

構想力を言い換えれば「先をイメージし、見通す力」だといっている。明確な将来像をイメージし、そこにいたるまでの最善の道筋をつける。あるいは、現状を正確に把握したうえで、起こるであろうことを読み、将来どうなるかを予想する。これらを連動させながら、未来を創造していく力を「構想力」と呼ぶのだと私は考えている。構想力は、現代の閉塞した状況を打ち破るための大きな力になると私は思う。

第一章 構想力とは何か

●対局前に立てるのはおおまかな構想

最終的にたどり着くべき勝ちパターンをイメージしながらも、局面の変化に応じて臨機応変に構想を組立て直すことが求められる。

●構想の出来を左右する二手目の見極め

最近、企業や官庁、政治家の不祥事が続いているが、これも三手目の読みの二手目が甘いといえる。自分が犯したことに対して、周囲がどのような反応を示すのか、想像しないのだ。

構想を練るにあたっては、相手の立場で想像することも必要である。

二手目を正しく見極めることができれば、より深く、正しく構想を描くために大きな力となるのは間違いない。

●状況を切り開く常識外の構想

常識外の手を構想する作業とは、実在する方法のなかからふつうでは思いつかないような方法を拾い上げる作業なのだ。それを見つけ出せるかどうかなのである。

●構想がはずれても落胆しない

いちばん悔しいのは、構想がはずれることではないし、その結果負けることでもない。もちろん負けるのは悔しいが、その負け方が問題。もっとも屈辱なのは、何の準備もせず、相手のことを調べもせずに対極に臨み、終わったあとで「この人はこの前、こんな将棋を指していた」とわかった時なのである。

●形勢不利な場合の構想

まず検討すべきは、何が形勢を不利にさせているのかを見極めることである。相手と比較して、こちらが不利な要素を考えてみるわけだ。主張できることがあるとなれば、それをなんとかして伸ばしていく。そうすることで、逆転する可能性が生まれてくる。

●結果が悪くても構想が間違っているとは限らない

考えたことが裏目に出るのは、最後の結論のところ、誤った判断をしてしまったことに起因するケースが非常に多い。発想自体やそこに至るまでに考えた過程は決して間違っていたわけではないのに、最後の結論を出すときに誤った判断をしてしまう。悪いときほどしっかりと自分に向き合うことが大切だと思う。自信はそうすることによって生まれるのではないか。

●膠着状態に陥らないための構想力

膠着状態を避けるためには、自分の主張だけを押し通してはいけない。お互いが自分の主張だけを通そうとすれば、にっちもさっちもいかない状態に至ってしまうのは目に見えている。相手の主張もある程度受け入れながら、ことを進めていくことが大事。

第二章 構想に必要な力とは

● 構想に必要な四要素

「知識」:相手の情報を集め、傾向を知ること

「正確な状況判断」:いま現在、自分がいかなる状況にあるのかを正しく判断する力のこと

「先を見通す正確な読み」:自分がこういう行動を起こしたら、状況がどのように推移していくかを正しく見極める力

「時間の管理」:いかに時間を使うか、どれだけ効率よく管理し、配分できるか

● 知識は構想を立てやすくする

詰将棋をつくる時、「こんな手順で詰ませたい」というイメージを描くことから始めるが、「こういうふうな詰めば、作品としておもしろい、喜ばれるだろうな」と思い浮かべることからスタートする。それも、できるだけ突飛なイメージであればあるほど望ましい。

● 現状のみならず将来を見据えてこそ、正しい判断状況となる

自分が攻めている箇所ばかりに集中していると、その部分は得をしても、全体では損をしていることに意外と気がつかないものである。「木を見て森を見ず」というが、「木」ばかり、つまり瑣末なことばかりにとらわれていると、全体で何が起きているか把握できない。局面全体をつねに見渡しておくことが大切だ。言葉を換えれば、「大局観」を持ってということである。

● 判断基準がぶれては正確さを欠く

● 読みはデパートの買い物と同じ

棋士が九割の手を捨ててしまうように、デパートに入った時点で100の店の中から瞬時にいくつかの店、すなわちスーツを売っている店を絞り込んでいる訳である。

● 知識・経験・個性・流れから浮かんだ直感は九割が正しい

棋士も日頃の研究などで身につけた「知識」、過去の対局で培った「経験」、自分の得意・不得意や好みといった「個性」、その局面にいたった「流れ」という四つの要素から、指すべき手をいわば直感的に絞り込んでいく。そしてスーツを買うときに最終候補としていくつかの店を選ぶように、残った三つから五つの手の中から最善手を選ぶのである。とどのつまり、読みとは、直感で浮かび上がった三～五の選択肢のそれぞれについて、それが本当に正しいのか、論理的に検証していく作業なのである。

● わからないときには案内板に戻る

どう考えても最善手がわからない時は、いままで考えたことをいったん白紙に戻すことで、一度は捨ててしまった手をもう一度検討してみる。新しい構想が生まれる訳である。そうすると、その中から100点の手が見つかることがある。

● 10手先の局面は1024通り

● 残り時間を考えながら時間を配分する

第三章 常識外の構想が結果を左右する

● 常識外の一手が勝敗を分ける

一度捨てた手を拾い上げる作業が必要になるのは、中盤から終盤までのどちらかが勝つかわからない展開になったとき、「勝負どころ」ということになる。そのときに常識外の手を構想できるかが、ブレークスルーのために大切なことであり、勝負の分かれ目になることが少なくない。

● ボナンザの強さの秘密は先入観のなさにある

常識とは、言葉を換えれば「固定観念」であり、「先入観」である。そして「固定観念」や「先入観」は、往々にして自由な妨げる。それでは常識からはずれた構想は描きようもない。

ボナンザが先入観なしに、やみくもに読んで指した結果、意外によい結果で、流れがにわかになら変わったという事実は、先入観というものが、われわれ人間の発想をどれだけ邪魔しているかということを実に示していると言える。

●定跡からはずれる勇気がなければトップには立てない

そもそも何が本筋かわからない人間はプロにはなれない。けれども本筋しか指せない人、定跡からはずれることができない人は、絶対にトップには立てない。

●新幹線も飛行機も使えない。さて、どうするか？

タイトルを獲れる人は、新幹線や飛行機が使えなくても、別の方法を見つけ出し、東京にたどりつくことができる。カーナビが壊れても自分で道をイメージし、目的地に行くことができる。たどりつけたからこそ、タイトルを獲ることができたと言える。

●常識外の手とは未来を切り開く力

この常識外の手を構想する力とは、言い換えれば、新しい未来を切り開くための力だと言える。

マーケティングは将棋で言えば、これまでの棋譜を研究し、「次はこうなるだろうから」と指し手を決めるようなものだ。九割はそれで良いし、データを無視してはいけない。だが、そうして選んだ指し手が必ずしも最善手ではないように、マーケティングに頼っているだけでは、市場を変革し、牽引するような独創的で新しい商品は生まれないと思う。大切なのは、自分の力で未来を予測し、切り開く力なのである。

●常識に頼ってはいは構想力は育たない

常識外の手を構想する作業とは、実在する方法の中から普通では思いつかない方法を拾い上げる作業であり、それを見つけ出せるかどうかなのである。いかにさまざまなイメージを思い浮かべられるかがカギとなる。

そのために必要な力とは何か。より多くのイメージを浮かべ、その中から即座に最適な選択肢を選ぶには、「自分の力でどれだけ思考できるか」ということだと思う。

●未知の局面での構想力がカギを握る

自分の知識や経験や五感を研ぎ澄まして自分自身で考え、構想する力が、未知の局面を迎えたときにモノをいうのである。

●常識外の手はひらめきにあらず

常識外の手を構想するためには、常識を知っておかなければいけない。積み重ねてきた知識＝常識が根底にあるからこそ、常識から外れた構想を描くことができる。常識外の手とは、単なるひらめきではないのである。

常識外の手とは、自分の中に集積した知識や経験という土台が築かれているからこそ、初めて生まれるものなのだ。

●常識を妄信するのは自殺行為

常識は絶対だと妄信してはいけない。なぜなら、常識というのは変わっていくものだからだ。なにが常識かは常に変化しているからこそ、それにとらわれてしまうのは自殺行為に等しいと考える。

●勝負師・研究者・芸術家、三つの顔を持つ

どんなことがあっても勝てるチャンスを見逃さない勝負師としての顔、情報を収集し、的確に分析する研究者の顔、そして常識にとらわれず、自由な発想でイメージする芸術家としての顔。この三つの顔をバランスよく持つことが必要。それが、先に見えにくい状況にあっても正しい構想を組み立てるための絶対条件だと考えている。

第四章 構想力を磨くために

●夢や目標が構想力の基本

構想力を伸ばすのに絶対に欠かせないのは、夢や目標を持つことである。「将来はこうありたい」とか「こういうことをしたい」というイメージがなければ、そこにたどり着くための構想など生まれようがない。人間はなにかをやり遂げたときの達成感や充実感が必要なのだ。それがさらなる高い目標に向かうことができるのである。

●長期の目標は高く、短期の目標は低く

「将来はこうなりたい」という長期的目標は、志を高く保つために欠かせない。それはできるだけ高いほうがいいだろう。

しかし長期的な高い目標しか持っていないと、うまくいかなくなったりしたとき、それ以上努力するのが嫌になってしまう。そのため、短期的な目標、すなわち少しだけがんばれば達成できるような目標が必要になる。ひとつひとつクリアすることで、小さいかもしれないけれど達成感や充実感を得、それを糧にして長期的な目標につなげていくわけだ。

●構想力を伸ばす大局観

大局観とは、「未来を見据えたうえで現状を見る」という意味。将来に対する明確なイメージがあり、先行きがどうなるかを正しく読んだうえで、そのイメージを実現するには、いま何をしておくべきなのか、いかなる決断すべきなのか、いかなる決断を下すべきなのか。それを判断する力を「大局観」と呼ぶわけだ。なすべきことに優先順位をつけるといってもいいかも知れない。

大局観を身につけるためには、相手の立場に立って想像することも必要だ。客観的に状況を見ると同時に、相手の立場になって考えてみるのである。

最近では弱肉強食というか、自分だけが儲ければいいという考え方が蔓延しているように思う。目先の利益しかイメージできないのである。相手にも儲けてもらうという発想がなければ、長期的な利益にはつながらないのではないかな。

●あえて相手に手を渡すことで状況を打開する

●集中のためには集中しない

頭を白紙に戻すことができ、違った角度から盤を見られるようになって、新しい構想が浮かぶことが少なくない。

●十五分でできることは意外に多い

●いくつもの顔を持つばどんな状況でも対応できる

●常識は自分で検証してこそ常識となる

常識はまず疑ったうえで、必ず自分自身で検証することが大切なのだ。その結果、正しいと思えば取り入れればいいし、間違っていると感じたら捨てればいい。

●わかりきったことでも自分自身で検証すればあとで生きてくる

●情報はときとして構想にマイナスをもたらす

●経験と慣れを混同するな

●あきらめは思考停止である

新しい構想を描くためには、「あきらめないこと」も絶対に必要だ。あきらめてしまえば、そこで思考は停止する。それ以上、新たな構想など湧くはずもない。

●苦しいときこそ新しい構想が生まれる

苦しいときというのは、意外に新しいアイデアや構想が浮かぶチャンスなのである。

●敗因をでっちあげても気持ちを切り替える

負けから何を学ぶべきかということが大切。なぜ負けたのか、敗因をしっかりと分析し、では次にどうすればいいのかを考えることが重要。

●自分は自分

誰にもスランプはある。スランプをどうやって抜け出したかといえば、「自分は自分」と思うようにしたのである。「自分にできることをやろう」と考えるようにした。調子が悪いときは往々にして視野が狭くなっているのので、視野を少し広げる上で大切なのは、自分を客観的に見るもう一人の自分を持つことだと思う。

●よいイメージは長く留める

●礼儀やマナーは周囲に対する想像力である

●練習中は「自分がいちばん弱い」、試合中は「いちばん強い」と思え

●100パーセント力を出すための自分なりの公式を持つ

●対局ではタフでなければならない

●熟慮の末、腹をくくれば後悔することはない

●自分のブランドをつくれ

「これだけは負けない」というブランドがあれば、それだけでも精神的に優位に立てるのである。自分が優位に立つことができれば、それだけ積極的になれるし、構想力も冴えるはず。得意なものがあれば、それをさらに伸ばし、最大限に利用していくことが大切だと思う。

第五章 年齢を重ねるほど構想力は伸びる

●経験は若さに勝る

●読む力は年齢とともに上がる

「将来こうなるだろう」というおおまかなイメージを描き、多少の誤差があってもそれを微調整しながら、こちらの思うような展開に持ち込んでいく力を「構想力」と呼ぶ。

●将来を構想せよ

将来のビジョンを持ち、その実現のためには何が必要で、どうすればいいのかをしっかりと見据えること。明確な構想を持つことが大切。

●挑戦することで新たな発見が生まれる

●若い感覚を上手に利用する

いつの時代でも流行は若い人間がつくりだす。新しい世代は、それまでの常識や固定観念にとらわれることが比較的少ないので、新しい提案をできる。

つねに好奇心を持ち、新しいものを自分に取り入れることは、自分の引き出しを増やすことにつながっていき、構想力もより高まると思う。

●変化は進化である

変わってはいけないこと、変える必要のないことはある。自分の幹といえる部分である。自分らしさを見失っては本末転倒というしかない。けれども、それ以外の部分、すなわち枝葉の部分は時代や状況に合わせて柔軟に変えていくべきだと思う。

●忘れることから新しい構想は生まれる

●嫉妬は可能性の表れである

嫉妬とは可能性の発露である。「自分にも同じことができる」と思うから、人を妬んだり、うらやんだりする。人は、自分が絶対に不可能なことを成し遂げた人に対しては賞賛や尊敬こそすれ、嫉妬することはない。もし嫉妬心を覚えたとしたら、「それは自分に可能性があるからだ」と考えればいいのである。嫉妬していることを認めてしまい、相手に対する感情を自分に向け、嫉妬するエネルギー、克服するエネルギーを自分の可能性を伸ばすのに使うのである。

●達観しすぎてはいけない。ときには怒りをあらわにせよ

年齢を重ねてある程度達観することは必要。しかし、達観が諦観になってはいけない。それはそれ以上、高みを目指そうと思わなくなるし、そうなっては構想力は衰えることはあっても伸びることはない。怒りの感情までなくしてしまうのは、必ずしもよいことではないと思う。

●置かれた状況をプラスに捉えれば下り坂も上り坂になる

●脇役を経験するのは無駄ではない

●不調が続くとそれが実力になる

さらにレベルを上げようとするには、それまでの二倍、三倍の努力が必要。上を窮めれば窮めるほど、さらなる精進が求められる。下り坂に入ってからではなおさら、将来を明確にイメージしたうえで、現状をポジティブにとらえ、つねに好奇心をもって変化を恐れず、新しいことにチャレンジすることが大切になる。不断の努力が必要。

●必要なのは体力よりも持久力である

第六章 次世代の構想力を育てる

●いちばん好きなことだからこそトップに立てる

●引退を考えるとき

●手取り足取りでは構想力は育たない

手取り足取り教えると、一定のところまでは比較的早く到達できるかもしれないが、オリジナルの発想やイメージを湧かせ、先を読んで未来を切り開く力、すなわち構想力は身につかない。

●結論は自分で出させる

手取り足取り答えまで教えてしまうというのは、いわば先を読み、正確な判断を下す機会を奪い取ることになりかねない。あくまでも結論は自分で出させるべきなのである。

●挫折から工夫は生まれる

敗因を分析し、反省し、次はどうすれば勝てるのか創意工夫し続けてきた。反省のないところに前進は生まれない。

●夢や目標のない人間には構想力は生まれない

夢や目標とは、将来の自分をイメージするということである。その人が持つ可能性を示すものである。夢や目標のないところに努力はない。夢や目標を持たないのは、非常に不幸なことである。

●いつまでもネットや友だちだけを相手にしているわけにはいかない

礼儀やマナーは周囲に対する想像力である。先をイメージし、読む力を育むという意味でも、若い人にきちんとした礼儀やマナーを教えることが大切だと思う。

●将棋のすばらしさを教えたい