きるというのは、良い進学、良い就職、そしてお金を貯めて、買って遊んで楽しむんです。これが常識。わかりきってるから、生き方を伝えるまほうじゅがあっても、みんな、興味なし。」マスター、どうしてしまったの？愛は地球を救う話を分かち合っっていっしょに感動したいのに。

「こんなふうに、生きる意味がわかりきってるなら、愛は、なんて企画、いないでしょ。でも、思い立ったようにやるんですよ。なぜだかわかりますか？」ほのかはいつの間にか、マスターの不思議な問答に巻き込まれていました。

「あなたも、この常識ののっつって、豊かさを求めて、進学して、就職するために生きてる。でも一方で世の中、金、と常識を言っても、あなたは納得していない。答えはそこにあるんですよ。」確かに、昨日、愛は素敵だと思って、今、豊かさを求めて生活してる、と戸惑うほのか。

マスターは、それほど『生きるとは豊かさをせしめること』という理念は頼りない、と指摘します。生きるとは、目指すこと。時に、それを支えること。マスターは「目指す先の駒」玉を手にニヤリ。



24時間TVも、苦境を乗り越えて目標達成が尊いという企画だからね、とダメ押しをかけます。「1番まずいのはね、生きる意味をわかりきってなんかいないんだけど、そうだとわかってない。生き方を伝えるまほうじゅが、必要無いんじゃない。必要だっってわかられてないということ。」

「マスター、どう反応するか、試したでしょ？世の中、金、なんて思っくないくせに。」
「わたしは、そういう様子見の手はよくやりますから、気をつけて。フフッ。」
ほのかがそこに見たのは、生きる意味を知り尽くしたゆえの自信だったのかもしれない。

シルビア編 なぜ使わない？世界に誇れる知的文化

今日のまほう使いには、ほのかはかなり、たじろぎました。じ…Japanese,ok…??

升本シルビアさんはアメリカ人のおばさん。日本人男性と結婚して、この近くに住んで25年とか。今日のゲームで ほのかは、王様のお城を作ることに徹する「ほたる作戦」を試してみました。負けたとはいえ、善戦。シルビアさんは勝った瞬間、やれやれ、かなり手こずった、と大きく一息。チェスのキャリア35年というシルビアさんを疲れさせて、ほのかは、手ごたえを感じていました。

「チェスとまほうじゅ、どっちが面白いかって？はっきり、まほうじゅですね。調べてみました。まほうじゅと同じ『SHOGI』は世界一良質で奥深いチェス。これはこの世界の常識でした。」
流暢な日本語の返答に、ほのかはホッとしました。ただ回答は意外。いい勝負か、と思っていたから。



「知らないんですか？チェスでは、取った駒が使えません。日本では、取るほど可能な手が増えます。それに、キャスリング(キングの城)のパターンも多い。これは、あなたもわかるでしょ。」
思ったことをストレートに、ある意味、無遠慮に話すところに、日本人に無いパワーを感じます。

「でも日本人って、この文化を通して、自分のポリシーを表現するの身についた民族じゃないですね。みんなの雰囲気迎合ばかり。文化はあっても使わないから、ポリシーの出し方を知らないの？」
ほのかは、痛いところを突かれた気分でした。それも、日本人の短所を代表してとがめられた感じ。

ただ、そういうシルビアさんもまた、ダーリンがSHOGIを見せた時は、教わるのを拒否したとか。サムライみたい。漢字で書いてる。女だし、日本人じゃないして、いろいろ拒まれてる気がしたのです。日本人でも、女性も初心者も同じく遠慮する気になりやすいのでは、と指摘するシルビアさん。それが、半年前に見たまほうじゅなら、チェスくらい美しいし、素直に、触りたいと思ったそうです。

ほのかは、壁がはらわれた話をしてるんだとわかりました。確かに、目の前で、国籍の壁すら破られた。今までも、まほう使いは、おじさん、OL、女の子と、性別も年代も無差別。今日、ついに無国籍に。無差別はまほうじゅの重要なテーマ、とマスターが言ったのを、改めて思い出しました。

真編 政治家以上？急所を見抜く「勘」を磨く

ほのかが奥でカップを洗っていると、談笑が聞こえてきます。マスターと、若い男性のようです。ほのかは、この日こそ待っていたはずが、いざこうなると、どう行動しようか、戸惑うばかりです。水をお出して、と言われれば、その前に手を拭かないと、ともたついでみせて、暗に拒絶。コーヒーを作るにも、なるべく、その男に顔を見られないように。しかし、結局は、観念しないと。

コーヒーを運ぶ時は、とりわけふつうに、お待たせしました、とそつと置きます。すると、男は「あれ？ 珠田さん？ ……ここでバイトしてるんですか？」
「ああ、なんだ、石丸君だったの？ へえ、ここ、知ってたんだ、そう……。」

先に来てた彩さんの向かいに座ってたのは、石丸真(いしまる まこと)。ほのかのクラスメート。成績No. 1のほのかを差し置いて、クラス1のアイデアマンとも名探偵とも言われている少年です。ほのかはまことの発想力に興味をもち、1か月前、後をつけて、この店とまほうじいに出会ったのです。

さて、ポットなどを洗い終わってマスターに促され、ほのかが2人のゲームを見に行くと、あんなに強い彩さんが、すでに、ほのかにもわかるほどの苦戦。まことの実力はさらに数段上です。まことの玉は城も手つかずで、彩さんの玉の城はすでに1部損壊。まこと有利？ と思っていると、

「まこと君のことです。どこが要点か、かぎつけるでしょう。見てなさい。すごいものが見れる。」とマスターのささやき。急所を見抜く勘が鋭いという意味がわかるはず、と付け加えます。



さて、まことは、最強戦士・火の持ち駒を、王手で城の中へ。どう見ても、ただで取れるようですが？ まこと、血迷った？ と思うほのか。ただで取られる、よね？ 彩も、何故くれる？ とギョッとしています。ところが、その後は、全部、王手。彩に玉をかばう以外何もさせず、ついには一気にロックして決着。

ロックとは将棋の「詰み」チェスの「チェックメイト」と同じ、キング捕獲のこと。マスターは「急所を探す意識と無数のロック体験で勘が働いてこそ、未知の局面が現れても急所を突けるんです。問題解決を置き去り、選挙が急所だと勘違いしてる人もいますが、見習わせたいくらいですね。」
研ぎ澄まされた勘で急所をかぎつける能力、的確にしとめたことまで、ほのかはまことに驚くばかりです。

真編 世界一、手軽で芸術的なパズル

彩は、席を立てて帰ろうとしました。マスターに、リプレイ学習しないと、と言われると、「あたし、気遣い上手になりましたの。恋路のお邪魔は、し・な・い。ガハハ・・・じゃあね～」店を出る彩を見送ってマスター、ほのかを不思議顔で見ます。ほのかは、強くかぶりをふりました。

せつかくだから、ほのかは彩の代わりに座って、逃げる方法があったのかどうか探します。しかし、どうやり直しても捕まってしまう。中には、取らせて逆に行く意表の手順もあり。「すごい！芸術的な、技？今の・・・。実戦にロッキングが出てきたみたい・・・。」「まほうじゅ自体が、最後はロッキングが出てきて、自分が解く、みたいなもんだからね。」

ロッキング。一般には、将棋に対して「詰め将棋」として出回っている、とどめシーンのパズル。ほのかも、まほうじゅを習って間もなく、勝ち方だから、と特に勉強するよう言われていました。

「そうだ、まこと君、これ、ロックしないんじゃない？間違ってるかも。」と、メモを渡します。ロッキングの問題図はメモ紙でこと足ります。鉛筆も電気もいりません。まほうじゅを知るのが条件だけど、これほど手軽な脳トレ、他になし？がほのかの実感です。



マスター出題の、ほのかのメモを見たまことが答えを返したのは、ほとんど、見た瞬間でした。「あ、これくらいは、自分で解かないと。感動的だよ。脳細胞が発達した実感があるから。」いじわる、とにらむほのか。まことは、感動の瞬間を奪わない気遣いだ、と言り返します。

「だけど、マスターがまさか、バイトを使うなんて・・・人を寄せ付けない人なのに・・・。」考えた末、まことは、学校帰りでも改めて、マスターのことを教えて、と言ってきました。

今後、まことと話すチャンスがあるのは、ほのかにとっては願ったりでした。まことの関心はマスターの人物像ですが、ほのかも、興味はまことの「発想」と言い張るでしょう。恋、というよりは、思惑のために利用し合う交際。一方、1番困ってるのは、マスターでした。

「まこと君はまほうじゅの望み通りの賢者になりつつある。身近にパートナーも現れ、駒は揃った。しかし、視野が広くて鋭いということは、当然のように、変な者を変だと感じ取るということ。彼の存在は・・・どうやら、私の寿命も、長くはないようですね。」

ほのか編 自分が達成したという感動

「マスター、誤解してるでしょ。あたし別に、石丸君に恋とかしてるわけじゃないですから。」
数日後、こう食いついたほのかに、マスターうなずきつつ、しかし逆なできるように戦績発表。

「まほうじゅ(ク)に加入して以来、あなたの戦績、18戦18敗。これじゃ、おもしろくない。
来なくなるのが普通なんです。男の子が好きなら学校でやればいい。」
でもバイトに来るほのかの関心は、まほうじゅ。しっかりわかってくれてて、ほのかも一安心です。

さて、お稽古しましょうか、とその時、お客様です。まほうじゅを置き去りに2人、接客へ。
コーヒーを注文しておいて、店内を見回る中年男性。スタートの並びのまほうじゅに目をとめ、
「これは、将棋ですか？ちょっとおもちゃで遊ぶのもいいか。マスター、もんでやるよ。」

失礼なおっさん！おもちゃ呼ばわり？恋人を、いろんな魅力も知らずに侮辱された思いのほのか。
マスター、ぼろぼろにやつつけちゃってよ、と思ってる、マスターはニコニコして
「ほのかさん、相手してあげなさい。コーヒーは私が作ってあげます。」
と、コーヒー作りに行ってしまいました。うそ？ほのかは困惑。まほうじゅ(ク)の名誉が重いよ…。

さて、おっさんは最初からどンドン攻めてきて、ほのかは玉のお城作りしようにも、申し訳程度。
応戦に四苦八苦して、冷静になってよく見ると、おっさんの玉はお城どころか、ほったらかし。
こっちも攻められるけど、攻め方もある、とやってみると、おっさんのキングはたちまちピンチに。



これ、「家庭を顧みない親父」戦法？将棋はやれても戦い方を知らないおっさんに多いという…。
マスターに、これなら勝てる、と言われてたのを信じて攻撃。玉を逃がすおっさんは苦しそう。
ドキドキしてきました。自分の判断の積み重ねだけでつかむ、自分の勝利が、少しずつ近づいてる？

そしてついに、不格好でもおっさんの玉を、ロック。ほのか、待望の初勝利！顔は紅潮、興奮状態。
まほうじゅは不慣れ、女子高生をちょっと甘く見た、と言いつつ繰り返すおっさんの前でマスター、
「初勝利おめでとう。必ず勝つと思ってました。よりまほうじゅの心を知ってるからね。」

ほたる編 叱るべき時 叱る大事さを見せる

「マスター、人をいじめたり、やっつけるなんて、かわいそうじゃない？」
カップを拭きながら、聞いてるだけでわかります。マスターが相手では、ほたるちゃん不利の様子。
ほのかも、食器を全部棚に片づけて、観戦、というか、今日は、ほたるの応援に回ろうかな、と。

「残念でした。過ちを、してたから、とがめられるの。過ちは、わからせてあげないかね。
叱らなかつたら、叱られることって何かが、わからないまま育つ。それはもつともつと不幸だよ。
…ああ、そうだ、ほたるちゃんのお母さんは、よく怒るの？」

ほたるは、ちょっと考えて、優しいけど、怒ると怖い、と。マスターは満足そうにうなずきます。
ほたるは、怒らないともっと好き。マスター、怒らせないよう工夫するでしょ？というやりとり。
叱る時にははっきりと叱ってわからせるお母さんは理想、と言われたら、ほたるは感じそうです。



「だから、理想的な方法にのっつって、叱る時は叱る。…さ、こんなことになるんだよ？」
マスターの攻めに、ほたるは顔つきで「ガーン!」。ほのかはふと思いついた疑問を口にします。
「戦争で負ける人は、負けても仕方ないんですか？作戦がまずかったら、死んでも仕方ない？」
マスターは、少し考えて、疑問に答えます。手を考えたのか、返答を考えたのか？

戦いには、やっつけない「戦争」と、すすめたい「競技」がある、と、マスターの持論。
競技では、遠慮なく戦います。そして、課題が現れることが、実は1番大事だ、と言います。
「競技は、成長は期待できても死ぬ気遣いはないからね。よほどの事故があれば別だけど。」

一方で、成長どころか、死や傷をもたらす戦争。ましてや、戦利品を目指す欲のために。
勝者さえ、傷つけた者になり下がる、過ちそのものなのです、と真剣な口調のマスター。

「わかっていないならわからせる。わかってほしいし、成長してほしいから負かしてみせる。
弟子たちを、愛してるから、なんですよ。はい。これでおしまい。」
ほたるの玉を仕留めて、マスターはしたり顔。睨み返すほたる、「愛」を完全に疑ってる様子。
それでも、習った通り、まいりました、と、しっかり一礼。ゲームを振り返り、課題を教わります。

真編 冷たいコンピュータ化に一石を投じる

ほのかは、お待たせしました、とアイスコーヒーを置きつつ、この時はひどく事務的で不機嫌です。さらに、お久しぶりですね、とイヤミのおまけつき。まことはほのかを睨み返します。向かいに座るなり、テレビゲーム喫茶通いを問い詰めるほのか。まことは、偵察だ、と反論します。

「市内から中学生プロ棋士が誕生って、話題になったよね。で、町内もちょっとした将棋ブームで、その店でも、その子のプロデュースした将棋ゲームが人気っていうんで・・・。」
そこまで言うと、アイスコーヒーのストローをくわえます。この話題、どうも不機嫌そう。

それより、と、ほのかとのゲーム開始。と、早々にほのかにチャンス？易々と突破に成功。ほのかの顔がにやけます。まこと、何か、エラーしました？しかしなぜか、まことは涼しい顔。その後、いつの間にか、ほのかが苦戦に顔をしかめるようになっていたのです。



ほのかく畏？> まことくやっとなつて気付いた？> ほのかくこの野郎お！> という表情の応酬。で、ほどなくほのかが降参。どんな畏だったか、首をひねるほのかに、まことが種明かします。

「テレビゲームには、これが無いんだよ。表情、体温、教えたり、習ったりのコミュニケーション。強くはなつたけど。でも、喫茶店にそれぞれが、自分の勝負にこもりに訪れる・・・。」
どうだ、不気味だろ、とまことはニヤリ。まほうじゅ(ク)しか知らないほのかは顔をしかめます。

地元のスターのプロデュースとはいえ、方向性となると変わり映えしないのが不満だといいます。ふりかけのパッケージにちょっと話題のアイドルの似顔絵つけたようなもの、とバツサリ。

「コミュニケーションというより、問題図は解いても人と関わるのは煩わしい人も多いけどさ、交流が苦手の人でも、機械が相手に、自分の勝った負けたを気楽に楽しめるようになりました。将棋で、交際術を高めたくないニーズに応えますっていうのも、なんだかなあ・・・。」

ほのかも、接客中、何度か同じことを感じたのです。1人では使えないのでは？と聞いてくる客。交流を重視するまほうじゅ(ク)とまるで逆行する、自分の勝負にこもるテレビゲーム将棋。まほうじゅ(ク)よりも不快、と言ってるようですが、ほのかはまだ、まことを許せませんでした。

真編 勝つことが全てなのか問いかける

テレビゲーム将棋で話題の喫茶店に通ってたまこと。全否定発言ばかりを口にするのですが、「でも、そのわりには、入り浸ってたんじゃない？こっちが久しぶりなくらい。」ほのかに指摘されると、まことは、かえって真剣な目つきになって、身を乗り出します。

「実は、・・・気になることがあって。このゲーム、R・P・Gモードがあるんだけど・・・。」世界を支配しようとする頭脳集団を、支部から順に、将棋で勝ってやっつけるという設定。その悪の集団、支部は将棋が出来る喫茶店を装ってて、名前は「まほう・アカデミー」。

ほのかはギクリ。〈魔法塾〉＝まほうじゅ(ク)のこと？偶然、といえばそれまでですが。羽生マジックとか、将棋の巧妙な技を、魔法になぞらえて言うことは、珍しくありません。

ただ、さらにまことが気になったのは、勝った時の決めシーン。『『愚かさは万死に値する』』と言い放って、敵の首を切り落とすんだ。」まほうじゅの理念の真逆！ましてやほのかは、競技は愛のため、成長のため、と聞いたばかり。

「実は、友達、ちょっと将棋のできるくらいの奴らには、これが刺激的でウケてるみたいでね。」ほのかは、聞いてるだけで、マスターの伝えようとしていることが汚されるような思いです。



「包丁で料理すると、たくさんの人に、おいしいって言われて喜ばせることができる。でも、使い方によっては、自分の都合、欲、快感のために、殺そうとするのにも使えるんだよね。物は使おうで、利器にも凶器にもなる。将棋も、勝つ快感ばかり強調して見せたら、怖いな。」

ほのかは、ぼかんとして聞いていました。今、まこと、マスターみたいだった・・・。マスターは、まことの話カウンターの内側で、聞くともなく聞いていました。

「何となく聞いてはいたけど・・・光太郎め、それで僕を相殺してるつもりか・・・。」まほうじゅ(ク)に立ちは大かか何かが、うごめいているようです。

彩編 場面に柔軟に対応する思考を育てる

秋刀魚が高い！他の魚も高い！給料は上がらないのよ。暮らしていけなくなるじゃん！
いつものところより遠くまでわざわざ秋刀魚取りに行った分燃料代も上乘せして値段が上がるんだって？
近くで取れるのはエチゼンクラゲばかりで、駆除で費用がかかってしまう、っておっしゃいますが

人生ゲームは、都合いい時に都合がいい駒ばかり手に入るわけじゃないのよ？
エチゼンクラゲが取れる局面、それならそれで、その駒を儲けに変えること考えなくちゃダメでしょ。
目当ての魚を取る、クラゲは有害って、考え硬直して決めつけてるから、すぐ打つ手が無くなるのよ。

うちで、船底用の巨大ミキサーと、巨大遠心分離機作って、クラゲの商品化用に漁師に売ろうよ。
クラゲを片っ端からミキサーに吸いこんで砕いて、遠心分離機でコラーゲンを取り出したらどう？
美容食にして売ればよくない？元々、邪魔ものだったの利用するんだもん。格安で流通させられるでしょ。

ていうか、クラゲとか中国人とかの害から漁業を守るって、海上保安庁の仕事でしょ？
巨大ミキサーと巨大遠心分離機は、海上保安庁や、海軍に売った方がいいかも。
国営事業として、国内でコラーゲン美容食品を安く売れば、いくらでも売れるじゃん。財政難、解決！
増税より前にこれやらせようよ！あいつらって、税金取る前に、自分、仕事しろよな。って思わない？



某大手電機メーカーの飲み会で、早見彩は、酔っ払うと独演会さながらに暮らしの不満をぶちまけます。
たいてい、坂本勉が付きあわされるのです。彩より少し先輩で、一応、立場上、直接の上司。

その講釈、ほとんど男性アイドルや韓流スターの話題で、付き合わされるだけうんざり、だったのですが、
近頃、ちょっと様子が変わった？ぶっ飛んだ発言はいつものことながら、社会的で、しかも、鋭い。
クラゲと中国人を同列にするのは失礼だし、日本に海軍は無いし、システムの実現性もどうだか。
と、突っ込みどころは多々あるものの、害を得にする発想はもはや「おバカの彩さん」じゃないようです。

そういえば、将棋教室「のようなところ」に通ってるとか。言い回しに「駒」とか出てくるのもそのせい？
それで勝負師くさくなった友達は他にもいるけど、むしろ、スマートで賢い感じになってないか？

あつけにとられる坂本が、彩のアイデアにひかれたのか、美人で賢いOL、彩に惹かれたのか、
どちらにしろ、知らないうちに、彩に、何かの幸せが訪れる兆しが出てきているようです。
そして、まほうじゅの英知はこの世のどこかでこのように小さな芽を出します。実るかどうかは・・・。

守編 先人の落とし穴記録が活かされる世界

「職場で将棋やっても、ゲーム終わればそれっきりですよ。リプレイ検証しようとしたら変な顔をされる。」
高城守刑事がぐちるとマスター、警察は反省しませんね。とつぶやき、守は思わず吹き出します。
マスター、しまった、と口を押さえますが、目は落ち着き払ったまま。わざと挑発したな、と守、苦笑い。

「この頃、捜査員へ風当たりが本当に厳しいですよ。犯人が逃走中だと、次に事件が起こる可能性が怖い。
ついでに、自分が身に覚えがないのに犯人にされるかもって恐れてる。証拠も捏造するんだろ、ってね。」
マスターは聞きながら駒を動かします。まほうじゆは、勝負事以上に、習いごと。検証は欠かせません。
さっきのゲームでの焦点の場面を作って、守の思い違いを指摘します。

「右でのやり取りは、右だけのことじゃないんです。ここで手駒を持ったことは全体に影響します。
しふし村や、足利事件にしろ、そこだけのことじゃなくて、同じことをしたら同じように叩かれる如く。」
いろんな冤罪や検察の証拠改ざんの事件を絡めての例え話。身にしみてわかる効果は抜群でした。

さらにマスターが言うには、守の攻めを返り討ちにする方法は、もう資料にあるというのです。
こんなやり方したらこんな返り討ちにあうぞっていう、落とし穴を先人が記した「定跡」があります。
後に同じ道を進む人が同じ過ちをしないようにという記録。それに精通したまほう使いは急成長するようです。



「しかし、世間は情報化社会というわりには、落とし穴情報も存在してるだけでさっぱり聞かない。」
守も、渋い顔で、ウン、ウン、とうなずくしかありません。教訓は生かされない、と何度聞いたことか。
ごく身近でそんなことが起こりかけただけに、守には、対岸の火事、他人事という印象は持てません。

神妙に聞く守にマスターは、まほう使いの中で1番、権力や公務の腐敗の近くにいるんですね、と気遣います。
「あの時、権威よりも、間違いは間違いと、立ち向かってくれたことがホントにうれしかったんです。」
社会の闇の一筋の光明になるのは、あなたなんですよ、と心のうちでつぶやきながら。

「マスター、思い返せば私はあの時、あなたに、おどされただけです。」
2人は睨み合い、やがてクスクスと笑いだしました。ほのかはカップを拭きつつ遠巻きに見ています。

シルビア編 壮大な神話を背景に持つ贈り物

まほうじゅの原型は、将棋。その前が、チェス？ほのかは、シルビアに聞いていました。
自称検索魔・シルビアの回答は、親子というよりは、兄弟と思え、というものでした。
西洋将棋チェスに対して、東洋系の、将棋、中国のシャンチー、タイのマークルックなどなど。
その元々の起源は、古代インド(ペルシャ。現在のイラン)のチャトランガという遊具だとか。

太古の昔、人間を支配する天上の神々は、戦争に勝って幸せを獲得するゲームを人々に与えました。
神の贈り物、チャトランガ。勝利と幸せの心得をそこから学ばせるために。
「言うまでもないかも知れないけど、これは、おとぎ話ですよ。Fictionですから。」



チャトランガ

ものすごく奥が深く知恵がつく、面白い戦争ゲームだから、世界中、あちこちに伝承されたんです。
伝わった先で、国の特徴が入った個性的な「チャトランガの子たち」が出来あがっていったんです。
中国のシャンチーの、黄河みたいな川を挟んで両軍が対峙するのとかは、特に特徴的です。
中でも世界標準になったのが、チェス。他のものは大抵、チェスの仲間って言われるようになったんです。

ほのかの中に、どうにもスッキリしない疑問が浮かんでいました。
「人間の神が、人間に戦争ゲームを渡したっていうの？人間に殺し合いを楽しんで思わせるため？」
鋭い指摘に、シルビアは考え込みます。と、マスターは小さく手を挙げて、そこからは私が、と。

神が示したのは、戦争と滅びの深い縁。チェスは、コンピュータに計算し尽くされて、滅亡直前なんです。
答えがわかっちゃったクイズみたいなもの。勝つ法則追求の興味は失われ、存在意義も失いそうです。

しかし、ただ1つ、救いのヒント。ジバングのだけが、今なおコンピュータでも滅ぼせないんです。
もし、戦争につきものの戦死の要素を無くしたら、それは戦争表現を逸脱する。ジバングはそれをやった。
まほう使いならもう知ってるでしょう。駒は、戦死せずに移籍するんです。すると・・・

これはほのかさん、前回、シルビアさんから聞いてましたね。もっと面白いチェスになってた、って。
それは、人や物資を大事に使い回す生活戦略の表現で、神が本当に人間に与えたかった物、じゃないかな。

「知らなかった・・・日本将棋こそ、いかにもいさつぽいと思った。」
「最後の宿題がそれでした。だから、いさを思わせるフォルム否定を目指して、最終形まほうじゅへ。」

ほのか編 宝物さながらのフォルムは、日本のチェスの矛盾への挑戦

ほのかは、チェスやまほうじゅの歴史、成りたちを聞いてから、勝手に宿題を抱えてしまったようです。一見おもしろ、その背景にある壮大なロマンに、将棋とは、まほうじゅとは何か、追究にハマった様子。ノートに鉛筆をつつ立てて、頬づえならぬ額づえをつけて、うんうんうなっていました。

「マスター、日本でいくさゲームじゃないルールに変えて、何で、見ためがいくさっぽいままなんですか？」
マスターは、日本でいくさじゃないゲームに変えてなんかいませんよ、と不思議な回答。ほのかは混乱。いくさじゃないゲームに変えるのと、いくさじゃないゲームに変わるのとは違います。というのは・・・。

そもそも、なぜ、敵を殺し合ってキング奪取を競うチェスが、日本では殺さないことにしたのか、それは「もったいない」と思ったからでしょう。物資を奪い取って、活用するイメージだった、とか。「物資？将棋の駒は、武将でしょ？ころころ態度変えて、今度はあなたに従います、って、どうも・・・。」



矛盾に気付きましたか。人、特に考えも主義も忠誠心も強い「侍」に当てはめるとおかしなことになります。それこそ、白く生まれたチェスの駒は敵の手に落ちても黒に加担はしない。この方が、よほど侍らしい。駒はサムライ、というコンセプトは、連れてきたら利用できる「物」扱いのルールと、1番、マッチしない。

だから、まほうじゅでは、駒は意思を持たない「物」。これは、必要な変更だったんです。殺さないゲームから武将の感じを抜いて、これでやっつ、ルールとフォルムがフィットしたと思いますよ。

「でも、よそではみんな、今でもいくさゲームだと思ってる。誰も外観を変えようとしなかったんですか？」
「チェスの周辺にいると民族の特性が感じられて実に面白いんですね。」と、マスターが始めた日本人論。

もったいないから、使い回しルール導入。でも、殺さなくなっても、いくさ風のフォルムの食い違いは放置。内容を伴う、本質に迫る、という意識が希薄。建て前、雰囲気、あと、慣習は好き。一方で変化は怖い。見ためがいくさ。だから、いくさ。将棋の在り方には、日本人の性格が如実に表れてる、と言えそうです。

「でも、まほうじゅが、名実共に、ということを具体化して見せるために、新たに登場した？」
「新たに登場、というのは、・・・そうかな？元々宝獲りゲームだったのを、在るべき形に整えただけかも。
最初からヒントはありましたからね。大将ではなく玉将、副将ではなく金将、中将ではなく銀将とか。」
殺さないゲームに変わったのか、最初から、宝物の行き交うゲームだったのか、ミステリーは終わりません。

ほたる編 人生のピンチ脱出のヒントがいっぱい

ある日曜日。ほたるは、クラスメートのみゆきと待ち合わせてる大型書店へ向かって歩いていました。道すがら、マスターとの会話を思い返していました。

「マスターって、いじめられる方も悪い、って思う人？いじめっこがよくそういう言い訳するけど。」

マスターは、簡単ないじめ撃退術を伝授。それは、親でも、先生でもいい。ちくっしまえ。というもの。ヒントは、やはりそっち側の決め台詞の1つ「誰にも言うなよ。」怖いね。けど、敵にも怖いことがあるんです。「告げ口、ですか？それ、クラスメートを裏切ったって言われるし、部活にも漏れて、居れなくなるかも。」

敵の1番嫌がることを突く。思うつぽにならない。まほうじゆ的なピンチ脱出策の1つを言ったまです。「でも、今度はシカトされちゃうかも。嫌われ者のひとりぼっちになっちゃったら、どうするんですか・・・。」

いじめ方がそう変わると、今度は、必ずしも困ることばかりじゃありません。取り組みに専念できる。例えば、吹奏楽部のトランペットなら、自主練習に没頭すればいい。周りを気にせず。無視はお互い様。これ幸い、なんて逆手に取られたら、いじめがいじめにならない。ほかほかしくなりますよ。展開次第では、孤独な求道士にファンがつくかも。ひたむきに熱中するのは、カッコいいからね。



「でも、打ち込めることがある人ばかりとは限らないし。そういう人は、どうするんですか？」いじめっこにかわいがられるしか自分の在り方を持たないと、「辛いけど唯一の自分の世界」を断ち切れない。私の場合は、いじめられる方も悪い、と言うとしたらその部分のこと。自分の世界を探してないんだから。

おもしろそう、と思える世界を探すのは簡単です。本屋にも、スーパーにも、各界の産物がたくさん。検索して、自分の望んだ世界だけは見せるネットより、こっちの方がおすすめです。孤立も辞さず反発したり、ひたむきに熱中するパワーを見せつけられれば多分、告げ口するまでもない。弱い者いじめなんて、ちょっとくらい強さを見せるともう成立しなくなる、つまらないもんです。

「あたしと会ったことなんかあいつらにばれたら、ほたるちゃんまでいじめられちゃうよ。」みゆきはみゆきなりに、書店でほたるを気遣います。ほたるも、偶然出くわしただけにしておく、と応えます。

何をしてもありません。2人は思い思いに立ち読みしてて、ほたるは遠巻きにみゆきを観察します。みゆきはコミックのブースに入り浸っています。今は、癒しにすぎる以外、考えていないようです。ほたるは、自分に何ができるのか、思案にくれました。みゆきは、自分の世界に出会えるでしょうか？

彩編 負担なものも得に変える思考を育てる

「節約も節電も、家庭じゃ限度があるんです。製造の方は、モクモク煙出してるままじゃないんですか？」
ていうお客様いたけど、あたしに言ってどうすんの？って。それと、あたしも、そう思ったのよ！？
販売部はただのOLよ。工業に文句言いたい一般家庭と立場変わんないからね。節電、大変なんだから！

工業は二酸化炭素吐き出して産業します、つけ回して、家庭が、もうムリ、つてくらい節電しろってか！
家庭は引き締め、産業ならいいんだ。なによこのエコひいき、ああ、エコ活動か！ガハハハ…。
工場が吐いたガスは工場が回収して生産のプロが何か作れば？…二酸化炭素といえば…待てよ？

ドライアイス量産しましょう！夏までに、ドライアイス扇風機作って、全国展開よ！
ドライアイスの形態は、ストロー刺して飲む牛乳パックみたいな感じ。でストローから細々と気化するの。
そのパックを吹き付けて反射した冷風を発射するの。二酸化炭素濃度が濃い風出すんじゃ、ないの、よ？
メカニズムは、ただの扇風機+αで感じ？だと電気使わないし、絶対、涼しいって。



前提として、ドライアイスパックが流通しないとね。全国のコンビニやスーパーに必ず置くべし。
牛乳パックと同じサイズで、1本50円。原料は工場の排気だから、こんな調達ラクなのないでしょ。
ドライアイスの製法なんて、今さら開発でもないし。今、作って作って備蓄するのが賢いよ。
エアコンが冷たい空気作る材料にもしようか。畑にホースで漏らせば、光合成にもいい？あと…。

某大手電機メーカーの飲み会で、早見彩は、酔っ払うと独演会さながらに暮らしの不満をぶちまけます。
また今日も、勉がつきあわされます。彩さん、今日のテーマは二酸化炭素ですか。
相変わらずのぶっ飛びよう。エコひいき、意味違うし、牛乳パックと小さいジュースの方と混ざってるし、
と、突っ込みどころは多々あるものの、ごみを得にする発想は、キレが増しているようにも思えます。

そういえば、二酸化炭素って、炭素がおまけについてるの？炭素ってダイヤモンドの原料でしょ？
丈夫さが売りのダイヤモンド素材作れば、あちこちの工場に売れる。ね、いろんな応用できるんじゃない？
ダイヤモンドのアクセサリそのものも…ああ、これは、どのみち、おもちゃやにせもの扱いか…。

勉、思わずのど詰まり。ダイヤっぽいプレゼントを出すタイミングを完全に失いました。今の彩では…。
だとしても、知らないうちに、彩に、幸せが訪れる兆しが出てきているようです。
そして、まほうじゅの英知はこの世のどこかでこのように小さな芽を出します。育つかどうかは…。
なお、炭素は、別に、二酸化炭素の「おまけ」ではありません。

勝刀編 夢を叶えるコツは段階を踏むことと伝えている

わらしべ長者ですよ。ちよつとずつ、ちよつとずつ、得を広げていくんです。
いきなり至宝の宝玉を欲しがっても、そうはいかない。相手も、1番譲りたくないですからね。
ほのかに攻め方の心得をレクチャーしているところに、勝刀さんが来店です。

あれ？珍しい。日曜日に顔を出すはずなのに？という、ポリ袋いっぱいの野菜を差し出しました。
「今日は、お土産持ってきました。これ、うちの会社で採れたんですよ、マスター、全部、どうぞ。」
会社？もう定年で、辞めたはずでは？それに、会社で野菜が採れる？会社のウラの畑で、ですか？

元いた会社も、大分寂れてしまって、ただの空き倉庫が出来てしまいました。
そこに、プランターを持ち込んで野菜を作る許可をもらって、育てるために今も会社に通っています。
後輩教育も兼ねて、ね。と、以前の同僚と変わらず会っているのが楽しそうです。

プチトマトから始めて、今ではどんどんプランターを持ち込んで、屋内農園になってきちゃって。
私だけじゃないんですよ。会社の若い子たちも、面白がってプランター栽培やりだしてね、
若い世代に、農業の後継者はいない、なんて、ウソ。若者にとっても面白いんですよ。
ただ、いきなり本格的な農地を見せても、うまくいかない。農業は甘くないですよ。



ほのかは、軽いデ・ジャブ感を覚えました。ついさっき、マスターがそんなことを言った・・・？
「いきなり至宝の宝玉を欲しがっても、そうはいかない。」
ある大きなゴールを目指すにも、小さなことから段階を踏んで。当たり前といえば当たり前ですが。

そりゃあ、お日さまの下でプロが育てたのに比べりゃ、味も形もひどいもんですよ。
でも、虫も嵐も関係ないし、どうせ会社に光熱費かけるついでだ、って照明や空調も使わせてくれる。
味や形ではB級でも、安定して作れる。いや、質も上げられるかも知れませんね。
行政で野菜工場ってプランが、もうあるらしいですね。だんだん、環境作ればいいと思いますよ。

ほのかはふと、近所のシャッター通りのことを思い出しました。あの中で、どこも野菜が育っていたら、
それに、汚れる重労働ってイメージの農業も、観葉植物やガーデニングの延長って思ったら、
意欲満々な後継者だって生まれてくるかも。もちろん、本格農業へのステップアップも、あり得るかも。
農業は担い手がいらない、自給率が低い、なんて話も解決したりして。ああ憧れの、緑の素敵な国・・・。

勝刀編 人間社会で1番の宝は人間、という究極を知る

「ペットはかわいいけど、度が過ぎると、どうかね。度が過ぎても、ペットは宝、なんですかね？」
まほうじゅの駒を動かしながら、勝刀さんがほやきます。マスターは、「はは～ん、」という顔つき。
あれは、勝刀さんの近所でしたっけ？何でも餌付けしちゃうワンニャンおばさんって…。

勝刀さん、渋い顔でうなずきます。動物をかわいがるのは殺すとかと真逆で、愛だ、何が悪い！って。
鳴き声やにおいで、周りは困ってるんだけど、動物への愛だ、って言われると、どうしたものかな。
マスターは、蜚の駒を手にとって、格付けではここですね、とにこやかに話します。

まほうじゅは人間世界の縮図。駒は全部、その構成要素の象徴。中でも、2番目に大切なのが、宝玉。
これは、夢、目標。他の駒は全部、これを勝ち取るために動きます。その中にこれ(蜚)もいます。
貴重さの概念の金、貴重品の銀、日用品の鏡と並んで、唯一の生き物のシンボルです。



ところで、じゃあ、人間はどこにいるんでしょう？人間も生き物だから、蜚で象徴される奴の一種？
いいえ。人間は駒の1種じゃない。目標目指して駒を使う位置にいるんです。あなたと私の位置。
1番大切な宝は、人間なんです。人間社会で1番尊重すべきは人間、考えてみたら当然、ですよ。

でも、動物は駒や道具の扱いしていいってことですか？と、ほのかが反論します。
駒といっても、宝。大切に活用しないと。それが前提ですが、ある意味では、道具扱いとも言います。
食べてもいますから。牛や豚とかも、感謝して「いただく」でしょ。じゃないと逆に困りますね。
草は食べられ、動物は死ぬと土壌になって草が育ち、動物に食べられ、という生命の循環を損ねます。

いつか、人間がかわいい動物たちと、殺さず、食わず、動物語も訳せて、仲よくできたらいいですね。
しかし、そんな立派な段階に行く前に、人間が人間と尊重し合う段階ができないんじゃダメでしょ。
高い理想には違いない。が、高い4段階、5段階の階段を踏むにも、1段階を越えずに行けますか？
ましてや、鯨とか、動物保護を人間に襲いかかる欲求の言い訳にするのもありますが、もってのほか。

まほうじゅは人間世界の縮図で、世界の縮図ではない。人間として望ましいあり方を説くためにある。
その視点はまずは、人間にとっていいことに置かれています。時に、動物愛護に反するかもしれない。
しかし、人間がお互い尊重し合う神聖な常識を手にしてやっとな、次の愛を語れるんじゃないですか？
さて、おばさんについて私見で言えば、価値観の狂いが気の毒、とだけ申し上げましょね。

ほのか編 宝島ライフを楽しめる発見力が育つ

「この暑い夏に、マスターって、日焼けしないんだよ。半袖の腕を見ればわかる。
どこにも出歩かないんじゃないかな。気付かなかったの？バイト始めてずっといっしょにいるのに？」
まことに、漫然と見て過ごしてたことを突かれてカチンときながらも、ずぼめけた注意力に舌を巻いた、
ほのかがまほう使いになりたての頃からもう数カ月。いや、まだたった数カ月、というべきでしょうか？

ほのかはまほうじゅがおもしろくてたまらなくなり、熱心に技を覚え、急成長をとげていました。
次々に先輩たちから勝ちを奪い、まことから金星を奪いえる1番手、といわれるようになっていました。
それでも、まことに勝つのは金星、というくらい、なお実力差はあるのですが。

「うわああ。今日はホントに、冷や汗かいたなあ。・・・よくこんな手を発見したな。すごいよ。」
辛くも逆転勝ちのまこと、本気でへとへと、という様子に、ほのか、悔しいながらも、大満足です。

手応えを感じた時は、お仕事しても活力が違います。ひときわ、明るくはつらつとお仕事をします。
探し物をしてても、嬉しさと自信が観察力、注意力を数段、鋭くするのです。
ほのかは、新品のノートを探して、営業ファイルをしまつてある棚を見て、ふと、奥に視線を。

初めて気付きました。棚の奥に、隠し扉。1度ファイルを出してそれを開けると、奥に何かあります。
取り出したファイル、タイトルは【まほうじゅバイブル】。隅々まで見たほのか、思わず声をあげました。
「2052年版・・・え？・・・今って、2010年・・・。」



その時！突然、ファイルは乱暴に取り上げられました。マスターが、ほのかにいつになく厳しい視線。
見てはいけないものを見てしまった気がしてうろたえるほのかに、マスターは無理に微笑んで
「あがる時間、過ぎてますよ。今日はもう、お帰りなさい。」

妙な胸騒ぎを抱えて家路につくほのか。観察力が育っても、予知能力を得たわけじゃありません。
次の日に待ち受けていた大事件を、この時は、知る由もありませんでした。でも、なぜか、
振り返り、脳裏にしっかり焼きつけるように、まほうじゅ(ク)の喫茶店をずっと見つめていました。

まほうじゅ(ク)で1人残ったマスターは、厳しい目つきでつぶやいていました。
「あれを発見できる人が現れたのが、サインですね。これは、喜ばしいことなんです。
希望の芽は生まれたようですね。それでは、そろそろ・・・。」

最終話 未来からのメッセージ

ほのかと、呼び出されたまほう使いたちは、初めて、まほうじゅ(ク)で一堂に会しました。
いや、正しくは、まほうじゅ(ク)が、あったはずの空き地で。
それに、一堂に会したといっても、マスターがいません。全員会うことはついにありませんでした。

彩が、さすがのように左手の薬指の指輪に右手をあてがいます。シルビアは何度も首を振っています。
ほのかは、思い出したようにつぶやきました。
「まほうじゅ(ク)は、幻の、日本チェスサークル・・・。」

まほう使いたちが、あてもなく探して歩く空き地。その時、まことが足元に違和感を覚え、
柔らかい土を掘ってみると、小さな木箱。中には手紙。そこにまほう使いたちが集まりました。
「この手紙は、この時代で出会った友人に代筆してもらっています。」
まことが読み上げ始めた書面。それは、マスターの伝言。未来からのメッセージでした。

科学技術が発達した世界は、一方で、人間の「心」の成長を置き去りにしたまま、
我欲ばかりが膨れ上がり、人間への尊重も、人間が住む環境の悪化もを顧みずに営んできました。
ついに地球を怒らせ、地上も空も海も荒れ狂い、人が住める土地はほぼ皆無になってしまいました。

そんな中、指導者は、生き残るべき者を選抜して、数千人ほどが、「方舟」で生き残ったのです。
どう選抜したか。何のことはない。この時点での偉い人、つまり自分たちと、
「方舟」の操作をはじめ、科学力を仕切る科学者たち。私も、その1人だったのです。

よりによって、くだらない奴だけが生き残ってしまった。それが本音ですよ。
彼らはまた、新たな住みかで、主導権を巡って争おうかというありさまです。
「心無い」見本のような彼らに、この局面の問題点の解決は、期待しようがありませんでした。
金、領地、地位、人はついに、自分の欲を追う動物以上の神聖な存在にはなれなかったのです。

私は、生き残りの中の反主流科学者グループに身を寄せ、重大な決断をしました。

まほうじゅ=幸福案内盤説を支持するグループの使者として、過去に飛んで、心を変えよう。
過去を操作する。それは、タイムプロセッサが開発されたこの時代でも、なおタブーでした。
私は、時空犯罪者なんです。それなりに、追っ手も送り込まれていたようですね。

「犯罪者・・・マスター、悪い人なの？」ジャケットの袖を握ってほたるが尋ねると、守は
「救おうとしたんだ。人と、住みかと、未来も。犯罪者なもんか・・・。」
勝刀が大きな暖かい手をほたるの頭にそつとのせると、少し癒された気がしました。

まほうじゅ(ク)はみなさんの住む時代であり、私の空間でもある、唯一、私が存在を許された場所。それでも、誰かが未来の「物」に手を触れたら、帰らないといけない。これは鉄の掟です。それが過去の世界に持ち出されたら、時代と時空がどう歪むかわかりませんから。

でも、触れたあなたは気にしないで。それは、ひな型。いつか、未来への扉を発見するでしょう。人間にとって1番の宝は人間、という「究極」を伝える機会も得た時、私の役目は終わったのです。

私は長い旅を経て、自分の世界に戻ります。そして裁かれるでしょう。生き残ってせつかく「選ばれた者」の優越を謳歌している王様たちを脅かした罪を問われるでしょう。人間の住む世界が汚れながら、何ら手を打たなかった罪も置き去りに、彼らの法で裁かれるでしょう。

でも、もし、幸せの真相を知った者たちに未来が救われていたら、私も、たぶん・・・ね。

この時、みんなの表情にわずかに明るさが戻る中、まことは、ある考えを抱きつつ、押し殺しました。幸せな未来に、不幸な未来の住人の帰る場所って・・・？どう転んでも、あの人は自分を捨て駒にした。まことは、ほのかも、他のみんなと違って、悔しそうな表情のままなのに気付きました。

親愛なるまほう使いのみなさん。望むことは1つ。ふつうに、暮らしてください。まほうじゅの「心」を忘れず生きて、ふつうの日々にそれが波及すれば、希望となるでしょう。

ここからは、幸せな未来を作るドラマは、みなさんに引き継がれるのです。

