



「アキバの受け師」と呼ばれ、圧倒的な棋力を誇る、中静そよ。（『ハチワンドライバー』ヤングジャンプ・コミックス第1巻より）©柴田ヨクサル

弟弟子入りできなかつたこともあり、中学生になると将棋を指さなくなつた時期もあつたのですが、将棋雑誌などで将棋界の動向はずつと追つていまし。でも、それ以上にハマつたのが漫画でした。「週刊ヤングマガジン」で連載されていたハロルド作石先生の『ゴリラーマン』や、すぎむらしんいち先生の『サムライダー』を読んで、どんどん漫画の存在が大きくなつていきました。

決定打になつたのが望月峯太郎先生の『バタアシ金魚』です。物語がすごく面白かったのは

メイドと真剣師の物語

つくりと駒組みを進めて、少しづつ有利を拡大していくという、下手としては少しずるい戦い方を目指したのですが、渡辺先生はそれを見抜いたかのように、常に厳しい二択問題を突きつけるような指し方をされたんです。「これは解けるの？」じゃあこれは？」とずっと問われているようで、ものすごい圧迫感があり、棋士は恐ろしいと心底思いました。優勢だったはずがどんどん差を詰められて、でも間違わなければ一手違いで下手が勝てる、そんな手順に誘導され、これがトップ棋士の芸なのか、と。

『ハチワンドライバー』に込めた将棋への思い

柴田ヨクサル（漫画家）

賭け将棋で生きる個性豊かな真剣師たちのハイテンションな対局と、闇組織・鬼将会との死闘を描いた大作漫画『ハチワンドライバー』。

作者自身が凄腕の将棋指しであるため、

駒運びや局面までがリアルに表現されている点も広く支持を得た。

主人公をはじめ数々のキャラクターに投影させた、その将棋愛の深さに迫る。

僕は一九七二年に北海道の留辺蘿町（二〇〇六年の合併により北見市となつた）で生まれましたが、子どものころはほとんど誰もが将棋を指せた世代なんだと思います。一歳になつてすぐに任天堂から「ファミリーコンピュータ」が発売されて、一気にテレビゲームの時代に変わつてきましたが、それまではみんな将棋に夢中でした。

僕は何かを好きになるとそれだけに集中してしまつタイプで、将棋もすぐに友達の間では無敵状態になりました。一步外に踏み出せば、同年代にいくらでも強い子はいたはずですが、子どもにはそれがわからないので、一足飛びにプロ棋士になろうと思つてしまつたんですね。

それは「弟子入り失敗」から始まつた

小六のとき、日本将棋連盟北見支部で将棋を教わっていた「師匠」に紹介してもらつて、故・関根茂九段に一枚落ち（上位者側の飛車と角行を除いて指すハンディキャップ戦）で教えていただきました。奨励会試験を受けるには、通常は棋士の「師匠」からの推薦を受ける必要があり、いわばこの一枚落ちは奨励会試験を受けられるかどうかの試験でした。ところが、僕はそ

の試験で大失敗をしてしまいます。といつても反則やズルをしたわけではなくて、子ども相手なら通用するようなハメ手（引っかけ）を指しました。

それを見ていた「師匠」が、「こんなんじやダメだ」と、奨励会試験は御破算となつてしましました。

もつとも、仮に奨励会に入れたところで、二学年上には羽生善治九段、三学年上には佐藤康光九段、前後にもタイトル経験者がゴロゴロいる世代なので、とてもではありませんが、歯が立たずに退会していたに違ひありません。

それでも、おそらく漫画家中では最強ではないかなと思います。日本将棋連盟公式の対局サイトである「将棋俱楽部24」でのレーティング（チエスの棋力判定方法を将棋に応用したもの）は二二〇〇点前後で、アマチュア棋戦なら県代表は争えるレベルです。

『ハチワンドライバー』（週刊ヤングジャンプ連載）がヒットしたおかげで、佐藤九段や渡辺明名人など、何人かの棋士に駒落ちで教えていただけ機会に恵まれました。とくに渡辺名人と指した二局は印象に残つていて、飛車落ちで一勝一敗だったのですが、勝った対局もずつとずっとギリギリの局面が続いていました。僕はゆ

もちろんですが、ミリペンで描く独特のタッチが目をひきます。後になつてようやく、それがアートといえるほどの技巧だと理解できたのですが、田舎の高校生には「俺でも描けるんじやないかな」と思えてしました。小さいころから絵を描くことは好きだったので、あつという間にのめり込んでしまい、「ヤングマガジン」の月間新人漫画賞で佳作を獲つたことから、上京して、同誌で『代紋T A K E 2』を連載させていた渡辺潤先生のアシスタントになりました。その二年後に『谷仮面』（『ヤングアニマル』連載）でデビューしたのですが、次は将棋漫画にしようと、『ハチワンドライバー』とはまったく別のストーリーを考えたところ、編集者の評価は芳しくなく、二作目は格闘漫画の『エアマス

ター』（同誌で連載）となりました。『エアマスター』が長期連載となつたことで、ようやく将棋漫画を描く実力が備わつたのだと思ひます。『ハチワンドライバー』の作画で大きかつたのが、コンピューター・グラフィックスで盤駒を描けるようになつたことです。駒は字が書かれているだけでなく、五角形でかつ前方に傾斜している形状で、それが盤上に配置されているところをいろいろなアングルでしつかり描くのは、至難の業なんです。

それを完璧にこなしてしまつたのが、『月下の棋士』（『週刊ビッグコミックスピリッツ』連載）の能條純一先生です。能條先生ご自身はもろん、アシスタントの方々まで信じられないレベルの仕事をしていたはずです。今は写真を画像