

M L規約談義

(1)

無駄合の定義

福島県 小 邑 沙 樹

☆規約づくりにあたって大きな問題の一つが「無駄合」。「19番に対して18歩、同香といったずらに手数を除いて攻方に駒を余らせる抵抗はいけません」という考え方に異論はないと思う。馬鎧に対する中合引き戻しも、「象戯大矢数」の中で「凡そ四百手になるような歩の捨合をすることなかれ」とあるように、これも無駄な抵抗として一般に認識されている。これらは単純なケースだが、問題が複雑になってきたとき、無駄か有効かを無理なく判定できるのか、さらにそれを規約として文章化できるのか、を一緒に考えてもらいたい。

なってしまいが、関係者並びに読者の皆様にはご了承を願う。詳しく知りたい方には「メルリングリスト」に加入して「過去ログ」を入手されることをお勧めする。

※編者の都合で全文掲載しない場合が殆どだが、発言者の意図を正確に伝えるべく慎重に編集しているの、信頼して頂きたい。※以下多くの作品を引用させてもらうが、その作品の芸術的評価に言及するものではなく、あくまで規約談義の参考資料として使用させていただくので、ご了承願いたい。

無駄合のルール新案

※前号の予告編で「メルリングリスト（以下ML）」について話したとおり、短いサイクルで書簡が行き交うため、一ヶ月程度のやり取りでも膨大な量になってしまふ。従って殆どのメールが「ボツ」或いは「省略」に

☆ML上でこの問題の口火を切り、以後推進役としてリードしていったのが山田剛さん（以下剛さん）だった。

山田 剛 (2001.8.29 ML1250)
山田剛です。久しぶりにハワイな話題を。

1 図 上田吉一作 (3 手目37角)

9	8	7	6	5	4	3	2	1
			歩	料				
歩								
	歩	王						
料	桂		歩					
			銀					
料	歩							
	歩					角	角	

持駒 桂

1 図は上田吉一氏の看寿賞作の途中図です。作意は84玉、39角で48に桂合ができませんに歩を打たされ、詰むという筋書きですが、本作をうちの柿木将棋に解かせると、ここで55歩、同角、84玉、39角、66桂、同角以下、作意と同様の桂余り手順を答えてきます。

作意で55歩あるいは46歩としないのは、これらを無駄合と解釈しているものと思われるますが、規約問題を考えていて、そのようなルールがどうしても思いつきません。そこで、これを無駄合とみなすようなルールを考えついた方がいらっしやいましたら教えてくださーい、というのが、このメールの主旨です。

もともと歩が欲しくて48を焦点にするのだから、焦点合をさせる前に歩を渡すのは利敵

行為、と理解することはできるのですが、それはこの局面に対する解釈にはなっても、ルールとして一般の局面を判定するための解釈にはなりません。これに類する解釈をルールとして認めるためには、局面を特定しないルール定義に基づく解釈をこの局面に適用した結果、上記のような結論が出てくるのでなければなりません。

この図では歩を取った後、歩を使わなければ詰まないで、「使わない駒は無駄合」の論法も使えません。この論法に基づいて、55歩合の後の66桂合を無駄合と解釈することによって結果的に55歩合を回避することも考えられます。が、66に合駒をしないと3手で詰むため、こちらを無駄合にするのも問題がありそうです。

55と66の合駒を複合して議論しなければならぬとすると、問題はいつそう複雑になります。

以上により、私が現状のまま無駄合ルール案を考えたとすると、本作は変長作ということになります。新案では変長を認めない方針なので、私の解釈では本作は不完全作です。

☆いきなり長文で恐縮だが大事なスタートなので全文掲載した。ここでは大切なことに

言及している。ルールを一般化する、ということ。特例やその作品にしか使えない説明ではルールたり得ないのだ。最後に「新案では」とあるが、すでにこの段階で独自の規約案を構築していることを伺わせている。

☆これにすばやく反応したのが岡崎正博さんだった。

岡崎正博 (2001.8.29 M.L.1251)

山田剛さん、こんにちは。岡崎です。

これは私が見つけて「詰将棋探検隊」の角さんに確認したところ、角さんも上田さんも見落としたそうです。(略)角さんは、はつきり変長と言っていました。私も無駄合とは考えにくい。キズと考えても、肝心のテーマが消えてしまっています。無駄合と考える必要はないのではないのでしょうか。

上田作の場合は以下の手順が変わりますし、取った駒を使いますが、もっと微妙な図は如何ですか？

今日号の詰バラの八段自桂合禁止に引用されている森長さん作です。作意98飛、88歩合で48歩合と変化した時に出てくる47合は如何ですか？(作意は6手目88歩合、同飛寄以下15手)

2図 愛 上夫作 (めいと2号)

一 二 三 四 五 六 七 八 九

持駒 飛 金 金

☆1図はどうかやら見落としたららしい(他図もあったが割愛した)。以後M.Lメンバの関心は2図へと移っていくので、一度並べてみて欲しい。

☆この2図は、当時バラの高校担当だった阿部さんの講義の中で例題として取り上げられたものだが、まさか規約談義の例題として俎上に載せられるとは思いませんでした。

山田 剛 (2001.8.30 M.L.1252)

作者が認めたから有効合、ということにはならないでしょうが、今のところ対抗する主張がなさそうですので、このままいくと本作は変長、ということまで落ち着いてしまいそうです。

この例は、無駄合問題を意味論的に決定することが不可能に近いほど難しいことを示す好例であると思います。2図は上田氏作と本質的には大きな違いはないと思います。1度目の合駒は使わねばならず、2度目の合駒は使いたくても使えない、という意味で。

2度目の合駒に4手以上の延命効果があることを有効と認める限りにおいては、このような「使えない合駒」が生じざるを得ないこととなります。また、「88に中合すれば再度の中合いが不要」という意味論がルールとして実装困難であることも、上田氏作と同様です。

この条件を緩和し、「4手以上の延命効果があっても不使用で詰めば無駄合」とするののも一つの考え方です。これを認めれば、上田氏作や森長氏作は変長ではなくなりますし、馬籠中合や古時計型の持駒増加も無駄合として容易に処理できるようになります。ところがこれには、「1手詰を詰めるのに数十手詰まなきゃいけないかもしれない問題」が存在します。

これを回避しながら馬籠中合を回避するために「詰方持駒増加局面還元の回避義務を玉方に持たせる」というのが現在の私案です。

もちろん、上の問題を問題としないで条件を緩和するのをもひとつの考え方ですが、認められるのは難しそうです。

☆還元型の合駒は「大手数」で述べたとおりだが、古時計の場合は「還元型の逃避」なので一応分けておく。

☆ここでのポイントは①1駒で4手以上稼げる合駒は有効か？ ②攻方に未使用のまま詰まされる合駒は何手稼いでも無駄か？

である。①は冒頭に記したように、合駒を打つ、それを取る、の2手は必然なので延命効果とは認められないが、4手延びればプラス2手分仕事をしたのではないかと、という考え方。これは後の剛さんの「無駄合判別法」のバックボーンにもなる重要な提言なので覚えておいて欲しい。②に関してはこれからといったところか。

☆ここで2図の愛作を掲載した「詰棋めいと」の主筆者森田銀杏さんから反応があった。
森田銀杏 (2011.8.30 M.L1253)

山田剛さん、こんにちは。恥ずかしながら愛上夫作は小生が解説していますが、この変長には気付いていませんでした。おそらく作者もそうでしょう。

☆作者も解説者も解答者も見落としていたと

は、「無駄合」は手ごわい(実はこの作品、もう一つの見落としがあったのだが、それは後ほど)。

岡崎正博 (2011.8.30 M.L1254)
山田剛さん、こんにちは。岡崎です。
無駄合定義例II合駒をとって、以下合駒をしなかったときと、2手伸びるだけで取った駒を使わずに同じ手順で詰むときは、その合駒を「無駄合」とする。

同じ手順ではありませんが…。同じ手順で詰む必要はありませんか？
☆合駒を取って2手延びるだけで、以下の詰手順に一切の変化がなかった場合は無駄。しかし手順に変化があった場合はどうするの、という話。

山田 剛 (2011.8.31 M.L1255)
山田剛です。「同じ手順」の定義が極めて困難なためルール化を諦めている、というのが現在の私の答えです。したがって「同じ手順」を要請しないルールを模索しています。

3図の79角の王手に対して、すべての合駒は無駄合として定義すべきでしょうが、これを「同じ手順」という概念でルール化する場合、22玉、23銀、31玉、97角…と、「35歩、同角」以下の22玉、23銀、31玉、53角成…を

3 図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
							馬	
					歩			王
						金		傘
			角					

持駒 銀

同じ手順として認識できなければならぬわけです。この符号表現が異なる、大駒を2段階活用する手順を「同じ」と認める方法、例えば「右上方への平行移動による同一性」などといった説明を一般の局面に対して定義することは、殆ど不可能であろうと思います。「取った駒を返却して2手長以内に詰む」という柿木さんの無駄合判定アルゴリズムでも、手順の同一性には触れていません。同一性の定義困難性もさることながら、これだけで十分な探索空間削減効果があり、同一性の議論が不要になっています。これに倣って、同一性には触れないルール定義をすべきだと思います。それでもかなり複雑な定義にならざるを得ないでしょうが。

☆これがルール化の難しさ。感覚的に「同じような物」を「同じ物」としてどう説明するか。剛さんはほとんど不可能としてこれを放棄し、全く新しいアプローチをする。ことになるのだが…。

☆ここからこのML規約談義の一方の雄になる山田修司さん（以下SYUUさん）が登場する。

山田修司 (2001.8.31 ML1256)

無駄合でないものを無理に無駄合化するルールを作る必要はないでしょう（笑）。

問題はお示しの合が果たして無駄合かどうかです。この件（↑図）については、以前蜜の味グループでも岡崎さんが提起され話題になったことがあります。そのときの私の結論は「無駄合ではない」でした。

17角、37角と打たれた時点で、既に玉方は歩を取られることが約束されていますから、それ以後歩を取られる時点、或いは場所を変えて延命できるのであれば、玉方が応手としてそれを選ぶのは当然です。利敵行為にも当たらないと思いますが如何でしょう。

66桂ははっきり無駄合ではないけれど、問題は55歩の方でしょうね。この駒を使わなくても詰むのなら、無駄合といえるけれどどう

じゃない。その後の手順の意味も変わってしまったている（66桂合）。この作は2手変長（駒余り）作ですね。気がつきませんでした。

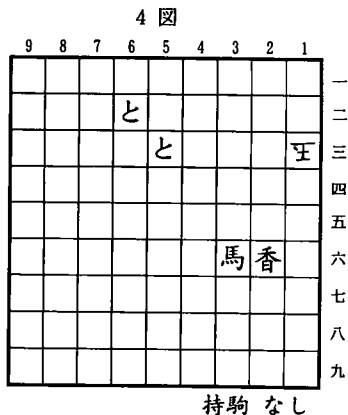
柿木Vの解は正しく、これを無理に作意を答えさせるように直す必要はありません。

当時は2手変長（駒余り）はキズの軽いものとして甘くみられていた頃と思うけれど、作意、48桂合ができない遠打の面白さが鮮明にアピールできなくなること、テーマが角利きの重複を巡る攻防で、それに関連する問題だから、作品としてはかなり痛いキズとあります。

多分、上田さんはこの順に気がつかなかったでしょう。判っていたら、最低、61歩を61銀にくらいにはしたでしょう。これなら66歩合ができるから、最初の55歩が余る、後の手順は変わらないから無駄合だ、といえるようなところはありません。しかし、原図よりは良くなるけれど、この場合でも66桂合とされた場合は、やはり55歩を使わなければならぬから、多少の問題は残ります。

☆SYUUさんは「1図は変長」と明言している。

「同じ手順」の定義



A 無駄合と判断したときの解 (不完全作)

35馬、12玉、34馬、11玉、33馬、12玉、22馬まで7手詰

B 有効合と判断したときの解 (不完全作)

35馬、24歩、同馬、22玉、23馬、31玉、22馬、41玉、52と上まで9手詰

この場合の24歩合のよくな手は、同馬とした以降が同じ手順でない(24歩としたことで22玉〜31玉とできるようになる)ので無駄合とすべきではないのではないかとこの二意見が寄せられました。

これについて [ML 1265] で私が書いたことと重複しますが、あえてもう一度述べます。

私の現状の結論は「これを有効合とするルールを構成するのは困難であり、したがってこの合駒は無駄合とするしかない」というものです。

そこで、この24歩合を有効合とするようなルール案を募集します。

そのようなルールが構成可能ならば、無駄合としている現在の私の結論は再考されなければならぬこととなります。

これを有効合とするための最大のポイントは、「その局面で合駒をしなかったときの後の手順と、合駒をさせてそれを取らせた後の手順が同じ(違う)手順である」とは、どういことが「が明確に規定されなければならぬ」といことなのです。

私の主張は、このよくなきわめて難解な議論を無駄合決定過程に持ちこむのを避け、詰みまでの手数と比較して合駒による延命効果のみを評価することによって判定しようというものです。詰みまでの手数ならば、局面とそこまでの手順が決まれば、比較的単純な方法で客観的に決定できます。

冒頭の合駒を無駄合とすることにより、従来の慣習と大きく異なる規約が成立することを懸念される方がおられるかもしれません。

正直「言っと」その可能性はあります。従来の慣習を尊重した無矛盾な規約が書けるはずだ、という希望的観測に根拠がない以上、慣習法が通用しないまったく新しい規約が成立してもやむを得ないでしょう。

以上、毎度のご長ですが、ご意見をお待ちします。

岡崎正博 (2001.9.10 M L 1274)

剛さんは「取った合駒を使わずに4手以上の延命がなければ、全部無駄合としたい。なぜなら、〈同様の手順で詰む〉という〈同様な〉は定義困難だから」と。

そこで、本当に、手順の比較なく、手数のみで判定してしまつて問題なのだろうか、と云うことですね。

山田 剛 (2001.9.13 M L 1287)

これを「手順が全然違つじやないか」という理由で有効合とするルールを採用するには「ではどの程度似せれば『同じ』手順と認められるのか」といふ答えを出さなければならぬのであります。

☆>手数という一元性だけで割り切つてしまおう、という斬新なアイデアに橋本孝治さんが反論を展開する。

橋本孝治 (2001.9.13 M L 1290)

橋本です。傍目から見てみると、どうも剛さんの議論が暴走気味なので、ちょっと水を差す発言を。

剛さんの提唱される無駄合判定の定義（ま
だちゃんと成文化されていないようですが
…）は、簡便法としてはともかく、正確な定
義としては受け入れがたいものです。

例えて言えば田周率を正確に記述するのは
大変だから「田周率は3と定義しよう」とい
うのに似ています。端数を削ったことにより
確かに定義はできましたが、現実にもそれを適
用した場合は「どこがおかしい」となります。

実際このメーリングリストで有効合として
挙げられた例に対して剛さんは「どこどこく
無駄合」と判定する（誤差）を生じています。
最近の剛さんの発言で「このよつな、合駒
をすることでまったく違う手順が現出するケー
スが無駄合とするのは、かなり奇異に映るか
もしれませんが、慣れてしまえば特に違和感
はありません」というのがありますが、これ
に慣れることは少なくとも私にはできません。

「これを『手順が全然違うじゃないか』と
いう理由で有効合とするルールを採用するに
は、『ではこの程度似せれば（同じ）手順と
認められるのか』という答えを出さなければ

ならないのであります。」（剛さん）

まさに、これに対して答えを出すことが無
駄合の定義に求められるのであって、これを
避けていては無駄合の定義をしたことになり
ません。

田周率の場合は無限級数を使うことによっ
て、正確な記述を得ることができません。無駄
合に関しても、その無限級数に相当する（何
か）を発見したのであれば、私は惜しみなく
剛さんに拍手を贈るでしょう。しかし「田周
率は3にしよう」というプロバガンダを繰り
広げるだけであれば、拍手を贈るところが、
「有害な仕事をしている」としか言うことは
できません。

剛さんにはルールの成文化を焦って安易な
答えに飛びつくのではなく、じっくり研究を
進め、多くの人が納得できるルールを案出し
て欲しいと思います。

山田 剛 (2001.9.14 ML1293)

MLで迅速に反論していただけるのは、あ
りがたいことです。詰パラ誌などでやるの
は時間がかかるし、面倒なので…。

「π=3」という虚偽の同一視されるのは、
さすがに困ります。しかし、「田周率が3に
なるような幾何学体系を記述するようなも

の」という例えであれば、近いかもしれませ
ん。結局ルールの定義でどうにでもなる問題
であって、最低限クリアしなければならん
のは「無矛盾なモデル」であることです。そ
れを言わないで「ユークリッド幾何学神聖二
シテ侵スヘカラス」と言われても、相対性理
論は説明できません。フェアリストに説法に
なってしまいますが…せめてヒントだけで
も明確にしていただけとありがたいです。

暴走、と言われるのは、私が力一杯ヒント
を出していると思うと思っています。
〈何か〉を発見するには、橋本さんはじめ皆
さんのヒントが不可欠です。そのための議論
ですから。田周率の話ばかり具体的にされて
も…。あるいは〈何か〉が確かに存在するこ
とを保証していただきたい。存在だけ言って
くだされば、具体的にでなくても、発見してな
くても結構です。

今の私には〈何か〉は「ユートピア」しか見
えません。

橋本孝治 (2001.9.17 ML1308)

無駄合の定義について、私は「単に手数
を比較するだけでは不十分で、〈同様の手順
で詰む〉の規定を盛り込むことが必要だ」と
の立場から、剛さんの意見を批判したのです

が、〈同様の手順で詰む〉をどう定義したらよいかについては何も言ってきませんでした。それは私自身が〈同様の手順で詰む〉をどう定義したらよいか、明確な答えを持っていないためです。

しかし、これについて何も考えていなかった訳ではないので、剛さんの求める「ヒント」くらいにはなるかと思ひ、ここに自分のアイデアを披露したいと思ひます（もちろんこれはアイデアのレベルであり、厳密な記述になっていない上、少数のケーススタディしか行われていないことをご承知おきください）。

まず無駄合の判定の基本として、合駒をした場合と、しない場合の手数の比較。これはそのまま持ってきます。これは岡崎さんが楠木さんの定義を既に紹介されているので、それを孫引きしておきましょう。

途中局面における無駄合を次のように規定する。合駒以外の受けではN手の詰めであるとき、合駒を取って王手を掛け（複数の手があり得る）、その取った駒を使わずに、取った手を含めずに数えて、N手以下で詰めば、その合駒は無駄合である。ここで、N手の詰みを調へるときにも、上述の無駄合判定を行い、正確な詰手数を得なければならぬ。し

たがって、アルゴリズムは再帰的になる。（楠木義一「コンピュータ将棋」サイエンス社刊）

これに〈同様の手順で詰む〉の要素を加えるのですが、これは手順比較ではなく、局面の比較を行います。

合駒をしないで（受方最長の原則に則って）到達する局面と（その合駒の所属を除いて）同一または本質的に同一な局面に、合駒をした場合でも到達する。

ここで〈本質的に同一な局面〉という言葉が出たので、これについても定義しておきます。

合駒を取った攻方の駒の位置だけが異なる局面。ただしその攻方の駒が成った場合は駒の位置とその裏表だけが異なる局面。

と、まあ文章にするとこうなっていますが、これだけでは何のことが分からないと思ひますので、実例で見ていただきます。

☆以下図を交えた解説が続くが、割愛する。要するに〈同一手順〉ではなく〈同一局面〉で判断しようというもの。

①持駒増加と合駒を取った駒の移動は無視

②その駒の成不成は無視

③王方の駒に変化があった場合は有効合

☆この③に関して以下の補足がある。

〈本質的に同一な局面〉の概念を受方の配置にまで拡張してやれば良いのですが、私の方針「無駄合は受方最長則に対する例外規定であるから、できるだけ狭く定義した方が良い」に従って、ここでは有効合となる定義にしています。

PS：本来は終わりたいのですが、この定義には精緻化されていないという以外に、私自身で気付いている問題点がいくつあります（他人の目から見ればもっと問題点が見つかるでしょう）。

ひとつは移動合の無駄合に関する考慮がスッパリ抜けていること。この場合は受方の駒配置が変わってしまうので、〈本質的に同一な局面〉の概念を少し拡張する必要がありますでしょう。

☆試案の段階にしても踏み込んだ考え方だ。

「4手長有効説」対「局面比較説」の構図が明らかにってきた。ML効果だろう。

無駄合の原点

山田修司 (2001.9.17 ML1311)

SYUUです。無駄合の論議が盛んですね。

皆さんのご意見が面白いので静観していましたが、君子危ふきに…なんていう人もいます

ので、私の見解を述べてみましょう。

無駄合のころは実戦で言う「合利かず」です。「合利かず」というのは合をしても取られるだけで、その後の手順が変わらないということですが、つまりただ駒損するだけで、なにも意味がないのが「合が利かない」、略して「合利かず」です。

実戦の場合は手数を稼いでも、負けてはなにもならないから、相手の駒台の駒が増えるだけの手は誰も指しません。

詰将棋は実戦の終盤から発生したものですから、無駄合を避けるという考え方は「こからきている訳で、将棋を指す人なら当たり前のことですから、将棋の終盤から自然発生した詰将棋の場合も、この考え方には誰も疑いを持ちませんし、文句も言いません。

原形復元型の無駄合の考え方はその延長です。これも、実戦なら自分の駒台の駒がなくなるまで駒損を繰り返したいとは誰も思いません。先が読める人なら、最初の合駒から無意味なことを悟ります。

以上が無駄な合駒の考え方の原点です。この考え方は妙手説の時代には当然のこととされ、詰将棋は形を整え発展してきました。

昭和20年代、解算出題形式の普及に伴い、

解の客観性が求められるようになり、当時の指導者、塚田正夫九段の英断で最長手順説が採択され、現在に及んでいます。そのとき、無駄な合駒については最長手順ではあってもこの考え方の枠外とする了解と認識のもとに妙手説から最長手順説への切り替えが行われました。

尤も、この塚田九段の最長手順説に切り替えるという声明は記録に残っていますが、無駄な合駒をしてはいけないという了解事項は記録としては残っていません。無駄合という言葉すらなかった時代です。「手数は延びても無駄な合をしてはいけない」ということは誰も疑問を抱かず、当時の詰将棋人が当然のこととして受け取っていた、いわば暗黙の了解事項です。

当時かけただった私も、無駄な合駒については応長則の枠外と受け取りました。そう考えなければ、例えば19番に対して18合、17合、16合。などとする手順を本手順としなければならなくなり、詰将棋を新しいパズルとして再構築しない限り最長手順説は採用できないうことになるからです。

最初から「応手最長則」というルールがあつて、無駄合はそのなかの例外、或いは緩和

事項としてだんだん認められるようになってきたものではない、というのが正確な詰将棋史上の事実認識です。

余談になりましたが、無駄な合駒として誰でも納得出来るのは、以上述べたように、実戦の勝ち負けを背景とした考え方、「合をしてもただ駒損するだけで、その後の手順は変わらない」ということに尽きます。つまり、無駄合の判断には「その後の手順が変わらない」ということが必須の条件で、誰もが無駄合と認めるのは「こまで」です。

この点は橋本さんや岡崎さんを始め、多くの皆さんが正しい理解を示しておられることと思えます。

合をした後の詰手順が変わる場合は、玉方にとって駒損したとしても他に何らかの意味をもつ筈ですから、すべて応長則が優先する有効合と考えなければなりません。

規定上の困難を理由に従来から有効合と目されてきたものを無駄合と割り切る、または拡大解釈する方向の意見について「この考え方はちよつと暴走気味で、受け入れることはできない」「旨の橋本孝治さんの発言があり、また岡崎さんからも「無駄合の範囲を拡大すべきではない」という意見が出ていましたが、

私もこのことについては全く同意見です。

単純型無駄合の定義＝一回の合駒について2手延びるだけで、以下合駒をしない場合と同じ詰手順で詰み、合駒が余るときは、その合駒は無駄合である。

右記は詰パラ平成13年5月号に発表した単純型無駄合の定義ですが、これについて考えてみましょう。

問題は合駒をしない場合と同じ詰手順で詰むのとどこまでかと思いますが、剛さんが述べておられるのは「座標が違つてくれば駒の利きが及ぶ範囲なども当然変わつてくるし、どの範囲が同じ詰手順と考へてよいのが正確に分からない」ということだろうと思います。

この考へ方はコンピュータ向けにはそのとおりですが、人間は王手をかけた駒などの座標(位置)が変わつても、以下同様の詰手順で詰むかどうかがほぼ正確に判断できるから、人間向けの規定としては上記で充分ではないでしょうか。もっとも剛さんがコンピュータのアルゴリズムを研究していて、それをコメントされているのなら話は別です。

人間の判断には人によって多少の違いがあります。上記の規定で、同じ詰手順かどうか、大多数の人の意見は一致しても、何%か

の人の意見が異なるということはありませんでしょう。

しかし、法律でさえも裁判所や裁判官の判断が変わり、判決が変わつてくることがあるのですから、詰棋の無駄合の規定も、人によって多少の解釈の違いはあつて当然です。

一体これ以上何を望むのか? コンピュータに分からなくても人間が分ければ充分ではないでしょうか。人間の方がエライのです。趣味の規定に法律以上の厳密さを求めることは、全く馬鹿げているような気がするのですが、皆さんは如何でしょうか。

☆とにかくSYUUさんはパワフルなので長い長文になってしまつたが、要約すると、
①無駄合の原点について
②山田剛案には反対

③これ以上の厳密な規定は不要となるのだろうか。

①は過去の事実認識で貴重な証言。②は氏の主観。③は、そうであれば案なのだ、多くの異論があるかと思う。その一つが次の福島竜胆さんの反応。

福島竜胆 (2001.9.18 ML1316)

「一体これ以上何を望むのか? コンピュータに分からなくても人間が分ければ充分では

ないでしょうか。人間の方がエライのです」(SYUUさん)

ところが、森田銀杏氏より大分前から「プログラマーがソフトに使えるような規約を」という大命題をいただいています。天の声? が二つあつては、混乱するばかりです。

お二人の間で、(或いは川崎さんも交えて?) コンセンサスを得てもらえれば有り難いのですが…。

☆さらにこう続けている。

合駒の目的別分類

福島竜胆 (2001.9.18 ML1317)

福島竜胆です。この複雑な(無駄合問題)をなんとか文章化し、一般化しようとする皆さんの熱意に敬意を表するものであります。が、私には、砂山の頂上に立てた旗を倒さぬよう、周りから少しづつ砂を取つているような、そんなもどかしさが感じられます(一般化しようとするをやむを得ぬのだが…)。それは、合駒の目的(意味)に対するアプローチがなされていないからです。

「それ(目的別分類)が出来るといふなり誰も苦労はない」

はい、そのとおりです。でも、だからそれ

は避けて通る、というのでは、志が低いといわれるかもしれません。

ただこの「目的別分類」は相当の難物で、湯村さんの「打歩詰の分類」に匹敵する大仕事になる可能性があります。千の事例に千の説明が必要になるかもしれません。分類し、解析し、判定まで必要になります。この混乱状態に持ち出すべきテーマではなかったかもしれません。

☆この混乱状態に持ち出すべきテーマではなかったようだが…。

山田 剛 (2001.9.19 M.L1322)

議論が活発化し、各方面の論客の参加も増え、大変喜ばしいことと思いますが、咀嚼するのが大変なのも確かなので、すぐに反応するのが難しいこと、ご理解ください。引き続き私は理論面重視でコメントします。

(注・橋本案) 拝見しました。かなり力強い提案と思います。本格的に困りそうな反例が今のところ見つからないので…。(本質的に同一な局面) をスマートに定義したところがポイントだと思います。(略)

長くなつてしまいましたのでひとまずここで。また何か気づいたらコメントします。

メールを読むのが大変になってきましたが、

規約論が雲をつかむような段階を脱して具体的な問題を論じるステージに本格的に突入したのには大変な進歩であると感じています。

☆と剛さんは橋本案にエールを送り以下例図を出してコメントしているが省略する。

☆このあと岡崎さんより橋本案に対して「玉方の駒の位置も考慮すべきでは？」との提案が出され、SYUUさんからは「玉の動きだけに注目していればもつとスッキリするのでは？」とのアイデアも出された。勿論、まだ思考錯誤の段階ではあるが、例外やレアケース等の障害を乗り越えていけばこの方向に光明が見出せるのでは…と想わせる新しい考え方である。

☆しかし「山田剛案」も忘れてはならない。確かに諸問題をバツサリ切ってしまう危険はあるが、この「4手長有効説」は作者・解説者・解答者が独自に判定をしても簡単に全く同じ結論に達する、という抜群の便利さを持っている。この点においては「橋本案」は勝負にならない。

☆さあ、いよいよ「無駄合問題」が確信に触れるか? という時に一通のメールがMLメンバーの間に舞いこんだ。差出人はあの「最後の審判」の縫田光司さんである。

自作の合駒について

縫田光司 (2001.9.22 M.L1340)

こんにちは。縫田光司です。お久しぶりで。最近の無駄合論議に関連(便乗?)して、以前投稿した自作について質問致します。

一 二 三 四 五 六 七 八 九

5 図 縫田光司作

9	8	7	6	5	4	3	2	1
		飛						
			皇	王				
		桂						
			角	王		料		
		料	銀			料		
				料	料			
		香						
			銀					

持駒 歩

作意は49角、74角、同飛生、87玉、88歩、同桂成、96角までの7手詰。2手目66玉だと76飛生、57玉、58歩、67玉、78銀上まで7手駒余り。87玉だと78飛成までです。このように、2手目74角合は成生打診中合とさせていただきます。

ここで私は「同飛生に対して4手目66玉と逃げる手は、成生打診という2手目の意味合いと矛盾するので、87玉以下が作意である」

と投稿時に主張したのですが、その主張は受け入れられず、4手目66玉以下変長(9)手駒余り)として返送されました。

現在の論議の内容からは少々するのかも知りませんが、皆様のご意見と、それぞれのルール案による解釈をお聞かせ頂ければ幸いです。よろしくお願ひ致します。

☆この5図が、前号の予告編でご紹介したものである。確かに現在の論議の内容からは少々するが、MLメンバーはいっせいにこれに反応した。それだけ面白いテーマだったのだろう。

☆折角「無駄合問題」が意義ある方向へ進むうとしていた矢先だが、勿論MLメンバーには何の義務も責任もない。当然この連載も同じ方向へと進まざるを得ないので、読者諸兄にもお付き合いを願うことになる。☆ここで、この5図に対する読者からの意見をみていただこう。

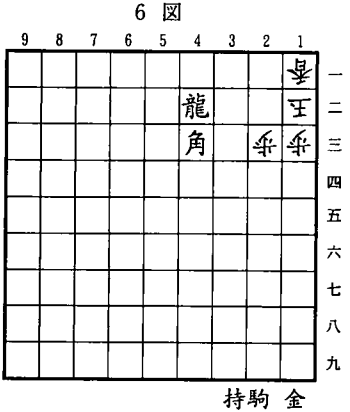
ミーナさん
はじめまして。ミーナです。めいと30号のアンケートにお応えします。
(B) 2手変長。

(有効合である理由) 出題図で73飛が74にあれば詰まないから。そもそも合駒の種類を問

うよつなものは無駄合とは言わないでしょう。(変長である理由) 3手進めた局面で87玉ならは3手。66玉ならは5手かかる。ただし、作品としてはキズのない完全作と思います。変長とは作品を咎めるのではなく、救済するためのルールだと考えるからです。

私は有効が無駄かを明確にする必要はないと思うのですが、もし線引きをするのなら、かなりきびしい条件になるでしょう。

その場合でも、解答者に変化確認の余計な手間がなく、作意がはっきりしているのならばに変長たとしても、作品にとってマイナスにはならないと考えています。



最後に、右図で「作意22金・同龍 同玉 32金 12玉 22金打まで」は成立しているで

しょうか? 32合を直後に王手駒で取る、合駒は使わない、以後の手順は変わらず2手伸びる等の要件は満たしていますが、尚かつ私には32金合で変長のように見えます。

☆32合は無駄のようだが...と返事させていた
だいたが、どうだろうか?

川崎 弘さん

めいとアンケート回答 A 有効合、

設問に「本手順」としてありますが、近頃この用語に疑問を感じています。まずこの語の定義を正確にしないと、人により微妙にイメージが違い、そのため回答の解釈が混乱しませんか? 私は「双方最善手順」と見なしています。それなら「最善の条件とは何か」との具体的な討論ができます。作者としての双方最善が作意、解答者が解答、多数の解答者を総合したのが担当者のそれ。アンケート回答は本手順を双方最善手順に置換えてのものです。

指将棋では最善とは「その局面で最も勝つ可能性が高い」です。だから相手が切れ負け寸前なら、馬鋸の中合は最善応手です。

詰将棋でも仮想的に詰める側と受ける側の二人とみなせば、最善応手は「詰方ができれば詰め損ねるか、最も苦勞しそうな手」です。

74 飛生に対し66玉とするなら74中合は無意味であり、87玉として初めて意味を持ちます。これが前記の意味であり、有効合です。

☆一見「妙手説」とも受け取られかねないが、このあとの書簡のやり取りで「誤解を招く書き方をしたかもしれない」との説明があった。

深井一伸さん

初めまして、深井一伸と申します。めいと30号の「M」規約談義」に興味のあるアンケートがありましたので回答いたします。

私は本手順はAと見ます。ただし、変長は不完全と考えておりますので、作品自体は不

廣重作「将棋遊び」

世田谷区 越智 信義

子供の頃、正月の休みに一家団欒、炬燵を囲んで、廻り将棋や挟み将棋、あるいは飛び将棋などをして遊んでいるうちに、いつの間にか本将棋を覚えてしまったという思い出は誰にもあることであろう。

表紙の浮世絵はトランプ遊びの「スニップ・スナップ・スノーレム」に似た将棋遊びの「受け将棋」が題材になっている。

完全と見ます。なお、Cは明らかにAよりも劣後であり、本手順たり得ません。

三十年程前、鶴田主幹に対し「変長を認め

7図 試作図

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						王		
	角	飛					卒	卒
					卒			

持駒 なし

古句に「春は水に本封がへりの水かな」というのがあるが、文久元年(1861)辛酉の年に、干支を一廻りして生まれ年の辛酉に帰った六十一歳の長寿を祝う絵である。将棋遊びは、中国の古い書物にも見られるが、昔から私たちの祖先の生活に溶け込んでいて将棋普及の門戸として大きな役割を担っていることを見逃してはならない。

二代 歌川廣重

文政9年(1828)―明治2年(1869)

ると次のような図も成立するのではないか
作意II 64角成、53飛合、同馬、21玉、31飛
まで5手詰

と質問したことがあるのですが、とくに理由を示めされず、不完全とのことでした。この回答に納得したわけではないのですが、そのままになっております。

☆古くから「無駄合問題」は解決しなければいけないこととして認識はされていたようだ。それにしても様々な考え方があるものだ。皆さん、回答有難うございました。

☆さて、長くなったので今回はここまでとしたいが、最後にもう一度2図(再掲)を解いていただきたい。実はいろんな問題が隠されているのだが、この作品の(本手順)は果たして…?

再掲2図 愛 上夫作

9	8	7	6	5	4	3	2	1
						と		卒
	飛					歩	角	卒
			卒			王		
				歩	香		香	駒

持駒 飛金