

碁と連想記憶

由木寿団碁同好会 杉渕 清

現役を引退し時間に余裕ができたので、我流だった碁を基本から勉強しなおしてみようと思った。われながらその心がけは健気なのだが、改めて気づかされたことがあった。それは自分の記憶力の衰えに思いおよばなかったことである。

雑誌などで面白い手などを目にする。しめしめ碁敵はこの手を知らないだろう、これで久し振りに勝てる、と相手の口惜しがる顔を想像したりする。しかしこのよからぬ考えは実戦で実を結ぶことは無い。実戦では双方間違えて独創的(?)な手を打つ。そうなる
と支離滅裂になり、戦いは自分の意図した方向には進まなくなり惨めな結果になる。碁は千変万化であるから仕方のないことだ。こんな経験を経ることが新手の意味を深掘りすることになるのから。困るのは、実戦でその局面に一番ふさわしい手を勉強した筈だが、どうしても思い出せないことがほとんどであることだ。一生懸命憶えたつもりでも、実戦で使えない。最近では人の名前を思いだせずに四苦八苦することが多い。記憶作用が機能不全に陥っているのである。

以下はド素人の勝手な想像である。どうも記憶内容そのものはそんなに劣化していないのではないかと。何らかのきっかけで思い出したりすると意外に内容をよく覚えている。記憶情報を引き出したいのだが、問題は情報を保存している場所へうまくたどり着けないようだ。昔の知人を訪ねようとしたが、道順を忘れてしまっとうろろうしているさまを想像してしまう。パソコンでいえば、記憶ファイルはまあまあ機能しているが、個々のアドレスの記憶に衰えがあるのだろう。

そこで涙ぐましい努力が始まる。聞くところによると、電子工学に連想記憶という手法があるそうだ。記憶場所を示すアドレスの情報を、記憶内容に何らかの形で反映させておく手法のことである。記憶の思い出し方とでもいえようか。序盤の定石は解説書が沢山ある。それはそれとして、私の関心は中盤の定型化した手順についてである。これを連想記憶方式風に憶えることが出来ないものか。そのためには、内容を表現して憶えやすいものにすることだ。例えば「両辺星下の構えで三々入りは鬼手」とか、「小ゲイマ締めへの攻めの三々入り」とかいうものである。以前から「村正の妖刀」など有名だ

が、手順を表現しているわけでもない。連想記憶方式では、なんとなく手順を示唆しているように思う。

勝手な御託を並べたが、キーワードを考える作業がまた楽しく、ああでもない、こうでもないと考えることが、記憶を補強することになるのではないかと思う。その結果半目ぐらいは強くなれるのではないかと、密かに期待するところなのだが。

(碁楽連だより 12月号 第220号 2009年12月1日)