

将棋棋士・九段の羽生善治氏は2025年11月12日、内外情勢調査会全国懇談会で「決断力を磨く」と題して講演した。対局時には直感で候補手を絞り込み、大局観から読み進める自身の戦法を丁寧に説明。自身は験担ぎなどしない一方、不調の時は生活の中にちよつとした変化を加えるのが効果的と語った。古代インドが起源とされる将棋が、日本では「小さくコンパクトにする」ことで独自の進化を遂げたとした上で、短歌や俳句、茶道を挙げながら日本の文化の共通項があるとの見方を示した。人間とAIの違いについては、人間は推論できる能力を持つと強調、未知の課題をAIに任せることは難しくなると指摘した。講演後は会場内からの若干の質疑にも応じた。（文責・編集部）



将棋棋士・九段

羽生善治

（はぶ・よしはる）

1970年埼玉県生まれ。12歳の時、棋士養成機関「奨励会」に入り、15歳で四段に昇段して史上3人目の中学生棋士に。19歳で初タイトルの竜王位を獲得。当時タイトルが七つだった96年に、25歳で七冠を制覇。2017年には永世竜王の資格を得て、47歳で史上初となる「永世七冠」を達成。18年将棋界で初めて「国民栄誉賞」受賞。23年6月から2年間、日本将棋連盟会長を務めた。タイトル獲得数は歴代最多の99期。

決断力を磨く

直感で2、3の候補手に絞る

よく「何手先ぐらいまで読んでいるのか」と聞かれる。単純な質問のようだが、かなり難しい。あまり数えたことがないし、必ずしも先のことを読むということだけでもないからだ。実際は、初めに「直感」を使っている。一つの局面では、平均80通りの可能性があるとされる。その中から、直感で、2、3の候補手に絞る。残りの77とか78の指し手は、見た瞬間に捨てていることになる。その二つとか三つをどう選んでいるかというところ、写真を撮る時にピントを合わせるのと似ている。自分が学んできたこと、習得してきたことと照らし合わせて、「これとこれとこれ」と選んでいる感覚だ。実際には、1秒にも満たないような非常に短い時間の中で、今までやってきたことの集大成が「直感」として現れるのだと思う。

「読み」で役立つのが大局観

そして、具体的な「読み」の作業に入っていく。これは、文字通り予測シミュレーションの作業だが、直感と読みだけで考えを進めていくと、あつという間に「数の爆発」という問題にぶつかってしまう。そこで役に立つのが大局観。一手一手を細かく決めていくわけではなく、それまでの歴史を総括して、大まかな方向性、戦略を考える。それが大局観だ。

大局観のメリットは、無駄な考えを省き、思考をショートカットできること。大局観によつて「今は積極的に動く方がいい」という方針が定まれば、それに見合う指し手に絞れる。棋士は、直感と読みと大局観、この三つを適宜切り替えながら、次の指し手を考えている。

持ち時間などに応じて判断

若くて経験の浅い棋士は、記憶する力や計算する力が強いので、「読み」が中心となる。ある程度の年齢を重ね、経験を積んでくると、「直感」や「大局観」が思考の中心になってくる。「読み」というのはすごく着実、堅実な作業なので間違いは少ないが、少しずつしか考えられず、また限られた領域でしか考えられない。逆に、「直感」

や「大局観」は正確性には欠けるが、いろいろな方向性や幅広い領域について考えることができる。指し手を考える時は、盤面や持ち時間などに応じて、深掘りすべきか、大局的に状況判断した方がいいのか決めるところから思考し始めている感覚がある。

「長考に苦手なし」とも

将棋の公式対局の大半は、丸1日とか丸2日かける。今の時代、これほど長い時間をかけて勝負する競技は珍しいのではないか。対局中、次の手を指すまでに1時間や2時間を超えて考えることもしばしばある。こうした「長考」の後の一手はさぞかしい手なのだろうと思われるかもしれないが、必ずしもそうではない。むしろ、将棋の世界では、「長考に苦手なし」と言われている。私が最も長く考えた時は約4時間を費やした。しかし、4時間考えた末に指した手は、5秒で決断しても同じだったと思うし、4時間分の実りがあつたとしても言いがたいものだった。

験担ぎなどはしない

運とかツキについてだが、これらはいずれも科学的な証明があるわけではない。ただ、ずっと勝負の世界にいて、そういうことであるので

はないかなとは思っている。「験担ぎするか?」とよく聞かれるが、私はほとんどしない。運とかツキというのは人を魅了、魅惑するもので、それを調べたりするのが楽しくて、いつまでもやっていたくなりがちだ。しかし、それに「一喜一憂してしまつと、肝心の「ベストを尽くす」ことが、おざなりになってしまつと思つている。このため、験担ぎなどは気にしないようにしている。

とはいえ、結果が出ない時や、うまくいかない時があつて、そういう時にはいろいろな気になるのが人情というもの。その時にどうするかだが、まず「不調」なのか「実力」なのかを見極める。

不調時は少し変化を加える

何かを始めて、次の日や1週間後に結果が出るなんてことはなく、ある程度の月日が経つて初めて花が咲き実を結ぶ。努力はしているが、結果がまだ出ていない状態のことを「不調」と呼ぶことが多い気がする。だから、不調の時は、努力していることは変えない。変えてしまつと元の木阿弥になってしまうからだ。

とはいえ、うまくいかない時はやはり気分やモチベーションが落ちやすくなるので、日々の生活の中に

ちよつとした変化を加えるのが効果的だ。髪型を変える、部屋の模様替えなど何でもいいので、落ち込まないようにすることで、不調の期間をきつと上手く乗り越えられる。

「プレッシャー」は悪くない

アスリートの人たちの多くが、インタビューなどで「楽しんでやりたい」と言っている。「その通りだ」と思う。なぜなら、最良のパフォーマンスが発揮できるのは、間違いなく「リラックスして楽しんでいる時」だからだ。しかし、どんな場面でもリラックスして楽しめるかと言うとなかなか難しいと思うので、私なりの対処法を紹介したい。押さえておきたいのは、プレッシャーがかかっている状態は、最悪の状態ではないということだ。プレッシャーを感じるのにはやる気があるからで、決して悪いことではない。もう一つ重要な点だが、本人がプレッシャーや緊張感を感じている時は、いいところまで来ていることが多い。目標や目的の達成までかなり近いところにいると考えられる。

良い緊張は「身が引き締まる」

もう一つ言うと、プレッシャーのかかる状況に身を置くことで、能力



や才能が初めて発揮される場合もある。自分自身を振り返ってみても、より深く考えることができないのは、やはり公式戦の「待った」ができない状況の方だ。そうした状況下で受ける緊張感やプレッシャーは、しばしばその人が持つ能力を開花させるきっかけになると考えている。緊張には良い緊張と悪い緊張がある。悪い緊張は身がこわばってしまつて、にっちもさっちもいなくなる。良い方の緊張は「身が引き締まる」と表現される。緊張感やプレッシャーを感じた時には、この「身が引き締まる」方向に持っていくのがいいと思う。

記憶するには五感を使う

対局終了後に、1手目から並べ直しながら感想を述べることで、最初から最後までよく記憶していただけますね」とか言われたりする。だが、これはすごく簡単なことで、歌や音楽を覚えるのと同じで、テンポとリズムと流れで覚えて、最初の指し手から最後まで再現できる。ただ、将棋と無関係なものについては、記憶力が働かない。5年後も10年後もしっかり記憶しておかなければいけ

ないと思った時には、木の盤と駒を出してきて並べたりノートに書いて、誰かに話したりするようにする。大事なものは「五感を使う」ことだ。人間は目から多くの情報を得ているが、記憶を定着させたいときはそれだけに頼ってはいはだめで、手、口、耳といった五感を駆使することで記憶に残り、理解度も深まる。

「小さくする」日本文化

将棋の起源は、古代インドにあると言われている。そこから派生したアジア各国の将棋の多くが淘汰されていく中で、日本の将棋は独自の進化を遂げ、現代まで生き残ってきた。

独自性の一つは「小さくコンパクトにする」こと。升目の数も駒の種類も減らして81マスの盤と40枚の駒になった。併せて、「取った駒を自分の駒として使える」斬新なルールを追加してゲームの完成度を高めた。小さくコンパクトにするという発想は、日本において将棋だけに限った話ではない。短歌や俳句は、31文字や17文字の制約を設けることで優れた表現を生み出してきたし、茶道でも、三畳や四畳半の非常に狭い空間の中に、森羅万象を表そうとした。ここに日本文化の共通項みたいなものがあると思うている。

ミスした後は「一息入れる」

年間50、60局ほど対局するが、「今日は完璧だった」と思える日はめったにない。大切なのは「ミスをした後に、ミスを重ねないこと」だ。ところが、ミスをした後にはミスが続くがちになる。これには二つの理由が考えられる。一つは、ミスをするとき揺らしてしまい、冷静さを取り戻せずにミスを繰り返してしまう。もう一つは、そもそもミスをした後の局面は、ミスする前の局面よりはるかに難易度が高くなっているからで、簡単には先を見通せなくなつて余計にミスが起きやすくなる。

そんな状況下で心掛けていることが三つある。一つは「一息入れる」と。お茶を飲んだり景色を眺める。そうすると、だいぶ冷静さや客観性が取り戻せる。二つ目は「初見のつもりで考える」。ミスをした後の今の局面を初めて見たとしたら、どう判断し何を選択するかという視点で考えてみる。最後は「反省と検証は後回しにする」。まずは目の前の局面をなんとか收拾して、挽回していくことに集中しなければならない。

人間は推論能力を持つ

AI（人工知能）と将棋についてだ

好奇心は持ち続けたい

が、将棋AIの指す手は、人間から見るとかなり独特だ。AIは過去のことにはこだわらず、目の前の局面で何がベストかをひたすら選び続けるため、一貫性や脈絡は感じられない。つまり「歴史」がない。一方、人間の指す手からは、その人の発想や狙いなどが伝わってくるし、ストーリーや流れがある。この違いはかなり重要だ。

皆さんは「ドローン」と聞いて、どんなものかイメージできると思う。10年前は誰も見たことがなかったはずなのに、せいぜい10回もドローンの映像や実物を見れば、ドローンとヘリコプター、飛行機はほぼ判別できる。しかし、AIがドローンを他の飛行物体と区別するには、おそらく100万、1000万ものドローンの画像を学習する必要がある。人間の方が、圧倒的に少ない情報量で未知の概念を習得できる。人間は、推論できる能力を持つからだと考えている。もし、AIが人間のように柔軟な推論能力を獲得できないとすると、未知、未解決の課題をAIに任せることは難しくなる。そこは、人間が推論能力を駆使して、「この方針で行く」と決断し、課題の解決を目指すことになるのではないかと考えている。

来場者A iPS細胞の山中伸弥

先生との対談で、「AIは確かに勝っている。でも勝ち方が美しくない」と言われた。決断する時、「どちらが美しいか」という基準を加えることが人間らしさの維持につながるのか、目的が達成できるかどうかで厳しくやるべきなのか。

羽生

人間国宝のような修練された職人さんは、動きとか動作を見ているだけでもなんか美しい。無駄を極限まで削ぎ落として、たどり着いた姿だと思う。その人でしかできないものとか、何十年も積み重ねる中でしか生まれないものは間違いなくあり、そういうものこそ、大切にしていかなければいけないと感じている。そうしたものの影響を受けて、自分自身の捉え方がどう変わってきたか、振り返る時もある。将棋でも、それまでは「筋が悪い」とか言われていた手が、だんだん普通になってきているようなこともある。ただ、そうした自分を信じ、自分の感覚とか感性を信じることは忘れてはいけないと思う。

来場者B 将棋だけでなく、チェ

スも日本で最も強い方だと思っっているが、複数のことを非常に高いクオリティーで身に付けることのできた秘訣、心掛けていることを伺いたい。

羽生

将棋だけをやっていると、将棋の世界の固定観念が出来上がってしまうがちな。このため、発想を広げる意味でいろいろなことをやってみるのは大切で、さまざまな世界への興味や好奇心は持ち続けておきたいと思っている。

来場者C

日本復活のためには、若い人がどんどん海外に出て行かなければいけないと思っている。また、日本をアピールするのに、将棋をはじめとする日本の伝統芸能、芸術を海外に出すような動きがあるのかお聞きしたい。

羽生

若い人が、経験してこなかったことなどを知ること、考え方の幅が広がったり、偏りがなくなるため、海外に行ったりする経験は大事だと思う。ただ、いつも言っているのは安全面が大事だ



ということ。その上で、幅広くさまざまな経験を積むことが、本人だけでなく、日本全体やその将来にもつながると思っっている。将棋も海外に広めていきたいと思っっており、3年に1回「国際将棋フォーラム」という国際イベントを開催している。2024年のイベントでは、45カ国・地域から51名が参加するトーナメント形式の国際大会なども実施した。在外邦人の中には、将棋ファンの方もかなりいて、駐在先で普及に努めてくださる方もいるので心強く思っている。