

創作文化としての詰将棋発展史
～伊藤宗印の改革と在野棋客の影響力を中心に

山川 悟

英文要約

History of Shogi Endgame Problems as the creative culture

Shogi Endgame Problems (tsume shogi) are intellectual puzzles for determining the endgame sequences for specific game positions. They have been widely loved as training tools for honing a player's ability to read the final stages of a game.

From the time of the first Meijin Ohashi Sokei, when the Meijin (shogi masters) assumed office, they would present 100 Shogi Endgame Problems to the Edo shogun, putting their heart and soul into the production of these original works. As a result, Shogi Endgame Problems surpassed mere puzzles to rise to the level of works of art. The creation of these problems entered a golden age during the time of the 7th Meijin, Ito Sokan, and his younger brother Ito Kanju (the first half of the 18th century).

In addition to the sophisticated Shogi Endgame Problems produced by the dominant school, free-spirited designs produced by unaffiliated amateur authors also had a considerable influence. During the 60 years between the Genroku and the Hōreki eras, eleven volumes of problems by unaffiliated authors were published, including some that are still highly regarded today.

This paper follows the 500-year history of Shogi Endgame Problems, with a focus on the roles played by both professionals and amateurs.

はじめに

本稿では、増川宏一及び門脇芳雄らの研究成果をベースとしながら将棋と詰将棋¹の歴史を辿りつつ、その創作文化としての発展過程における在野棋客、すなわちアマチュアの寄与度について、詰将棋作品研究の視点から考察を試みることにする。また、今後の将棋文化の発展に向け、今日のマーケティング研究の視点を加味した上で、若干の提言を行なってみたい。

ただし、囲碁将棋に関する江戸期の文献資料、特に民間棋客についての資料は極めて乏しく、さらには偽書や誇大表記、残存する詰将棋作品についても编者による誤記なども多々あることが知られている。また何よりも筆者自身が、一次資料にあたっての調査研究を進める能力・技能に欠けていることから、以降の論考には多くの仮説や推論が混じるであろうことを予めお詫び申し上げる次第である。

囲碁将棋家による政治的努力

囲碁・将棋は、日本の伝統遊戯として幅広い層に親しまれてきた。さまざまな伝統遊戯が衰退していった中で、この二種が生き残り、隆盛を極めた理由のひとつは、徳川幕府が

碁・将棋の者たちに地位と俸禄を与え、手厚く庇護したからだといわれている。家康²以来、将軍自らが謁見する御城対局では、名人上手たちによる命懸けの真剣勝負が繰り広げられ、棋士たちは大いに凌ぎを削ったとされる。十八世紀初頭には、兵法の参考になるという理由から武士を中心に全国に愛好者が生まれる一方、碁・将棋盤が常設されていた湯屋の二階、髪結床、自身番などでは、江戸の庶民たちが毎日のように勝負に熱中していたという記録もある。

しかし増川(一九九八)によると、囲碁・将棋の者は本来、俸禄一代限りの下級遊芸師に過ぎず、十七世紀前半に世襲制度が固まったのちでも、幕府の御用達町人という位置づけにとどまっていた。その俸禄は低く、将棋三家(大橋家、大橋分家、伊藤家)といえども、拝領地を借家にするなどして、虎口を凌いだことがわかっている³。また、伝統行事とされた御城対局を将軍や老中たちが謁見したといっても大半は一瞥程度で、寛文期(一六七二)以降は当日長考して時間延長をしないよう事前に「内指し」した手順を再現する形をとるなど、その形骸化が進んでいった⁴。さらに、管轄である寺社奉行の交代時に提出していた由緒書は捏造も多く、囲碁将棋家たちは根拠不明の家伝を申し出ては自らの権威を主張し、その度ごとに待遇改善を求めていたとされる。

つまり幕府は、当時の囲碁将棋家が主張したほど彼らを珍重していなかったし、確固とした文治政策の戦略や方針があっても庇護したわけでもなかった。囲碁将棋の存続・発展は、その競技としての深遠さや、家元家の技能研鑽の結果以上に、両家が結託して幕府に政治的な働きかけを繰り返した成果によるものと考えらるべきであろう。本稿ではその働きかけのひとつ、「献上図式」に着目してみたい。

将棋の地位向上と詰将棋の献上

将棋は、古代インドで発祥した「チャントランガ」が、大陸経由・南方経由⁵で伝わった盤上遊戯である。日本国内におけるさまざまなバリエーションを経て、現在の小将棋に定着したのは十四世紀の半ば以降と言われている。一方詰将棋は、小将棋のルールに基づいた敵玉を詰めるパズルであり、詰碁(死活問題)や中将棋の詰め物を参考に考案されたと考えられる。

古くから公家たちに愛されてきた囲碁とともに、将棋が幕府公認の盤上遊戯の座に滑り込んだのは、その基盤をつくった初代名人・大橋宗桂(一五五五～一六三四)の尽力に拠るところが大きい。この宗桂が創始した施策のひとつに「詰将棋作品集の献上」がある。将棋好きであった後陽成天皇に対し、山科言経を通じて献上された「象戯造物」(一六〇三)がその端緒である⁶。以来、将棋家で八段に上った者が、自作詰将棋集を時の将軍に献上する風習が生まれ、九代宗桂「将棋舞玉」(一七八七)まで合計十の作品集が献上された(表1)⁷。

図式献上の目的は、禁中(のちに将軍家)御用達遊戯の座を確立するためのエビデンスづくりにあったが、当時公家間で親しまれていた中将棋に対し、持ち駒使用の面白みを有する小将棋の優位性を示そうとする意図もあったものと思われる⁸。しかしこの献上図式こそが、のちの将棋家及び将棋文化の発展に大きく貢献することになる。そのもたらした効能を、以下三点ほど指摘したい。

第一に、献上図式は将棋家継承の象徴として機能したことである。高度な作品集の作成は前名人の後継者が誕生した証左となり、「技量未熟」という名目による禄高削減を回避す

る策となった。また作品集の納品行事は、徳川家ならび老中・若年寄・寺社奉行に対し、俸禄への返礼を示す数十年に一度の儀式へとつながっていく⁹。

第二に、詰将棋という独自の創作文化の礎を築いた点が挙げられる。十八世紀以降は創作技術が大いに革新され、七世名人・三代伊藤宗看の「将棋無双」(一七三四)、伊藤看寿の「将棋図巧」(一七五五)に至って作品の質は最高峰を極めた。詰将棋創作には在野の民間棋客たち(加えて十代將軍家治¹⁰までも)が参入し、それまでなかった遊戯的創作物が多産されるようになる。

第三には詰将棋の存在が、庶民への将棋普及や技能向上のための教材になったという点だ。江戸期の将棋ブームの中で、詰将棋は和算の類の知的パズルとして親しまれ、算額のように問題を絵馬に描いて寺社に掲げられたケースもある。詰手順を示すために開発された盤面の位置表記や「成」「突」「張」などの将棋用語は、のちに対局の棋譜記録にも使用され、更には独学可能な定跡書の刊行にも一役買うことになる。

将棋は盤上の戦いとはいえ、血生臭い勝負事としての性格を有するゲームである。そして常に賭博と隣合せにあったこと、御城将棋にしても、かつて宮中の庭で行なわれた相撲や闘鶏と同じような興行という位置づけにあったこと、等々を考慮すると、能や俳諧、茶などに匹敵する文化とは程遠い存在と目されていた¹¹。さらに将棋は、遊戯としての伝統・競技者の身分ともども「囲碁より一段下」と位置づけられていたことも追記しておきたい¹²。このような「露骨に勝負が決まる下賤な業」(増川宏一)とみなされていた将棋に、知性や創造性、研究的な色彩を付与し、遊芸文化と呼べる域に近づけることができたのは、そのバリエーションパズルとして派生した詰将棋の功績が大きかったといえる。結果的にはあるが、宗桂の創始した献上図式というシステムこそ、将棋界最初で最高の「妙手」なのであった。

作品としての詰将棋と趣向性

ここで詰将棋とは何かについて、簡単に整理してみよう。

将棋は、相手の玉将を「詰ます」ことを目的とするゲームである。「詰み」とは、王手をかけた段階で、なおかつ玉方が王手を阻止することが出来ない(王手をかけた駒を取れない、王手を遮断できない、玉が逃げられない)状態を指す。詰将棋とは、出題図の局面から詰手順を発見する知的パズルであり、プロアマ問わず、終盤の読みの力を鍛える絶好のトレーニング問題とみなされている。

詰将棋の基本ルールは以下の通りである。

- ・ 出題図は先手(以下、攻方)の手番で、以下後手(以下、玉方)が交互に指す
- ・ 攻方は必ず相手の玉に王手をかけ、連続王手で詰ます
- ・ 玉方は盤上と攻方の持駒以外のすべての駒を合駒として使用できる
- ・ 玉方は最も長く手数がかかるように逃げなければならない¹³
- ・ 手数が同じならば、攻方の持駒を消費させる方に逃げる
- ・ 無駄合いはしないようにする
- ・ 指し将棋と同じルールが適用される(二歩や打歩詰、行き所のない駒の禁止、王手の千日手は攻方失敗)

なお今日においては、「最終詰上りにおいて、攻方の持ち駒が余らないこと」が、作品と

しての絶対条件である。また、変化同手順や飛角香打ちの非限定などに対しては、「キズ」と見なされ、評価が下がる要素とされる¹⁴。

では、どんな問題が詰将棋として「作品」と認められるのであろうか？

玉方が詰む状態を機械的につくれば、それこそ無数の局面を設定することができる。しかし、初心者でもわかるような俗手(一般的な手)で詰んでしまうような局面は「詰む将棋」であり、「詰将棋」にはならない。詰手順の中に、気づきにくい妙手・味わい深い好手…が盛り込まれた場合に、初めて「詰将棋」とみなされるのである。従って実戦(指し将棋)であれば、最も大事にするはずの大駒(飛車や角行)を平然と捨てる手や、成れるはずの駒を成らないことで、禁手である打ち歩詰を打開する手などが詰手順に盛り込まれる。一方、いかにも非効率な着手で裏をかく心理的な妙手や、変化・紛れの複雑性が評価されることもある。いずれにせよ、実戦における駒の損得勘定を越えた着想を求められる頭脳パズルが詰将棋であり、それゆえに「実戦派」の中には敬遠する者さえいる。

例えば図1は、2三金、3一玉、3二金までの3手詰である。これは、将棋のルールを知る人であればたいい詰ますことのできる問題であろう。これがいわゆる「詰む将棋」である。一方、図2を見てみよう。持ち駒の「金金」が「金銀」に代わっただけなので、同じような手順で詰むように見える。図1と同様、初手2三金と打つと、3一玉と逃げられて、今度は持ち駒が銀だけなので詰まない(図3)。よって初手2三銀と打つ。今度は1三玉と逃げられ、持ち駒が金だけなので手に窮したかと思えるが、ここで1二銀成(図4)が妙手である。同玉・同香ともに2三金まで。2四玉と逃げれば、2五金までで詰む。詰将棋作品の大半には、こうした意外性のある捨て駒が混じっている。

よって愛棋家の中にも少なからず、詰将棋は「難しいもの」という認識がある。しかし、単に難しい作品が好感度を生むかというところではない。詰将棋の評価には、実に多様なパラメータがある。広瀬正幸ら(一九九六)は、人工知能研究の過程において詰将棋の評価に関し、計測可能な評価関数の構成要素を次の三点に設定した。

- ・ 内容のよさ(捨て駒の種類や回数、他の妙手、駒取りの回数)
- ・ 完成度の高さ(詰み局面での玉の開放度、初形配置の広さ、初形駒数、初形での駒の種類を考慮した駒数の重み、初形駒数に対する駒種類の比率、駒の使用率)
- ・ 解き難さ(探索局面数、開き王手・両王手、初形の玉の位置)

もちろんこれらは、コンピュータによる自動作成を前提とした評価尺度であって、詰将棋マニアからの反論は必至ともいえる整理であろう。詰将棋の名手・塚田正夫九段は「詰将棋は一手良い手があればいい」「易しくていい詰将棋」といった評価を下したことで知られている。また、詰将棋作家の川崎弘(一九八六)は、手の「不利感」が心理的難度を高めるという観点からの創作と理論的追究に努めた。さらに、最終手妙手の味わいが、全ての評価につながるケースもある。要するに芸術作品と同様、詰将棋に対する評価は一定の評価関数では割り切れない、極めて主観的な面がある。

ただし今日、詰将棋の専門誌で作品に要求されるのは「テーマ性」「明確な狙い」「メッセージ性」などであるが、それらを成立させる要素として「趣向」を挙げることができる。趣向作については明快な定義があるわけではないが、森田銀杏(一九八〇)・三木宗太(一九八七)、加藤徹(二〇〇一)らの整理に基づき、本稿では「手順の趣向(構想型)」「軌跡の趣向」「駒配置と形の趣向(曲詰、条件詰)」などを含めた広い範疇を対象とすることとする。趣向

作の発現例を、表2において分類してみた¹⁵。

そしてこうした趣向性が意識され、開発されていったのは五代大橋宗桂(一六三六～一七一三)から二代伊藤宗印(一六五五?～一七二三)の時代であった。特にここで注目したいのが宗印である。

二代伊藤宗印による詰将棋の革新

初代宗桂の時代には、玉方隅の桂香や「3三成桂」といった配置など、さながら実戦の最終形であることを示唆する作品が多い¹⁶。ちなみにこうした「実戦型」詰将棋は、プロ棋士がスポーツ紙などに掲載する頭の体操的な問題として、現在でもひとつの奔流を成している。恐らく当初の献上図式は、名人上手が勝利した場面の業績集であり、自らの技芸の高さを示すプロモーションツールという意味合いが強かったものと思われる。いうなれば、サッカーのエースストライカーが自分のゴールシーンを集めた映像を編集し、それをスポンサーに献上したようなものである¹⁷。

ところが伊藤宗印の「将棋勇略」以降になると、献上図式の様相がかなり変わってくる。実戦では到底現れることのない配置や持駒、新たな手筋が織り込まれ、創作物としての性格が際立ってくるのである。これは先達の業績を凌ぐよう、論理的な追究を通じて手順の精度・作品の難度を上げることに邁進した結果の産物といえるが、単にそれだけではなかった。配置や手順に遊戯的要素を採り入れ、趣向作品として表現の幅を広げたのである。宗印が、近代詰将棋の祖と呼ばれる所以である。¹⁸

宗印がそれまでの歴代名人たちと異なるのは、①プロダクション方式による集団創作、②逆算技術の導入と確立、③民間棋客の自由なアイデアの導入、といったアプローチ法にあると考えられる。これらについて、少し考察を試みたい。

まずは、①プロダクション方式による集団創作という点である。

宗印作「将棋勇略」(一七〇〇)では、それ以前の献上図式とは大きく異なるタイプの作品群に溢れている。それらは、前半部の豪快な連続捨て駒パートと、収束部の綿密な玉追いパートの組み合わせによって構成される作品であり、筆者の試算では、全百局中四十三作がそれに該当する。前半は盤の中段部、収束は四隅と、異なる場所で手順が展開されることに加え、両者の間において作風の一貫性は乏しく、むしろ対照的である。これらは、ふたつの作品を組み合わせるか、あるいは前半と収束とを別の過程で(別の人物によって)創作したかのようにも映る。また、一八四八年に開板された「将棋精妙」百局は宗印作とされているが、この「勇略」とはまるで作風が異なっている。

恐らく宗印は、創作にあたって「構想を練って手順を考案する者」「変化手順や余詰め¹⁹を検討する者」「収束手順をまとめる者」といったような分業を試みたのではないか。とすればこれは、十七世紀オランダのレンブラント工房や、現代の漫画家プロダクションと同様の創作システムである。この中に、宗印の代作者であったといわれる添田宗太夫が、スタッフの一人として混じっていた可能性は高い。²⁰

なお、宗印の隠居によって図式献上を迫られることになった大橋分家の六世名人・宗与は、とり急ぎ「養真図式」(一七一六)をまとめあげるが、不完全作や先人の修正レベルの作品が多く、「門弟たちの代作をかき集めて百番を整えたのであろう」(内藤国雄)と、今日では酷評の対象ともなっている²¹。名人候補者の八段とはいえ、百作を一人の手で創り上げ

るのは至難の業であり、新着想の導入や余詰め検討を含めて門弟たちの協力が必要だった。それをある程度システムとして採り入れたのが宗印であり、その流れは嫡男の宗看・看寿にも受け継がれていったものと考えられる。

次に、②逆算技術の導入と確立について指摘したい。

逆算とは、最終形(あるいは特定局面)から発想して、手順を前に前にと伸ばしていく創作法であり、これは初代宗桂らが経験的に採用していた正算法(特定局面から詰め手順を探していく方法)とは逆のアプローチとなる。

逆算については先代名人・五代宗桂にもその萌芽が見えるが、創作技法として本格的に導入したのは宗印である。「勇略」では、先に指摘した四十三局の後半部分が全て逆算作であり、これら以外にも何作かの逆算作品が存在している。

作者に相応の棋力がないと正算は難しいとされるが、一方で逆算ができないと、趣向作である煙詰や曲詰は創作できない。さらに逆算のメリットは、最終3手の中に捨駒が入るなど、解後感の良さが際立つ点にある。これにより、作品の評価が高まると同時に、解答者が「この手順で正解だろう」と自らの読みに確信を持てるというメリットもある。当時の図式集は解答がついていない書物もあり、たとえ詰ませたとしても、読者はその詰手順に確信が持てないことも多かったはずである。しかし、「最終3手の捨駒」や「最後が文字や図形になる」ことは、その手順が正解であることを暗示しているようなもので、解答者に対する明確なメッセージになりうる。

あくまで頭の中で作成した「つくりもの」にはなるが、それだけに趣向作などユニークな作品を生み出す可能性を秘めているのがこの逆算法なのである。ちなみに人工知能研究の広瀬ら(一九九六)は、逆算法でコンピュータプログラムに詰将棋を創作させた結果、「創作方法が明快」「開放度のいい作品の創作」「曲詰めの創作が可能」といった逆算のメリットを指摘している²²。宗印は逆算技術の導入、あるいは逆算技能を持ったスタッフの起用によって、大きく創作の可能性を広げたのである。

そして、③民間棋客の自由なアイデアの導入という側面である。

宗印から宗看、看寿と同時代、すなわち元禄から宝暦期までに、民間発による詰将棋作品集が十一冊も刊行されている(表 3)²³。中でも伊野辺看斎は「飛先飛歩」「銀鋸」「四銀詰」などのテーマ性を持った現代的な作品を残しているし、添田宗太夫は多彩なあぶり出し曲詰を創作した。この二人はかなりの高段者であり、将棋家との関係も深かったと目されている。また、「近来象戯記大全」(青木善兵衛・編/一六九五)の巻末に収められた「四図之作物」「一桂之作物」「逃れ図式」、「作物象戯大矢数」(无住僊良・編/一六九七)の番外に収納された三百九十一手詰の長編作、「象戯綱目」(赤懸敦庵・編/一七〇七)所収の小原大介作「飛角図式」、「酔象(中将棋の駒)のある詰物」²⁴など、この時代には自由で柔軟な着想によるアマチュア作品が発掘・創作され、出版物として市井に流通していった。寛永年間(一六二四～四五)に活躍した民間棋士・別所素庵の作品にスポットライトが当てられたり、无住僊良や宥鏡らの手によって全国の無名作家のアンソロジーが編纂されたりしたのもこの時期である。

政治的安定と町人文化の台頭、さらに整版印刷のもたらした出版ブームの影響で、素人の時代とも呼べる状況が訪れたとあってよい。素庵の例も含めて、以前より民間作品の存在は知られていたものと思われるが、十八世紀前半の情報革命のもとで一気にそれらが顕

在化したのであろう。

こうした状況の中で宗印は、宗桂以来の伝統的作風に捉われることなく、自由奔放な民間の発想を前向きに採り入れ、作品世界の可能性を広げようとした。「勇略」においても「銀歩趣向」(35番)、「双方不成」(76番)、「左右対称の曲詰」(91番)や、「精妙」における「竜追廻し」(96番)、「逃れ図式」(99番、100番)など、遊戯的作品を随所に織り交ぜている。また、全作品を中段玉に設定した「勇略」、全作品に不成の手筋を盛り込んだ「精妙」と、作品集にテーマ性を持たせたのも宗印による実験のひとつであった。

このように宗印が創作に努めた理詰めの難解作と、遊び心溢れる趣向作とは、今日の詰将棋専門誌において作品の主流を占めている。なお、初代宗桂以来の伝統的な実戦形や、曲詰を中心とした趣向作の流れ、そして妙防の手筋を軸とした大道棋系作品も含めた詰将棋の発展史における宗印の立ち位置を整理すると、表4のようになろう。

宗看・看寿に対する同時代人の影響

門脇(一九七五)は、「無双」「図巧」を「収める作品百番は、いずれも奇趣妙想を含む傑作で、古今未曾有の高い内容を持っている。詰将棋といっても、これくらいになると「芸術」であり、文化的創造である」と評し、「日本人の頭脳の優秀さを示す誇るべき文化遺産」とまで言い切っている。ちなみに今日でも、奨励会時代に「無双」「図巧」を自力で詰ませることのできた者だけがプロ棋士になれる、といった伝説が生きているほど、両図式は将棋界にとって最高の至宝という位置づけにある。

しかし、両者とも百作のうちにはいくつかの不完全作(余詰、不詰等)や出来不出来もあり、さらに全てが同一作風や同水準の技術で創作されているとも言い切れない。また、難解で知られる「無双」の中にも流麗華美な「図巧」的作品もみられるし(32番など)、その逆の例もある。²⁵ 詰将棋作家の上田吉一(二〇一二)は、名作と評される「無双」30番の馬鋸作品は逆算で創作されており、宗看自身ではなく代作者の手によるものではないか、と指摘している。「無双」のみならず「図巧」においてはさらに多数の作品が逆算で創られていて、あの有名な煙詰(「図巧」99番)にしても、看寿本人ではなく、逆算の名手が手掛けているのではないか、との疑念を抱く²⁶。

恐らく「無双」「図巧」のいずれも、宗看・看寿が孤独な作業の中で創り上げたものではなかろう。伊藤家そのものが、兄弟・門弟らによる「詰将棋コミュニティ」として運営されており、父・宗印の時代に確立したプロダクション方式によって生まれた合作・共作型の作品群であると考えたほうが自然である。

宗印には、民間棋客の自由な発想・これまでになかった趣向を自らの作品に採り入れる進取の精神があったこと指摘した。その後継者である宗看・看寿にしても、当時台頭著しかった在野の作家たちの作品や発想に刺激を受け、それらを自分たちの創作に採り入れた可能性はあるはずだ。宗看・看寿の時代には民間の作品も数多く流通していたし、和算の大家であり、趣向の宝庫「将棋妙案」の作者でもある久留島喜内(義太)²⁷は、彼らと同世代人である。

実際、「無双」「図巧」においても、さまざまな趣向作が登場している。むろん彼ら独自の趣向作も多いが、ここではあえて、両作品集において民間の詰将棋作家が創案したとされる趣向と同様のテーマを扱った作品を列挙したい。

- 不利先打(飛先飛歩、飛先飛香など。同じ機能を持つ二種以上の持駒で、先に強い駒から使う方が正解となる手順)
 - ◇ 伊野辺看斎「象戯手段草」(一七二四)2番、久留島喜内「橘仙貼壁」(宝暦年間)67番→「無双」15番、「図巧」78番
- 銀鋸(銀がジグザクに動いて玉を追う趣向)
 - ◇ 伊野辺看斎「象戯手段草」41番→「図巧」57番
- 馬鋸(馬がジグザクに動いて玉を追う趣向)
 - ◇ 无住僊良「象戯大矢数」(一六九七)巻頭番外作→「無双」30番
- 長手数
 - ◇ 无住僊良「象戯大矢数」巻頭番外作三百九十一手詰²⁸→「図巧」100番六百十一手詰
- 遠打(飛角をわざわざ遠くの限定された地点から打つ手筋)
 - ◇ 添田宗太夫「象戯洗濯作物集」(一七〇六)17番²⁹→「無双」10番、「図巧」62,66番
- 裸王(盤面に玉以外、何も存在しない)
 - ◇ 小原大介「象戯綱目」(一七〇七)6番(途中裸王)→「図巧」98番(初形裸王)
- 煙詰(初形三十九枚の駒が消えてなくなり、最後は盤面三枚になる)
 - ◇ 久留島喜内「将棋妙案」(宝暦年間)96~99番³⁰→「無双」14番、「図巧」99番
- あぶり出し「引き違い」(詰上りの盤面に大きな「×」の字が現れる)
 - ◇ 久留島喜内「将棋妙案」90番→「図巧」94番(摺詰)
- 四桂追戻詰(四枚の桂馬が次々に飛んで、玉を追い詰める)
 - ◇ 久留島喜内「将棋妙案」65番→「無双」32,42番、「図巧」64番

むろんこれらをもって、模倣や剽窃といった評価をするつもりはない。アイデアは同一でも、完成度からすると「無双」「図巧」の側に軍配が上がるものばかりである。偶然の一致という見方も可能であるが、詰将棋創作の最前線にいる伊藤家兄弟が、在野の作品の存在を知らなかったというのも不自然な話である。これらは民間作品へのオマージュであるとともに、同じ土俵で創作したときの力量の違いを見せつけた「横綱相撲」ではなかったか、と筆者は解釈する。

さて、遊戯的作品の典型として挙げられるのが「あぶり出し」曲詰である。あぶり出しとは、詰上りの駒配置が文字や図形になるという作品で、例えば「大」「小」「卍」「木」「井」「一」「二」「六」の字、「井筒」「徳利」「羽子板」「将棋駒」「日の丸」の形や盤面全体を使った「×」「□」「ひし形」「市松模様」、さらには問題図と詰上りのいずれもひとつの形になる立体曲詰(添田宗太夫作³¹)などが知られている。図5、図6は江戸期を代表する曲詰の詰め上り図である。曲詰は、手順の質が落ちることもあるが、視覚的なインパクトが強く、遊び心に溢れる当時の江戸庶民に受けぬはずはなかった。

ただ、これらを戯作ないし邪道とみなしたのか、曲詰は献上図式において積極的に採り入れられることはなかった。その一方で添田宗太夫、久留島喜内、少し遅れて桑原君仲といった民間作家たちが、数多くの曲詰を手掛けることになる。特に桑原は「将棋玉図」「将

棋極妙」二百図を創作し、当時の庶民が喜ぶ知的エンタテインメントを次々と産出していった。ちなみに十代将軍・家治も「将棋攻略」の5番「逆七の字」や65番「斜形市松」など、優れた曲詰作を残している。

こうして十八世紀後半に向けて詰将棋は、時の将軍が自らの趣味と言って憚らぬ魅力的な創作文化へと発展した。一代限りの遊芸であったはずの小将棋は、二百年の時を経て文化と呼べる地位に到達したわけだが、その支柱には詰将棋の存在があり、そしてその詰将棋を創作物の域に高めるきっかけをつくったのは、在野の棋客³²たちが発揮した風流な知性や遊び心なのであった。

詰将棋の衰退と復活

しかしそののち、桑原君仲とは折が悪かったといわれる九世名人・六代大橋宗英(一七五六～一八〇九)は「指し将棋重視・詰将棋軽視」の方向に傾き、ついに献上図式そのものを廃止してしまう。その影響もあってか、君仲以降は三国城作や渡瀬莊次郎といった民間棋客による初心者向けの軽快作アンソロジーなどが現れるものの、十九世紀後半から詰将棋は概して不作となり、衰退期を迎えることになった。

明治以降、新聞・雑誌メディアの台頭とともに、詰将棋は庶民の間に姿を見せ始める。詰将棋を紙面に初めて出題したのは京都で発刊されていた「有喜世新聞」で、一八八一(明治十四)年のことである。以後、「郵便報知」「萬新報」「時事新報」などが、当時の専門棋士創作による啓蒙作を掲載していく。大正時代には、「サンデー毎日」や「週刊朝日」といった雑誌が、坂田三吉など人気棋士の詰将棋掲載を開始している。このタイプの詰将棋は、初心者向け実戦型の短手数作が中心であり、現在のマスメディアでも継続されている。

一九〇八(明治四一)年に「将棋新報」、その3年後に「将棋雑誌」が創刊、そして一九二三(大正十二)年にアマチュアの将棋雑誌「将棋月報」³³が発刊されると、そこを舞台に活躍した酒井桂史らにより、詰将棋は本格的な復活を遂げる。酒井や今田政一といった作家が趣向作を近代的に蘇らせる一方、丸山正為や橋二叟、渡邊進らが昭和初期に曲詰を発表し、世間の好評を博した³⁴。

そして一九四四(昭和十九)年の「将棋月報」廃刊後、詰将棋作家たちは「詰将棋パラダイス」誌に集結する。「詰パラ」は、鶴田諸兄が主幹となって一九五〇(昭和二十五)年に創刊した詰将棋専門誌であり、幾度かの休刊や経営危機を乗り越え、二〇一四年(平成二十六)七月には通算七百号刊行を果たした。現在では、谷川浩司九段など何人かの専門棋士が一作家として投稿してはいるものの、基本的にはアマチュアの手による作品創作・編集・解説・解答によって運営されている。

そのほか「近代将棋」「将棋ジャーナル」「詰棋界」「風ぐるま」「黒潮」などは、既に廃刊された民間刊行の棋誌(同人誌含む)であるが、これらにもアマチュアの作品が数多く掲載された。こうした雑誌には、大正末期に忽然と街頭に姿を現した大道詰将棋³⁵の研究や、そこからヒントを得て創られた作品が多く掲載されたのも特徴である。

一九六二(昭和三十七)年には、鶴田諸兄が全日本詰将棋連盟を結成、同年より詰将棋全国大会の開催を行なっている。同団体で選出する「看寿賞」は、詰将棋最高の荣誉とされる。また、「創棋会」「詰工房」といった詰将棋作家のローカルな交流会も地道に行なわれている。二〇〇四(平成十六)年からは、詰将棋の解答の正確さと速さを競う大会「詰将棋解

答選手権」(朝日新聞社協賛)も開催されるようになり、社会的な注目も高まってきた。なお現代の趣向作は、チェス・プロブレムの手筋の導入などにより、さらなる高度な発展を遂げている。

今日では、「柿木将棋」などのソフトウェアが創作・検討のツールとして利用されているほか、ウェブサイトやスマートフォンアプリでも詰将棋が楽しめるようになった。加藤徹氏のブログ「詰将棋おもちゃ箱」は二〇〇一(平成十三)年開設以来、十五年間で一九〇万アクセスを記録する最大の詰将棋ポータルである。一方「スマホ詰将棋パラダイス」(空気ラボ)では、千名を超える作家たちが七千題以上を投稿、アプリ上で同一作検索・詰手順検索ができるようにもなるなど、詰将棋普及への最有力サイトになってきている。

アマチュアの知とこれからの将棋文化

これらの昭和以降の動きは、基本的にアマチュアの詰将棋愛好家によって自主的に推進されてきたものであり、現代の家元たる日本将棋連盟の関与はむしろ希薄である。「六代宗英の呪い」はいまだに続いているのか、「将棋年鑑」に詰将棋界の記録が採り上げられることはないし、日本将棋連盟公式ホームページには詰将棋の解説、詰将棋関連サイトへのリンクが存在しない³⁶。

プロ棋士団体である日本将棋連盟は、「将棋の普及発展と技術向上を図り、我が国の文化の向上、伝承に資するとともに、将棋を通じて諸外国との交流親善を図り、もって伝統文化の向上発展に寄与すること」を目的として運営される公益社団法人である。ただし「伝統文化」を発展させてきたのは将棋家のみではなく、在野のアマチュア棋客たちの貢献も大いなるものがあつたこと、そして将棋の「伝統文化」とは、現代ルールの小将棋をプレイすることだけを意味するのではなく、今ではバリエーションとみなされる別形態の将棋、そして「同じ盤上にもうひとつの知的芸術を開花させた」(山本亨介)詰将棋もまたその中に含まれるということ、ここで改めて指摘したい。

同時に「名人を頂点とするプロ棋士たちの対局」が将棋文化の中心にあり、アマチュアは「指導」「普及」の対象であるという考え方を改めることで、今後の可能性は広がるものと思われる。

今日のマンガ・アニメの隆盛については、コミックマーケット(コミケ)に集合する同人作家たちの存在を抜きにしては語れない。³⁷ボードゲームやスマートフォンアプリの開発にも、ほぼ同じような現象が見られる。また関与性の高いジャンルの商品開発においても、リードユーザー・コミュニティから生まれたイノベーションが企業発のアイデアを凌ぐというのが現代マーケティングの常識となりつつある。

将棋も同様で、「熱いアマチュア」たちこそが文化活性化へのキーマンであり、彼らこそが純粋な意味でのプレイヤーである、という視点が重要であろう。「家元」の役割とは、自ら模範を示すと同時に、アクティブなアマチュアプレイヤーに自由な演技(競技・創作を問わず)をしてもらう場を用意し、それを周辺のファンが観て、拍手・応援できる仕組みを整えることにある。経験価値マーケティングの文脈ではこれを「ステージング」と呼ぶが、このステージこそが、プロ(企業)とアマ(消費者)との相互作用による文化創造への基盤となるものと考えられる。

(やまかわ さとる / 東京富士大学経営学部教授)

参考文献

- ・ 磯田征一、篠原昇、福田稔(二〇一一～一六)「詰将棋の散歩道」～月刊「詰将棋パラダイス」所収
- ・ 加藤 徹(二〇〇一)「趣向詰の分類」詰研会報三百号記念詰研大会発表資料
- ・ 川崎弘(一九八六)「北斗」将棋天国社
- ・ 門脇芳雄(一九七五)「詰むや詰まざるや」平凡社
- ・ 門脇芳雄(一九七八)「続詰むや詰まざるや」平凡社
- ・ 北村憲一(二〇一六)「持駒のある風景」第263回 ～月刊「詰将棋パラダイス」所収
- ・ 全日本詰将棋連盟編(二〇〇二)「古図式総覧」
- ・ 全日本詰将棋連盟編(二〇一一)「古今詰将棋作家名鑑四百人一局集」
- ・ 高尾善希(二〇一三)「近世囲碁家元本因坊家に関する基礎的諸問題」～「遊戯史研究」(遊戯史学会)二十五号所収
- ・ 田中至(一九八三)「詰将棋考 曲詰創作と楽しみ方」弘文出版
- ・ 詰将棋研究会 編 (一九八〇)「古今趣向詰将棋名作選」詰将棋パラダイス
- ・ DNP創発マーケティング研究会、井関利明、山川悟(2008)「創発するマーケティング」日経BPコンサルティング
- ・ 内藤国雄(一九七九)「日本将棋大系 別巻3 図式集」筑摩書房
- ・ 日本将棋連盟刊(二〇一五)「平成二七年版 将棋年鑑」マイナビ出版
- ・ 広瀬正幸・伊藤琢己・松原仁(一九九六)「コンピュータによる逆算法を用いた詰め将棋作成の試み」～「情報処理学会研究報告 知能と複雑系」(情報処理学会)所収
- ・ 二上 達也(一九七八)「日本将棋大系 別巻3 図式集」筑摩書房
- ・ 増川 宏一(一九七七)「将棋 ものと人間の文化史 23」 法政大学出版局
- ・ 増川 宏一(一九九五)「碁打ち・将棋指しの誕生」平凡社
- ・ 増川 宏一(一九九八)「碁打ち・将棋指しの江戸」平凡社
- ・ 増川 宏一(二〇〇〇)「将棋の駒はなぜ40枚か」集英社
- ・ 増川 宏一(二〇〇五)「将軍家「将棋指南役」」洋泉社
- ・ 増川 宏一(二〇一二)「日本遊戯史」平凡社
- ・ 増川 宏一(二〇一三)「将棋の歴史」平凡社
- ・ 増川 宏一(二〇一四)「日本遊戯思想史」平凡社
- ・ 三木宗太(一九八七)「江戸詰将棋考」将棋天国社
- ・ 森 鶏二(一九七九)「日本将棋大系 別巻1 図式集」筑摩書房
- ・ 山本亨介(一九七二)「将棋庶民史」朝日新聞社
- ・ 若島正(一九八八)「盤上のパラダイス 詰将棋マニアのおかしな世界」三一書房
- ・ 若島正他(二〇一二)「上田吉一ロングインタビュー」～「この詰将棋がすごい!」日本チェス・プロブレム協会
- ・ 和田充夫(一九九九)「関係性マーケティングと演劇消費—熱烈ファンの創造と維持の構図」ダイヤモンド社

参考 WEB サイト

- ・ 「公益社団法人 日本将棋連盟」 <http://www.shogi.or.jp/2016.4.30> アクセス
- ・ 「スマホ詰将棋パラダイス」(空気ラボ)
<http://www.katsuraba.com/tsp/webs/2016.4.30> アクセス
- ・ 「詰将棋おもちゃ箱」(TETSU)
<http://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/> 2016.4.30 アクセス

※執筆に当たっては、遊戯史学会の増川宏一氏、詰将棋作家の利波偉氏より、数多くの重要なご示唆を頂戴した。この場を借りて感謝を申し上げる次第である。

¹新聞等での表記ルールは「詰め将棋」だが、本稿では詰将棋界で伝統的に使用されてきた表記(他の用語も含めて)となる点をお許し頂きたい。

²増川(一九九五)によると、家康自身が囲碁将棋を愛好していただけでなく、文禄年間から慶長年間の長期にわたり、上洛の際には大規模な碁・将棋会を開催、秀吉家臣・僧侶・公家・商人・医師・文化人たちへの諜報活動を繰り返した。茶人や連歌師たちが、政治利用されたのと同じである。囲碁将棋の者たちは、その際の接待に対して俸禄を与えられたと目されている。

³増川(二〇一三)によると、家康が宗桂に与えた俸禄は五十石であり、これは現代だと百～百五十万円程度にあたる。御用達町人はことのほか交際費などの出費が多く、生活費を捻出する必要があったとされる。

⁴高尾(二〇一三)はこの説に対して、神聖な儀式であったからこそむしろ内打ちを行なったとして、増川とは異なった見解を示している。しかし、後世に観戦者が指導を受ける「お好み」が優先された経緯なども考慮すれば、御城対局は「所作」として残存していったとみなすべきと思われる。

⁵増川説(一九七七)による。

⁶福田(二〇一三)は、宗桂が徳川の権勢が明確となった元和二(一六一六)年に「象戯馬法并作物」八十番を家忠に献上したと指摘するが、宗桂の菩提寺への寄進物の内容、当時における印刷物成立の困難さ、意図的に刊行年を古くしていた慣例などから、「馬法」は後世の出版であるとする増川宏一の説に基づき、ここでは献上図式から除外している。

⁷三代大橋宗桂の「将棋衆鈔」は、初代伊藤宗看が名人を襲位したため献上されなかった。また、献上した八段の中でも伊藤看寿と八代大橋宗桂の2人は名人に襲位していない。

⁸宗桂は小(少)将棋の名手として知られていた。

⁹詰将棋作家で詰将棋史研究家の利波偉氏は、これを「将棋家による送り付け商法」と呼ぶ。詰将棋集は、命じられてもいないのに一方的に寄贈する営業用販促ツールであった。そのため、献上を願い出たから納品を果たすまでに多くの労力と時間を要した。

¹⁰旦那芸とも言われるが、七段の腕前を持っていたとされ、詰将棋作品集「象基攻格」を遺している。但し家治の創作に対しては、九代宗桂らによる支援が行われていたというのが定説である。

¹¹しかしながら幕末期に囲碁将棋家は、さまざまなロビー活動の末に、無官の医師並みの地位までに登り詰めた。ただしそれは、江戸幕府崩壊直前のことであった。

¹²当初、碁将棋所は一本化されており、囲碁家の本因坊算砂がその司であったが、宗桂の手によって将棋家が独立した。だがその宗桂は、京の町人出身であり、碁家と比べて身分が低かったことから、将棋は囲碁よりも一段下と位置づけられてきた。あくまで「囲碁将棋」であって、「将棋囲碁」という順序で呼ばれることがないのは、その名残りといえる。

¹³これは今日のルールであり、江戸期の創作物においては、長手順よりも妙手を含む手順を正解とみなす「妙手説」を採っていた。

¹⁴但し大道詰将棋については、持ち駒が余る詰上りを許容されている。なお、詰将棋のルールについては長年の論争があり、現代の詰将棋作家の間でも見解の違いがあり、細かいルールにおいてはこれ以上の言及を避ける。

¹⁵今日においては趣向作であれば必ず高い評価が得られるとは限らない。曲詰、条件詰は単なる付加価値のレベルとみなされるし、構想作についても先行作品との差分や独自性の工夫が問われるようになりつつある。「煙詰」というだけでは、専門誌「詰将棋パラダイス」に入選すらできないのが現状である。さらにいくつかの条件詰は、コンピュータによる全可能性検索が可能である。

¹⁶北村憲一(二〇一六)は、献上図式で盤上に初形桂香が配置される(実戦型のバロメータとされる)作品数の推移を比較した。これによると、「力草」(慶長版)の四八%を筆頭に後世に行くほどその比率は低

下し、初代宗看十九%、二代宗印0%となっている。宗桂作は実戦型ばかりのようだが、実は「象戯造物」45番の竜追廻しはのちの長編趣向詰の礎となっているし、「力草」90番の中合手筋は、のちの大道詰将棋のルーツともいえる。

¹⁷ 古典詰将棋の研究者・三木宗太(一九八七)は、宗桂の試みをエンタテインメント性溢れる「好プレイ集」のようなものと指摘している。

¹⁸ なぜ宗印がこれほどまでに詰将棋創作に力を入れたかだが、その根底には初代宗看の実子・五代大橋宗桂(宗印は養子)へのライバル意識があったと語られることも多い。言い方を変えると、大橋本家に比べて家格が下である伊藤家への評価獲得のために奮闘した結果ということになるろう。

¹⁹ 正解以外の詰ませ方があること。詰将棋では、複数の詰ませ方がある問題は不完全作とされている

²⁰ 添田は伊藤家の高弟であり、門脇芳雄も「宗印の献上図式を代作した」人物と推定している。

²¹ とはいえ、彼にはオリジナリティの高い作も多く、「四桂詰」「無仕掛」「双方大駒不成」「竜飛一往復追い」などが知られている。

²² デメリットとして「詰手順を伸ばすことは難しい」「変化や紛れの少ない(絶対手の多い)手順の詰将棋が得意やすい」なども指摘されている。ただしこれらは、あくまでコンピュータソフトに作成させたときの話であり、一般論としては語りきれないが、筆者の経験からも「後半一本道」は確かに得意という印象はある。

²³ 整版印刷技術の進化により、廉価本の製造が可能になったこともその背景にある。一六七〇年の書籍点数は三八六六部だったのに対し、一六九二年にはその倍近くの七二〇〇部余りにまで増加している。但し当時の出版は幕府の許認可制で、本屋仲間への強いコネクションも必要であったため、一介の棋客の自主出版などはありえない話であった。将棋好きの有力武士や裕福な商人等のバックアップがあって成立したはずの書籍である。また、元禄時代に出された重版・類版禁止令などにより、版元が過去の詰将棋集の重版ではなく、新規作品を求めた傾向もあったのかも知れない。

²⁴ これらは、一般的な将棋のルールから逸脱した世界での詰将棋を構想する「フェアリー詰将棋」の元祖ともいえる。

²⁵ 十歳の頃に古本屋の店頭で「図巧」1番を見て感動し、プロ棋士の世界を目指した内藤国雄九段は、「兄の宗看を難解の極致とすれば、看寿の作品は華麗にして豊かな詩情をただよわせる」とし、個人の作風の違いを指摘する。

²⁶ 「上田吉一ロングインタビュー」～「この詰将棋がすごい!」(二〇一二)における指摘。

²⁷ 久留島喜内の「妙案」は、彼の死後に編纂されたため、作品が生前どれだけ人目に触れたかは定かではない。門脇(一九七八)は自身の詰将棋観から「久留島→看寿の影響は考えられない」としている。但し安井算哲以来、算術と囲碁将棋との関わりは意識されてきただろうし、喜内は和算家として著名であったことも考慮すると、当時の棋界で名の知れた存在であったものとは考えられる。

²⁸ 歴史的長手数と位置づけられるが、詰め上がりに駒が余る不完全作。しかし十八手めの歩合を「無駄合」とみなせば八十五手詰の完全作となる。従って三百九十一手は作意ではないとする見方もある。

²⁹ 伊藤宗印「勇略」27番と同一作。本作などの存在により、添田=宗印のゴーストライター説が生まれている。

³⁰ 久留島喜内及び伊藤宗看は完全な煙詰を成功させていない。

³¹ 添田はあぶり出し百一番を収めた「象戯秘曲集」を遺しており、「形を楽しむパズル型の詰将棋という新ジャンルを開拓した」(福田稔)と評されている。

³² 筆者は殊更に、こうした在野の棋士たちを美化するつもりはない。家元家から再三にわたり、高段者の門弟たちへの賭け将棋禁止の通達が残されていることから、彼らの多くは賭け将棋で生計を立てていた、いわば博徒と隣り合わせの存在でもあったともいえる。

³³ 塚田正夫(名誉十段)は若かりし頃に「将棋月報」にも参加し、のちに塚田流という実戦派短編の作風を作り上げる。

³⁴ とはいえ、戦時中の国民意識高揚に使用された例もある。

³⁵ かつて道端や縁日などで出題されていた詰将棋で、簡単に詰むようにみえる初形から、玉方の意表の受けで不詰に導く問題が多い。正解すると賞品がもらえる一方、失敗すると客が罰金を払う仕組みであった。現在では作品としての発展は試みられているものの、商売としての継承者はいないと目されている。

³⁶ ただし日本将棋連盟は、二〇一〇年に普及や文化振興に貢献したとして、「詰将棋パラダイス」誌に大山康晴賞を授賞している。

³⁷ かつてコミケは二次創作、すなわち著作権侵害作品が横行する場とも目され、作り手サイドは冷淡に距離を置く姿勢を示していたが、今日においてはむしろ、二次創作やパロディ作品が原作の新たな可能性や新規ファンを切り開くとして、黙認ないし支援する方向に傾きつつある。またコミケは、出版社にとっては有望な新人作家発掘の場であるとともに、プロの作家たちも出展し、商業誌では描けないよ

表 1 献上図式一覧

書名(俗称)	刊行年(西暦)		著者	収録	献上先	備考
象戯造物	慶長 7 年	1603	初代大橋宗桂	50	後陽成天皇	別名「将棋馬法」
将棋智実	寛永 13 年	1636	二代大橋宗古	100	三代家光	別名「将棋経鈔」 「象戯手引草」
将棋衆鈔	正保 3 年	1646	三代大橋宗桂	100	献上せず	別名「将棋指南 筈」「象戯曲尺集」
将棋駒競	慶安 2 年	1649	初代伊藤宗看	100	三代家光	別名「将棋智恵 競」
将棋手鑑	寛文 9 年	1669	五代大橋宗桂	100	四代家綱	別名「象戯筈」
将棋勇略	元禄 13 年	1700	二代伊藤宗印	100	五代綱吉	
将棋養真図式	享保元年	1716	三代大橋宗与	100	八代吉宗	別名「象戯筈」
将棋無双	享保 19 年	1734	三代伊藤宗看	100	八代吉宗	「詰むや詰まざる や」と呼ばれる
将棋図巧	宝暦 5 年	1755	伊藤看寿	100	九代家重	「神局」と評され た最高傑作
将棋大綱	明和 2 年	1766	八代大橋宗桂	100	十代家治	
将棋舞玉	天明 6 年	1786	九代大橋宗桂	100	十代家治	最後の献上図式

※伊藤看寿と八代大橋宗桂の 2 人は名人に襲位していない

※三代大橋宗桂の「将棋衆鈔」は、初代伊藤宗看が名人を襲位したため献上されなかった

表2 趣向詰将棋の分類

※「古今趣向詰将棋名作選」(1980)における森田銀杏「趣向詰将棋の分類」、三木宗太「趣向詰将棋のルーツ」(1987)、及び加藤徹(2001)「趣向詰の分類」を参考に、筆者追記。

手順の趣向 (構想型)	軌跡の趣向	駒配置と形の趣向													
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	初形や詰上りに文字や形が見れる趣向 (曲詰)		駒勢力・置き駒・持駒・使用駒種類や数の条件に関する趣向 (条件詰)											
特殊な詰手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	あぶり出し曲詰	初形曲詰	立体曲詰	駒勢力趣向	置き駒趣向	持駒趣向	向駒種類趣向	駒数趣向	駒配置趣向	力趣向	詰上り勢趣向	詰上り駒趣向	詰上り配置趣向	煙詰(無持駒の全駒図式で詰上り3枚)
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	文字型、図形型、対称型、寓意図式			裸玉、無防備図式、無仕掛図式、均衡図式、半駒図式	駒限定	一色図式、飛角図式、簡素図式、置駒限定	無持駒、一色持駒、二種持駒、七色持駒、持駒限定	大駒図式、小駒図式、歩なし図式、貧乏図式、二色図式、七色図式、兼図式、豆腐図式、対子図式、覆り詰	全駒図式、最小駒数図式	指始め図式、桂香図式、囲い図式、居玉図式、都玉図式	無防備詰、清涼図式、半駒詰	色詰	一色詰、攻め方一色詰、金銀詰、七色詰	玉座詰、都詰、雪隠詰、還元玉
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	周辺巡り、大回転、エレベータ詰、スイッチバック、回文詰													
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	中合、移動合、連合、捨合、不成、不利先打、不利逃道、打診													
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	不成、持ち駒交換、置駒交換、駒位置交換、不利先打、遠打、打診													
繰り返し手順による趣向	玉方の特殊な受け手筋による趣向	追い、送り、ノコギリ、呼出し、連結、はがし、連取り、連置き、知恵の輪													

表3 宗印～看寿と同世代に開板した民間棋客の詰将棋集

書名	刊行年(西暦)	著者・編者	内容
近来象戯記大全	元禄8年	1695 青木善兵衛	詰将棋10番は竜追廻し、四隅の作物等趣向作
作物象戯大矢数	元禄10年	1697 无住僊良	詰将棋集101番、391手詰を所収
諸国象戯作物集	元禄13年	1700 宥鏡	詰将棋集102番、当時の諸家の作品を編集
素庵作物	元禄期	素庵	詰将棋100番、素庵は寛永年間の人
象戯洗濯作物集	宝永3年	1706 洗濯周詠	詰将棋100番、当時の諸家の作品を集める
象戯綱目	宝永4年	1707 赤懸敦庵	詰将棋2巻50番には民間棋客の作図
象戯手段草	享保9年	1724 伊野辺看斎	清涼詰、飛先飛歩、四銀詰、銀鋸等の趣向作品集
象戯勇士鑑	享保14年	1729 宥鏡	詰将棋100番
将棋妙案	宝暦年間	久留島喜内	詰将棋100番、金銀知恵の輪、無掛り、曲詰、煙詰等
橘仙貼壁	宝暦年間	久留島喜内	詰将棋集120番、半数以上は「妙案」と重複
象戯秘曲集	宝暦2年	1752 添田宗太夫	詰将棋101番、全作があぶり出し曲詰

表 4 江戸の詰将棋観と現代作品への影響の系譜

