



# Go-Amiko

**Informilo de  
Japana Esperantista Go-Asocio  
N-ro 149, Aprilo 2017**



## 新年囲碁大会 Novjara Go-konkurso



後列左から、神山さん(熱海)、森さん(大津)、福田さん(東京)、西尾さん(犬山)、桜井さん(大月)、堀さん(前橋)。前の3人は、桜井さんの囲碁クラブの常連で、応援に来てくれた。

En la dua vico, de maldekstre, esperantistoj Kamijama, Mori, Fukuda, Niŝio, Sakurai kaj Hori. En la unua vico anoj de la Go-klubo de Sakurai.

日本エスペ란チスト囲碁協会では、毎年、成人の日にはJR大崎駅前にある桜井信夫さんの碁会所で、5月には八ヶ岳エスペラント館で大会を開くことにしている。今年の新年囲碁大会には、エスペ란チストが6人集まり、その他碁会所からの応援の3人を加えた9人で、それぞれ4



回対戦して優勝を争った。結果は、福田政則さん(JEI事務局)が全勝で優勝、以下2位に西尾晴孝さん(犬山)、3位に森均さん(大津)という結果になった。福田さんは今回が初めての参加で、最初の優勝である。格付けが少し低すぎたというきらいもあるが、これまででも、なかなか全勝で優勝する人はなかったから、お見事と言うほかはない。福田さんの参加で、大会も引き締まった感じになった。

2回目の大会(合宿)は、5月20日(土)ー21日(日)に八ヶ岳エスペラント館で行うので、多くの囲碁好きの参加をお願いしたい。

Japana Esperantista Go-Asocio okazigas go-kunsidon dufoje ĉiun jaron, nome en la novjaro en Tokio kaj en majo en Jacugatake-Esperanto-Domo. En tiu ĉi novjara kunsido kolektiĝis 6 esperantistoj kaj 3 helpantoj, kaj ĉiuj ludis 4 partiojn. S-ro Fukuda gajnis la unuan lokon kun plenaj 4 venkoj, sekvante lin s-ro Niŝio kaj s-ro Mori. S-ro Fukuda partoprenis la unuan fojon en la konkurso.

Maja kunsido okazos la 20an kaj la 21an de majo en Jacugatake-Esperanto-Domo en Jamanaŝi. Ni atendas multajn partoprenantojn.

# El 2017 JEGA-Novjara go-partio

N.Sakurai

El ĉijara novjara JEGA-gokunsido ni volas preni partion inter Hukuda Masanori kaj Sakurai Nobuo. S-ro Hukuda, respondeculo de JEI bonvolis aliĝi al JEGA kaj partopreni la novjaran kunvenon. Kvankam li anoncis sin kiel komencanton, post ludado ni konfirmis ke li sufiĉe bone kapablas ludi. Fakte li venkis ĉiujn. Do ni vidu lian prezindan ludadon.

Dia. 1-a.

Ĉar mi jam vidis ke li ludas sufiĉe lerte, mi provis ne ordinaran metadon kiel B-7, B-9, B-19 kaj B-29 por konfuzi Nigron. Sed Nigro sekvis per adekvataj metoj nekonfuzite.

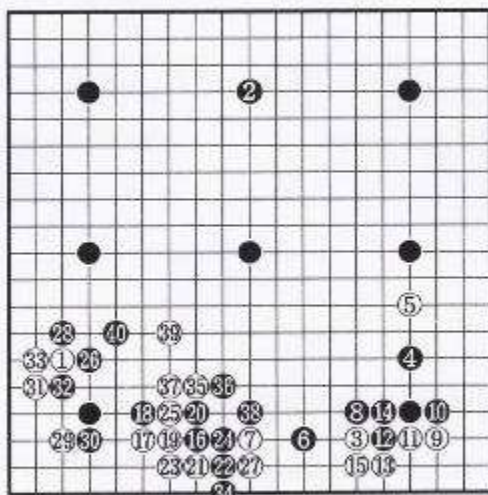
Dia. 2-a.

Blanko daŭrigas nekutiman metadon kiel vi vidas B-9, B-11, sed Nigro sekvas per adekvataj metoj neĝenate. De B-17 tranĉo batalo komenciĝas. Nigro sekvas tute ne cedante ĝis N-40.

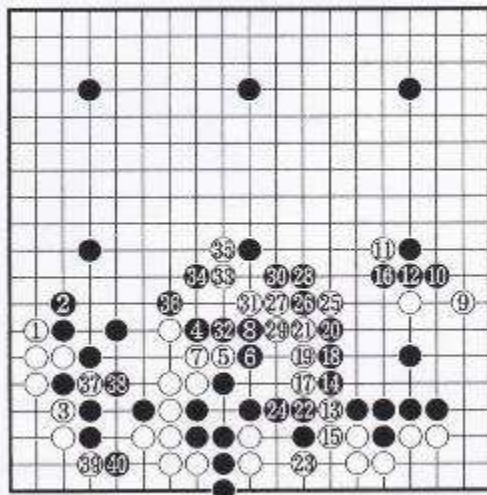
La partio inter M. Hukuda kaj N.Sakurai

Blanko: N.Sakurai

Nigro kun 7 metoj: M.Hukuda



Dia. 1-a



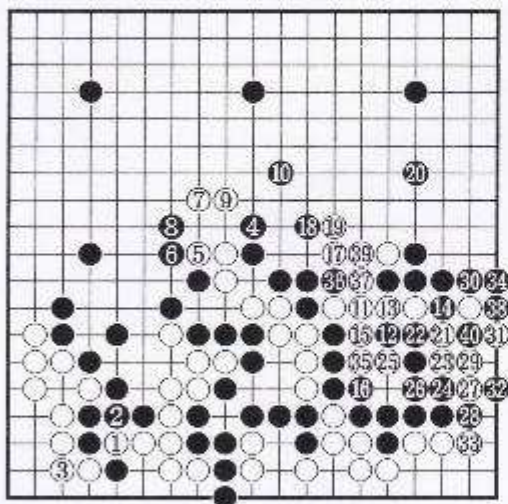
Dia. 2-a

Dia. 3-a.

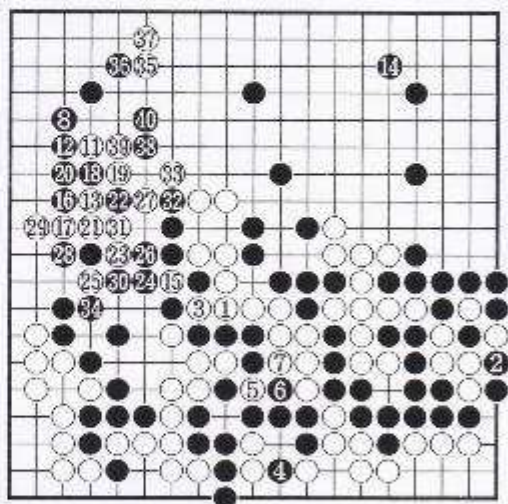
Ĝis N-40 Blanko praktikas strategion de ofermetoj.

Dia. 4-a.

La pruvo kiu montras ke la go-ludo estas kulturo, estas ke ĝi havas multajn saĝajn eldirojn kiuj indikas praktikan efikon en la ludo: ekzemple "Neniu malsaĝulo ne ŝlosas kontraŭ enrigardo." Unu el tiuj saĝaj vortoj diras "Preferu gravan lokon ol grandan lokon." Tamen S-ro Hukuda emas ofte preferi grandan lokon ol gravan parton sur la tabulo kiel vi vidas N-8, N-14. Malgraŭ tio lia metmaniero ne difektas la situacion de Nigro, kio pruvas lia maniero utilas. Ĝis N-40 la situacio estas komplika.



Dia. 3-a



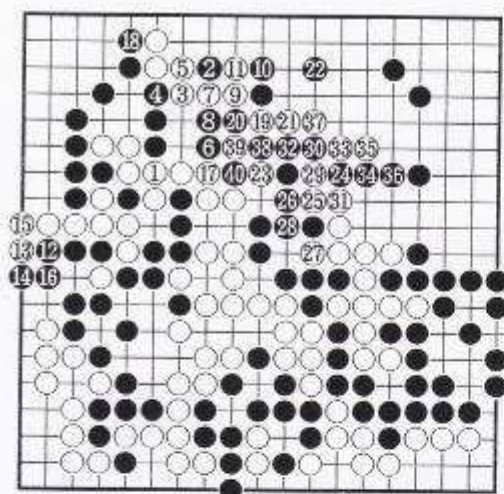
⑨=⑤ ⑩=rekapto  
Dia. 4-a

Dia. 5-a.

Blanko klopodas ataki Nigran skuante, balancante eĉ riskante sian vivon, tamen ankaŭ en ĉi tiu stadio Nigro aplombe kaj ĝentile respondadas senkonfuzo kaj atendas anoncon de rezigno de Blanko.

Dia. 6-a.

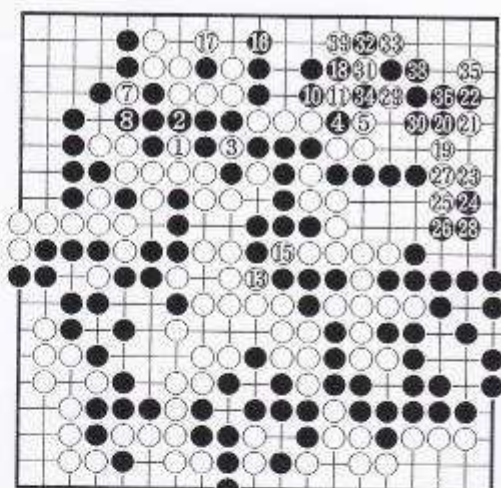
En ĉi tiu stadio ne plu estas ŝanco por Blanko, kvankam Blanko daŭre balancas kaj skuas Nigran. Nigro ne hezitas.



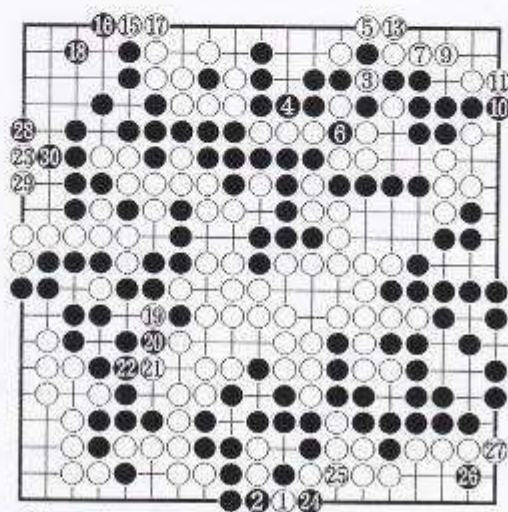
Dia. 5-a

Dia. 7-a.

Ĉis N-30 (Totale N-270) ĉirkaŭ 20 poentoj da diferenco neniel malgrandiĝas, kaj Blanko rezignis ĉe tiu punkto. Estis perfekta partio por Nigro.



⑥ = kaptu de ③, ⑨ = rekaptu, ⑫ = kaptu de ③, ⑭ = ③, ⑳ = ③, ㉑ = ③, ㉒ = ③  
Dia. 6-a



⑧ = malsupre de ③, ⑫ = supre de ③, ⑭ = ③

Dia. 7-a

**Aperis AI-novastelo 绝艺 (Fina Arto),  
nur unu jaraĝa, venkis la mondan turniron**  
tradukaĵon el artikolo de *Asahi* Ĵurnalo Diĝitala,  
datumita je la 24<sup>a</sup> de marto

Artefaritaj Inteljektoj (AI-oj), iuj el kiuj ege fortiĝas kiel pli forta ol la plej fortaj homaj goistoj, konkuris la 10<sup>a</sup> komputilan go-turniron por Pokalo de UEC (angle; esperante: Universitato por Elektra Komunikado, Japana; 電気通信大学). Ĉi-jare, venkis la Pokalon programo nomata “绝艺 (Fina Arto; angle: Fine Art, japane: *Zetugei*)”, evoluigita en nur unu jaro, de la monde fama ĉina firmao por informa teknologio, *Tencent* 騰訊. La ĉirkaŭ 10 evoluantaj inĝenieroj ne sciis eĉ la regulojn de la go-ludo. Post la apero de *Alpha-Go* lastajare, la situacio de la go-mondo tiel rapide ŝanĝiĝas, kiel oni ne povis antaŭvidi.



Finala matĉo inter 绝艺 (Fina Arto) kaj *Zen* (2 personaj komputiloj antaŭaj). Ĉirkaŭita de granda nombro da raportistoj kaj galerioj, programistoj vidis ŝanĝon de la ludo-situacio.

Vespere en la 19<sup>a</sup> de marto, en la Universitato por Elektra Komunikado, *Tyohu* urbo, Tokio-prefekto, okazis la finala matĉo, kiun venkis 绝艺 (Fina Arto) kontraŭ la japane plej forta AI, *DeepZenGo* je la rezigno. 绝艺 (Fina Arto) la unuan fojon aliĝis al la turniro kaj gajnis la pokalon, venkante tutan 11 ludojn inkluzive en la kvalifikon en la antaŭa tago.

En la 10<sup>a</sup> turiro, en kiu aliĝis 30 programoj el Japanujo, Ĉinio, Koreo, Usono, Francujo kaj Tajvano, okazis ludoj je tre alta nivelo, malsame al tiuj en antaŭaj 9 turnitoj. Lastajare, *Zen* gajnis la pokalon, kaj kiel la premio, ĝi venkis demonstran matĉon kontraŭ 小林 光一 (Japane: *KOBAYASI Kouiti*), titolulo de la Honora Majstro, sed kun handikapo da 3 anticipe metitaj ŝtonoj. Tamen, en tiu ĉi jaro, 绝艺 (Fina Arto) kaj *DeepZenGo* (evoluigita *Zen*) venis kun forteco, kiel ili povas egale ludadi kontraŭ la monde plej fortaj goistoj sen handikapo.

绝艺 (Fina Arto) aperis en la 野狐 (Sovaĝa Vulpo; en pinjino, ĉinlingvaj kunmetitaj sonoj: *Yefu*; japane: *Nogitune*) ludejo sur ĉina interreto, malgraŭ ne oficiale venkis la monde plej fortaj goistoj inkluzive faman 柯洁 (en pinjino; *Ke Jie*) profesie 9<sup>a</sup> DANulon ĉinan, kaj gajnis reputacion en la go mondo. Aliflanke, *Zen* la unua en Japanujo venkis profesiulon ĉe unu el tri luda matĉo sen handikapo kontraŭ 趙治勳 (Japane: *TYOU Tikun*), titolulo de la Honora Majstro, en lasta novembro, kaj en tiu februaro sur interreto sinsekve venkis 5 ludojn kontraŭ ĉampiono en la monda LG-Pokalo, 党毅飞 (en pinjino; *Dang YiFei*) profesie 9<sup>a</sup> DANulo ĉina, tiel treege plifortiĝis.

En la 18<sup>a</sup> de majo, ĉe la lasta ludo de la kvalifiko, la plej fortaj du programoj ambaŭ post sinsekvaj 6 venkoj batalis, kaj 绝艺 (Fina Arto) venkis definitive. La finalan matĉon de la sekva tago 绝艺 (Fina Arto) ankaŭ venkis. “Vere forta...”, 王銘琬 (Japane: *OU Meien*) profesie 9<sup>a</sup> DANulo konfesis, “Ne troviĝas malforteco. Nenial mi povas venki ĝin.”

S-ro 姚星 (en pinjino; *Yao Xing*), la fakestro de la AI fako de *Tencent* 騰訊, admiris *Zen* “atingis nivelon de la plej fortaj goistoj homaj”, kaj diris, “Feliĉa kaj kortuŝita pro la venko.” Nur unujaro post la komenco de la evoluado. Li klarigas la kialon por la mirinda kreskado kiel “profunda lernado”; ili lasis la komputilon legi kelkdekoj da milionoj da goludo-registraĵoj inter fortaj goistoj, kaj lerni la bonajn metojn en la situacio. Ju pli multajn registraĵojn ĝi legis, des pli la ĝusteco de ĝia meto en la ludo pliboniĝas. Ne teorion, sed el la akumuliĝo de datumo de la go-registraĵoj la komputilo studis meme, ne

bezonis go-kapablon de la evoluantaj inĝenieroj. Neniu el la ĉirkaŭ 10 membroj evoluantaj konis la regulojn de go-ludo.

La sekva scenejo estas en *Oosaka*, kie *Zen* nun aliĝas al “Monda Go Ĉampioneco Matĉo” kun japana, korea kaj ĉina plej fortulo, inkluzive *IYAMA Yuuta*, kiu tenas japanajn 6 go-titolojn. En la matĉo, la penstempo donitaj al la ludantoj estas 3 horoj, malsame al turniroj sur interreto, kie nur kelkaj sekundoj estas donitaj, la homaj ludantoj havos ŝancon por pensi profunde. La batalado de *Zen* ĉi tie klarigos la forteco de 绝艺 (Fina Arto), kiu supreniris supre de *Zen*, kaj la Mastro, la evoluaĵo de la “*Alpha Go*”, kiu venkis sinsekvajn 60 ludojn sur interreto kontraŭ fortuloj, inkluzive multaj monde plej fortaj profesiuloj.

“AI-oj estas ja forta, sed ne povas konkuri kun la Go-deo”; menciis *SAKAI Takesi* profesie 9<sup>a</sup> DANulo japana, kiu servis la UEC-turniron kiel juĝisto, ke restas grandan potencon por plilertiĝi. “Laŭ gvido de AI-oj, mi volus vidi la novan aspekton de la go-ludo”.

La kunvivo de AI kaj homoj estas probata en la go-mondo; ankaŭ en la go-ludo, onidire la plej malfacila tabul-ludo, ĉu AI-oj jam plilertiĝis pli ol homoj? La nuna situacio de la go-mondo ŝajnas antaŭludo de “unika punkto”, kiam AI-oj superos la intelektoj homaj. Kiel homoj povos akordiĝi kaj kunvivi kun AI-oj?

Profesoro de Universitato Publika por Estonteco de *Hakodate*, *MATUBARA Hitosi*, kiu studadas AI-ojn, diras, “La rolo de goistoj, kiuj devis esti fortaj, povos ŝanĝiĝi.” Nunaj AI-oj, malgraŭ ilia fortegeco, ne kapablas klarigi intencon de siaj ŝtonmetoj. Tio ne estas utila por homojn apreci iliajn ludojn aŭ plilertiĝi, do grave probleme estas povigi AI-ojn klarigi iliajn ludadojn. Nun disvoloviĝas studado por videbligi la penson de AI-oj. “Goistoj eble fariĝos kuratoroj, kiuj klarigas la intencon de ŝtonmetoj de AI-oj. En venonta 4 aŭ 5 jaroj, oni povas vidi la estontecon.” (Fino)

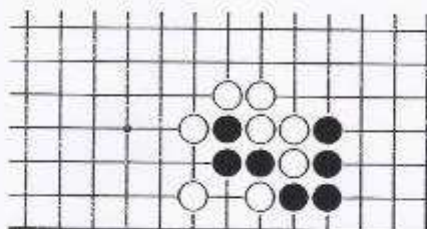
MORI Hitosi [mori\\_kin@nifty.com](mailto:mori_kin@nifty.com)



## Go-ekzercaro por komencantoj (14)

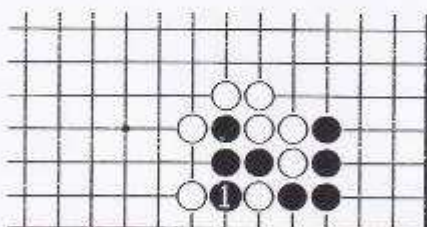
N.Sakurai

Kiel metu Nigro por ke la nigraj tri ŝtonoj ne estu kaptitaj?



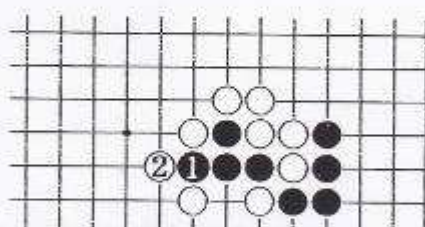
Respondo A: (bona)

Per la meto N-1 la blanka ŝtono kaptiĝas kaj la nigraj ŝtonoj ne kaptiĝas.



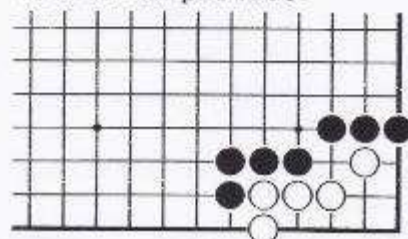
Respondo B: (malbona)

Se Nigro provas eliri per N-1, per B-2 la nigraj kvar ŝtonoj kaptiĝas.



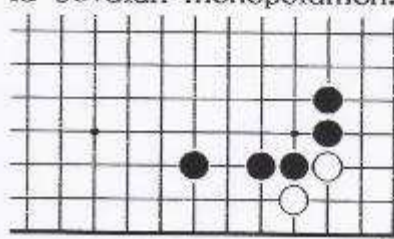
La problemo 249-a

Nigro havas meton. Faru rimedon per ofermetoj. Gravus la procedo.



La problemo 250-a

Blanko havas meton. Estas formo de enmeto en la ĉevalan monopolumon.



## La solvo 249-a

La blanka ŝtonaro mortas.

Fig. 1-a. (La solvo) Enmeto N-1 estas esenca. Al B-2 metas N-3 kaj kaptigas duopigante ĝis B-6. Kaj sekvas N-7 kiu malebligas okuligon ĉe la angulo.

Fig. 2-a. (Malsukceso) Al N-1, N-3 Blanko respondas B-2, B-4 kaj al N-5 per B-6 la nigraj ŝtonoj falas en lavangon.

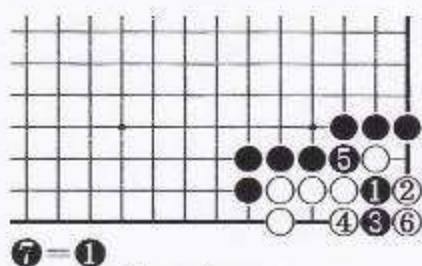


fig. 1-a.

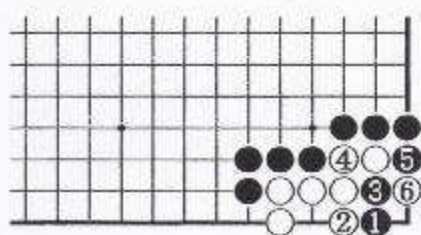


fig. 2-a.

## La solvo 250-a

La blankaj ŝtonoj vivas.

Fig. 1-a. (La solvo) Dekstreniro B-1 estas ĝusta.

Fig. 2-a. (Daŭrigo) Al N-2, Blanko ligas oblikve kiel B-3, kaj al N-4 respondas B-5. Al N-6 per B-7 la blanka vivas.

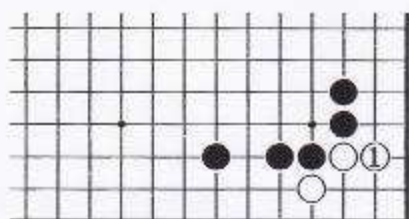


fig. 1-a.

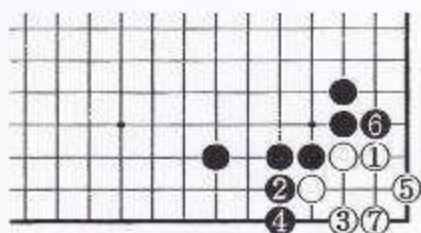


fig. 2-a.

Fig. 3-a. (Vario) Al B-3, se Nigro atakas kiel N-4, Blanko respondas kiel B-5, B-7, kaj al N-8 kupto per B-9 la nigraj ŝtonoj sufokiĝas kaj tiel la blankaj ŝtonoj vivas. Ĉe B-7, se B-10 Nigro minacas per alternekupto kiel N-8.

Fig. 4-a. (Kaŝita glavo) Ĉu vi pretas defendi kontraŭ eksterordinara atako N-2? B-3 estas erara: ĝis N-12, La blanka ŝtonaro mortas pro la angula kurba kvaro.



fig. 3-a.

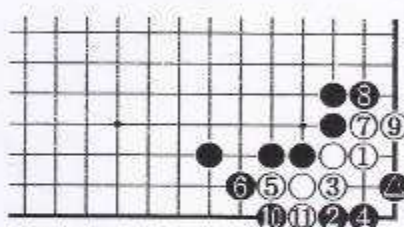


fig. 4-a.

Fig. 5-a. (Ambaŭalternekupto) Al N-2 B-3 estas vitala punkto. Poste ĝis B-13, la blanka ŝtonaro vivas kun la formo de la ambaŭalternekupto. Bonvolu memori ke tia vario ankaŭ eblas.

Fig. 6-a. (Malsukceso) Al la oblikva ligo B-1 mankas la spaco por vivi por la blanka ŝtonaro.

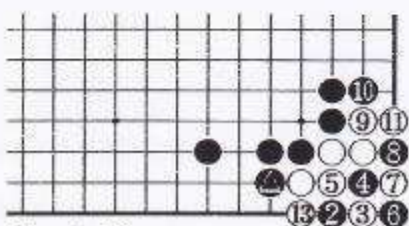


fig. 5-a.

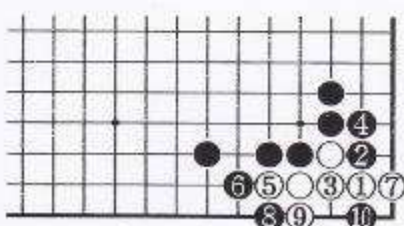


fig. 6-a.

2016年度会計報告		松井 信夫
<b>【収入】</b>		
前年度繰越金	595,697円	
会費A (11名)	11,000	
会費B (3名)	20,000	
寄付金	10,000	
預金利息	1	
図書類売上	1,400	
合計	444,098円	
<b>【支出】</b>		
Go-Amiko印刷費	6,280円	
送料及び発送費	21,820	
日本大会分科会	1,000	
印刷代	945	
送金手数料	810	
合計	30,855円	
差し引き残高	413,443円	
<p>差し引き残高は翌年への繰越金となります。なお2015年度会計報告において、繰り越し金の数字に大きなミスプリントが出てしまいました。深くお詫言します。</p>		
2017年新会費募集		
参加者9名×参加費2000円	= 18,000円	
昼食費当り	= 14,580	
商品代	= 8,420	
合計	40,000円	
<p>会費納入2016年度(繰越) A-1,000円 小波藤子、渡辺勝芳、キタチカステ(2年分)、堀ノ江善仁、山岸悦子          B-2,500円 鈴木謙皇、中京章、村上正彦          2017年度 A: 林山征治、西尾朝孝、堀田政博、堀泰雄、松井信夫、松井裕子、森崎、B: 島田素直          寄付金 林山征治 7,000円、松井信夫 7,000円</p>		

**お知らせ Informoj**

**八ヶ岳囲碁合宿**

2017年5月20日(土) - 21日(日)

八ヶ岳エスペラント館

**Maja kunsido: 2017.5.20-21**  
**Jacugatake-Esperanto-Domo**

場所: 八ヶ岳エスペラント館

(中央線小淵沢で小海線に乗り換え、

一つ目の駅甲斐小泉駅下車徒歩10分)

(電話 03-3491-1349)

会費: 3000円(食事別)

申し込み: 堀泰雄まで。

メール:

[horizon@water.sannet.ne.jp](mailto:horizon@water.sannet.ne.jp)

電話・ファックス: 027-253-2524

手紙: 371-0825 前橋市大和根町 2

-13-3

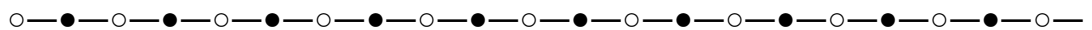
なお、ブリッジの合宿が、21日(日曜)から翌日22日(月)まで、行われますので、関心のある方は続いて参加してください。初心者も歓迎です。

**第65回関西エスペラント大会での囲碁分科会** 2017年6月4日午前中

**Go-kunsido en la 65a Kansaja Kongreso la 3a kaj la 4a de junio 2017**

場所: 大阪大学会館(大阪大学豊中キャンパス)

560-0043 豊中市待兼山町 1-13 (阪急宝塚線石橋駅下車徒歩15分、900 円)



Japania Esperantista Go-Asocio (JEGA) 日本エスペランチスト囲碁協会

Esperantista Go-Ligo Internacia (EGLI) 世界エスペランチスト囲碁協会

UEA-konto: egli-f

Retejo: <http://jega.shisyou.com/jega/index.html>

Adreso: 2-13-3 Ootone, Maebaŝi, Gunma, Japanio, 371-0825, Japanio

Ĉe HORI Jasuo

371-0825 群馬県前橋市大和根町2-13-3 堀泰雄方

retadreso: [horizon@water.sannet.ne.jp](mailto:horizon@water.sannet.ne.jp) 電話: 027-253-2524