

# 将棋や囲碁がアレックス・ランドルフの ゲーム制作に与えた影響

古 作 登  
松 村 政 樹

## 1. はじめに

アレックス・ランドルフ (Alexander Randolph, 1922-2004) は数多くのゲームを生み出したが、中でもNeo Chess (Mad mate)、およびTwixTは、それぞれ「将棋」、「囲碁」といった日本の伝統ゲームをモチーフにしたものであるとされる。

本稿では、まずNeo Chessと将棋との類似点や相違点を調査することを通じ、将棋の「持ち駒再利用」という特徴をチェスに取り入れた結果、ゲーム性がどう変化したかを検討する。

続いて、TwixTと囲碁の類似点や相違点を比較し、「囲碁をもとにしてTwixTが生まれた」という定説の妥当性について検討する。

## 2. Neo Chess (Mad mate) と日本将棋の関係

### Neo Chess (Mad mate) の概観

アレックス・ランドルフが日本滞在中に愛好した将棋にヒントを得て1972年に制作したチェスのバリエーション1972年3月M社から発売された「Neo Chess」(1975年、発売時はMad mateのネーミング) について、本章では将棋史研究者の視点から考察する。

「Neo Chess」(ネオチェス) の製品版は写真1のルール解説にあるとおりチェスボードを用い、駒の種類もキング、クイーン、ルーク、ビショップ、ナイト、ポーンの6種と同じである。立像系で白と黒で固定されている駒の色を平面化し表裏で色を変えることを可能にし(入手資料では金色と銀色)、駒がどちらの陣営か示すことで取った駒の再利用ができるようにした。

通常のチェスではポーンが相手陣の最も奥に到達し、成るとほぼクイーンになるため——決定的有利となるがネオチェスでは相手に取られた駒の中で任意の強い駒に成ることができると定義されている。もしポーン以上の強い駒を取っていなければ、最も奥に到達しても成ることはできないというルールも定められている。

持ち駒の「ポーン」を相手陣の2段目に打ち、次に強力な駒に成ることができるとすれば、将棋で「歩」を敵陣に打って次に「と金」に成るよりは効率が良く、多くの駒が交換された後のポーンの持ち駒の威力は、将棋の持ち歩の威力より大きかったと推定される。

## 2-1. 「Neo Chess」(ネオチェス)のゲームバランスは取れていたか

(ルール) (和訳・概略) \*写真1のルール説明から

ネオチェス(マッドメイト)は日本の将棋にヒントを得て作られたチェスのバリエーションである。

ネオチェスではチェスで取った相手の駒を「裏切り者」として盤上に自分の駒として再び戦わせることができる。ネオチェスは年齢を問わず、また初心者からグランドマスターまでプレイでき、学ぶのもたやすい。

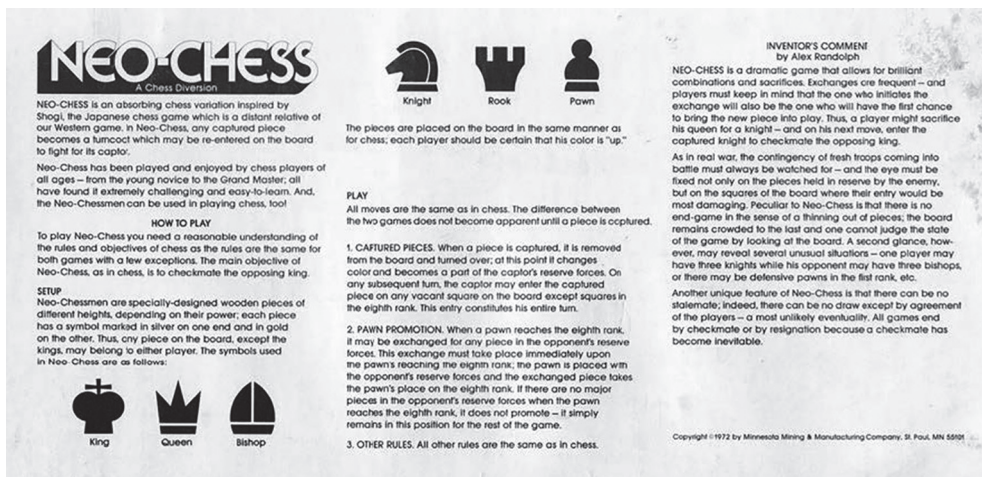


写真1 Neo Chessのルール説明

ネオチェスの駒は、そのまま普通のチェスの駒としても利用できる。

ネオチェスではチェスのようなステールメイト(合法手が存在しない局面)は存在せず、両者の合意以外で引き分けになることもなく、すべてチェックメイトあるいは投了(詰ますこと

が不可能な局面が存在しないため)で終局する。

#### 〈ルールの解釈〉

並べ方や駒の動かし方はチェスとすべて同じで、キング以外の駒は「金」(表)と「銀」(裏)の色を示すことにより互いの所属陣営がわかるようになっている。

本来のチェスでも8×8と日本将棋に比べ一回り小さい盤の中にクイーン各1枚、ルーク各2、ビショップ各2、ナイト(将棋なら「八方桂」)2と盤面の多くのマスに利きを持つ強力な駒の比率が多い。従って詰まされると負けとなるキングの守りは日本将棋と比べ相対的に弱いと見ていいだろう。

駒を取ったあと、自分の手番でその強力な「持ち駒」を使うことができるとすれば、通常のチェスよりさらに攻撃に主眼を置いたゲームになることが推定できる。

持ち駒ルールを採用することにより、チェスでしばしば生じる引き分けを排除したのが特徴の一つだろう。チェスでは残り駒が相手より多くとも相手のキングを詰ますことが不可能な局面が存在し、相手の手番で合法手がない局面はステールメイトでいずれも引き分けになってしまう、強豪同士の対戦では40%前後が引き分けになるともいわれている。

### 2-2. 駒の再利用ルールと日本将棋

現在、世界各国に普及しているチェス・将棋系遊戯で取った駒の再利用が可能なものは世界的には「Japanese Chess」と呼ばれる日本の40枚制将棋だけである。

将棋の原型と考えられている36枚制の平安将棋(写真-2)はチェス同様取った駒の再利用はできず、引き分けが多く面白くなかったと推定されている(飯田ほか2002)。



写真2 平安小将棋

引き分けが多く勝敗が決まらないゲームを面白くするため、同じ9×9の盤面を持つ現行の将棋が完成するまでに駒の追加や削除（酔象や猛豹）など、ルールの改良を加える中で再利用のアイデアが導入されたのだろう。平安将棋から将棋に追加された強力な駒（将棋における通称「大駒」）は「飛車」と「角行」の2種で40枚中4枚の10%。強力な駒の性能が高すぎず、数も10%と少なかったために取った駒の再利用を取り入れても、ダイナミックさが増すプラス面だけが引き立ち、強力な駒を再利用してもそのほかの駒で十分ディフェンスが可能のため、ゲームバランスが崩れなかったと考えられる。

### 2-3. チェスは再利用なしでも面白い

チェスと現行の日本将棋（9×9マス、40枚制）を比較すると、チェスのほうが強力な駒の比率が高い。前項で示したとおり日本将棋における強力な駒は10%だが、チェスは8×8マスと盤の大きさが一回り小さい上に「クイーン」（各1枚・将棋の飛車と角行を合わせた動き）、「ルーク」（各2枚・飛車と同じ動き）、「ビショップ」（各2枚・角行と同じ動き）、「ナイト」（各2枚・桂馬の4倍の利き）の4種で、全コマ数32枚のうち14枚と43.75%を占め、はるかに攻撃力が重視されるゲーム性である。

このことから、チェスは駒の再利用がなくとも十分ダイナミックな戦いが可能で、相対的にキングの守備力は弱くなり、相手の駒を取ることがなくとも最短で2手（将棋の表記法では4手に相当）のチェックメイト（いわゆるフルズ・メイト）で決着する可能性すらある。

### 2-4. 日本の大型将棋における駒の再利用

日本における最古の大型将棋は「二中歴」に記載のある通称「平安大将棋」（13×13マス、68枚制）と思われる。

これをさらに大型化し、鎌倉時代には成立していたと考えられている「大将棋」（15×15マス、130枚制）は、「平安将棋」が持ち駒再利用ルールを取り入れ「小将棋（ほぼ日本将棋と同じルール）」に発展したあとでも、持ち駒再利用ルールを取り入れることはなかった。その理由はいくつか考えられる。

一つ目は盤面が広く、持ち駒を再利用していたらゲームがいつまでたっても終わらないと思われることである。ゲームはある程度短い時間でプレイできることが求められる。

中・近世の貴族の日記などの史料にも小将棋（平均手数110手前後）や囲碁（平均手数210手前後）に関する記述は多く見られても、大型将棋に関する記述が少ないのは比較的時間的余裕

のある貴族階級においても時間がかかりすぎることが敬遠されたのであろう。

二つ目は強力な持ち駒が増えることによって、ゲームの総合的な面白さが低下する可能性がある。

室町時代以降に流行した大型将棋のひとつ中将棋(写真-3)は12×12マス、92枚制で、「獅子」(図-1)や「奔王」(図-2 チェスのクイーンに相当)といった非常に強力な駒が存在するが、特に獅子を持ち駒にして相手陣に打ち込むことができればゲームは一方的になってしまい、また獅子で王手をかければすぐに詰みとなる場合も多いと考えられる。



写真3 中将棋

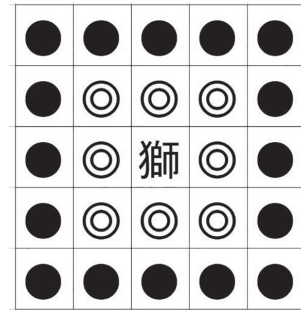


図1 獅子の動き

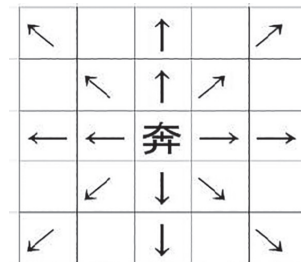


図2 奔王の動き

歴史的には中将棋の「奔王」は14世紀ごろまでに考案された可能性が高く、チェスの進化過程におけるクイーン駒の誕生（現在の研究では15世紀後半と推定）より前と思われる（谷岡2010）。

中将棋では初期配置でこのほかに「竜王」（飛車の成り駒・各2枚）、「龍馬」（角の成り駒・各2枚）、「飛車」（各2枚）が存在する。中将棋においても持ち駒再利用ルールが試された可能性がないわけではないが、その形跡が残る資料は存在しない。もし試されたとしても強い駒を取っただけで勝負の結末が見えてしまうような、逆転の可能性が少ない遊戯は面白さに欠け、

すぐにすたれたのではないだろうか。

中将棋における「獅子」、「奔王」、「竜王」、「龍馬」、「飛車」、「角行」を大駒と規定すれば、92枚中20枚が大駒となりその比率は21.7%となる。大駒の比率が40%を超えるチェスほどではないが、40枚制の将棋（10%）の倍の比率であり、十分にダイナミックなゲーム性が保たれたはずで、ゲームが進化する過程で持ち駒ルールを導入する流れにはならなかったと思われる。

## 2-5. 「Neo Chess」が流行しなかった理由

日本将棋では室町時代までには小象戯（現行の40枚制将棋とほぼ同様のルール）で持ち駒再利用の革新的な考え方が導入されていたことがわかっている。しかしながら、そのアイデアは同時代に流行した中将棋、またさらに大型の大將棋、大大將棋、摩訶大大將棋、泰將棋には導入されることはなかった。持ち駒利用ルールの将棋とそれ以外的大型将棋が共存していたのである。持ち駒再利用ルールは強力な駒が少なめの将棋だからこそ絶妙のゲームバランスとなり面白かったのである。

これは生き残ってきた遊戯に共通する「より面白くなる方向にルールは進化し、多くの人に遊ばれるようになって定着する」という法則に沿っている。

16世紀に現行のルールがほぼ確定したチェスは遊戯として十分に面白いものであった。それゆえアレックス・ランドルフが日本将棋に触発され20世紀に考案したネオチェスは新たに取り入れた「持ち駒再利用」がゲームの面白さを増す方向に作用せず、多くの人に遊ばれることなく忘れ去られる存在になったのだと考えられる。

## 3. TwixTと囲碁との関係性

「囲碁から生まれたTwixT」説の広まり

アレックス・ランドルフがゲームデザイナーとして活躍しはじめたころ、1962年に発売されたのが「TwixT」である。このゲームはこれまでもたびたび再版されているが、直近では日本において2020年10月に株式会社ジーピーから再版されている。

同社によれば、TwixTは「囲碁から着想された名作ゲーム」と紹介されている<sup>1)</sup>。TwixTの再販を喜ぶファンもあり、ゲームのレビュー欄では「アレックス・ランドルフ氏が日本に将棋修業に来ていた時に囲碁にインスパイアされて産んだゲーム」「将棋好きなランドルフ氏が

来日した際に、囲碁に魅了されて閃いたゲーム」などの投稿が見られる。

あるいは、再版が決定される前のレビューでは「アレックス・ランドルフは、囲碁の名人である。そんなランドルフが、新しい囲碁を作った。それがTwixtである。」といった紹介がなされている。

Twixtは、二人の対局者が「ペグ」と呼ばれる駒を交互に配置し、味方同士のペグが「チェスのナイト」の位置関係にあれば「ブリッジ」と呼ばれる駒で連結することができる。盤の端から端までを先につないだ側が勝利となるゲームである。

囲碁は二人の対局者が黒白の石を交互に打ち、「地」とよばれる陣地を囲いあい、「地」を多く囲った方が勝利となるゲームである。

TwixTも囲碁も、二人で対戦し、盤面が広いうえにどこに打っても良い、すなわち自由度の高いゲームだという共通点がある。しかしながら、駒や盤の形状は大きく異なる。外見では類似性が見られない両者であるが、どのようなかたちでランドルフは囲碁に着想を得て、TwixTを作ったのだろうか。そもそも、囲碁にヒントを得てTwixTが生まれたという説はどこから生まれ、どう広まったのか。

本稿ではまず、TwixTに関するさまざまな文献から、「ランドルフが囲碁をもとにTwixTを作った」説の情報源を探す。次に、TwixTと囲碁のゲーム性に着目し、共通点および相違点を比較し、囲碁からTwixTが導き出されるかどうかを検討する。これらの作業を通じて、囲碁から着想を得てTwixTが生まれたという説の妥当性を検証するのが本稿の目的である。

### 3-1. 誤った情報の拡散

先に紹介したTwixTに関する文章の中に、ランドルフの来日とTwixTの関係について書かれたものがあつた。「来日した際に囲碁に魅了されて閃いた」というものである。しかしながら、ランドルフが日本に滞在していたのは1966-1972年、TwixTが発売されたのが1962であり、来日前にすでにTwixTは発売されていることから、日本滞在経験がTwixTに影響したことはありえない。

「来日してはじめて囲碁を知り、その囲碁をもとにしてTwixTを思いついた」、というのはストーリーとしては理解しやすい。しかしなぜこういった誤解が生まれたのか。試しにWikipediaで「ツイクスト」と日本語で入れてみると、以下の記述がなされている。

「1957年 - ランドルフが日本に引越した翌年、囲碁をヒントに、ペンシル・ゲーム（紙とペンを使って行うゲーム）として考案。」（下線は筆者）

前述したようにランドルフが日本に引っ越したのは1966年、その4年前にTwixTは発売されているのだから、この記述は明らかに誤りである。日本語版を作成した際に誤ったのか、他の言語で作成されたWikipediaにおいて誤りがあり、それをそのまま日本語に翻訳してしまったのかを調べることにした。さまざまな言語で作成されたWikipediaであっても、元になった記述があるはずだと考え、複数の言語で「TwixT」と入れて、内容を確認してみる。

英語版、ドイツ語版共に、日本滞在についての記述、囲碁についての記述は見られない。ということは、「日本に引っ越した翌年」「囲碁をヒントに」の二つの情報は、他の言語で作成されたものを日本語に翻訳したわけではない。日本語版だけに存在し、他の言語にまだ翻訳されていないことになる。なぜこういったことが起こるのか、編集履歴をさかのぼって確認することとした。

まず日本語版の履歴を見てみると、「日本に引っ越した翌年」「囲碁をヒントに」の二点は、2018年9月27日（木）13:21の版に初めて現れている<sup>2)</sup>。

なお、初版からここまでの編集は全て同じ匿名ユーザーによってなされていた。このユーザーが「日本に引っ越した翌年」「囲碁をヒントに」の情報を日本語版だけに記載し、これがもとになって「日本滞在中に囲碁から着想を得てTwixTを作った」という説が広まった可能性がある。

では、なぜ日本に滞在した年に誤りが生じたのか、「アレックス・ランドルフ」をWikipediaに入力すると、日本語版では、「1961年、ランドルフは日本に移住し、プロのゲームデザイナーとなった。」の記述がある。実際の日本在住は1966-1972年なので、TwixTの記述同様、こちらにも誤りがある。なぜこういった誤りが掲載されてしまったのか、これまでと同様、Wikipediaの編集履歴をさかのぼってみよう。

英語版では、“In 1961, Randolph moved to Japan and became a professional game developer, performing initial work on TwixT.”の記載があり、「1961年に日本に移住し、ゲーム開発者となり、初めての作品であるTwixTを生み出した」、となる。やはり日本に移った年も、日本滞在とTwixT開発の時系列も、共に誤っている。

編集履歴を確認すると、2006/8/3に、あるユーザーによって「1961年」が書かれた。それ以前には日本に関する記述はなかった。ここで重要なこととして、そのユーザーが参照先として挙げられた外部リンク（以下ludingと呼ぶ。現在は移転している）に、「1961-1968 resides in Japan」という記述があったことが挙げられる<sup>3)</sup>。おそらく、ここから間違いが広まったと考えられる。なお、そこでは「black belt in the game of shogi」とされ、将棋の有段者であった



とも記載されている。

ドイツ語版では2008/9/23に、“Randolph lebte sieben Jahre in Japan, ehe er schließlich Mitte der 1970er nach Venedig zog.”「日本に7年滞在し、70年代半ばにベニスに移った」と書かれている。いつ移住したかは明記されていない。なお、滞在年が「1961-1968」となって「いない」点が『luding』の記述とは矛盾するため、『luding』を訳したとは考えにくい。

日本語版では、2017年1月11日、あるユーザーによって「1961年」が書かれた。この部分の出典として挙げられているのが、上に挙げた『luding』が移転したサイトであり、ここにも「1961-1968 resides in Japan」の記述が見られる<sup>4)</sup>。

アレックス・ランドルフに関するWikipediaの記事は、英語版、日本語版の作者がともに同じ情報源『luding』を基にしていたために、そこにあった「1961-1968 resides in Japan」の誤りが広まったのだと考えられる。ドイツ語版において、『luding』に書かれていない「70年代半ば」という（より正確な）記述がある点からもそれがうかがえる。

Wikipediaにはしばしば誤りが記載されていることで知られるが、このように参照元の情報に誤りがあった場合、そのまま複数の言語で翻訳がなされて、誤りが拡大していくこともあるのだ。

以上の確認から、「日本に引っ越した翌年」「囲碁をヒントに」の二つの情報は日本語版だけに存在することがわかった。前者の「日本に引っ越した翌年」は明らかな誤りであり、後者の「囲碁をヒントに」の根拠は示されていない。

### 3-2. ルールにおける相違点

では次に、囲碁とTwixTのルール上の共通点および相違点について検討してみよう。TwixTのルールが日本語で解説された文献として、日本ツイクスト協会の発行した『今からはじめるツイクスト入門』が挙げられる。

「ヘックスと同じように盤の片方の辺からもう片方の辺までをつなぐ単純なルールでありながら、その奥深いゲーム性により「20世紀の囲碁」とも呼ばれ」と記載されている<sup>5)</sup>。ここではゲームの奥深さを表現するために比喩的に囲碁と使われているだけであり、囲碁のゲーム性との類似点は記載されていない。

ただし、同書ではTwixTのペグ（駒）同士の関係を示すのに、「一間ビラキ」「大ゲイマ」「コスミ」の囲碁用語を使用している。さらには、囲碁の手筋である「シチョウ」、あるいは二つの地点のうち必ずどちらかには打つことができることを意味する「見合い」の表記も見られる<sup>6)</sup>。

これらは囲碁のルールを知っているプレーヤーなら、容易にペグの位置関係を理解できるため、あえて囲碁用語を転用したものと考えられる。つまり、はじめてTwixTを学ぶ初心者にとって、ペグの位置関係を覚えやすくする工夫であると言えるだろう。

では、「囲碁をヒントにTwixTが生まれた」とすれば、両者にどういった類似点があるだろうか。まず、勝利条件についていえば、囲碁は「相手よりも多くの地を囲う」ことを目的とするのに対し、TwixTは「盤の端から端までをブリッジでつなぐ」ことになり、全く異なると言ってもよい。

このように、ゲームの目的には共通点が見られないものの、囲碁においてもTwixTにおいても重視されるのが、「味方との連結」である。以下、囲碁とTwixTの連結のルールについて検討してみよう。

たとえば図3において、黒△の石はつながっている。碁盤に引かれた縦横の直線があり、この線上に石を並べるとつながることになる。このように、囲碁は縦横に味方の石が接することで「連結」できる。一度連結した石はどうやっても切れることは無い。

黒△の石がナナメに位置しているのが図4である。これはコスミと呼ばれる形だが、今のところ直線ではつながっておらず、黒は連結していない。「今のところ」と但し書きを付けたのは、確かに現在は連結していないが、今後黒が正しく打てば、白に切断されることは無い（今後必ずつながることができる）、という意味である。

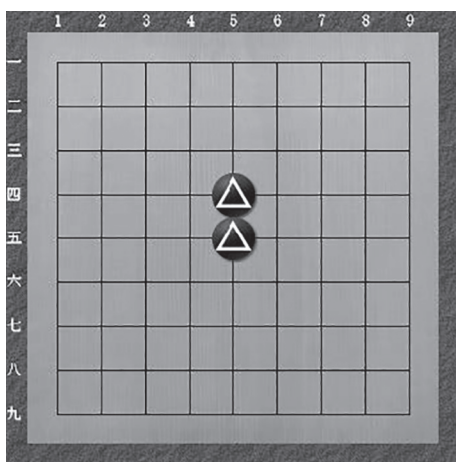


図3 つながった形

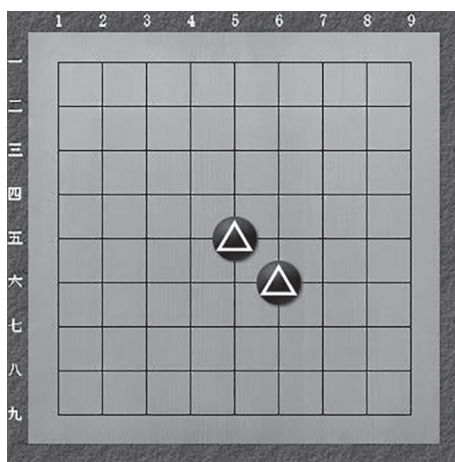


図4 コスミ

図5のように、黒二子の両側に白石を配置したとしても、黒石はつながっており、反対に白石同士はつながっていない。

ところが、TwixTにおいて同じ形を作ってみると、前述したように、白と白のペグがチェスのナイトの位置関係になり、間にブリッジをかけることができる。図6は、囲碁の状況とは反対に、「白がつながっており、黒は切れている」ことになる。

囲碁は縦横に接することで連結できるのに対し、TwixTは「チェスのナイト」の位置に味方が居ればブリッジと呼ばれる駒を使って連結することができる。

すなわち、囲碁でもTwixTでも重要となる、つながりについていえば、囲碁では切れない関係がTwixTでは切れてしまう。言い換えれば図6の黒のように「囲碁なら（味方と隣接しているため）連結しているが、TwixTではつながらない」など、大きく異なる点が見られる。

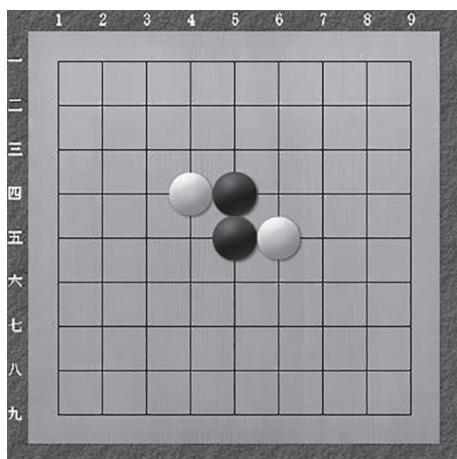


図5 黒がつながり、白が切れる

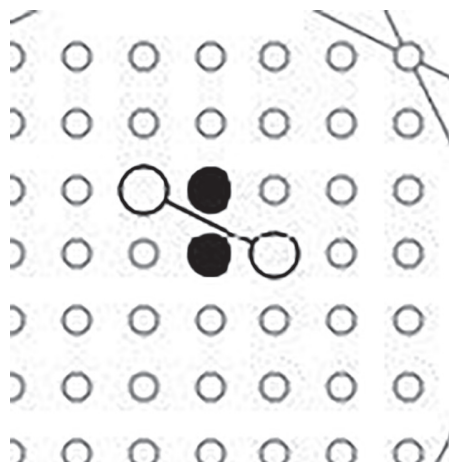


図6 黒が切れて、白がつながる

図7は、上下に展開した黒石の真ん中に白が①と打った図である。これは囲碁では「打ち込み」と呼ばれる手法で、黒が応戦しても、上下の黒が連結することは難しい。

ところが、TwixTのルールでは状況は一変する。

図8には、A、Bの記号を入れてある。これは、TwixTであれば黒がAまたはBに打つことによって、上下の黒が連絡できることを示している。白がどこに来て、少なくともAかBかどちらかには黒が打てる（見合い）。つまり、囲碁であれば「次が黒番でも上下の黒を連絡するのが難しい」が、TwixTであれば「次が白番でも上下の黒が連結できる」ことを意味する。

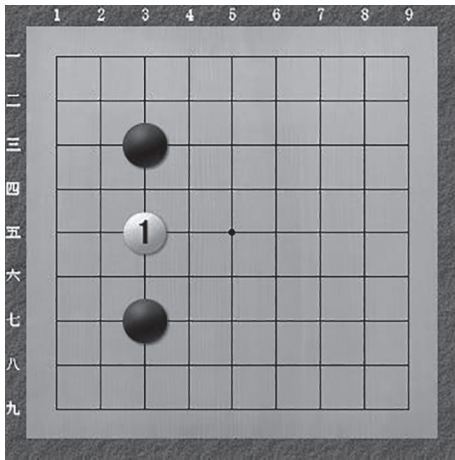


図7 打ち込み

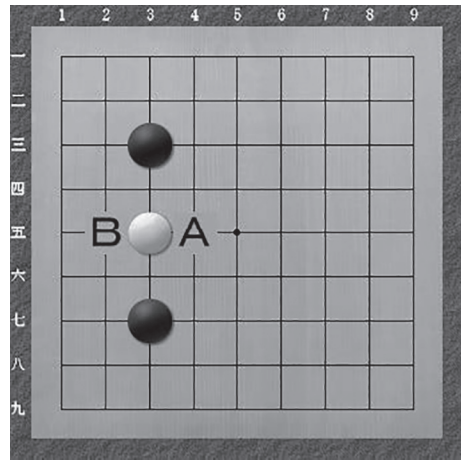


図8 黒AとBが見合い

以上のように、味方同士のつながり（あるいは敵の切断）が重視されるゲームという点では、囲碁とTwixTに共通だが、つながり方に関して共通点はうかがえない。

ランドルフが囲碁のルールを知っていたかどうかについては、Evrard (2012) の日本について触れた部分 (pp.50-51) にも、TwixTについての章 (pp.36-39) にも記述が見当たらない<sup>7)</sup>。しかしながら、子どもの本とおもちゃの専門店である百町森のホームページには「アレックス・ランドルフは語る。ゲームに対する自分の考えについて」として囲碁に関するランドルフの発言が掲載されている<sup>8)</sup>。

「囲碁は変化することもなく、発展もし得ない唯一のゲームだと思います。なぜなら囲碁はもう既に完全に発達を遂げているからです。しかし、他の多くのゲームは、変化することができるし、絶え間なく変化します。私も変化を期待しますが、残念ながらそれは非常にゆっくりと起こるので、人はそれに気づかないのです。」

ランドルフは日本滞在時、(棋力は不明ながら) 囲碁のルールを知っていたことがわかる。また、囲碁のルールが古くから変わっていないことに触れていることから、これ以上の改良が難しいゲームだと理解していることもわかる。

以上の議論から、日本に来る4年前、TwixTの作成時にランドルフが囲碁を知っていた可能性はあるものの、囲碁から着想を得たかどうかは明らかではない。また、囲碁とTwixTにはルール上の共通点はほとんど見られない。

### 3-3. 「囲碁から生まれたTwixT」が広まった背景

「ランドルフが日本滞在中にTwixTを作成した」との誤った情報は、英語で記述された記事（原典）の誤りを、他の言語に翻訳したことで広まったと推測される。

また、ランドルフが囲碁から着想を得てTwixTを作った、という説も見られたが、囲碁とTwixTは、ゲームの基本となる「味方同士の連結」の点で大きく異なることから、囲碁からTwixTが生み出されたとは考えにくい。

例えばEvrard (2012) p.9の図を見ると、TwixTの対戦が書かれているが、すでに駒が「交点」でなく「マス目」に配置されていることがわかる。交点に着手し、上下左右の直線とのつながりを重視する囲碁とは異なるゲームとしてTwixTは生まれたことが窺える。

囲碁とTwixTのルールには異なる点が多いものの、ケイマ、大ゲイマ、一間ビラキなど、味方同士あるいは味方と敵との位置関係を示すには、囲碁の用語を転用するのが好都合である。例えばシチョウは囲碁にもTwixTにも見られる手筋なので、両者を比較してみよう。

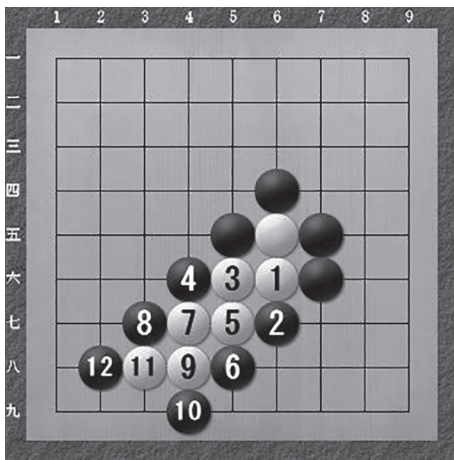


図9 囲碁のシチョウ

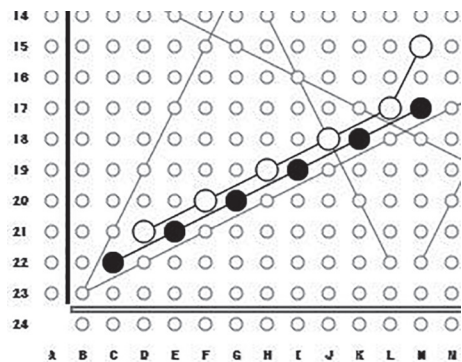


図10 TwixTのシチョウ

囲碁における手筋、シチョウを示したのが図9である。白と黒の数字はこの順に着手したことを示すものだが、ここでは白がシチョウの手筋にかけられており、いくら逃げて黒に追われ、左下の地点で白が全滅することになる。もとをただせば、白は①と逃げてはいけなかったのである。

右上を起点とし、下方に進出しようとする白と、それを妨害しようとする黒の競り合いを示したのが図10である。この結果は、白が下方に連絡することができなかったことを示すが、互

いの石が連続して置かれている形状、互いに変化の余地が無く一本道をたどる様子が囲碁のシチョウに似ている（囲碁のルールを知っているプレイヤーはさらに類似性を感じるであろう）。

このように、囲碁の用語を用いて、TwixTの配置を表現することができるなど、囲碁とTwixTには、「視覚的な類似点」が確認できる。囲碁との関係を意識してか、今回のTwixT再版では、ペグの色が黒白の二色になっている。TwixTの愛好者はすでにTwixTに転用された囲碁用語に慣れ親しんでいる。つまり、彼らが囲碁のルールを知っている割合は、一般の囲碁普及率よりも高いだろう。それゆえに、「ランドルフが日本滞在中に、囲碁から着想を得てTwixTを作った」という説が信憑性を持って受け入れられやすく、さらには広まりやすい状況が生まれたものと考えられる。

#### 4. おわりに

本稿ではアレックス・ランドルフが日本で古くから流行していた盤上遊戯の将棋と囲碁をベースに創作したとされるゲームを多角的な視点から分析し、それらの普及状況について考察した。

Neo Chessはチェスに将棋の最大の特徴である取った駒の再利用（持ち駒）ルールを取り入れ、よりスリングなものにしようとしたが、ベースとなったChess自体がすでに奥深いゲーム性を持っていたため、将棋の要素を加えることが多くの愛好者を生む新たな魅力にならなかった。さらに、それぞれに完成された高い遊戯性を持つChessや将棋と似すぎているため、Neo Chessのゲームとしての独自性が薄れてしまったと考えることができるだろう。以上の2点からNeo Chessは流行するまでのゲームにならなかったと考えられる。

対照的にTwixTは発売から60年を経た現代でも海外、日本国内にかなりの数の愛好者を有するボードゲームとして遊ばれている。1997年以降は国際大会のマインドスポーツオリンピック（囲碁やチェス、シャンチー、バックギャモンなどが競技種目）の種目としても採用された。

ペグの間の連絡を重視するなど、囲碁との類似点も見られるために、TwixTは囲碁をヒントにして創作された、とされる説が見られるが、本稿での検証では囲碁をヒントにしたという確証は得られなかった。囲碁やTwixTにおいて最重要となる「連結の方法」に着目すると、類似点よりもむしろ相違点の方が多く見られたのである。

## 将棋や囲碁がアレックス・ランドルフのゲーム制作に与えた影響

〔注〕（URLについては2022年5月24日閲覧）

- 1) [http://www.gp-inc.jp/boardgame\\_twixt.html](http://www.gp-inc.jp/boardgame_twixt.html)
- 2) <https://ja.wikipedia.org/w/index.php?title=%E3%83%84%E3%82%A4%E3%82%AF%E3%82%B9%E3%83%88&type=revision&diff=70076915&oldid=68263936>
- 3) <https://web.archive.org/web/20070311004242/http://ftp.informatik.rwth-aachen.de/cgi-bin/luding/AuthorData.py?f=00Q%5EE4W&authorid=104>
- 4) <http://www.luding.org/cgi-bin/AuthorData.py/ENauthorid/104>
- 5) ねくろん (2017)、p.2による。
- 6) 同書、pp.70-71による。
- 7) この部分のドイツ語訳については大阪商業大学総合経営学部和田伸介教授のご教示を頂いた。ここに記してお礼申し上げたい。
- 8) [https://www.hyakuchomori.co.jp/toy/item\\_game/pages/alex\\_gespraech\\_2.html](https://www.hyakuchomori.co.jp/toy/item_game/pages/alex_gespraech_2.html)  
ランドルフの発言については、百町森の佐々木隆行氏に資料の提示を頂いた。ここに記して感謝の意を表したい。

## 〔参考文献〕

- Evrard, P. (2012) “Alexander Randolph, Die Sonnenseite, Fragmente aus dem Leben eines Spieleerfinders.”  
Drei Hasen Abendsonne.
- 飯田弘之・佐々木宣介「将棋種の歴史の変遷の解析」情報処理学会論文誌 4 3 2002
- 木村義徳『持駒使用の謎 日本将棋の起源』日本将棋連盟 2001
- 谷岡一郎「知的遊戯の歴史」大阪商業大学アミューズメント産業研究所叢書第11巻 2010
- ねくろん (2017)『今からはじめるツイクスト入門-ツイクストのルールと定跡-』日本ツイクスト協会。

## 〔図、写真出典〕

- 図1 筆者作成 ※●まで間に自他の駒があっても飛び越えて可 ◎のマスの手駒を取ってから移動可（王将の動き2回）。また取った後元の位置に戻る（居食い）も可。
- 図2 筆者作成 ※タテヨコナナメに→方向どこまでも動ける。
- 図3、4、5 日本棋院のKiin Editorを用いて作成
- 図6 日本ツイクスト協会の棋譜ツールを用いて作成
- 図7、8、9 日本棋院のKiin Editorを用いて作成
- 図10 日本ツイクスト協会の棋譜ツールを用いて作成
- 写真1 <https://boardgamegeek.com/boardgame/10500/neo-chess>
- 写真2、3 大阪商業大学アミューズメント産業研究所蔵データ

