

わが国伝統文化の普及促進に関する一考察 ～将棋の事例～

寺 嶋 正 尚

要旨

本研究は、わが国伝統文化の1つである将棋に焦点をあて、その普及促進について考察するものである。普及促進の一環として行われた、プロ棋士である青野照市九段の講演会を取り上げ、その講演会が聴衆である学生の関心にどのように影響したか分析した。さらに青野照市九段、八代弥八段に対するインタビュー調査を行い、現在将棋界で行われている普及促進策及び今後の課題等について考察した。

キーワード：将棋 棋士 テキスト分析 青野照市 八代弥 伝統文化

1. 序論

2016年、史上最年少（14歳2か月）で四段昇段を果たした藤井聡太現竜王・名人⁽¹⁾の出現以降、将棋界では明るいニュースが続いている。藤井聡太竜王・名人に関して記すと、デビューから無敗の29連勝を達成し、最多連勝の新記録を樹立した。衝撃的なデビューであった。また各タイトル戦の史上最年少記録やタイトル戦八冠達成などを実現。マスコミはこうした快挙をこぞって取り上げ、藤井聡太フーバーなる現象が起きた。

藤井聡太竜王・名人の活躍と時を同じくして、動画配信サービスであるニコニコ動画⁽²⁾やABEMA⁽³⁾が、藤井聡太竜王・名人の棋戦を中心に、タイトル戦等の生配信を開始した。一般視聴者は将棋を視聴しながら、コメントを投稿し、リアルタイムに他の視聴者との交流を行うという、全く新しい将棋の楽しみ方が出来るようになった。2023年のユーキャン新語・流行語大賞には、「藤井八冠」とならんで、将棋を指さないもののインターネットテレビ等で観戦を楽しむ「観る将」なるワードがランクインしている。

2022年6月には、それまではプロの棋士による対局場所が、東京・将棋会館と関西将棋会館の2拠点であったのに対し、新たに名古屋将棋対局場がオープンした。2024年9月8日には、日本将棋連盟が100周年を迎え、同時に東京・将棋会館は「ヒューリック将棋会館」に生まれ変わった。将棋カフェ（棋の音カフェ）やショップが併設されるなど、ファンを楽しませる様々な工夫が施されたものである。また2025年6月6日には、日本将棋連盟の新会長に清水市代女流七段が就任した。女性として初の連盟会長であった。

このように、近年将棋界を取り巻くニュースは枚挙に暇がなく、将棋人気を表すものと言える。しかし後述するように、これらが必ずしも将棋人口の拡大や、新規ファンの開拓に結びついているとは言えない現状がある。長期トレンドで見ると、将棋人口は減少基調にある。

こうした状況を念頭におきつつ、本研究は、わが国伝統文化の1つである将棋に焦点をあて、その現

状及びファン拡大の為の施策について考察するものである。内容としては、まず、本研究の分析対象である将棋に関し、その定義付け及び歴史的考察を簡単に行う。さらにレジャー白書を用いて将棋人口の趨勢を分析し、近年将棋人口が減少基調にある実態を明らかにする。また将棋の普及促進の一環として行われた青野照市九段による講演を取り上げ、その講演に関する学生の感想のテキスト分析を行い、講演が聴衆である学生の関心にどのように影響したか分析する。さらに青野照市九段、八代弥八段に対するインタビュー調査を行い、現在将棋業界で行われている普及促進策及び今後の課題等について整理する。

2. 将棋とは何か

最近の若者は、驚くほど将棋を知らない。将棋の存在は知っていても、ルールはもちろん、棋士に関しても、藤井聡太竜王・名人、羽生善治九段、そしてテレビ番組等で著名な、棋士兼投資家の桐谷広人八段等くらいしか知らない。本稿でも先ず、将棋とは何かについて付しておく。

広辞苑（第7版）を引くと「二人で将棋盤上に配置した駒を交互に動かして闘わせ、相手の王将を動けない状態（詰み）にしたものを勝ちとする遊戯。インドのチャトランガが起源とされる。日本には遅くとも平安時代までに伝来した。大将棋・中将棋・小将棋などがあり、現今の将棋は小将棋に中将棋の飛車・角行を加えたものから発達。相手から取った駒を自陣で使えるのが特徴。」とある。

同定義に拠ると、将棋の発祥は「インドのチャトランガ」とされている。同点に関し青野は講演において、図1のように整理し、「将棋の発祥は、紀元前200年から300年ごろの古代インドで遊ばれていたチャトランガである。」とした。チャトランガに関しては、増川（2013）は、「縦横それぞれ八升目の盤で、二人で対面して遊ぶ。敵味方の駒はそれぞれ十六個ずつで、配置は盤の手前中央に王と司令官の駒を置く。その左右に象隊、騎兵隊、戦車隊が順に置かれる。すなわち戦車隊は左右の升目の端になる。その前に歩兵の駒が八個、横一列に並ぶ。」「後に、地方によって駱駝隊が象隊か騎兵隊の代わりになり、戦車隊が船隊に変化した。」「インドで考案された初期の駒は、具体的な姿を表わす像になっていた。しかし、イスラム圏に普及した時に、偶像崇拝を否定した宗教の教えの影響で、王の代わりに玉座など抽象的な形に変えられたのである。」としている⁽⁴⁾。

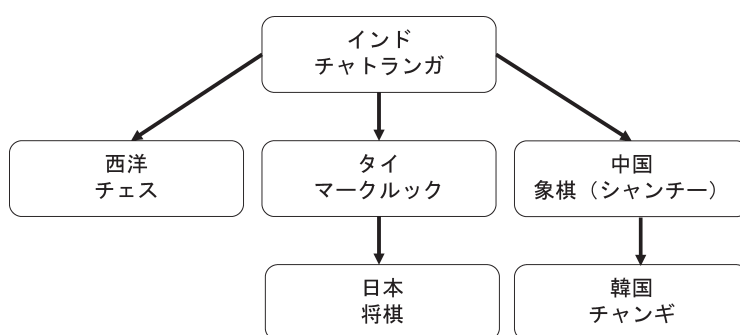


図1 将棋の発展経緯
（資料）青野照市九段作成

次に日本に将棋が伝来した時期であるが、前述の広辞苑は、「日本には遅くとも平安時代までに伝来した。」としている。増川（2013）は、「文献資料で『将棋』と記述されているのは、十一世紀中頃に書かれた『新猿楽記』が最古とされていたが、近年の研究では十一世紀末頃の作と判断されている。また

十一世紀に書かれたとされていた『麒麟抄』に将棋の駒の文字の書き方があるが、実は後代の作で、権威づけるために過去の能筆家の名前を使っていたことも明らかになった。つまり、文献資料からは十一世紀の末頃に『将棋』と記されるようになったのである。」としている⁽⁵⁾。この『新猿楽記』について補足すると、同著は、平安後期の漢学者である藤原明衡の著とされる。増川（1996）は、「将棋に関する文献資料で、最も古くかつ年代が確実なものは——『麒麟抄』は後に弟子が記したという可能性も皆無ではないので除くと——藤原明衡の著とされている『新猿楽記』である。康平年間（1058-65）の作とされている。内容は賀茂の祭礼を見物に出かけた一族の紹介である。十一番目の娘の想い者である柿本恒之という男は、囲碁、雙六、将棋、彈棋などの盤上遊戯や管弦などの楽器に『天下にならぶ者のない名手』と記されている。元来が記録でなく、意図して滑稽味と誇張のある文章になっているが、当時既に将棋が遊ばれていたことを示している。」としている⁽⁶⁾。

また増川（2013）は、1993年3月に奈良県立橿原考古学研究所が奈良県立文化会館の改築の為に同地を試掘した結果、そこがかつての興福寺の旧境内跡であったことが分かり、そこから現物の将棋駒が出土したが、「十一世紀中頃の将棋駒の現物が出土したことにより、この時期に将棋が遊ばれていた事実を立証した」としている⁽⁷⁾。最古の将棋駒であろうものが、奈良の興福寺跡で見つかったということは、当時の知識人であった僧侶が将棋を楽しんだ可能性を示唆するものであるし、また新猿楽記の記述を見ると、将棋は風流な貴族の嗜みの1つであったと推測される。当時上流階級が楽しむ、最先端の遊戯であったのだろう。

中国象棋やチェス等と、日本の将棋の比較に関しては、永井（2023）が、「日本将棋は持ち駒使用が最大の特徴とされている。中国象棋もチェスも取った駒は盤外に除去するので、対局が進めば盤上の駒の数は減っていく。しかし、日本将棋は相手から取った駒は自分の駒台に置いて持ち駒（予備戦力）として使用できる。」⁽⁸⁾「中国象棋と日本将棋のもうひとつの大きな違いは、日本将棋には防御専用の駒がないことである。野戦という前提にたてば、すべての駒が盤上を駆けめぐるのは不思議ではない。平安小将棋も平安大将棋も前進して相手陣営に突入したほうが有利なゲームである。」⁽⁹⁾としている。チャトラングを発祥とする将棋が、それぞれの国で独自の発達を遂げ、わが国においても、わが国固有の将棋文化が育まれてきたことが分かる。

なお将棋に関し、近年では教育的見地、教養的見地から、その効能について説く文献が少なくない。そのうちいくつかを挙げると、梅原他（2019）は、将棋は日本人が教養として身に付けるべきものであるとし、将棋には「頭のよい子」を育てる効能があるとしている。「将棋には子どもにとってきわめて大きな教育的効果がある。さらにいえば、将棋によって『頭のよい子』に育てることができる。事実、将棋をやっている子どもが、偏差値が高いいわゆる『いい学校』に入る確率が高い。高校や大学の将棋部の全国大会で好成績をあげるのも、世間にその名を知られた進学校であることが多い。」「実は『頭がよくなる』ことは、将棋によって得られる効果のうち、副次的なものにすぎない。将棋には、もっと根本的に、子どもを変える力がある。変わることで自身の潜在能力を大きく伸ばす力、すなわち『伸びしろ』が生まれ、自然に『頭のいい』子どもに成長するのである。」⁽¹⁰⁾ 安次嶺（2010）は、将棋には、日本文化の特徴である「型」から学ぶもの、対局の「心構え」から学ぶもの、勝つための「戦略」から学ぶもの等が備わっている、とする。青野（2020）は、将棋に関連する格言を紹介したものだが、「攻めるは守るなり」「うますぎる手に注意せよ」など、将棋を学ぶことで得られる人生訓を記している。藤島（2021）は、木村一基九段がタイトル獲得に至る道のりにおいて、持ち続けた信条等について記したものである。

以上、長い歴史を有し、わが国独自の発達を遂げてきた将棋について、そしてその効能が十二分に説かれてきた将棋について考察した。次章では、そうした将棋が残念ながら競技人口を徐々に減らしている現状について触れる。

3. レジャー白書に見る将棋人口の趨勢

将棋人口（将棋を指す人）について考察する。

図2、図3は、将棋人口（将棋を指す人）を示したものである。レジャー白書の各年版の数値を使用した。なお2009年に調査方法の変更があり、ネットによる対局者も含むようになった。図2は、参考までに掲示した。より厳密には、同一の方法によって得られたデータを分析した、図3すなわち2009年以降のものを参照されたい。



図2 将棋人口の推移（1990～2023年、万人）
（資料）レジャー白書各年版

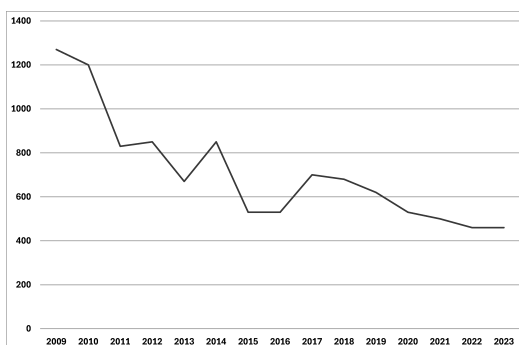


図3 将棋人口の推移（2009～2023年、万人）
（資料）レジャー白書各年版

いずれの図を見ても、減少基調にあることが分かる。因みに、藤井聡太棋士が八冠を達成した2023年の数値は、2022年と同値となっている。将棋人口の増加に結びついていない。

もっともここで言う将棋人口とは、リアル及びネットを問わず、実際に将棋を指す人の数である。前述した「観る将」のように、「観戦や、好きな棋士の活躍を楽しむ」ファンの数はカウントされていない。こうした新しい楽しみ方の人たちも含めると、「将棋を楽しむ人」の数は、下げ止まりから増加に転じた可能性もある。とはいえ、後述するように、青野照市九段及び八代弥八段へのインタビューにおいては、いずれも、「まずは指してみても、将棋の楽しさを経験して欲しい。」というものであった。「観る将」の誕生及び増加は喜ばしいことだが、将棋を指す人の増加を、どのように実現したらよいかが課題になっている。

4. 青野照市九段の講演会に関する学生の感想のテキスト分析

2024年11月22日（金）、神奈川大学横浜キャンパスにおいて、将棋棋士である青野照市九段の講演会が開催された。3時限目の時間帯（13：30～15：10）である。タイトルは「伝統文化のマーケティング～将棋の事例～」であった。

青野照市九段は、1953年静岡県焼津市に生まれた。棋士番号114、廣津久雄九段門下である。1968年に奨励会⁽¹¹⁾に入り、1974年に四段に昇格し、プロ棋士になった。2024年に現役引退となったが、通算成績は800勝899敗、一般棋戦優勝4回、A級⁽¹²⁾通算11期務めた名棋士である。新手、妙手を指した者や、定跡の進歩に貢献した者に与えられる「升田幸三賞」も、「鷲宮定跡」と「青野流横歩取り」で二度受賞するなど、棋界切っの研究者でもある。門下には、後述する八代弥八段のほか、西尾明七

段，安食綾子女流二段⁽¹³⁾等がいる。

青野照市九段を語るうえで、まず高く評価されることは、2022年4月27日、それまで最年長棋士であった桐山清澄九段が引退された後、現役最年長棋士となった点である。2010年以降に限ると、加藤一二三名誉十段、内藤國雄九段、有吉道夫九段、桐山清澄九段に次ぐ5番目の高齢記録である。殆どの棋士が40代、50代で引退を余儀なくされるなか、若手に交じって70歳まで現役を続けたこと、しかも第一線で活躍し続けたことは、世の多くの中老年世代の人たちに希望と与えるものとなった。また将棋のプロの棋士はおよそ170名おり、そのうちわずかに上位10名が参加できるのが前述したA級であるが、そのA級リーグに3度、通算11期所属した。その記録自体素晴らしいが、3度目のA級復帰は2000年、10期ぶり（10年振り）のもので、当時の年齢は47歳であった。まさに奇跡と言える偉業であった。

また日本将棋連盟の理事も長年歴任し、渉外及び営業広告・出版・販売等の業務を担当した。2016年からは、専務理事としてWebメディア事業の統括も行った。このように将棋の普及に関し、日本将棋連盟の理事としても尽力された第一人者である。

なお講演会の聞き手は、一般的な大学生であった。将棋経験者、未経験者の双方が対象となった。講演の主な内容は、表1に示す通りである。

表1 青野照市九段による講演の主な内容

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 将棋の特徴、将棋の歴史 2. 将棋の能力～肌感覚 3. 諦めないことと諦めること 4. 悪手を指した次の一手の重要性 5. 現在の将棋のブームに関して 6. AIとの関係性 7. 将棋の普及促進の為にやっていること |
|--|

本研究で使用するデータは、講演会後に聴講者に記入してもらった感想シートである。聴講者は102名であったが、コメントシート回収数は94件であった。

まず頻出語であるが、表2に整理した。「将棋」「思う」「自分」「感じる」「感覚」が上位であったが、25位に「驚く」、50位に「興味深い」、53位に「面白い」がランクインするなど、今回の講演が、学生にとって新たな発見や関心につながった様子が窺えるものとなった。

次に共起ネットワークであるが、分析には、テキスト分析用のソフトウェアであるKH Coderのコマンドを用いた⁽¹⁴⁾。KH Coderは操作が容易であることから、近年多くの論文で使用されている。感想の内容に関し、出現パターンの似通った語、つまりは共起の程度が強い語を線で結んだ。共起関係が強いものは太い線で、弱いものは薄い線で結んでいる。なお分析では、出現数により語の取捨選択を行った。最小出現数は10、描いた描画数は60にした。図は白黒であるが、その濃淡は、サブグラフ検出(modularity)に拠るものである。

図4の共起ネットワークを見ると、11のサブグループが抽出された。特筆すべきは、サブグループ1(S1)、サブグループ2(S2)、サブグループ3(S3)、サブグループ9(S9)である。それぞれ「日本の伝統」、「将棋への関心」、「悪手を指した際の対応」、「AIと将棋」と名付けた。

S1の「日本の伝統」に含まれる感想は、以下の通りである。「今まで将棋に触れることがなかったが、日本の伝統的な競技である将棋に興味を持った。」「青野先生の話聞いて、伝統文化を広める、伝えるというのは、とても難しいことだと感じました。」「以前、日本の『おもてなし文化』という言葉が

表2 感想シートの頻出語

	抽出語	出現回数		抽出語	出現回数		抽出語	出現回数		抽出語	出現回数
1	将棋	329	26	世界	38	51	言葉	22	76	自身	16
2	思う	243	27	相手	38	52	残る	22	77	身	16
3	自分	149	28	先生	37	53	面白い	22	78	成長	16
4	感じる	117	29	大事	36	54	経験	21	79	行う	15
5	感覚	106	30	日本	36	55	分かる	21	80	生活	15
6	話	103	31	良い	35	56	間合い	20	81	打つ	15
7	考える	90	32	学ぶ	34	57	強い	20	82	知識	15
8	知る	85	33	人生	32	58	出来る	20	83	難しい	15
9	聞く	84	34	ルール	31	59	ゲーム	19	84	機会	14
10	人	80	35	競技	31	60	チェス	19	85	失敗	14
11	能力	72	36	今回	31	61	ミス	19	86	勝つ	14
12	プロ	61	37	コンピュータ	30	62	違う	19	87	生きる	14
13	手	61	38	今	30	63	行動	19	88	全く	14
14	駒	54	39	多い	29	64	青野	19	89	特徴	14
15	持つ	53	40	見る	28	65	磨く	19	90	日本人	14
16	大切	53	41	使う	28	66	理解	19	91	判断	14
17	肌	51	42	お話	27	67	印象	18	92	社会	13
18	人間	48	43	頭	27	68	棋士	18	93	戦う	13
19	取る	45	44	スポーツ	26	69	使える	18	94	早い	13
20	才能	42	45	欠点	26	70	焦る	18	95	読む	13
21	重要	42	46	次	26	71	感性	17	96	文化	13
22	講演	41	47	悪い	24	72	指す	17	97	優れる	13
23	必要	41	48	努力	24	73	直感	17	98	歴史	13
24	力	40	49	気付く	23	74	部分	17	99	計算	12
25	驚く	38	50	興味深い	22	75	今後	16	100	結果	12

流行りましたが、私自身も相手をリスペクトする間合いや、相手を倒すのではなく助けるということを学べる将棋文化を継承できたと思いました。」「複雑なのはわかるが、将棋の最低限のルールは覚えておきたいと思いました。知っていることで、日本人としての誇りを持つことになると思うので、自分で指すことは出来なくても、楽しむことが出来る人になりたいと思いました。」「日本国内だけでなく、世界各国の人たちが参加する大会が開かれていると知り、将棋を初めとする日本文化が、海外に幅広く受け入れられている現状を知りました。」将棋は日本を代表する伝統文化の1つである。伝統文化の重要性やその意義について思いを深めたという感想が多く見られた。

S2の「将棋への関心」であるが、同様に代表的な感想を記すと以下のようなになる。「普段、将棋に触れることがないので、棋士の先生の考えや経験を聞くことができて、とても良い経験になった。今後、将棋について学び、是非やってみたい。」「今回の講演を聞いて、今まで将棋を指したことがなかったけ

れど、非常に興味深いと感じ、やってみたいと思った。」「将棋に関しては最低限の知識しかありませんでしたが、今回、過去の時代背景からお話を伺い、改めて将棋に興味を持つ機会になりました。」「将棋の成り立ちやプロの実態まで、普段聞けないような話ばかりで、自分の中で新たな扉が開いたような気がした。将棋は正直見たこともやったこともないですが、自分の頭で考える力を身につけることができると思うので、少しやってみたいなと思いました。覚えるのもやるのも大変そうという先入観があり避けてきたので、その先入観を捨てて将棋について知っていきたいなと思いました。」「私は大まかなルールやニュースで見る藤井さんなど、浅い知識しかもっていませんでしたが、今回の講演を聞いて、棋士の凄さ、青野さんの実体験を聞かせていただいて、将棋に興味がわきました。」「今回の講演会を聞いて、将棋に関するさまざまな新しいことと、将棋だけでなく自分のこれからの人生において参考になることをたくさん聞き、考えることができた。」「ゲームやスマホなど、娯楽があふれる現代において、わざわざ将棋はやらないなと、講演会前は思っていました。しかし講演会を通して、将棋にしかない魅力に気がきました。講演の中で、『将棋は答えの出ないものを考える力を身につけることができる』と青野九段は仰っていました。確かにゲームやスマホは、受動的に物事を考えるのに対し、将棋は、相手の手を讀んだり、攻め方のパターンを考えたり、能動的に頭を使う場面が多いと思いました。」このように今回の講演を契機に、多くの学生が、将棋に関心を持ったこと、機会があればやってみたいと思ったこと、将棋の魅力を実感したこと、などが分かった。

S3の「悪手を指した際の対応」は、「今回の講演を聞いて、多少失敗したとしても、やり直しが効くということを学んだ。将棋の世界には、『うわっ、しまった。』という一手があるという。そのような失敗は、実はたいしたことのないものであり、ミスをしてしまった次の1手により、物事の良し悪しが決まる、ということを知った。」「『失敗したと思った手より、その後に焦って取り返そうとして指した手の方が良くない。』という話があったが、失敗した後に焦らないということは、とても大事なんだなと感じた。」ミスをした時の対応は、何も将棋に限った話ではない。ここでの話は、実際の勉強の場、仕事の場、日常生活の場など、様々な場面で活用できる。そうした将棋から得られた知見の普遍性や活用 of 柔軟性を窺えるものとなった。

S9の「AIと将棋」は、以下の通りである。「計算や、機械的な事柄は、言ってしまうと、いまや人間はAIに敵わない。しかし、空気を読むというのは、多くの人が無意識に行っていることだが、それはAIやコンピュータにはできないことである。」「この講演の事前学習として、スマホアプリを用いて、実際に将棋をやってみたのですが、王を取られる可能性がある際には、AIのアドバイスが表示され、それをもとに、相手の駒の動きを予測する練習が組み込まれていました。そのため青野先生が仰った、『記録係をするなど、相手の動きを見て勉強するのが一番大事。』という言葉に非常に納得がいきました。」「人と人との競技である将棋ですら、AIにとって代わられてしまう可能性があるというのは、少し怖いと感じました。練習をする際、AIを活用するのは必要だと思いますが、実際の対局で、人間にAIが勝ってしまうというのは、少し寂しく思いました。」「コンピュータにはなくて、人間にはあるものを、これから生きていくうえで大事にしたいと感じました。」今の時代、我々の日常生活はAIと切っても切り離せない関係にある。AIに頼り切ることなく、これを活用し、自らの目的を達成する際のツールとして役立てることが肝要である。そうしたAIとの付き合い方、距離感なども、今回の講演を契機に考える学生がたくさんいた。

以上、青野照市九段の講演を聞いた後の、学生の感想シートの分析を行った。将棋に関する講演が、学生のような学びに繋がり、様々な気付きを与えたことが分かるだろう。そして何より、この講演を契機に、多くの学生が将棋に関心を持ち、指してみたいと思ったことが分かる。学生を始めとする若者にとって、今や将棋は、身近なものとは言い難い。多くの娯楽が溢れる中、将棋を見つけ、将棋を指してみたいと思うようになるのは、高いハードルがある。今回の講演会のような契機が日常茶飯事の出来事

として存在し、そして将棋を指したいと思った学生がすぐに指せる環境が整備されていたら、今後将棋人口が減少の一途を辿ることはないだろう。

以上、感想シートを分析することで、「若者と将棋の接点」「若者が将棋を指す契機」「将棋の魅力を示す各種普及促進」の必要性を確認することが出来た。

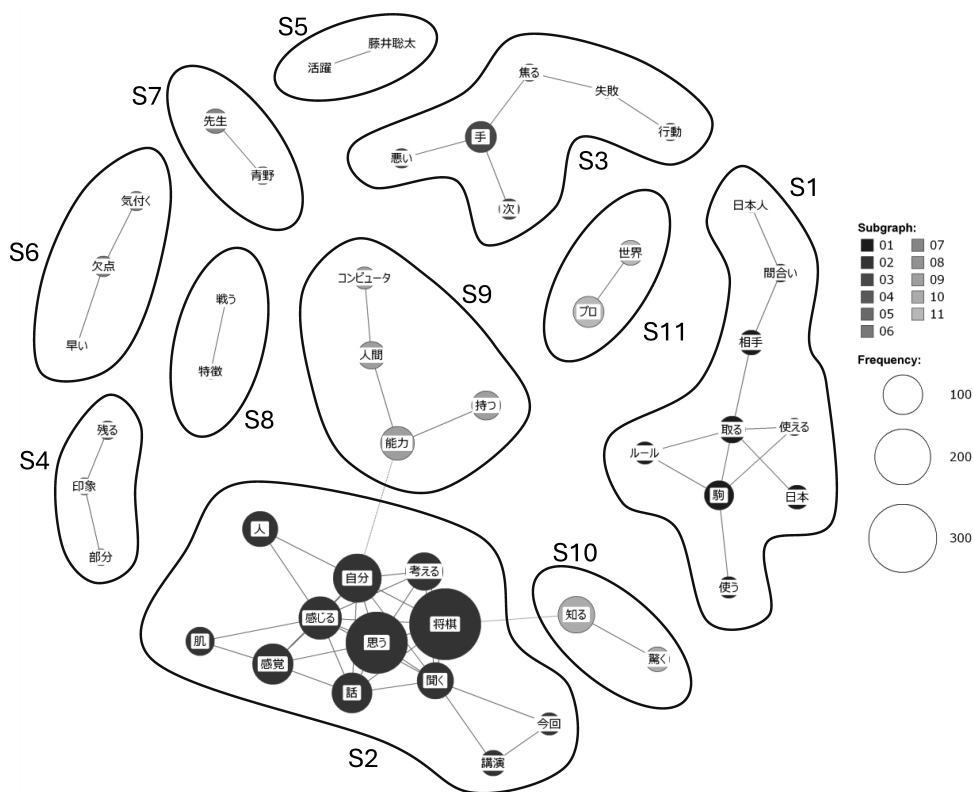


図4 感想の頻出語の共起関係（共起ネットワーク）

5. 将棋の普及促進

前章で、将棋人口の拡大に向けた施策に関し、「若者と将棋の接点」「若者が将棋を指す契機」が重要である点を記した。本章では、実際に現在、将棋に関する普及促進に関し、各種団体や組織によって、どのようなものが行われているか、代表的なものを中心に記述する。

まずは、インターネット動画配信サービスによる、将棋チャンネルの提供である。前述したように、近年では将棋を指さないものの、動画配信サービスの将棋番組を視聴し、それを楽しむファンが増加しつつある。「観る将」である。一般視聴者は、インターネットならではの楽しみ方が可能となり、コメントを投稿し、リアルタイムに他の視聴者との交流を行うと言う、全く新しい将棋視聴スタイルが確立された。これを可能にしたのが、ニコニコ動画やABEMA等による充実したサービスの提供である。なかでもAIによる評価値や最善手に関する情報提供は、将棋のルールを全く知らないファン層が、将棋を楽しむことを可能にした。評価値とは、先手と後手の形勢を数値化したもので、例えば現時点での形

勢は、「A 棋士（先手）35% B 棋士（後手）65%」のように表示される。1 手指すことにこの評価値が変化する為、今どちらが優勢であるか、将棋のルールが分からなくても、一目でわかるようになった。

また従来とは異なる、新しい棋戦の開発も多々行われている。例えば上述の ABEMA は、非公式戦の位置付けながら、団体戦で競う「ABEMA トーナメント」、さらには、「女流 ABEMA トーナメント」、「ABEMA 師弟トーナメント」、「ABEMA 地域対抗戦」等を開催している。これまで見られなかった棋士の素顔や、棋士同士の会話等が見られるとあって、人気を博している。

日本将棋連盟は 2023 年、公式戦の位置付けで、「達人戦立川立飛杯」⁽¹⁵⁾を開始した。棋戦参加条件は、50 歳以上の現役棋士であることとしている。これまで新人戦のように、上限年齢が定められた棋戦はあったが⁽¹⁶⁾、下限年齢が定められた初の棋戦となった。因みに藤井聡太竜王・名人は、中学生棋士の頃から、「棋士のピークは 25 歳」と話している。谷川浩司十七世名人は、「一般的に言われる棋士の全盛期は 20 代から 30 代。私自身は、『25 歳から 30 歳、それ以降はその人次第』と答えてきた。」としている⁽¹⁷⁾。このように、将棋はどうしても、集中力や気力が勝る若い世代が有利なのだろうが、そうしたなか、往年の名棋士たちの棋戦を心置きなく楽しめる同イベントは、往年の将棋ファンを大いに楽しませるものとなろう。また海外ファンの開拓のために、1976 年から、海外におけるタイトル戦の実施も行ってきた。2025 年 9 月 12 日には、シンガポールにおいて、藤井聡太竜王・名人と伊藤匠二冠⁽¹⁸⁾の王座戦五番勝負の第 1 局が行われている。

またタイトル戦の 1 つである叡王戦では、「叡王戦見届け人」という制度を新設した。これは、叡王戦を対局場で見守ることができるという制度で、棋士が食べる食事やおやつを食べられたり、終局後には対局で使用した駒を頂けたり、対局した棋士のサインを頂けたり、というものである。大変高額ではあるものの、こうしたサービスも、将棋を支える上質かつコアなファン獲得のための一方策として注目に値する。

さらに近年では、女性ファンの開拓のために、女流棋士から棋士への登竜門も整備された。女流棋士戦の 1 つである白玲戦を通算 5 期獲得した女性棋士は、「クイーン白玲」の称号を得るが、さらにプロ棋士のフリークラスに編入できる新制度を整備したのである。もともと 2006 年に新設された棋士編入制度は、「公式戦の直近成績で『10 勝以上、勝率 6 割 5 分以上』を満たすと受験資格が得られ、編入試験五番勝負で若手棋士 5 人を相手に 3 勝すれば棋士資格を得る。」というものであった。過去 5 人が受験し、女流棋士では福岡香奈女流五冠が 2 度、西山朋佳女流三冠が 1 度受験したが、女流棋士は 2 人とも不合格であった。今後女性の棋士誕生が実現した際には、マスコミ等が大きく取り上げ、新たな将棋ファンが誕生するものと思われる。

その他プロの棋士の方々は、従来から、生まれ育った場所を中心に将棋教室を開催したり、教育機関や企業等で指導したり、様々な取り組みを行っている。

6. 青野照市九段及び八代弥八段へのインタビューによる確認

前章で見た、将棋ファン開拓のための各種施策について、プロ棋士の方々はどのように考えているのだろうか。青野照市九段、八代弥八段にインタビューを行った。その概要は表 3 に示す通りである。青野照市九段の簡単な経歴に関しては第 4 章に記した。

八代弥八段について記すと、1994 年に静岡県賀茂郡生まれである。前述の青野照市九段門下である。棋士番号は 287 である。2004 年に奨励会に入り、地元の高校を卒業するタイミングの 2012 年 4 月 1 日付けでプロ棋士となった。一般棋戦優勝 1 回である。2025 年 7 月に八段に昇段し、現在に至っている。新進気鋭の若手棋士である。

表3 インタビュー調査の概要

青野照市九段	
・2024年9月27日	：帝国ホテル会員制ラウンジ
・2024年10月17日	：青野先生別荘（熱海）
・2025年5月3日	：築地喫茶店
八代弥八段	
・2025年8月11日	：武蔵小杉貸会議室



画像 青野照市九段（左）と八代弥八段（右）

6.1 青野照市九段へのインタビュー

青野照市九段へのインタビューは3回にわたって行った。本論文は、将棋の普及促進について考察するものであるから、以下そのごく一部を記述する。

まず、将棋の魅力について尋ねた。「現在に至るまで、将棋にはとても長い歴史があります。講演会でも申し上げましたが、第二次世界大戦後、GHQが『将棋は虐待のゲームだ、暴力性のあるゲームだ。』とし、将棋が廃止されそうになったことがあった。その時、升田幸三先生⁽¹⁹⁾が身をもって将棋を護ってくれた。『将棋は、チェスなどとは異なり、取った駒を再利用するゲームです。捕虜を殺すのではなく、生かして、再利用するゲームです。』と。こういう話からも分かるように、将棋のルールには、日本独自の伝統が根付いているように思います。舛田先生が護った将棋を、我々も次の世代に繋いでいかなければならない。」

さらに続けて、「今将棋界では、様々な取り組みをしています。ネットでの取り組みもそうです。時代に合わせて、ファンのニーズに合わせて、我々の将棋のやり方も変えていかなければならない。」「けれど、やはり将棋は観る楽しさだけでなく、実際に指す楽しさも味わって欲しい。私も他の棋士の方と同じように、静岡県を中心に、将棋教室を開催したり、企業や団体の将棋クラブで指導したり、活動をしてきました。時代が変わっても、こうした草の根的な活動は、今後も大切だと考えています。」とのことであつた。

「これまで将棋界を支えてくれたのは、タイトル戦のスポンサーでもある新聞社などです。近年、新聞の売れ行きが芳しくなく、支援してくれるのが難しくなった。そして棋譜の問題もある。棋譜の権利

は新聞社に属し、次の日の朝刊で棋譜を解説する、そういう持ちつ持たれつの関係があった。インターネットのYouTubeをされる人たちなどが、棋譜を使って、新しいファン層開拓をするという面は評価できるが、これまで将棋界を支えてくれた新聞社の方々への感謝は忘れてはならない。棋譜の問題1つを見ても、今後どうしたら良いか、解決すべき難しい問題は山積している。」

「現在の将棋の盛り上がりは、将棋ブームではない。『藤井聡太ブーム』です。それが証拠に、彼が出たタイトル戦と出ないタイトル戦では、マスコミの取り上げ方が全然違う。この藤井聡太ブームは、彼が八冠を取ったことを境に、やや下火になりつつある。我々としては、こういうブームを大事にしながら、それを将棋界全体の魅力向上につなげていかなければならない。」

「私は、棋士生活50年の中で、色々な棋士に出会ってきた。舩田幸三先生から藤井聡太さんまで知る、数少ない一人だと思っています。そういう経験を『将棋・棋士の素顔』⁽²⁰⁾という本にまとめましたが、様々な見地から、棋士の魅力、将棋に魅力について、広く世の中に普及させることも大切だと考えています。」

将棋の魅力を後世に伝えるべく、様々な活動をしていることが分かる。何より青野氏は、日本将棋連盟の理事を長年務めたことから、将棋界を代表するものとして、業界全体の為に色々な取り組みをしてきたことが窺える。

6.2 八代弥八段へのインタビュー

次に八代弥八段である。

先ず、将棋の魅力について尋ねた。「将棋の魅力は、先ずは、年齢層を問わずに指せることです。うちの師匠（注：青野照市九段）も常々申しておりますが、小学生から80歳、90歳の方まで一緒に指せるのは、とても魅力です。」「盤上における対応と言うのは、指す相手によって変わってくる。最善手が変わってくるんです。それも魅力の1つだと思います。」「将棋は結局、人間関係と言うか、人間同士のやり取りなんですよ。将棋には、良好な対人関係を築くためのエッセンスがたくさん詰まっています、将棋を指すことで、それを学ぶことが出来る。」

一方、将棋を普及していく際の難しさについて尋ねた。「実際に対局を生で見てもらう機会がない、少ないというのは、ファン獲得にとってある意味課題だなと思います。例えば野球だったら現地で応援できますし、応援したい人がいたら、その人の間近で応援できる。『八代さん、頑張って下さい。応援しています。八代さんの将棋、実際に将棋会館で観ることって出来るんですか。』って聞かれたことがあります、残念ながら将棋の場合、それを観て貰うっていうことは、なかなか難しいですね。」

「将棋を観ていて、現在どちらかが勝っているか、それが分かりにくい点も難点です。野球、サッカー、バスケットボールなど、そういうスポーツであれば、ルールを知らなくても、テレビを付けますと、『ああ、今、3対2だな。こっちが勝っているな。』というのが分かる。けれど将棋は分からない。その意味では、最近、インターネットでの配信サービスでAIの評価値が出てきて、一目で趨勢が分かるようになったのは、将棋界にとって大きいことだなと思います。」

そのインターネット動画配信サービス等について、深掘りして尋ねた。「そういう番組で、棋士がトークショーをしたり、食レポをしたりしている。観る側としては、色々な楽しみ方が出来るようになりました。将棋を観るきっかけとしてはとても良いことだと思います。」「けれどやっぱり将棋って、実際に将棋を指してもらって、勝つことで、その面白さを感じて欲しいんですよね。将棋の魅力は、対人で伝わるものだと思います。将棋は勝つたびに面白くなり、その過程で色々なことを覚えていきますから。」

八代八段は新進気鋭の若手棋士であるが、ABEMAの将棋チャンネルの解説者を務めたり、他の棋士が運営するYouTube番組に登場したり、様々な取り組みを行っている。伝統を護りながらも、新しい風

を積極的に取り入れようとしている。プロ棋士の立場から、新しいファン層獲得のために、そして既存のファンの維持や満足度向上のために、様々なことを考え、そして実践に移している状況を窺うことが出来た。

7. 結論及び今後の課題

以上の整理を今一度しておこう。

本研究は、わが国の伝統文化の1つである将棋に焦点をあて、その普及促進について考察するものであった。近年、将棋人口は残念ながら減少の一途を辿っている。

本研究ではまず、青野照市九段の講演会に関する学生の感想をもとにしたテキスト分析を行った。講演会のような新しい経験が、若者における将棋への関心、指してみたいという気持ちを呼び起こしていることが確認できた。現代の若者は、なにしろ将棋との接点が少ない。かつて将棋は、日常生活の一部であった。父から習い、祖父から習い、そして銭湯で知り合いの人と一局指す。何より、将棋は対人のものであり、そこにコミュニケーションが生まれ、そこから人生にまつわる様々な处世訓を学んだ。今回の講演会のように、若者と将棋の何かしらの接点を創出することで、新たな将棋ファンを開拓できる可能性を感じ取ることが出来た。わが国伝統文化の普及促進において、こうした講演会等の実施が効果的であることを示唆するものとなった。

また青野照市九段、八代弥八段へのインタビューを通じて、将棋界が様々な取り組みを行っていること、伝統を護りながらも、インターネットにおける動画配信サービス等に一定の評価をし、観る将、指す将の双方を育成していることが確認できた。

本研究は、わが国伝統文化の普及促進に関し、将棋を例に考察するものであるが、囲碁等も含め、先行研究は数少なく、まだ研究の緒についたばかりである。本論文では、若者を対象にその感想シートの分析を行った。他の世代の人はどのように考えているか、男性と女性ではどう違うか、スポンサーである企業等はどのように考えているかなど、今後様々な視点から同テーマに対し、研究を重ねて参りたい。

謝辞

神奈川大学におけるご講演をご快諾賜り、また本論文のインタビューをお受け下さった青野照市九段に心から感謝申し上げます。また八代弥八段におかれましても、御対局のお忙しいなか、インタビューをお受け下さり、厚く御礼申し上げます。有難うございました。

参考文献

- 青野照市 (2022) 『将棋・棋士の素顔 知られざる千駄ヶ谷の魔境』 マイナビ新書。
- 青野照市 (2020) 『目からウロコ！ 今どき将棋格言』 創元社。
- 安次嶺隆幸 (2010) 『将棋をやってる子供は、なぜ【伸びしろ】が大きいのか？』 講談社。
- 梅原猛・羽生善治・尾本恵市 (2019) 『教養としての将棋 おとなのための【盤外講座】』 講談社現代新書。
- 谷川浩司 (2025) 「藤井壮太はどこまで強くなれるのか 自身の『ピークは25歳』発言の真意とは。」 (<https://gendai.media/articles/-/105071?page=3> (2025年12月1日閲覧))。
- 永井晋 (2023) 『将棋の日本史 日本将棋はどのように生まれたのか』 山川出版社。
- 樋口耕一 (2020) 『社会調査のための計量テキスト分析——内容分析の継承と発展を目指して——第2版』 ナカニシヤ出版。
- 藤島淳 (2021) 『木村一基 折れない心の育て方』 講談社。
- 増川宏一 (1996) 『将棋の起源』 平凡社。
- 増川宏一 (2013) 『将棋の歴史』 平凡社。

注

- (1) 藤井聡太氏は、2026 年 5 月末現在、竜王・名人・王位・棋聖・棋王・王将の 6 タイトルを擁する。通常棋士の呼称は、氏名に保有するタイトル、永世称号、タイトル等を付したものとなる。藤井聡太氏の場合、6 タイトルの中で代表的なタイトルである、竜王と名人の名を付して表されることが多い。本研究のインタビュー対象である青野照市氏、八代弥氏、青野照市九段、八代弥八段と表すのが一般的である。なお本稿における称号は、原則として執筆辞典である 2026 年 5 月末日を基準とする。
- (2) 株式会社ドワンゴが運営。2006 年配信開始。以下「ニコニコ動画」と称する。
- (3) 株式会社 AbemaTV が運営。2016 年配信開始。以下「ABEMA」と称する。
- (4) 増川 (2013) p. 32。
- (5) 増川 (2013) p. 34。
- (6) 増川 (1996) p. 29。
- (7) 増川 (2013) p. 35。
- (8) 永井 (2023) p. 53。
- (9) 永井 (2023) p. 64。
- (10) 梅原他 (2019) pp. 175-176。同部分は安次嶺隆幸氏の執筆。
- (11) 正式には、新進棋士奨励会と呼ぶ。日本将棋連盟のプロ棋士養成機関のこと。6 級から三段までのクラスで構成される。昇級・昇段規定に基づき三段まで昇段し、さらに規定の成績を取めると (三段リーグで上位 2 名)、四段昇段となり棋士としてプロ入りすることができる (その他、棋士編入試験を経て棋士になる道もある)。
- (12) 順位戦において、下から順に C 級 2 組, C 級 1 組, B 級 2 組, B 級 1 組, A 級の 5 クラスがある (それ以外に、順位戦に参加しない棋士のクラスを「フリークラス」と呼ぶ。)
- (13) 2022 年 7 月に引退。段位は引退時。
- (14) KHCoder を使用した分析においては、樋口 (2020) を参考にした。
- (15) 立飛ホールディングスが特別協賛。トヨタ S&D 西東京が協賛で行われる棋戦。
- (16) 26 歳以下の棋士が参加可能 (その年の 10 月 1 日時点)。
- (17) 谷川浩司 (2025)。
- (18) 対局前は、藤井聡太竜王・名人は七冠、伊藤匠二冠は叡王のみのタイトル保有であった。本記述は、2026 年 5 月末の執筆時点の称号。
- (19) 1918-1991 年。実力制第四代名人。
- (20) 青野 (2022)。

A Study on the Penetration of Japanese Traditional Culture

～The Case of Shogi (Japanese Chess)～

TERASHIMA Masanao

Abstract

This study focuses on Shogi, one of Japanese traditional cultures, and considers the promotion of its penetration. We conducted a text analysis based on students' impressions of a lecture by professional shogi player, Mr. AONO Teruichi, and analyzed how the lecture affected the students' interest in shogi. Furthermore, interviews were conducted with Mr. AONO Teruichi and YASHIRO Wataru, to consider the present situation of its promotion and future challenges.

Keywords : shogi, Japanese chess, shogi player, text analysis, AONO Teruichi, YASHIRO Wataru