棋書創刊術

LEVEL.8

イラスト:山浦大福

棋書創刊術

Level.8

歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

あなたの心が正しいと思うことをしなさい。
どっちにしたって批判されるのだから。

エレノア・ルーズベルト

はじめに

書店の将棋コーナーには、
定跡書、実戦集、詰将棋、次の一手…などなど、沢山の棋書が並んでいます。
次から次へと供給される棋書を横目に、いつか自分も書いてみたい―。
この本を手に取ったあなたも、きっとその1人でしょう。

しかし、実際に棋書を書いて出版までされる人は少数です。
なぜ多くの人は「書きたい」と願いながら、それでも書けないのでしょうか。
「棋力」や「文章力」がないから？
そんなことはありません。

それは技術的な方法の前に、大切なことがわかっていないからです。

鉄則は、書くこと、つくることが好きかどうか。

これさえ結び付いていれば、特殊な人になる必要はありません。

この当たり前のことを理解していなかったり、あるいは根本的に嫌いであったりすると、棋書は書けないのです。

たとえば、ＲＰＧゲームが好きだから、ＲＰＧゲームをつくれ―。と言われても抵抗がありますよね。

綿密なダンジョン、モンスターのパラメータ、マップチップを貼って町をつくる…。「面倒」と感じてしまった時点で、もう挫折が約束されているようなものです。

棋書を書きたいと願っている人は、「書く＝好き」でないと持続できません。たいして好きでないことに耐える、そんな我慢が長続きするわけがないからです。

実際、書くことが好きですかと聞かれたときに、多くの人は「どうだろ…」と考え、悩むでしょう。

安心してください。はっきり好きだと言い切れる人は、まずいません。どちらかと言えば論文や作文など、書かされたイメージの方が強いでしょう。しかし、本来「書く」という行為はそんな作業的なものではありません。

考えてみてください。

そもそも、棋書は何のために書き、何のためにつくるのでしょうか？

答えは、**読者を実践（実戦）させること。そのために書き、つくるのです。**

定跡書を書くなら、実戦で指させる。実戦集なら、盤面で並べさせる。詰将棋や次の一手は、解かせるためにつくる。

棋書を書くということは、自分が書いた内容によって人が動くということです。学生の頃の作文のように、ただ書くものでも読まれるものでもありません。読み手を実践に導いてこそ棋書です。

つまり、「書く」とは作業ではなく「術」に近いものなのです。

―今、少しでも興味を持ったのなら、好きになれる可能性は十分にあります。棋書をつくる方法論は決して難しくありません。これまで誰も教えてくれなかった、本当に創刊するための方法をお教えしましょう。

レベル8

はじめに 4

第1章

棋書の基本3原則

原則1 文章から書かない 12

■ すべての棋譜を書き出してみる 14

原則2 書き過ぎない 18

■ 処理しきれない情報は忘れていく 21

原則3 校了に時間をかける 26

■ 原稿は朝に読む 29

第2章

劇的に変わる！製本知識

製本1

製本で本の構造を学ぶ 36

■ 左右にPDFを書き出す 38

■ 見開きで結合する 41

製本2

製本は高いという誤解 44

■ 原価は千円を基準にする 46

■ 製本はダイレクトに出版につながる 48

第3章

セルフ出版の心得

出版1

読者は新刊を求む 54

■ 1ヶ月が棋書の賞味期限 55

■ 小刻みが出版の秘訣 57

■ 続けることが読者数につながる 58

出版2

続けるためのスキル 60

■ 出版は1つのクエスト 62

■ 迷ったらリクエストする 64

■ 自分とは違うからこそ道が開ける 66

おわりに・絵あとがき 72

第1章

棋書の基本3原則

原則1

文章から書かない

棋譜が決まれば
棋書は書ける

棋書をつくるにはどうしたらいいか。
おそらくこの本を手に取ったあなたは、コツを見つけようとしているはずです。

まずは、
「文章」を考えることをやめてください。それが第1の原則です。
始めの段階で文章はいりません。むしろ考えることは妨げになります。
「文章からなんて書けないし、普通じゃないの？」と疑問が生じるでしょう。

この「文章から書かない」をもう少し説明すると、
「研究が終わるまでは文章を書かなくていい」ということです。
挫折した人を見ていてわかるのは、だいたい文章と研究を同時並行しています。
研究して文章、研究して文章を繰り返す。あるいは研究しながら文章も書く。
棋書をつくるためには、このやり方は間違いです。
なぜなら、**「研究が変われば文章も変わる」**からです。

きちんと研究をせず、必要なものが揃わずに見切り発車してしまう人は、
何度もやり直すことになります。だからいつまでたっても完成しないのです。

棋書のスタートとは、必要な素材を集めることです。
パソコンに向かってうんうんと悩み、書き始めてからも変化が気になったり、
研究をやり直すようなら、それは準備が不足しているからに他なりません。
理想は、キーボードを打つときには１００パーセント文章に没頭できる状態です。

こう説明すると、文章から書く必要がないことを納得できるでしょう。
そして、なぜ挫折してしまう人が多いのかも理解できると思います。
研究の前に文章はいらない。まずは素材集めなのです。

すべての棋譜を書き出してみる

最初に実行するのは、実に単純なことです。
難しいことは何もありません。
用意するのは「棋譜フォルダ」です。デスクトップにつくってください。
このフォルダに棋譜や、問題を書き出していきます。
これから自分の棋書で使う素材があれば、全部書き出してください。
実例で説明した方が早いと思うので、私の棋譜フォルダをそのまま紹介します。

- 1.一手緩めた飛車先交換　逆襲
- 2.飛車先交換型　76銀に74歩　コビン攻め　力戦
- 3-1.飛車先交換型　76銀に72銀　逆襲　失敗
- 3-2.飛車先交換型　76銀に72銀　78金　互角
- 4-1.飛車先交換の前に32金　相棒銀
- 4-2.飛車先交換の前に32金　84飛車
- 5.飛車先保留を避けて中飛車で受ける　失敗
- 6.飛車先保留　5筋を取らず82飛　コビン攻め
- 7-1.飛車先保留　5筋取らせ　87歩　66歩型
- 7-2.飛車先保留　5筋取らせ　88歩　54飛
- 7-3.飛車先保留　5筋取らせ　88歩　72銀　46...
- 7-4.飛車先保留　5筋取らせ　88歩　72銀　66...
- 8.対居飛車はつらい→後手番対振り飛車へ
- 8-1.三間飛車
- 8-2.四間飛車
- 8-3.中飛車
- 9.後手の対策
- 9-1.もとい　逆襲から単純棒銀
- 9-2.5筋を突いて工夫するも桂はねがある
- 9-3.囲いを急ぐ　自陣飛車で怖くない

第6作目、
『メイドシステム 真実のゾーン！』
で実際に使用された棋譜。

暫定的に1つでもいいので、
棋譜を書き出していく。

最初のうちは、
「使う」と、「使うかもしれない」が
混ざり合った状態で構わない。

難しく考えることはありません。

1つ目の棋譜は、序章（もしくは第1章）の基本図を決めること。

それを深堀りし、その章の研究、解析を終えるまでは他の章のことは考えない。1つの章を完遂（カンスイ）したら次の章の棋譜を書き出します。

棋譜の名前にはざっくり内容を付け、分岐する際には「1-1」「1-2」と番号を付けましょう。フォルダを見れば、あらすじがパッと目に入るようになります。

このとき、棋譜にコメントを付けるといったことはしないでください。その分、時間が消費されてしまいます。

さらに実践的なアドバイスとしては、

細かい分岐は、最終的に3つ（〇-3）程度になるように絞るといいでしょう。

さまざまな変化を載せるのは悪いことではありません。しかし、多すぎる選択肢は読者に迷いを生じさせ、読む気を失います。迷路のようになってしまってはダメです。

詰将棋、次の一手の際には「問題」だけを選び出し、一問目から順番に並ぶようにソートします。問題数が多いと労力ですが、棋書をつくるうえで決定的に重要です。

棋譜が出来上がると、次に見えるのは「文章」ただ1つのタスクになります。すると、余計なものが目に入らず文章のことだけに没頭できます。

もしかしたら、「そんなこと当たり前だ」と思われたかもしれません。しかし、現実的にはここで飽きてしまったり、躓いてしまう人がほとんどです。逆説的に言えば、棋譜が整った人は棋書を書けるし、踏み外さないとも言えるのです。

POINT

棋譜の設計図化ができると、
振り返ることなく文章に集中することができる。

［著者］

レベル8

東京都出身。1985年5月31日生まれ。
2010年、東京眼鏡専門学校卒業。
右玉サイト『Level.8』の元管理人。
主な著書は、『B級戦法の切り札
風車右玉戦法！』、『誰も知らない
横歩取り３四飛戦法！』、
『つめとき デラックス30！』。

棋書創刊術

2020 年 7 月 7 日　初版

著　者　　レベル8

イラスト　山浦大福

キャラクター原案　　織葉紗マサヒロ

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。

心清禎降