

特集にあたって*

宇野 裕之 (大阪公立大学情報学研究科基幹情報学専攻)

およそ数学が好きな人で (あるいは本誌の読者で) 数理的なパズルやゲームが嫌いな人はいないのではないかと思う。一方で、人とパズルやゲームとの関わり方はさまざまである。それらは蒐集、売買、考案、製作、論評、研究など多岐に分類されるが、大部分の人の接し方はおそらく「遊んで楽しむこと」であろう。しかしながら遊んでいるからには、それを考案し製作した人があることは間違いない。個人的にはこれまで遊ぶことと蒐集が中心であったが、自分でもパズルを考案する機会があり、そのときパズルやゲーム (なかでも私自身が遊びそのアイデアや原理に驚嘆したもの) はどのような発想によって生み出されているのかを知りたいという日頃からの思いが強くなった。そしてその答えに近づこうとしたのが今回の特集である。

本特集は 6 編の記事から成る。とくにそのうちの 2 編をプロのパズル作家に執筆いただいた。パズルやゲームに関する過去を学び、現在の動向を知り、そして未来を展望するという順序で構成する。

最初の記事は、パズルやゲームの愛好家としても知られる松井知己氏 (東京工業大学) による組合せゲームの歴史に関するものである。代表的な組合せゲームとしてよく知られる Hex 誕生当時の経緯が説明され、数理的なゲームが Nash や Gale, Shannon などの歴史上の人物を惹きつける魅力をもっていたことがわかる。膨大な文献調査にもとづく内容は、参考文献それだけでも貴重な資料である。

つづく 2 編は、私もその作品の熱烈なファンである二人の著名なプロのパズル作家によるものである。

稲葉直貴氏 (パズル作家) については、その名前をご存知の方も多いと思う。おもに紙と鉛筆で遊ぶペンシルパズルを得意とされ、関連する著作も多い。記事ではプロの発想法を体系的に分類してわかりやすく説明されるが、それらには研究における着想に直結するものも多い。記事中には学生時代の逸話もあり、初めて出会った当時から会うたびに新しく考案したパズルの話しを聞かせてもらっていたことを思い出す。

岩沢宏和氏 (早稲田大学) は、国際的な主要パズル団体の運営にも携わるパズル界の著名人である。おもにメカニカルパズルを考案されるが、その作品はいままで入手困難なものも多い。岩沢氏は同時に保険数学の専門家でもあり、確率を題材にしたパズルの発表も数多い。記事では多彩なパズルの背後にある数理を明解に説明される。私とそのパズルの美しさに深い感銘を受けてきた理由が多少なりとも理解できた気がする。

プロ作家 2 名の記事からは、発想とは天から降ってくるものでも泉のごとく湧き出るものでもなく、やはりアイデアの地道な蓄積の結果であることがよくわかる。また記事では思わず解きたくなるようなパズルがたくさん紹介され、プロのサービス精神がうかがえる。秘伝とも思えるノウハウを知ること、手品の種を教えてもらうようなある種の背徳感をおぼえたが、結果的にはそれを上回る喜びがあった。

立木秀樹氏 (京都大学) は、自身で考案され商品化もされたイマジナリーキューブというパズルの成り立ちを紹介される。自身の研究テーマから派生する興味や観察が、どのようにしてパズル化へとつながったのかとともに、その成果がアウトリーチ活動に生かされていることが興味深く、大学で教育に携わる者にとって大いに示唆に富む。

つづく記事では、私自身が最近パズルを考案した経験を短く紹介させていただいた。

小林靖明氏 (北海道大学) は、再び組合せゲームを対象に、おもにそれらの計算量について解説される。これは、アルゴリズム的ゲーム理論分野の学問的な位置づけを与える。パズルやゲームの理論的側面を学ぶ人にとってはもちろん、今後あたりにゲームを創作する人にとっても知っておくべき内容である。また、ここでも Hex が重要な役割を果たしていることがわかる。

今回の特集はその企画段階から非常に楽しいものであった。実際の出来上がりもとても楽しいものになったと感じている。日頃は研究や雑務で多忙な本誌読者のみなさんが、本特集に関してはそれらを忘れて純粋に楽しんでいただければと思う。そして、もしこれらの記事に刺激されて自身でパズルやゲームを考案することがあれば、ぜひその発想を共有させてください。

*特集タイトルは簡潔のため単に「パズル」の発想としたが、対象はもちろんパズルに限定するものではなく、パズルに加えて数理的な要素をもつあらゆるゲームその他の知的な遊戯を含むことをお断りしておく。