

ご存知オセロは日本人が作り出した国産のゲームです。戦後間もない頃、長谷川五郎氏によって考案され、しばらくは仲間内で興じられていました。大手メーカーが商品化したのは今から44年前の1973年で、今日の普及ぶりからすれば、意外に最近という感じがします。

そのネーミングは、英文学者であった父親の長谷川四郎氏の提案によるものだと思います。言うまでもなく、シェークスピアの四大悲劇の一つ『オセロ』にちなんでおり、黒人の将軍オセロと白人の妻デズデモナを中心とするドラマチックな筋書きに、黒石と白石の形勢がたちまち反転する目まぐるしいゲーム展開をなぞらえたものです。

ルールの単純さと平易さでいえば、「五目並べ」や「はさみ将棋」と肩を並べますが、奥の深さとなると相当なものです。アメリカで1977年に発売された際に紹介に使われた「やり方がわかるのに一分、極めるには一生涯」という簡潔にして要を得たフレーズなどは見事にオセロの特徴を言い表しています。イギリス発祥の「リバーシ」というゲームと非常によく似ていますが、現在ではオセロの方が「本家」扱いされています。

シンプルなゲームだけに、AI(人工知能)が発達するかなり前から、コンピューターとの対戦では人間はどうしてもかなわなくなりました。今からみれば旧式もいいところのパソコンの処理速度であっても、ほとんど考慮時間なくどんどん手が進められ、終盤になると機械の方が「〇目勝ち」と宣言(宣告?)してきます。そうなれば最後、必ずそれ以上の差をつけて負かされてしまいます。

せめてもの救いは、最適手順がまだ解析されていないことです。これもいずれは完璧に分析されるのかもしれませんが、しかし、指し手ミスを伴うからこそ面白い人間同士の対戦はいつまでも繰り広げられることでしょう。

8×8の64マスを埋めるオセロのことを第63号で書くのはフライングでしたが、来月もう一度64にちなむ話題を取り上げます。