

ネットワーク情報学部長 松永賢次 教授



まつなが けんじ

1963年生まれ。慶應義塾大学理工学部管理工学科卒業後、同大学院修士課程、後期博士課程進学。1995年専修大学経営学部に入職後、2001年新設のネットワーク情報学部に移籍。趣味の将棋（アマ四段）は、もう強くないので実戦から遠ざかりネット中継での観戦中心。最近の趣味はスポーツ観戦。

将棋とプログラミングを通して学んだ学生時代

1995年に専修大学に入職後、一貫して1年次生のプログラミング科目を担当してきた。ほとんどの受講学生が初めてプログラミングを経験するが、自分が上達している感覚を得るまでのハードルはかなり高いと言える。それを乗り越え、ネットワーク情報学部の卒業生の約半数はIT業界に進み、その多くは専門性を活かした仕事をしているようである。自分自身が学生時代に、将棋とプログラミングを通して、学びの過程を模索してきたことが、教育という仕事で役立っていると感じているので、その経験を紹介したい。

将棋とプログラミングとの出会い

大学付属校である中学に入学後、父の影響で熱中し始めたのが将棋であった。1年生のとき、付属高校が団体戦で全国優勝をしたのを知りあこがれを持つようになった。高校と中学の校舎は離れていたた

め、そのような強い先輩たちに教えてもらう機会はなく、代わりに父に駒落ちハンデで教わり、将棋道場に通って腕を磨くようになった。将棋道場では6級でスタートして、中学卒業の頃には初段になっていた。その間、半年ほど昇級しないこともあれば、1か月に2階級も昇級することもあった。努力をしても負けが込むこともあるが、しばらく我慢強くやっていたら、急激に強くなることを知ったのは大きかった。

プログラミングとの出会いは中学3年のときの数学の授業だった。コンピュータは中学にはなく、10分ほど離れた大学まで放課後に通った。授業中にプログラミングの考え方を教えてくれるのではなく、自分たちでトライして、1か月後までにFORTRAN言語で作成したプログラムを提出しろという教育であった。部活動でプログラミングをやっている同級生に教わり何とか提出できたが、自分で理解できていない状態ではなかった。

二つの異なる挑戦

付属高校に進学し、1年生のときに先輩たちが団体戦で全国大会に出場したのを見て、ますます将棋に熱中するようになった。2年生では選手として県予選に出場したが、初戦で負け現実を知ることとなった。その後、週末には強豪校に行つて練習試合をするようになると、彼らに勝つて全国大会に行くことは難しいと認識するようになった。3年生になると付属中学から、複数の熱心な後輩が入部し、彼らと平日は夜8時過ぎまで練習し、週末は練習試合に出かけ、手ごたえを感じて1年生2名と組んで夏休みに団体戦県予選に出場した。予選5試合すべてきわどい勝負の連続を制して優勝し、全国大会に進むことができた。全国大会は初戦で、2年前の優勝校に勝つことができたが、2回戦で、優勝することになった高校に負けてしまった。これらの経験を通して、自分たちで練習計画を立て前向きな気持ちで挑戦することで大きな結果を生むことを理解できた。

夏休みの全国大会後、コンピュータを利用する学問だと想像していた経済学部か理工学部に進学を考えていたので、3年前に苦戦したプログラミングにもう一度挑戦したくなった。お年玉を貯めて当時10万円くらいの8ビットマイコンを買い、BASICというプログラミング言語をやってみた。驚いたことに3年前にまったくわからなかったことが、わかるようになっていた。高校の3年間で何かプログラミングの基礎となる能力が上がっていたのだろう。

繰り返すことの大切さ

大学進学後は、コンピュータの勉強に励もうか悩んだが、将棋研究会に入部を決断した。1年春に先輩たちが関東大学リーグA級（一部リーグに相当）で準優勝したのを見て、上級生になったときに優勝することが目標になった。上級生が卒業して大きく戦力ダウンした2年生のときは、選手として出場できるようになったが、A級に残留するのが精いっぱい状況になった。そのとき専修大学と降級争いをして残留したのは、何かの縁かもしれない。（前号

の将棋研究同好会の紹介にある1983年のこと）

3年生になり自分が代表になると、付属高の後輩たちが入部し、優勝争いできる戦力が整うようになった。自分自身も、高校時代には歯が立たなかった同級生ライバルたちに試合で勝てるようになり手ごたえを感じていた。そうして臨んだ3年春の関東A級では、12年半ぶりとなる優勝を勝ち取ることができた。厳しい戦力状況を上向きに持っていくという高校時代の経験を大学で発展できたことが自信になった。一方、優勝のご褒美として対戦した奨励会（プロの養成機関）チームに、その後、名人になる佐藤康光氏、森内俊之氏といった少年がおり、プロを目指す人との大きな差を感じざるを得なかった。

4年生では将棋研究会の活動と両立するために、部室近くの大学情報科学研究所で研究をすることを選んだ。新しいプログラミング言語を学びたいと先生に伝えたところ、700ページ近くもある英語の本を渡され、春休み中に読んでおくようにと言われた。英語は苦手で一生逃げたいと思っていたが、紙の辞書をひき毎日10ページくらい読み進めていった。学期が始まると、4人の先生を前に一人で毎週1章ずつ発表していくことになった。途中で始まる先生同士の議論がまったくわからず、空中を言葉が飛んでいてそれを眺めているような気分になった。しかし何週間か経つと、ばらばらだった言葉が繋がり、何を議論しているのか少しずつわかるようになってきた。そして、先生たちが理解している世界に近づきたいと思うようになった。

インターネット時代の学生とともに

以上述べた私の経験を手短かにまとめると、最初は無理だと思ったことでも、仲間とともに目標を共有し、時間をかけて粘り強く挑戦し続けることで、成長できるということである。ネットワーク情報学部には、インターネットをうまく利用し、離れた仲間と知識を増やし、驚くほど急速に成長する学生たちがいる。成長が始まる前の粘り強く挑戦すべき段階で、彼らがあきらめずに続けられるようにすることを、教員としてトライし続けたいと考えている。