

■山口→三浦

2010年3月3日

突然ですが、問題を一つ。

「打ち歩詰め」とは、申すまでもなく、最終手に打ち歩での反則の事ですが、では、その歩が玉方の（玉以外の）駒で取れても打ち歩詰めが成立する事はあるでしょうか。（勿論、自玉が素抜かれる場合は別としてです。）已に御存じでせうが、もし御存じでなければ、『将棋世界』誌、本年三月号、十九頁の「詰将棋」「最後の審判」を御高覧ください。

◆三浦→山口

2011年2月27日 5:10

以前いただいた「打ち歩詰め問題」を議論した新刊拙著『論理パラドクシカ』をお送りする手配をいたしました。

（ぱらどくしか です。ぱらどくしりょく と誤読されてもかまいませんが）そこでは、私独自の「哲学的解答」を示しました。

山口さんがいずれ『将棋の哲学』を書かれるときに、参考にしていただければ幸いです。

■山口→三浦

2011年2月27日 8:59

いつも玉作をありがとうございます。今春より、八代市の委託で将棋講座の講師をつとめることになりました。ところで、芥川賞自体には小生あまり興味はありませんが、今回授章された朝吹真理子氏は将棋がご趣味とお聞きしますので、こうしたことも将棋普及の契機になればと考えております。

■山口→三浦

2011年3月1日 18:24

御力作、只今届きました。ありがとうございます。早速P198～202を拝読致しました。御趣旨は成る程よく相分かりました。ただ、この問題は小生も今少し時間をかけて考えてみたく存じます。この問題に限らず、将棋には、合法か否か、という二者択一には帰すことの出来ないグレイゾーンが未だにあるようでして、たとえば、そもそも将棋は敵玉を取るゲームか、それとも敵玉を詰めるゲームか、ということで、もめることがあります。念の為に申しますと、この2つは決して究極的には同じことではありません。たとえばA氏

と B 氏の対局で、A 氏の玉が B 氏の角一香でも桂馬でも飛車でもいいのですが一の利き筋を誤って通り過ぎ、B 氏もまたそれに、何手か後で気付いた場合です。A 氏の言い分-将棋は玉を取るゲームだから、角が利いている時に玉を取らなかった B 氏が悪い。そんな事をいえば、たとえば飛車が歩でただ取り出来たのを数手後に気付いて、飛車をくれと言うのと同じだ。それこそ、待った、より酷い戻し、という反則だ。B 氏の言い分-将棋は玉を詰めるゲームであって、取るゲームではなく、A 氏の玉が B 氏の角筋に動いた時点で、二歩等と同じく、A 氏の反則負けである。無論、プロ同士の対局であれば、B 氏に軍配が挙がるでしょうが、それはプロとしてのプライドの問題であって、その事と将棋の原理上の事態とはあくまでも分けて考えねばなりません。以上の問題は、一見馬鹿げたことにみえるかも知れませぬが、より深遠な議論に発展する例を小生は宮田七段から聞いたことがあります。貴兄がもし三軒茶屋の近くに行かれる機会があれば、地下鉄の駅近くの三軒茶屋将棋道場の師範をされておられる宮田七段に直接お伺い下さい。小生自身は申し訳ないのですが、その細かい議論の中身は失念してしまいましたので。とまれ、玉を取る VS 詰めるの問題は、昔、小生が中学生の頃、そもそも清野-せい-の七段というプロ棋士が、将棋は玉を詰めるゲームであって取るゲームではない、と棋書に記されたことも混乱の一因だったとは、二上九段も認めておられました。これは二上九段から直接お伺いしたことです。そのときは二上九段は清野七段に批判的だったと記憶しております。二上九段の趣旨は、清野七段が、マナーの問題とルールの問題を曖昧なまま話を進めてしまった。or 清野七段はマナーの意味で書かれたのを、一般の読者はルールの意味に誤読した。という事だったように思います。しかし、事はマナーとルールの問題、法哲学的には犯罪と非道徳の問題、そもそも犯罪とは何か、という古典的な問題に帰着させて、なす事了れりという訳には参りません。一ところで、既にご存じとは思いますが、昨日 2 月 28 日の朝日新聞朝刊 24 面の文化欄に、囲碁や将棋を題材にした小説について出ていました。小生もかねてより塩田武士氏の-盤上のアルファ-は何れ読んでみたく存じておりました。それでは、以上、取り急ぎお礼迄。

NB 小生、元東大将棋主将と対局する機会があり、完敗しました。東大将棋部のレベルが上がったのか、小生がボケてきたのか、おそらく両方でしょうが、最大の理由は、この約 10 年間の定跡の進歩にあると存じます。一羽生の頭脳-が文庫化されたのを機に、将棋を一から学び直してみる所存です。

◆三浦→山口

2011 年 3 月 2 日 14:21

将棋には、「投了優先」（この言葉でよかったか？）というルールがありますよね。つまり、投了がなされたら、どんな事情があっても、投了した方の負けであると。このことからすると、将棋は、「敵玉を取るゲーム」でも「敵玉を詰めるゲーム」でもなく、「勝ち負けを自認するゲーム」ではないでしょうか。格闘技と同じです。一本や KO や判定で勝敗が決まることもありますが、優勢劣勢にかかわらず選手が「マイッタ」をしたらそこで勝負は終わりです。たとえば、相手をノックアウトとして、9 カウントで相手

が立ち上がり、誰の目にも勝負あったときでも、10カウントにいたる前に立っている方が「マイッタ」をしたら、勝負は逆転します。将棋も、判定が公になる前であれば、自由意思によって負けを確定できます（自由意思で勝ちを確定できないが）。

あえて「取るゲーム」か「詰めるゲーム」かということでは、投了がなされる前に反則に気づいた場合、対局者以外の者が指摘して勝負を終わらせることができますね。私も一度テレビで見たのですが、対局者2人とも二歩に気づかず、少し時間が経ってから、棋譜読み上げ係（高橋和）が「〇〇手で田中九段の勝ちでございます」と宣告し、二歩を指した有吉九段と田中寅彦九段が同時に「アッ、そうか」とずっこけたシーンを見たことがあります。

つまり、マナーではなくルールの問題として、反則はその時点で勝負ありである。しかし誰も気づかず投了に至った場合、遡って勝負結果が上書き修正される。それもルールである（反則規定のルールに関するメタルールである）。

ということで、なにも曖昧なところはないと思いますが。

■山口→三浦

2011年3月2日 17:39

御教示ありがとうございます。ただ、御高説は投了優先というメタルールによって、通常のルール上の曖昧性を止めたのではなく、審判という一第3者の審級一仮にC氏と呼ぶとして、Cを登場させることによって判断をC氏の側に丸投げした、もしくは先送りしたに過ぎないのではないのでしょうか。確かに、二歩のような誰の目にも明白な反則の場合ならば、何も問題はないのですが、小生が挙げたA氏とB氏の対立は、それとは根本的に意味が違います。なぜなら、A氏は敵の角筋に自玉が居ても、ただそのことだけでは、それを二歩のような反則とは、そもそも思っていないのに対して、B氏はそうではないからです。この場合、A、B両氏は、理論上はどちらも投了せず、永遠に平行線の儘である筈です。たとえC氏が登場したにせよ、C氏は、原理的にはA氏かB氏かどちらかの代弁者以上の何者かではありえません。無論、実際の大会などでは、それでは困るので、C氏にA、B両氏を暴力的に超える権力が与えられている訳ですが、それはあくまでも便宜上の措置なのであって、換言すれば、暴力的解決であって、理論的解決では無論ありません。ただ、プロ、アマを問わず、対局者がそれに無自覚なだけです。因みに、貴兄は格闘技の例を挙げておられますが、一小生はその方面には疎いのですが一古田島氏によれば、反則にも2種類があり、1度でもおこなえば反則になるものと、何秒以上 or 何回以上なら反則になるものとは、次元が異なる、とのことでした。これを将棋でいえば、二歩等が前者で連続王手の千日手が后者でしょう。そして縫田氏の詰将棋-最後の審判-はまさしくその2種類の反則が問題なのではないのでしょうか。ただ、その意味するところは、小生自身今明確に有している訳ではなく、前回今少し考えてみたいと申し上げたのはそのことです。他日何か結論めいたものが得られたら、またお知らせ致します。

■山口→三浦

2011年3月2日 21:27

申し忘れたことが2つあります。1、先程の二種類の反則を、仮に質的反則と量的反則と名付けるとすれば、縫田氏の意図は意識的にこれら二つの反則を対立させることによって、後者に対する前者の優位を主張することにあつたのではないか？2、清野七段の言葉は、玉は詰める駒であつて、取る駒ではない。だつたと記憶しております。谷川浩司九段のように、駒の価値をたとえば歩が1点、角が8点、と数値化するとすれば、玉は当然 ∞ 点となります。すると、A氏は ∞ といえども他の自然数と同等に考えていて、B氏や清野七段は、玉即ち ∞ の絶対化の立場にいることとなります。勿論、かかる数学的表現は隠喩なのですが、駒は玉とそれ以外の2種類なのか、それとも-駒の動きはさまざまであるにせよ-駒は本質的には1種類なのか、という将棋観の対立が隠れているように存じます。(なお、小生自身が密かに考えている-将棋の哲学-は以上のような事柄とは全く別のことです。)

◆三浦→山口

2011年3月3日 5:21

私の方も異議大ありです。主に2点。

1. 山口さんは、二歩のような明白な反則と、各筋に玉をさらしたまま他の手を指すような「明白ならざる反則(?)」を区別しているようですが、そのような区別はないはずで、王手を防がない手は反則で即負けであることは、ルールブックに書かれています。駒の動かし間違い、2手指し、成れないところで成るなども同様ですね。王手を防がない手も、それと全く同列です。

今度の拙著にも書いたように、チェスでは反則手が認められず、反則手まで戻って指し直しとなりますが、将棋は投了以前であれば反則に気づかれた時点で勝負ありです。

2. 「縫田氏の意図は意識的に質的反則と量的反則を対立させた」という解釈もおかしいですね。連続王手が反則となるのは、最後の一手だけであつて、その一手だけが、二歩や打ち歩詰めなどと同じ意味で反則なのです。少量の反則が加算されて反則負けとなるわけではありません。たとえば、連続王手の千日手模様が解消されたあと、持将棋となった場合、ポイント制で連続王手(ただし途中で解消された)をした方が判定負けになる、などということはありません。柔道やレスリング、ボクシングなどではポイントをとられた方が負けとなる「量的反則」がありえますが。

つまり、将棋のルールは一元的です。何種類も反則があるわけではなく、「ルールに則つてか、または優勢劣勢の判断によってかを問わず、負けを認めた方が負け」というのが将棋の原則ということです。ただし、その負けの判断の根拠となるのは、「玉を詰めるゲーム」のルールに則っているでしょう。もし「玉を取るゲーム」に則っているとしたら、反則手が成されたのに、あるいはすでに詰みなのに双方が気づかず、勝負が進行していったとき、第三者が指摘できない、つまり対局者の「玉を取る行為」が必要ということになります。反則の場合に限って助言(指摘)が出来るとルールブックに書かれているから

です。つまり「玉を取る行為」は必要とされません。

このように、将棋のルールは「玉を詰めるゲーム」であり、メタルールは「負けを認めさせるゲーム」であって、一元的であるということに議論の余地はないと思われます。

■山口→三浦

2011年3月3日 12:41

いくつか誤解があるようですが、論点を整理してみましょう。1、将棋の反則は1種類のみとの御高論について;ご説明は納得いたしかねます。二歩や飛車が斜めに動いた場合などは、その勝負のそれまでの記憶、即ち棋譜-実際に棋譜をつけているか否かは勿論無関係ですーは問題になりませんが、連続王手の千日手の場合は状況が全く異なります。つまり、記憶なり棋譜なりが必要となります。貴兄は後者の場合も、反則となるのは最終手を着手した瞬間だから結局同じことだ、と言われたいのでしょうか、では後者の反則の場合は、そもそも何時の、つまり対局開始から数えて第何手目の指し手が反則なのかは、記憶 or 棋譜がなければ分からないではありませんか。そのことは、何も小さな反則が積み重なって反則が成立するという事とは違いますし、小生もそのように考えている訳ではありません。ただ、質的反則 VS 量的反則という小生の言い方が貴兄の誤解を招いた責任は小生にもあるかも知れませんが、厳密には刹那主義的反則 VS 歴史主義的反則と言うべきだったかも知れません。2、ルールブックについて;この点が、貴兄が小生の立論を十分に理解しておられない最大のポイントです。小生もルールブックの存在は勿論承知いたしております。ーチェスと将棋との違いは、ご指摘の点以外にもありますが、本質的なことではありませんので、今は触れないでいいでしょう。ー貴兄は、ルールブックを金科玉条の如くにお考えのようですが、小生の論点は、ルールブックの存在自体ではなく、ルールブックを存立せしめてている社会的事由の方にあるのです。ここは大事な点ですので、さらに2つに分けて考えてみましょう。a;通時的にみて、数百年前に始めにルールブックありき、という訳ではなく、人々のさまざまな指し方の最大公約数的集大成が後代になってルールブックという形として結実したのであって、その逆ではありません。その点では、将棋は言語に似ています。始めから日本語の文法があったのではなく、先に日本語を話す人々がいて、その謂わば最大公約数的集大成として日本語の文典が出来たのは、今更申すまでもないでしょう。日本語の文法書が絶対的なものではないように、将棋のルールブックも金科玉条ではあり得ません。少しく具体的に申しますと、たとえば現代日本語の敬語のルールは、文化審議会国語文科会における検討の結果、平成19年に改訂されました。同様に、貴兄もご承知でしょうが、将棋でも持将棋や千日手のルールが改訂されたのは、比較的最近のことです。更に申しますならば、日本語の文法書にも、山田文法、時枝文法、橋本文法 etc があるように、日本将棋連盟のルールブックと日本アマチュア将棋連盟のルールブックとは異なりますし、地方では以前は、香や桂馬で詰めてはいけないというローカルルールがありました。ーこれは打ち歩詰めの種類解釈とされていますが、所謂待ち駒は卑怯だ、という誤解とは別次元のことでしょう。ー他のローカルルールとしては、新宿将棋センター内でのみ通用する、二歩のルール、所謂金田ルールが、ごく最近までありました。

このように申しますと、貴兄は今現在通用している、日本将棋連盟のルールブックにこそ準ずるべきだ、と反論されるでしょうが、小生が最も申し上げたいのは、寧ろ次の点です。b;共時的にみて、では何故そもそもルールブックが有効なのでしょう？それは、繰り返しになりますが、A氏の側にもB氏の側にもその根拠があるのではなく、両氏を超越的に見る権能を付与された、謂わば第三者の審級としてのC氏-たとえば高橋和氏-の存在であります。無論、ここで重要なのは、C氏の個人的資質や能力ではなく、C氏にその権能を付与している、社会的機制です。一見するとルールブックの存在によって、将棋の公平性が維持されているように思われがちですが、それは六法全書の存在によって社会秩序が維持されているように見えるのと同じく、一種の物神化、更にいえば物象化的錯視です。たとえば、暴徒の集団を前にして、いくら刑法典を振りかざしても、もしも警察や検察や軍隊といった暴力装置がなければ、犯罪行為を抑止出来ないのと同じく、反則行為を対局者が認めるのは、日本将棋連盟という専門家集団の有する権威であったり、審判に強制的に従わせる、地域社会の暗黙の圧力であったり、という一暴力的実行力であります。貴兄には言わずもがなのことですが、この点では、将棋のルールブックや六法全書は、携帯電話や紙幣に似ています。たとえば携帯電話が通じるためには、さまざまなハード、ソフトを含む、社会的メンテナンスが必要であり、紙幣で商品を購入できるためには、紙幣としての価値を共有する社会的機制、即ち関係性が背後にあってこそこのことですが、日常生活では、そのことを忘却して、携帯電話や紙幣そのものに、通話や購買の能力があるかのように考えても、当面支障がないように、将棋大会でルールブックそれ自体に絶対性があるように思われても、支障がない、どころか、思われなければ、大会が成り立たないでしょうが、申すまでもなく、思われること、とであること、ドイツ人の所謂シャインとザインを峻別するところから哲学ははじまります。以上の点、御理解いたたげましたでしょうか？他にも申し上げたきことがいくつかありますが、最も肝要な点のみにて失礼させていただきます。NBa、話はかわりますが、夜中に寝付けないとき、睡眠薬などに頼るのは危険です、いい方法があります。文學界2010年9月号の「母子寮前」という250枚の大作を読むことです。他言無用！NBb、最近、合法的に、他人(日本人)を侮辱する方法を思いつきました。一切日本語を使わず、英語で話すことです。特に英語や米英人に劣等感を抱いている、中高年の擬似インテリ、公設図書館の司書や公立学校の教師、看護師などには絶大な効果を発揮します。ただし、以下の条件があります。1、相手が自分に対して、受忍の限度を超えた、明らかに理不尽な言動を取り、2、其奴とおそらくは人生で2度と会わぬであろうところの、利害関係のない人物であって、3、其奴が自分の職場も名前も自宅も知らず、4、プライドは高そうで、凶器は身に帯びていないであろうこと。小生、それだけのために、わざと英国の些か古い英語を学んでおります。

◆三浦→山口

2011年3月3日 16:15

山口さんに、誤解、というより混乱があるようですよ。

日本語文法や貨幣の例を出してこられました、その類推が成り立つとすると、二歩で

すらローカルルールの揺らぎに晒されているということですから、将棋のルールはどれもこれもが同質の、「慣習の規約化」ということになり、「玉を詰める」「玉を取る」の区別が瑣末なものになってしまいます。やはり将棋のルールは一元的という見解に山口さんは同意されていることになります。

むろん問題の本質はそういうことではないはずですが。現在、最も権威的かつ公式に認められているルールにおいて（大学受験で正解とされる英文法に則って、というのと同じ意味で）、ロジックとして、将棋は「玉を詰めるゲーム」か「玉を取るゲーム」かということです。前回述べましたように、通常の場合絶対許されない第三者の助言が、「王手を防がずに他の手を指した」という場合には例外的に許され、勝負判定にとって有効と決められているわけですから、将棋は明らかに「玉を詰めるゲーム」です。

「玉を取るゲーム」だとすれば、対局者が取れる玉をちゃんと取るかどうかという「注意力」までが勝負に含まれますから、第三者の助言は厳禁となるはずですが。ところが王手に関わる限り、対局者の注意力は無視されています（王手に関係ない、飛車取りや必死逃れなどについては注意力が試されるのは当然ですが）。よって、王手放置に関する助言OKの公式ルールに照らすと、将棋は「玉を詰めるゲーム」であることに異論の余地はありません。

縁台将棋で、王手に気づかず別の手を指した相手には「王手ですよ」と注意を促し直し直しさせるような「娯楽目的」の場合は、これも「玉を詰めるゲーム」と解釈できるでしょう。飛車取りでは効いてくる注意力の隙を突く戦法が、王手に限っては効かないというわけですから。（ただし縁台将棋では、王手に関係ない2歩などの反則も指し直しとするでしょうが）。

むろん、「王手放置にちゃんと気づくかどうか」も勝負のうち。だから助言厳禁」という別のローカルルールの下では、逆の結論（「玉を取るゲーム」）が正しくもなりえます。しかしそれは別の問題です。そんなつまらない問題を山口さんが提起されたとは思えません。いまは、同様にさまざまなローカルルールを持つ野球や囲碁やテニスや英文法と比べて、将棋を特徴づける性格付けが求められていますから、「最も権威的かつ公式に認められている現行ルール」を論じなければなりません。

なお、「刹那主義的反則 VS 歴史主義的反則」という区別もかなり疑問ですね……。チェスにおいては駒の動かし間違いが前者、キャスリングやアンパッサンに関わる反則が後者、という区別になるのでしょうか。しかし、反則性はやはり最後の着手だけに属し、それ以前の手には罪はないことでは同列です。反則の判定の基準（数手におよぶ）と反則の帰属の対象（一手のみ）とを混同してはならないでしょう。のみならず判定基準ですら、いかなる反則にも歴史性は必須です。飛車が斜めに動いた場合も、それが正常の着手なのか、動かし間違い（ただし手を離していない）や独特の癖による駒の軌跡が飛車の斜め進行に見えただけなのかを区別するためには、棋譜のたとえば ■5五飛 という部分を見ただけでは判明せず、歴史を見なければなりません。反則の判定に歴史（複数手の観測）が必要であることは、連続王手の千日手も駒の動かし間違いも全く同列であり、ここでも将棋のルールは一元的であると言えるでしょう。

■山口→三浦

2011年3月4日 14:48

前回の御高論によって、貴兄と小生の根本的な立脚点が異なっていることがより明白になったように存じます。混乱しないように分けて論じることになります。1、将棋の反則が1種類か否か、について;やはり納得致しかねます。先ず確認しておきたいのは、小生は将棋の指し手の進行ということ、手数として考えているのに対して、貴兄はどうも現実の時計時間の進行と考えておられるのではないかと疑問があります。何故かといえば、千日手一連続王手千日手か通常千日手かは当面の議論には無関係ですので、以後単に千日手ということにします。一にかかわる反則も二歩などの反則も、貴兄は同次元のもののように考えておられるからです。しかし、それは違います。千日手の場合は棋譜を見なければ分かりませんが、二歩ならその局面を一あるいは二歩を構成する2枚の歩のうち少なくともどちらか1枚が、と金になるか、敵の駒に取られるかする直前の手までは、その後の局面も含めて一見れば一目瞭然だからです。このように申しますと、貴兄は、二歩を確認する場合も1枚目の歩を見て、次に同じ筋の2枚目の歩を見て確認するまで1秒前後の時間を要するから、二歩の場合も刹那的反則とは言えないと反論されるかも知れません。確かに、将棋の進行を現実の時計時間で考えれば、その通りでしょうが、それは将棋の本質を考えているのではなく、将棋が指されている現場の単なる物理的現象を考えているに過ぎません。これは、些細な違いではなく、本質的かつ重大な違いです。ここまで申せば、貴兄には既にお分かりでしょうが、念のため最後まで申し上げますと、1手指すのに1秒で指そうと1時間かけようと、1手はあくまでも1手ですー読みが深いか浅いか、相手が退屈するかしないか、などは、勿論ここでは考慮する必要はありませんーしてみると、将棋における指し手の進行は、物理学的時間の経過そのものではなく、時間のメタモルフォゼだということがわかります。一因みに、将棋の9×9、81の升目は空間のメタモルフォゼ、40枚の駒は個物のメタモルフォゼであり、だからこそ、或る高名な哲学者がいうように、駒が木で出来ていようと、紙で出来ていようと、将棋の本質には無関係ですー将棋を記述することは、将棋の物理学的特性や進行を記述することではありません。勿論、将棋と謂えども、現実の物理学的時空における出来事ですから、物理法則を逸脱することはあり得ませんが、将棋の世界は物理的世界とはレベルが異なっております。こう申しますと、ならば飛車が斜めに動いた場合は棋譜が必要だと、貴兄は言われるに相違ありません。たしかに、純形式的には、5五飛の2手前～チェスならば1手前～が5六飛なら合法、6六飛なら非合法でしょうが、小生がいう歴史的とは、そのようなことではありません。ここで原点に立ち帰って、将棋のルールについて改めて考えてみましょう。ここでルールとは、将棋を対局する上での最小限必要な約束事の全て、と一応考えておきます。すると、将棋のルールには、明らかに少なくとも2種類があります。1つは、そのルールの根拠を合理的に説明し得ないもの、2つ目はそのルールの根拠を合理的に説明出来るものです。便宜上、ここで前者を第1種ルール、後者を第2種ルールと名付けることにします。第1種ルールの典型は、駒の動き方です。何故、桂馬はこのような跳ね方をするのか？銀はこのように動かねばならぬのか？合理的に説明せよ。と問い質されても、そのように決められているから、と答える他ありません。勿論、文化史的には、桂馬は動物としての

馬の歩み方を模したものだとか、銀将は本来古代インドの象という駒で、古代人は、動物学の知識がなかったので、動物の象の鼻を足だと思い、前に3本、後ろに2本の足を持つ動物の姿を象徴化したので、銀将は前に3箇所、後ろに2箇所動くのだといった説明は可能ではありますが、それらとて1つの説であり、駒の動きの合理的理由とはなりません。そして打ち歩詰めも第1種ルールです。何故、打ち歩詰めは反則で、突き歩詰めは反則ではないのか、合理的に説明することは出来ません。だからこそ、突き歩詰めはおろか、香桂での詰めも反則となるローカルルールが可能なのです。二歩も第1種ルールですが、この場合、二歩を認めるとゲームとしての面白さが半減するから、という説明が一応可能です。しかし、何をもち面白いとみなすかは、十人十色でして、変人奇人の中には、二歩を認めたほうが面白いという者もいるでしょうから、これも誰もが認める絶対的な理由とは言えないでしょう。第1種ルールは、予めそのようなものとして、我々に与えられているのであって、それ以前に(時間的以前という意味ではなく、存在論的以前という意味ですから、本当は已然と表記すべきでしょう)遡及することは許されません。(Cf、滝沢克己-将棋の哲学-冒頭部分。)それに対して、第2種ルールは、明確な理由づけが可能なもので、千日手と持将棋に関するルールです。明確な理由とは申すまでもなく、これらの第2種ルールを認めないと、一局の将棋が永遠に終わらないからです。第1種ルールと第2種との差違は、合理的説明の有無であると同時に、形而上学的意味が異なります。前者は無時間的で、後者は時間的ですし、あるいは前者をイデア的、後者を現象的ということも許されるでしょう。だとすれば、即ちルールに少なくとも第1種と第2種の、原理的に異なる二種類があるのだとすれば、反則とは文字通りルールに反する行為のことですから、反則にも第1種ルールに反する行為と第2種類ルールに反する行為の原理的に異なる二種類があることになります。QED。2、ルールブックについて;貴兄の行論自体は、小生もよく分かるのですが、小生の論点を貴兄は多少誤解されているようです。小生がルールブックを日本語文典にたとえたことをもって、ルールブックも慣習の規約化~通常の言い方なら寧ろ規範化でしょう。論理学界では規約化というのでしょうか~であって、将棋のルールも全て、過去もしくは現在のさまざまなローカルルールの中で相対化されてしまう。したがって、その相対化が小生自身の、取る VS 詰める、の対立にまで自己反照して、結局自家撞着に陥らざるを得なくなる、という御主旨でしょうが、文典や法典などとのアナロジーは、ルールブック相互の相対性の傍証として出したものではなく、ルールブック~それが今は廃れたローカルルールであれ、今最も権威ある広範に受け入れられているものであれ~といえども、背後の社会的機制の反映としての仮象であり、~それは紙幣が仮象であるのと同じく~仮象を独立自存の絶対的なものと取り違えて、それを根拠に論を進めることには何処までも疑念が残ると申しているのです。勿論、だからといってルールブックを放り投げると言っているのではなく、ルールブック中のルールの純論理的な部分と暴力的な部分を切り分けていく作業が必要だということです。たとえば審判による助言にしても、プロの公式戦の場合、角筋を玉が通り過ぎた儘、両対局者共にきづかずに何十手も進めたらプロの面目丸つぶれではないですか。貴兄が論理学者としての立場上、論理性に特権をおかれたいのはわかりますが、佐々木力先生によれば、数学さえも歴史-内-存在であるとのことですので(佐々木力-数学史-岩波書店2010)、ルールブックをただちに論理的にのみ捉えることには、賛同致しかねます。無論、数学には素人の小生には、それ以上のことは

分かりませんが。なお、小生自身の実体験では、アマチュアの学生将棋界では、取るゲーム、新宿将棋センターなどのアマチュアの道場でも、取るゲーム。アマチュアでも新聞社主催の大会では詰めるゲーム、のようです。将棋では、チェスのように普遍的なルールは、實際上まだないようです。あるとすれば、日本将棋連盟の公式戦くらいでしょう。アマチュアが容易にそれに準ずるルールにしたがわなかったのは、将棋連盟とアマ連盟との対立の歴史があったからです。NB 玉が他の駒とは違う絶対的なものだ、という立場にあるひとにとっては、自玉は一私一敵玉は他我ということになります。これを将棋における永井均主義といいます。一半冗談で、半分本気です。この話はまた後日。

◆三浦→山口

2011年3月5日 1:32

「千日手の場合は棋譜を見なければ分かりませんが、二歩ならその局面を一目見れば一目瞭然」というのは早とちりではありませんか？ 単に時間の経過ではなく、手数論の論理構造から言ってもです。なぜなら、同じ筋に歩が二つ同じ向きに置いてあったとき、そのうち一つは、相手方が以前の着手において誤って歩を逆向きに置いた（打った）のかもしれないからです。そういう可能性がある以上、反則をしたのがいずれの側であるかが一目でわかるというのは成り立ちません。

「歩を逆向きに置いた」は論理的に特殊すぎる反則だから例としてよくない、と反駁なさりたいでしょうか。その反駁はうまくありません。今われわれは反則のカテゴリが一元的なるや二元的なるやを論じているのですから、反則の種類が論理的に幾つあるかについて論点先取をしてはならないからです。二歩の場合も、「この局面以前に反則はなされていないものとする」といった歴史的条件を付け加えないと、それが本当に二歩であるかどうか判定できないのです。千日手と同様です。

もっと原理的なことを言いましょう。将棋の盤面の図は、将棋の駒が木製であるなどと同様、将棋の論理的本質と関係ありません。ですから、図を見て一目瞭然かどうかをもって反則を分類するのは恣意的なのです。メクラ将棋を考えてください。メクラ将棋では、二歩は、歴史性の明白さにおいて千日手に劣らぬ歴史的な反則でしょう。棋譜をたどらないと二歩かどうかわからないのだから。将棋は物理的偶然でなく論理的構造で論ずるべき、と指摘した山口さん自身が、「局面を一目見れば一目瞭然」という物理的偶然に依拠した基準を持つてくるとは、はっきり自己矛盾ですよ。

ただ、以上のことは二義的な指摘に過ぎません。前回申し上げたように、反則の判定基準と反則の帰属対象とは別問題であり、千日手王手も二歩も、そして王を素抜かせる手も論理的に「一手のみが反則」という点で同じです。前々回くらいの山口さんの言に「二種類の反則を、仮に質的反則と量的反則と名付けるとすれば、縫田氏の意図は意識的にこれら二つの反則を対立させることによって、後者に対する前者の優位を主張することにあつたのではないか」とありましたが、それは違うと思います。千日手王手も、論理的に二歩や王手放置と同列です。縫田作の打ち歩詰めは、普通の打ち歩詰めと別種ではないのです。（それが『論理パラドクシカ』問 085 の趣旨でした。なお、p.224 もぜひご参照ください）。

さて、「将棋のルールには、明らかに少なくとも2種類があります。1つは、そのルールの根拠を合理的に説明し得ないもの、2つ目はそのルールの根拠を合理的に説明出来るものです」というのは、同意いたします。これは歴史主義的、刹那主義的という区別とは別のものですね。では、将棋を「玉を詰めるゲーム」とするルール（王手放置については飛車取り放置とは異なって待ったや第三者による判定が許されるとするルール。将棋連盟の公式ルールと縁台将棋に共通するルールです）が、はたして合理的に説明出来るルールか（第2種ルールか）というふうには、われわれの論争点を言い換えることができます。将棋の論理を問うとは、将棋はどうあるべきか、第2種ルールとして「玉を詰めるゲーム」であるべきか「玉を取るゲーム」であるべきか、ということです。

将棋もチェスも、公式戦では、「玉を詰めるゲーム」ですね。うっかり放置された王手は、着手の中でも別扱いです。将棋の公式戦では第三者の指摘が許されるし、縁台将棋やチェス公式戦では、王手放置の局面まで戻ってやり直します。（ただし縁台将棋の場合、王手放置から何手も進んでいる場合は、局面を戻せるだけの棋力がないために反則負けにするかもしれませんね。しかし依然として別扱いです）。

つまり経験的に、「玉を取るゲーム」でなく「玉を詰めるゲーム」とした方が面白くなる、という事実があって、それに従って将棋文化やチェス文化が形成されてきた、ということは事実のようですね。「玉による王手」が反則に定められているのも、王手した対局者の「もしかしたら相手がこちらの玉を取らないかもしれないから、こっちに勝ち目があるだろう」という考えはくだらない、とする将棋美学に裏付けられています。これはプロのプライドとは関係ないでしょう。私程度の者から見ても、「玉を取るゲーム」は下品に感じます。

というわけで、ルールは一元的かどうか、という問題と、将棋は第2種ルールとして玉を詰めるゲームか取るゲームか、という問題とは、別個ながらつながっていて、「ルールおよび反則は一元的であり、その根拠は将棋がその性格上、玉を詰めるゲームであるべきだからだ」ということになるでしょう。将棋は、相手のミスを期待するゲームではなく、必然的な論理によって勝ちを見つけるゲームであるべきだ、というわけです。もちろん駆け引きやハッターが除外されるわけではなく、相手のうっかりに乗じた飛車のただ取りは大いに結構なのですが、王手に関する限り、ルールに論理性が反映されねばならない、というわけです。「駒は玉とそれ以外の2種類なのか、それとも駒は本質的には1種類なのか」については、2種類である、と言えますね。ルールの的には一元的で、それは駒の二元性を前提としている、ということです。

ところで、公式戦が「玉を詰めるゲーム」でないと二上九段は言ったのですか？ いくらなんでも清野七段が正しいですよ。二上九段は「玉を詰めるゲーム」性はルールではなくマナーであると？ プロ棋士はテクニクについては秀でていても、将棋の原理についてはあまり深い洞察力を備えていないのでしょうか。

■山口→三浦

2011年3月6日 10:23

1;歩を逆向きに打つ反則について。誤解なきように申しておきますが、小生はこの反則を極論だとは全く思っておりません。昔新宿に小池重明と死闘を演じた、T氏というアマチュア強豪がいて、自分が負けそうになると、どさくさに紛れて、自分の歩を逆向きにしていましたから。さて、この反則の例は、通常の二歩と同様、逆向きに指した時点で、指したほうの負けですから、その時点以後の棋譜なるものは、そもそもあり得ないこととなります。(詰めるゲームという前提のもとでは)玉が角筋に動いた時点で、勝負は終わっており、それ以降の棋譜なるものは、あり得ないのと同じです。ですから、この逆向きの歩の場合も、どちらの手番かさえ分かれば、一目瞭然ではありませんか。(どちらの手番かは、将棋にはパスがありませんので、機械的に分かることです。)なお、小生の一目見れば一目瞭然、という表現を、貴兄は文字通りの視覚的な意味にとっておられるようですが、これは勿論一意に定まるという意味であり、盤面が木であるか、パソコンのディスプレイ上か、さらには頭の中で思い描いているか、を問いません。なお、貴兄はメクラ将棋なら歴史的だと言われますが、それも的を射ていないと存じます。小川洋子氏の-博士の愛した数式-に出て来る、数学者のように、仮に脳の病気におかされた天才棋士がいて、一手指すごとにそれまでの棋譜を全て忘れても、現在の局面さえ脳裏に鮮明に浮かんでいれば、メクラ将棋はさせるのですから。2;反則が少なくとも2種類はあるということについて。御高説の、反則の構成条件とその帰属対象との区別の意味は、小生にも勿論わかっております。しかし、小生は連続王手千日手における-同一局面4回-ということと、この反則の-条件-とはそもそも考えておりません。連続王手4回という出来事の全体がこの反則そのものだからです。このことは、因果律に纏わる問題に酷似しています。勿論、たとえば連続王手同一局面の2回目を指したことが、3回目を指す-原因-ではありませんから、因果律そのものではありませんが、問題の構図は全く同じです。(Cf、高山守-因果論の超克-東京大学出版会、2010。)ですから、この反則は第2種ルールを破るものであり、第1種ルールを破る、打ち歩詰めとは、反則のレベルを異にしています。そのレベルの違いに、縫田氏が一石を投ずるまで、日本将棋連盟が無自覚だっただけです。なお、貴兄の御著作に言われる-反則はしょせん反則である-というテーゼは、現行の日本将棋連盟の反則理解を追認したに過ぎません。失礼乍ら、日本将棋連盟の権威という-暴力-的根拠であり、論理的根拠ではないように、少なくとも小生には思われるのですが。3;刹那主義的 VS 歴史主義的という用語法について。貴兄には、よく伝わっていなかったようです。小生が刹那といって、瞬間といわないのは、勿論理由があつてのことです。ここでいう刹那主義とは、無時間的もしくはイデア的ということ。刹那とは一瞬でさえない、時間の極限的な最小値ですから、即ち永遠でもあります。(南極などでのホワイトアウトが、暗黒と同じであるような、所謂-反対者-の一致-です。)それに対して歴史主義的とは~ここでいう歴史主義は historicism ではなく historism の方ですが~単に時間的ということではなく、現象的ということ、人間が時間的に有限であるのみならず、カントの所謂物自体を認識し得ないという意味でも有限であることを自覚していることの意味です。ですから、刹那主義的 VS 歴史主義の対立は、第1種ルール VS 第2種ルールの対立に対応しています。なぜなら、第1種ルールは合理的説明が許されず、第2種は合理的説明が可能だということは、逆からいえば、前者は人間理性を超えており、後者は人間理性の域内にあるからです(Cf、カント-純粹理性批判-第1版序文冒頭部分)。4;玉も他の駒と同じか否か、について。前に申しま

したように、これは日を改めて論じることにはしますが、貴兄もご存じのように、以前は酔象という駒があり、敵陣に入れば太子という駒になって、自玉が詰まされても、全軍を率いて戦うという将棋があり、酔象を加えた詰め将棋もありました。即ち、玉が詰まされそうになると、玉を見棄てて、玉が取られる前に(詰まされる前にではなく)酔象成る、で太子にして、詰め方は、今度は太子の方を詰めるというものです。ここで、何も酔象という新しい駒を作らずとも、玉以外の全ての駒の-酔象化-を考えてみるのも面白いかも知れません。即ち、玉が取られる前に、飛車が、～飛車が相手に取られていれば角が、角がなければ、右金～最初玉の右側にいた金～がという具合にです。勿論、この場合たとえば飛車は太子に成るのであって竜に成るではありません。竜だと詰めるのが大変ですから。酔象問題はともかく、日本将棋の玉は、王手こそできないものの、特に取るゲームという前提なら、敵玉の詰みに一役かうことも出来ますし、他の駒と本質的には違わない、即ち、将棋の駒は1種類だと、小生は考えております。5;清野七段 VS 二上九段の件について。清野七段の著作が小生中学生の頃、二上九段とその著作について、新宿将棋センターで話したのも、数十年前ですので、小生の記憶が正しければ、ですが、清野七段は、他の駒と違って、玉だけは取って駒台に置いてはいけない。玉は(玉自身を)取る駒ではなく、詰める駒だからだ。相手が王手をうっかりしていたら、王手ですよ、と教えてあげるべきだ。という意味のことを書いておられたのですが、ルールかマナーか曖昧だったようです(書きかたが)、それに対して二上九段は、清野さんは、アマチュアの方々が紳士的に対局するように、そのように書いたのを、一部のアマチュアがルールだと勘違いしてしまった。その非は、清野さんにもあると思いますよ。とおっしゃいました。

■山口→三浦

2011年3月6日 12:59

将棋美学、ゲームとしての面白さ、なども論理ではなく、-暴力-に属しているように、小生には思われます。現代の論理学では、それらも対象となるのかも知れませんが一。

◆三浦→山口

2011年3月6日 17:23

まず第一に、自分で言うておいて何ですが、歩を逆向きに打つのは本当に反則でしょうか？裏返しに打つのは反則と聞いたことがあります、逆向きは？ 公式ルールでは駒を動かす必要はなく、着手を声に出すだけでよいそうですから。それはともかく(逆向き置きが反則かどうかは論点に無関係ですが、さしあたり反則と仮定して)、

「通常の二歩と同様、逆向きに指した時点で、指したほうの負けですから、その時点以後の棋譜なるものは、そもそもあり得ないことになります」という山口説は誤りです。投了優先というメタルールがありますから、投了まで棋譜は生きています。誰かが気づいて指摘した時点で棋譜は意味を失うのであり、見かけ上の二歩の盤面がどちらの反則による現状なのかは、歴史的事実を参照しないと区別できません。なお、投了優先ルールは、「玉

を取るゲーム」説よりも「玉を詰めるゲーム」説と整合していると言えます。

「小生の一見見れば一目瞭然、という表現を、貴兄は文字通りの視覚的な意味にとっておられるようですが」と言われますが、視覚性へのこだわりは山口さんにこそ当てはまるのではないのでしょうか。「一手指すごとにそれまでの棋譜を全て忘れても、現在の局面さえ脳裏に鮮明に浮かんでいれば、メクラ将棋はさせるのですから」というのは一面的であり、逆に「現在の局面」を盤面でイメージできない生来の盲人がメクラ将棋を指す場合は、記憶によって棋譜をたどるのではないのでしょうか。コンピュータが将棋指しとして有資格であることには同意されますよね。パソコンソフトが示す視覚的盤面は人間用にわざわざ作られたものであり、パソコンの将棋指しとしてのプログラムの本質とは無縁の偶然的性質です（駒が木製であるというのに劣らず）。パソコンソフトにとって、千日手も二歩もともに、その判断には、過去の指し手の中から当該反則を成り立たせる着手の検索を要します。二歩の判断は、歩が打たれた筋に、不成りの歩を除去する着手が過去に成されたかどうかの記憶を探るわけです。細かく言えば、打ち歩一つによる二歩の場合は歩除去着手の不在の記憶、打ち歩二つによる二歩の場合は歩打ち着手+それ以降の歩除去着手の不在の記憶、ですね。その記憶は、千日手の判断に使われる記憶と論理的に異なりません。二歩も、千日手と同様、歴史主義的反則なのです。換言すれば、刹那主義的もしくは無時間的な反則というものは存在しません。

「偶然的性質であれ、かりに視覚性に翻訳した場合に、現在の局面図によって一目瞭然かどうかの問題なのだ」という反論を出されるといけませんから付言しましょう。将棋の局面図に、囲碁の局面図のように数字（着手順番）が記されて、図によって過去の着手履歴が視覚化されるような盤面図が使われるならば（将棋においては瞬間的盤面だけが示され、履歴が視覚化されないのは、数字記載は囲碁盤面に比べ煩雑化するからという理由があるにせよ、偶然にすぎません）、二歩も千日手も同じ意味で視覚的翻訳が出来ることとなります。違いはありません。

かくして、「連続王手4回という出来事の全体がこの反則そのものだからです」という理屈は、二歩にも当てはまります。不成りの歩を除去する着手の不在（または、先行の歩打ちの存在）と、現在の歩打ちとの全体が、二歩という反則そのものなのです。二歩も、決して単独の着手が反則を成立させるわけではありません。

「日本将棋連盟の権威という-暴力-的根拠であり、論理的根拠ではないように、少なくとも小生には思われるのですが。」と言われますが、そういうことを言うてしまうと問題が成り立ちませんね。「玉を詰めるゲームか、取るゲームか」という問題は山口さん自身が提起された問題ですから、その問題を解決可能にする条件が原理的に設定可能でなければなりません。日本将棋連盟の公式ルールですらその条件に当てはまらないというならば、仕方がない、条件を仮言命題化して、次のように言えばよいだけです（前回の私の趣旨を繰り返しますが）。——「王手放置と飛車取り放置を勝敗判定の上で同列に扱うならば、玉を取るゲーム。別扱いにするならば、玉を詰めるゲーム」。公式戦でも、通常の縁台将棋でも、チェスでも、別扱いです。つまり、山口さんのいわゆる「論理的根拠」（そんなものが超越的に特定可能でしょうか？）はともかく、人間の理性と趣味による実践に照らすならば、飛車取りと王手放置とは圧倒的多数の文脈において別扱いにされており、よって、「玉を詰めるゲーム」である、というのが正解でなければなりません。これを正

解と認めないようでは、将棋の話ではなく、社会相対主義（社会構築主義）の話をしていることになってしまいます。それならそれでいいのですが、もともと山口さんの提示された打ち歩詰め問題は、将棋特有の話だったというのが私の了解です。

飛車取りと王手放置が別扱いで、王手放置では不注意は許されないが飛車取りでは不注意に乗じた手が合法的に認められる、というのは、根拠があります（つまり第2種ルールです）。勝とうとする対局者は誰も「意図的に」王手放置をするはずがありませんが、勝とうとする対局者が意図的に飛車取りを放置することは大いにありうるからです。飛車を犠牲にしてそれ以上の有利な手を画策しているのかもしれませんが。誰の目にも明らかに不利になる、従って「うっかり」に違いない飛車取り放置の場合でも、「意図的な策だった」という可能性を認めないのは非合理的でしょう。うっかりミスなのか意図的な作戦なのかは程度問題ですから、飛車取りについては第三者の指摘や待ったは許されません。許されるべきではありません。対して、王手放置は、「意図的な作戦である」という可能性がゼロです。従って、第三者の指摘や待ったは、なされる「べき」かどうかはともかく、少なくともなされることが「許される」のです。

かくして、第三者介入が「許されない」飛車取りと「許される」王手放置、これは厳然たる論理的区別であり、二上九段といえども否定できないはずであります。マナーの問題という曖昧な領域に押しやって済むものではありません。

■山口→三浦

2011年3月6日 19:03

ご指摘ありがとうございます。近所で3才の女兒が大学生に殺され、こちらでは大騒ぎになっております。小生もマスコミ関係者に犯人を目撃しなかったかとしつこく訊かれ、疲れて帰ったところです。本日のところは、2～3の点についてのみ、お答えというより、用語の再確認にとどめさせていただきます。1;投了優先ルールの理解が、貴兄と小生では違っていたようです。小生の理解は、審判員にせよ、一般の観戦者にせよ、まだ戦えるのでは、と思っても、対局者自身が、投了すれば、それが優先するという意味であり、明らかな反則がなされても、指し続けるという意味には理解致しておりませんでした。勿論、反則の指摘は審判員のみには権限があり、一般の観戦者にはありませんが。2;詰める or 取るの問題は、小生一人の問題提起ではなく、プロ、アマを問わず問題になっていることです。飛車取り放置、と王手放置の御高論は小生よく理解出来ますが、現実問題として、アマチュアの大会では、審判員さえ指摘することはありません。審判とは名目であり、対局者同士が揉めた場合の仲裁役というのが本当のところのようですから。3、そもそも、ことの発端は、縫田氏の詰め将棋の持つ、どうしようもない不可思議さ、異様さ、の意味をどう理解するかであり、それ以上でも、それ以下でもありません。日本将棋連盟を批判しようという意図は、小生にはありませんので、その点誤解なきように願います。ただ、縫田氏の意図は、現行ルールの不備を指摘することにあるように、小生には思われたということです。4、将棋と謂えども社会から完全に離脱している訳ではないのですが、よく言われる、終戦直後の世相にあつては、相掛かりが流行り、バブル期には居飛車穴熊が流行

った、といった単純な反映説に小生がくみしている訳ではありません。念のため。5、将棋における反則の定義はあるのでしょうか？～が反則だというのはありますが、ではそもそも反則とは何なのでしょう？極論ですが、挟み将棋も反則なのでしょう？単純にルールに反する指し手なのでしょう？羽生さんが居られた、八王子道場の八木下氏が、よく王手のときは王手と言わなければいけないのか、と質問されたとき、だったら王手じゃないのに王手というのは反則なのでしょう？と答えられたそうです。プロでさえ二歩ではないのに故意に二歩！ということがあるところの前、先崎氏が書いておられましたが一。

◆三浦→山口

2011年3月6日 21:01

投了優先については、山口さんの誤解でしょう。投了優先とは、反則がなされても、誰も指摘せずにゲーム進行して一方が投了した場合、後から勝敗判定は覆せない（投了した側の負け）というルールで、将棋に限らずほとんどのボードゲームで採用されている原則です。ところで、棋譜読み上げ係は審判なのでしょう？私の見た例では、棋譜読み上げの高橋和さんが、対局者2人とも気づいていないに歩を咎めて判定を下していましたが。記録係や読み上げ係はタイトル戦の立会人とは違いますよね。読み上げ係が審判でないとすれば、あの高橋裁定の例は、反則は誰が指摘してもよいという証左ではありませんか？たとえ一観戦ファンに指摘されようが、プロなら反則を恥じて抗弁するようなことはなからうと思いますが。

ところで、前回の山口さんのメールの次の部分「清野七段は、他の駒と違って、玉だけは取って駒台に置いてはいけない。玉は(玉自身を)取る駒ではなく、詰める駒だからだ。相手が王手をうっかりしていたら、王手ですよ、と教えてあげるべきだ。という意味のことを書いておられたのですが、ルールかマナーか曖昧だったようです(書きかたが)、それに対して二上九段は、清野さんは、アマチュアの方々が紳士的に対局するように、そのように書いたのを、一部のアマチュアがルールだと勘違いしてしまった。その非は、清野さんにもあると思いますよ。とおっしゃいました。」を改めて拝見するに、二上九段も、詰めるゲームであることでは同意なのではありませんか？マナーといっているのは、「敵玉を取って駒台に置く」という具体的行為について、清野七段が「詰めるゲームだから」を根拠にしてそれを禁じ手であるように書いたのを、二上九段は、「それは違う。敵玉を取って駒台に置いてはならないルールなどない。マナーとしてよくないだけだ。取らずに、静かに「勝ちました」とだけ言えばよい」ということでしょうか。そして、「相手が王手を放置したら教えてあげろ、というのは見当違い。そんなルールはない。むしろ反則勝ちを宣言してよい」ということでしょうか。そういうことであれば、二上九段も「詰める」派であり、基本的には将棋の本質を突いていることになります。むしろ清野七段の方が間違っているのでは。なぜなら、敵玉を取って駒台に載せたからといって、反則ではないからです。王手放置の反則をしたのは相手ですから、その後何をしようが、反則ではないでしょう。

というわけで、清野七段 vs 二上九段のそのエピソードを、「詰めるゲームか取るゲームか」の議論に関連させるのは見当違いのような気がします。清野七段 vs 二上九段の経緯を私はよく知りませんので、確認致したい次第です。

なお、「縫田氏の意図は、現行ルールの不備を指摘することにあるようにある」というのは穿ちすぎでは？ 縫田氏の問題は別にパラドクスのではありませんし、あの正解で困ったことが生ずるわけでもありません。論理的には普通の詰め将棋と変わらないというのが、『論理パラドクシカ』の見解です。ルールの盲点を突いた例としては（チェスの例ですが）、『論理サバイバル』047「ポーンの昇格」をご覧ください。

■山口→三浦

2011年3月10日 9:32

先般、御教示賜りました、視覚性 VS 歴史性の問題は、将棋を離れても、哲学的にきわめて重要な意味を有していることに気づきましたので、いずれ機会を見て、愚見を開陳させていただきたく存じます。Cf、バーニェト-プラトンにおける知覚の文法-

■山口→三浦

2011年3月10日 21:07

何せ昔のことで、清野七段の書名すら覚えてはおりませんが、小生以上の年齢の人たちは、玉は取る駒ではない、という主張をされる方は結構おられるようです。小生の推測ですが、清野七段の著作が影響しているのでは。二上九段におたずねしたのは、取る VS 詰めるの文脈においてだったと記憶しています。

■三浦→山口

2011年3月12日 18:01

視覚性 VS 歴史性の問題について一言。生来の盲人がメクラ将棋（近年はメカクシ将棋というんでしたか？）をするとき、絵画のように局面を思い描くより、音楽のようにイメージするような気がします。千日手も二歩も時間性・歴史性のもとで捉えられるというふうには。これはあくまで想像ですが。

さて二上九段も、「玉を取るまでもなく王手放置した方の負け」という点では清野七段とおそらく一致しているでしょう。ただ、「玉を取るゲーム」「玉を詰めるゲーム」の定義が最初の山口さんの定義でよいのかどうか。双方が気づかなくても、玉が敵駒の利きにさらされたまま一手進んでしまったら「取られたことになる」と見なして、詰みを待たずに勝負あり、というルールは、むしろ「玉を取るゲーム」と見なす方が適切である気もするのですが。この点においてチェスは、キングが敵駒の利きにさらされたまま一手進むことを認めず、あくまでチェックメイトで勝負をつける（投了は別として）ため、はっきり「玉を詰めるゲーム」と言えます。清野説（あるいは読者によって曲解された説）は、将

棋をチェスと同様のゲームと見なすものですかね。二上九段は、「これ見よがしに玉を取る必要はない。王手放置で玉は取られ、勝負はついたのでから」という立場で、将棋のチェスとの違いを強調した立場と言えるでしょう。