

扇子の話 Ventumilo



囲碁や将棋の対局の時に、棋士が良く扇子を使っている（右：将棋の



羽生善治）。長考の時に開け閉めすると、思考に良い影響があるとも言われているが、見栄えがするからという理由の方が説得力がある感じがする。囲碁と将棋の扇子には違いがあると思っていたが、今はそうではない様だ。写真左上は、囲碁の藤沢秀行の扇子、上右が将棋の藤井

聡太八冠の扇子。藤井さんのこの扇子が、私が思っていた将棋の扇子で、扇子を覆う竹が細く全面を覆っていない。ある将棋棋士（名前が思い出せない）は、対局中に「ダメだ、ダメだ」と頭を叩き続け、終わった時にはボロボロになっていたという話もあった。

扇子がどこで発明されたかについて、日本説、高麗説、中国説などがある。日本説では、長屋王（729 年死去）邸から出土した最古とされる扇が年号を記した木簡とともに出土しており、奈良時代には扇が出現していたとされる。中国の文献では、日本からの特産品として金銀などとともに日本の扇が言及されていた。折畳式の扇は木簡をもとに日本で創案されたのではないかと、考えられている。

東洋の扇子は 16 世紀にヨーロッパに伝わり、17 世紀にはヨーロッパで扇子が製作されるようになった。当時エキゾチックな文物を盛んに取り入れていたスペインで最初に受容された扇子は「スペインの煽具」の名で各国に伝搬し、日本や中国のものとは違う独自の様式の扇子が作られた。ヨーロッパにおいて扇子は女性の持ち物として普及し、18 世紀にはフランスなどでロココ様式による優雅なものが数多くつくられた。

Profesiaj Go-ludistoj kaj ŝoogi(japana ŝako)-ludistoj ofte uzas ventumilon dum ludado. Oni diras, ke malfermi kaj fermi la ventumilon donas bonan ritmon en pensado, sed mi pensas, ke ili uzas ĝin por aspektigi sin bela.

En la maldekstra foto estas la ventumilo de Go-ludisto Fujisaŭa Hidejuki kaj dekstre estas tiu de la ok-krona ŝoogi-ludisto Fujii Soota. Tiu de Fujii estas tiu, kiu estis en mia imago kiel ventumilo de ŝoogi-ludistoj, sed nuntempe ambaŭ go-ludistoj kaj ŝoogi-ludistoj uzas la samstilan ventumilon. Estas onidiro, ke antaŭ 50 jaroj estis iu ŝoogi-ludisto, kiu daŭre frapis sian kapon, dirante "Ne, ne, mi fuŝis" dum ludo, kaj kiam la ludo finiĝis, lia ventumilo fariĝis ĉifona.

Kie faldeblaj ventumiloj estis inventitaj? Ekzistas tri opinioj, nome en Japanio, Koreio kaj Ĉinio. En Japanio la plej malnova ventumilo estis elfosita el la loĝejo de reĝo Nagaja (mortinta en 729) kune kun lignaj tabuletoj (foto. uzitaj anstataŭ papero). En la ĉina libro japanaj faldeblaj ventumiloj estis menciitaj kune kun oro kaj arĝento kiel specialaj produktaĵoj el Japanio. Oni supozas, ke faldeblaj ventumiloj estis inventitaj en Japanio progresintaj surbaze de lignaj tabuletoj.



Orientaj ventumiloj estis enkondukitaj en Eŭropon en la 16-a jarcento, kaj ventumiloj estis produktitaj en Eŭropo en la 17-a jarcento.



Ventumiloj unue estis akceptitaj en Hispanio, kiu tiutempe aktive importis ekzotikajn kulturaĵojn, kaj disvastiĝis al aliaj landoj sub la nomo "Hispanaj ventumiloj" kiel virinaj havaĵoj, kaj en la 18-a jarcento multaj elegantaj ventumiloj estis faritaj en la rokoko-stilo en Francio kaj aliaj landoj.

Meditoj 9

verkitaj de Sakurai Nobuo

126. Ekhavu scivolemon al ĉio ajn, kion vi renkontas, kaj via vivo estos pli enhavoriĉa.

127. Kiom ajn da konsilo aŭ admono tute ne utilas al la personoj, kiuj ne havas memkonscion.

128. Kial oni ne povas malpermesi la posedon de la armiloj, dum oni malpermesas la posedon de opiaĵoj?

129. Troviĝas tiaj uloj, kiaj iritiĝas kontraŭ personoj, kiuj neniel iritiĝas. Ŝajne tiaj uloj ofendiĝas pro la seniritimeco.

130. La homaro daŭre degeneradas. Ĉu la homaro sukcesus iam savi sin, forpuŝante la degeneron?

131. Ĉu la nocio de la vivkonkuro estas ĝusta? Eĉ se la nocio estus ĝusta, forigi la noción estus necese por teni la pacon tra la mondo.

132. Montri la malamikecon kontraŭ iu alia kaŭzas al ĉi tiu redoni la malamikecon, malgraŭ, ke ĉi tiu neniam pli frue estis malamikeca al tiu.

133. Kial la homo trovas sin feliĉa, vidante la florojn?

134. Kiam oni rimarkas, ke en tiu troviĝas multaj nekongruaj ecoj, tiam oni fariĝas tolerema al la aliaj.

135. Ĉu la operacio al la dombestoj estas ne kruela faro?

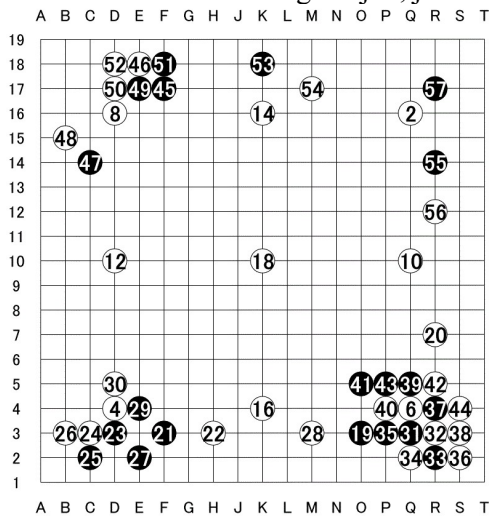
136. Ĉiu homo havas la rajton rifuzi, kion tiu ne povas konsenti. Kaj neniu havas rajton rifuzi la pretendon de la rifuzinto.

El "Ludu Goon IX" turniro sur OGS

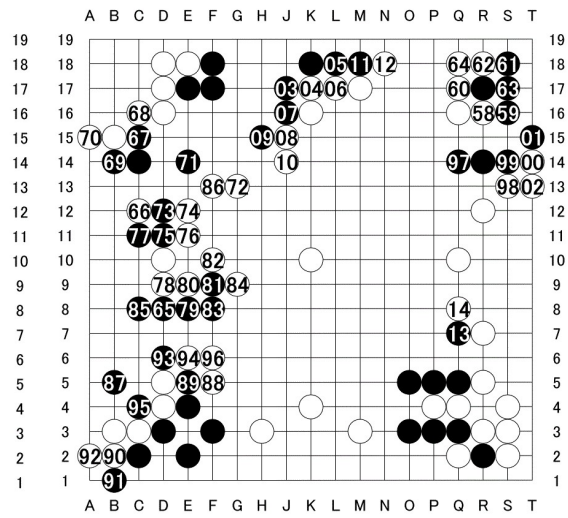
Ekde majo 2023 okazas GO-turniro, nomata "Ludu Goon IX" en grupejo "Esperantejo" sur OGS Go-servejo (<https://online-go.com/group/137>). Al la turniro, unue 12 personoj aliĝis inkluzive ne-esperantistojn. Jene prezentas ludo el la turniro, inter Julko kaj mi, mori kin. En la turniro partoprenantoj ludas sen anticipe-metitaj ŝtonojn, kaj Nigro donacas 6.5 poentojn da kompenso. Mi preferas ludojn interesajn, do en la komenco pasas kelkajn fojojn por igi mallertajn kontraŭulojn anticipe meti egaligajn ŝtonojn. En tiu ĉi ludo, mi havis Nigron sed pasis 9 foje, kaj Blanko anticipe metis 9 ŝtonojn.

Se vi havas konekton al la inter-reto, eble vi povas postludi la ludon ĉe jena ligilo:
<https://online-go.com/game/56283748>

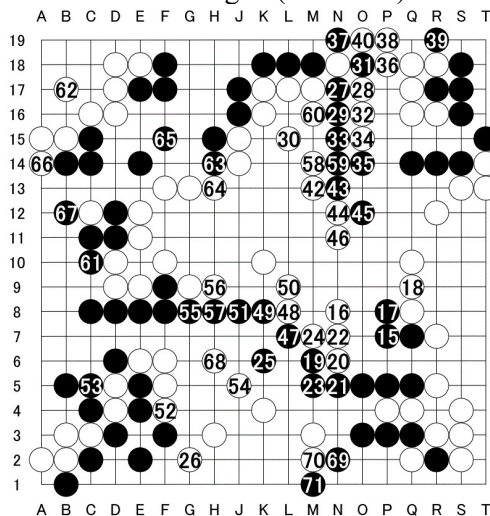
Unue montras la tutan registraĵon, jene.



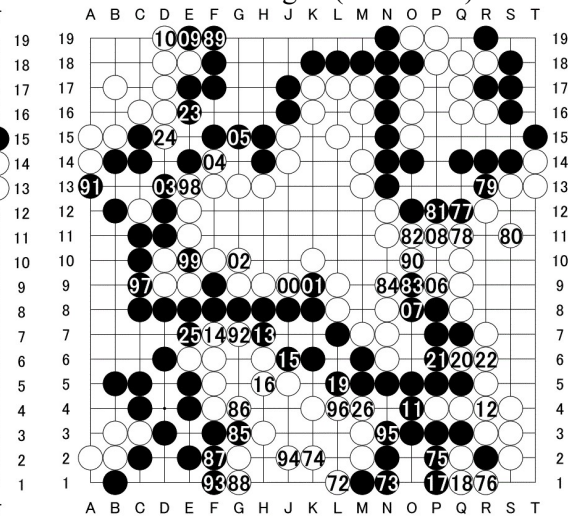
Diag. 1 (N19-N57)



Diag. 2 (B58-B114)

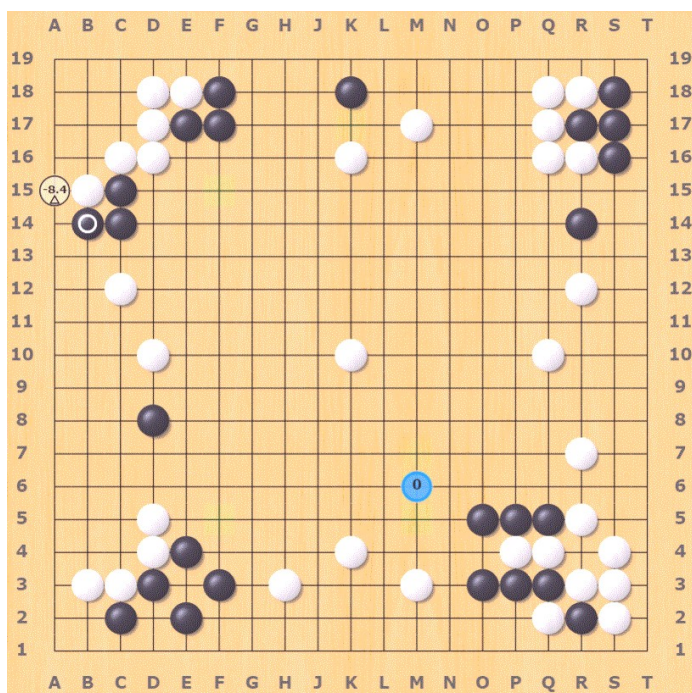


Diag. 3 (N115-N171) N141 maldekstre de N131



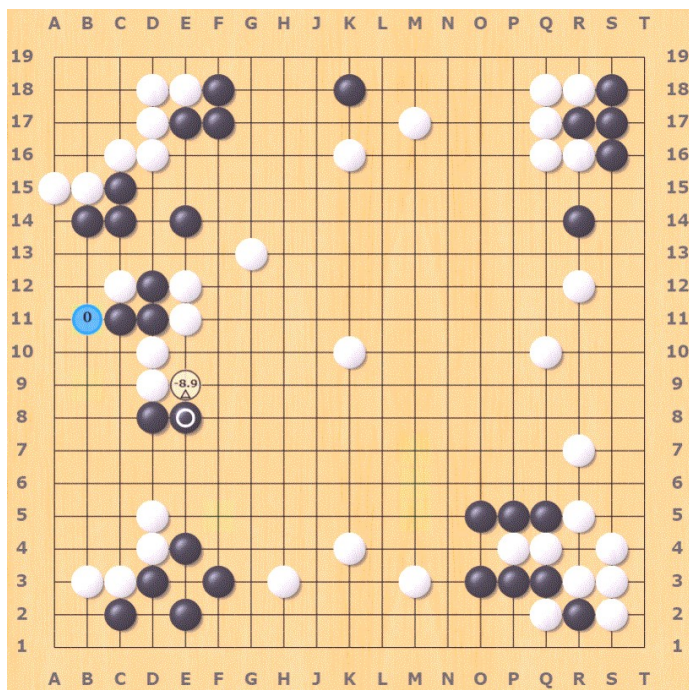
Diag. 4 (B172-B228)

Dum la ludo, mi faris kelkajn analizojn kaj montris pli bonajn metojn ol Blankajn metojn klare malbonajn. Post la ludo mi komparis miajn analizojn kun sugestoj de Altefarita Intelektio, kiun la OGS servejo senpage provizas. Jene prezentas kelkajn el la analizoj.



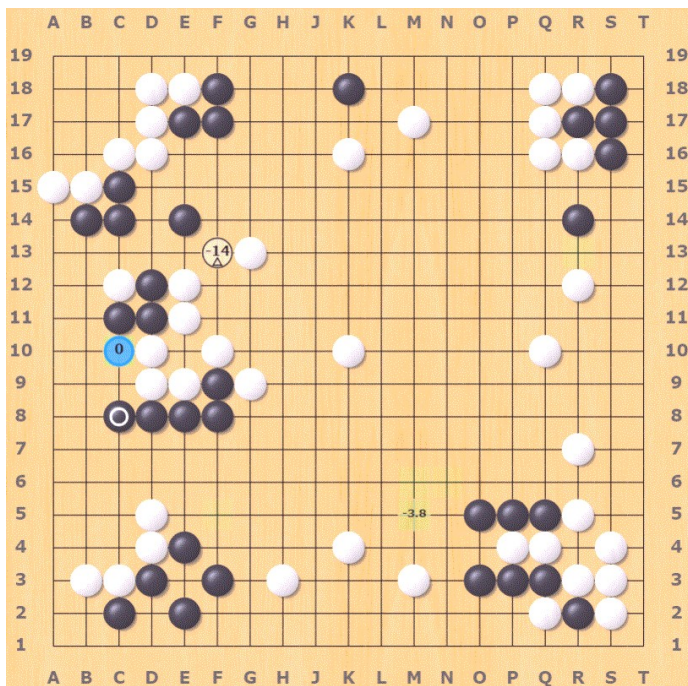
B70 ‘suben-iri’ estas malbone. Mi rekomendis ‘sinligi’ sur B16, nuligante Nigran eblan rimedojn ‘internen-meti’ sur B17, kiu povus mortigi la blankan ŝtonaron en la angulo, kaj ‘suben-iri’ A15, kiu estas preparo por ataki la blankan ŝtonaron sur MalDekstra rando.

Sed la AI sugestas ataki nigran ŝtonaron ŝtonmetante sur M6. Jes, se Blanko estus sufiĉe forta, li povus rimarki la malfortecon de la nigra ŝtonaro.



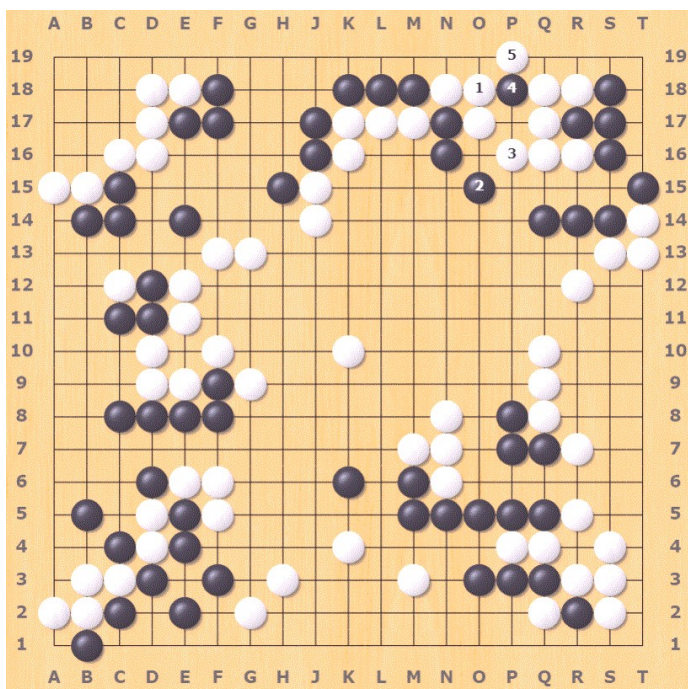
B80 ‘vaka triangulo’ estas unu el la tipaj ‘stultaj formoj’, ĉar la ŝtono metiĝas sur punkto, kie la forto de la antaŭe metitaj du ŝtonoj rekte efektas kaj maltrafas ‘vitalan punkton’ F9.

Mi rekomendis F9, tamen la AI sugestis pli forte ‘batu’ per B11, tio estas alte teknika taktiko ‘sin-oferi’, antaŭvidante procedon N:C10, B:C9, N:B10, B:B9, N:A10, B:C7, Blanko povas savi la ŝtonaron en MalSupra MalDekstra angulo.

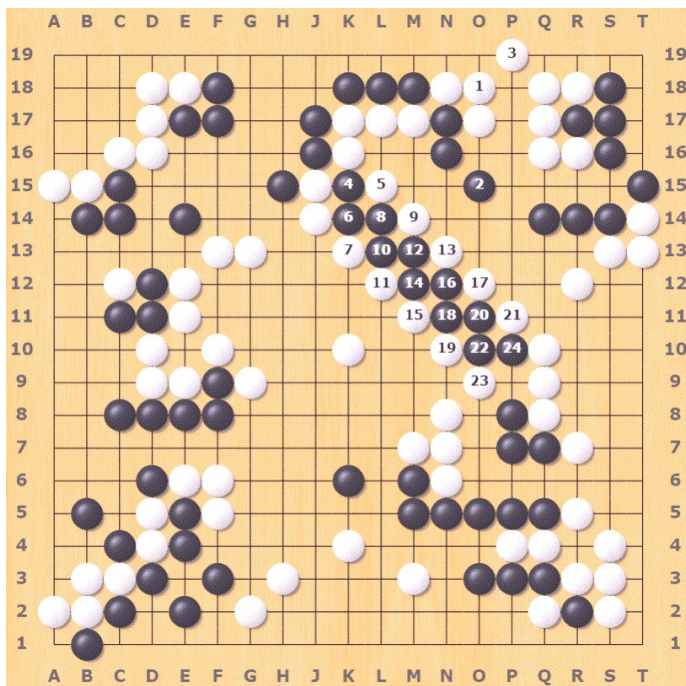


Laŭ mi, anstataŭ B86 sur F13, Blanko devas gardi la ŝtonaron en MalSupra MalDekstra angulo per ŝtonmeto sur vitalan punkton B5.

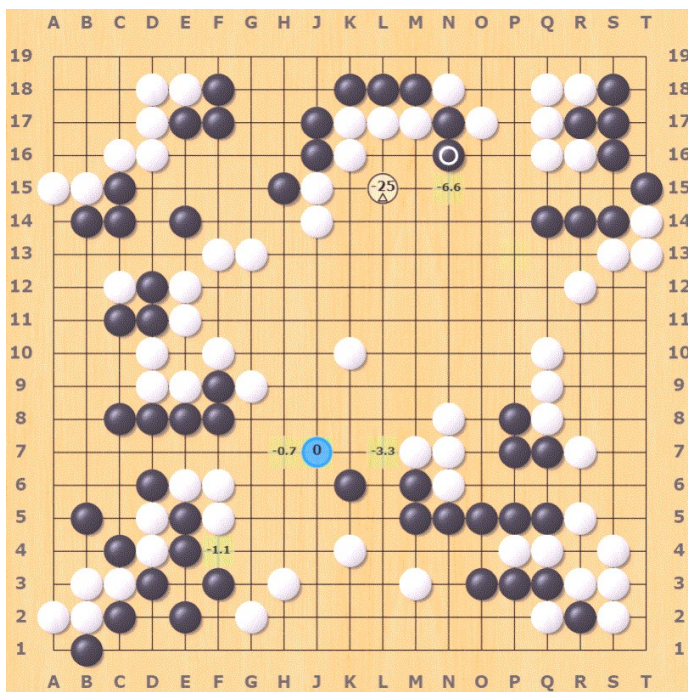
La AI sugestas al Blanko pli forte batali dividante nigrajn ŝtonarojn per ŝtonmeto sur C10.



Laŭ mi, anstataŭ B130, 'diagonala sin-ligo' sur L15, Blanko sinligu per ŝtonmeto sur O18, kaj Blanko povas vivi la ŝtonaron en la Supra Dekstra angulo.



Blanko ne timu nigran tranĉon sur punkton K15, ĉar Blanko povas kapti ĝin per 'ŝtuparo'.



La forta AI sugestas, ke Blanko preterlasu la Supran Dekstran angulon, kaj per ŝtonmeto sur J7 ataku nigran grandan ŝtonaron en Malsupra Dekstra parto.

Poste, Blanko ankoraŭ havis multe da ŝancojn venki, sed ankaŭ en lim-arango faris multajn malsukcesojn kaj finfine malvenkis.

MORI Hitosi