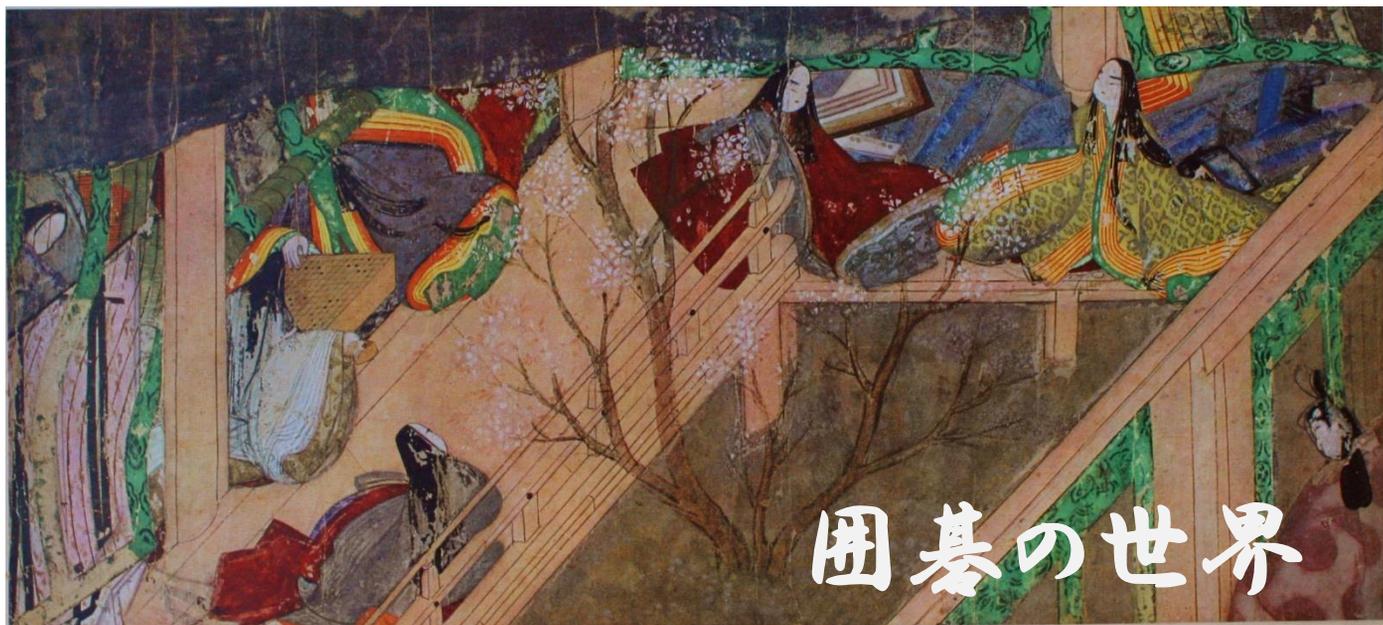


# TZ 〈ほんの窓〉

第 41 号(2016.9.1) 一橋大学附属図書館高本善四郎氏助成図書コーナー「本の紹介」班



源氏物語絵巻『竹河』

ここ数年、囲碁が大学の正規の授業として取り上げられるようになり、一橋大学でも、平成26年度から全学共通教育科目として「囲碁－文化としての戦略思考－」が開講されています。

今年、井山裕太棋聖が十段位を獲得し、囲碁界史上初の七冠を達成しました。また、Googleが開発した人工知能「アルファ碁」が、韓国のプロ棋士イ・セドル九段に五番勝負で4局に勝利したのも記憶に新しいところです。

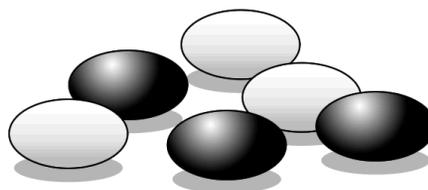
中国では、琴棋書画(きんきしょが)と言われ、文人がたしなむべき四芸の一つに囲碁が入っています。今回の小展示では、囲碁をテーマに、本を紹介します。

(【 】内は、附属図書館請求記号)



## 囲碁って何？

囲碁って何？というあなた。まずは入門書から。



- 『東大教養囲碁講座 ゼロからわかりやすく』石倉昇[ほか]著. 光文社, 2007 (光文社新書 309) 【7900:66】  
東京大学の囲碁の授業用テキスト。全くの初心者向けに書かれています。
- 『実践囲碁総合演習 入門その後に完全対応』日本棋院, 2014 【7900:67】  
基本がわかったら早速実践。九路盤での地の数え方から始めて、十九路盤での詰碁まで。
- 『囲碁の世界』中山典之著. 岩波書店, 1986 (岩波新書(黄版)343) 【0800:33:黄343】



## 囲碁の歴史

- 『囲碁の知・入門編』平本弥星著. 集英社, 2001 (集英社新書 0086H) 【7900:84】  
著者の平本弥星六段は、一橋大学社会学部卒。現在のところ、一橋大学卒の唯一のプロ棋士。
- 『碁』増川宏一著. 法政大学出版局, 1987 (ものと人間の文化史 59) 【2100:372:59】  
囲碁の歴史を、その起源から戦後まで詳しく語っています。巻末の参考文献も詳しい。
- 『爛柯堂棋話：昔の碁打ちの物語』1,2. 林元美著；林裕校注. 平凡社, 1978 (東洋文庫 332,334) 【0800:12:332】【0800:12:334】  
阿部仲麻呂から「源氏物語」、戦国時代の武将や代々の徳川将軍等の碁にまつわる物語。一話が短いので、気軽に読めます。



## 近年の囲碁界

昭和以降の囲碁界にまつわる物語です。

- 『昭和囲碁風雲録』上,下. 中山典之著. 岩波書店, 2014 (岩波現代新書／文藝 248,249) 【0800:85:B/248】【0800:85:B/249】
- 『勝負と芸：わが碁の道』藤沢秀行著. 岩波書店, 1990 (岩波新書(新赤版)106) 【0800:33:新赤106】



## 文学における碁

古くは「古事記」や「風土記」にも碁に関する記事が記されていますが、特に平安時代になると、「源氏物語」や「枕草子」には碁をうつ場面がいくつも出てきます。鎌倉時代以降においても、「吾妻鏡」や「太平記」、「徒然草」などにも碁に関する記述がみられます。

これらの古典も展示をしていますが、ここでは、川端康成の「名人」を紹介します。

- 「名人」ほか  
『川端康成全集 第11巻』新潮社, 1981 【9180:78:11】  
「名人」は、川端康成が1938年に行われた21世本因坊秀哉名人の引退碁の観戦記を碁に小説にしたものです。川端康成自身が碁の打ち手であり、この小説は、観戦記者という立場から本因坊秀哉名人と木谷實七段（小説中では大竹七段）との半年に渡る勝負を描いています。  
『川端康成全集 第25巻』新潮社, 1981 【9180:78:25】  
第25巻には、「名人」の碁になった「本因坊名人引退碁観戦記」や、「呉清源棋談」など碁にまつわる様々な随筆や記録が収録されています。



## アルファ碁と人工知能

アルファ碁では、ディープラーニングという思考手法を用いています。ここでは、ディープラーニングや人工知能、脳科学に関する本を紹介します。

- 『人工知能は人間を超えるか：ディープラーニングの先にあるもの』松尾豊著. KADOKAWA, 2015 (角川EPUB選書 021) 【0070:2320】
- 『ロボットは東大に入れるか』新井紀子著. イーストプレス, 2014 【0070:2271】
- 『脳・心・人工知能：数理で脳を解き明かす』甘利俊一著. 講談社, 2016 (ブルーバックス；B-1968) 【0070:2389】
- 『深層学習』麻生英樹[ほか]共著. 近代科学社, 2015 【0070:2381】

