



Go-Amiko

**Informilo de
Japana Esperantista Go-Asocio
N-ro 175, Decembro 2025**



JEGA 第44回新春囲碁大会のお知らせ

恒例の新春囲碁大会を下のように開きます。奮って参加してください。

日時：2026 年1月12日(成人の日) 10:30~16:00

場所：大崎囲碁クラブ（電話 03-3491-1349）

（JR 大崎駅下車、北改札口を出て西口へ。向かい側藤和大崎コープ4階405号室）

会費：2000円(当日お弁当を用意します) *年会費、寄付金も受け付けます。

出欠の連絡：メール、ファックス、電話で、堀までご返事ください。

堀泰雄 371-0825 前橋市大利根町 2-13-3

メール：horizon@r.water.sannet.ne.jp 電話・ファックス:027-253-2524

La 44a Novjara Go-konkurso de JEGA

Ni okazigos la 44an Go-konkurson de JEGA jene :

Dato : la 12an de januaro 2026 ekde la 10 :30 ĝis la 16a

Loko : Go-klubo de Oosaki (tel : 03-3491-1349)

en la ĉambro 405 en la 4-a etaĝo de la apartamentaro de
Toowa-Oosaki tuj antaŭ la okcidenta elirejo de la
JR-stacidomo Oosaki en Tokio

Kotizo : 2000 enoj inkluzive de lunĉo

Se vi volas partopreni, kontaktu Hori (horizon@r.water.sannet.ne.jp)

Kial Go estas Nepopulara?

Go-o kaj Ŝogi-o (Japana ŝako) estas la du ĉefaj tabulludoj en Japanio. Ambaŭ estis enkondukitaj el eksterlando kaj havis longan historion de disvolviĝo, kun profesiaj sistemoj establitaj. Ambaŭ la Nihon Ki-in (Japana Go-Asocio) kaj la Japana Ŝogi-Asocio festis siajn 100-jariĝojn en 2024. Tamen, nuntempe ekzistas signifa malegaleco rilate al la popularecoj, kiujn la du organizoj ricevas. La ĉefa kialo por tio estas la apero de superstelulo en la ŝogia mondo: Soota Fujii.

La Tradicia Honinbo-Ĉampioneo Estos Signife Reduktita

Kontraste al la ŝogia mondo, la go-mondo alfrontas malfavorajn ventojn. Tio estas klare evidenta en la signifa reduktado de la Honinbo-Ĉampioneo anoncita en aprilo 2023. La titolmatĉo, kiu antaŭe estis dutaga, 7-luda serio, estis unu-taga 5-luda serio, komenciĝanta en 2024. La premimono de la gajninto estis reduktita de 28 milionoj da enoj (165 000 eŭroj) al 8.5 milionoj da enoj.

Laŭ la statistiko la nombro de Go-ludantoj en Japanio en 2022 estis 1.3 milionoj, malpli ol triono de la nombro de Ŝogi-ludantoj. La nombro de Ŝogi-ludantoj, dume, ankaŭ malpliigis je pli ol 60% ekde sia pinto en 2009. Ĉar libertempaj agadoj fariĝas pli diversaj, la nombro de ludantoj en ambaŭ ludoj malpliigis.

Malavantaĝoj de Go-o

Ekzistas strukturaj faktoroj malantaŭ la malegaleco en populareco inter Go-o kaj Ŝogi-o. La plej granda estas, ke Go-o estas malfacila ludo por komencantoj, kun alta obstaklo inter lernado de la reguloj kaj ĝuado de ludado. La reguloj de Go-o estas multe malpli multaj ol tiuj de Ŝogio, kiel ekzemple "la ludanto kun la pli multe da teritorio venkas" kaj "oni povas kapti ĉirkaŭante la ŝtonojn de la kontraŭulo." Tamen, multaj komencantoj tute ne scias, kie komenci ludi sur la vasta tabulo 19-x-19. Krome, komencantoj ne povas konfirmi la finon de la ludo.

Go-o estas Internacia Ludo

Ekzistas ludoj similaj al Ŝogio en diversaj landoj tra la mondo, ĉiu kun siaj propraj unikaj pecoj kaj reguloj, limigante la nombron de Ŝogiaj entuziasmoj eksterlande. Kontraste, Go-o estas internacia ludo, kun kaj la ŝtonoj kaj reguloj preskaŭ universalaj. Laŭ la Japana Go-Asocio, ĝin ĝuas pli ol 40 milionoj da homoj en pli ol 100 landoj, kaj internaciaj turniroj ofte okazas de kaj profesiaj kaj de amatoraj ludantoj.

Respondo de GPT-4 (OpenAI)

Ekzistas pluraj eblaj kialoj por la malalta populareco de Go. Unu estas, ke multaj homoj trovas ĝiajn regulojn kompleksaj kaj malfacile kompreneblaj. Krome, la ludo daŭras longe, postulante tempon. Plue, ĉar Go-o estas ludata en trankvila atmosfero, iuj eble sentas, ke al ĝi mankas la dramaj evoluoj de Ŝogio.

Eblaj manieroj revivigi la popularecon de Go-o inkluzivas edukajn agadojn por peri ĝian allogon, okazigi eventojn por ĝui la ludon, kaj okazigi Go-kursojn. Gravas ankaŭ disvolvi edukajn materialojn, kiuj faciligas la komprenon de Go-reguloj, kaj plibonigi la retservojn por igi Go-matĉojn pli alireblaj.

Opinio de Hori

Mi komencis ludi Ŝogion, kiam mi estis en bazlernejo. Tiam estis multaj infanoj, kaj ili kolektiĝis por ludi dimanĉe kaj dum la somera ferio. Ŝogio estis unu el tiuj ludoj. Kapti la reĝon estis la venko, do ĉiuj rapide lernis la ludon kaj ludis kune.

Go-o estis neekzistanta ludo ĉirkaŭ mi en mia infanaĝo. Kiam mi eniris la universitaton, najbaro proksime al mia loĝejo instruis al mi Go-on, sed mi ne estis sufiĉe bona por ĝui la ludon. Post kiam mi fariĝis instruisto, mi havis kolegon, 4-a-danan Go-ludanton. Mi lernis Go-on de li, kaj baldaŭ kelkaj kolegoj komencis ludi ĝin kune. Mi fariĝis fascinita de la ĉarmo de la ludo.

Ŝogio tradicie estis vidata kiel ludo por ĉartiristoj, dum Go-o estis vidata kiel pli sofistika ludo, do Go-o estis malproksima de la simplaj homoj. Por popularigi Go-on, ĝi unue devas esti facile lernebla. Por atingi tion, eble ni bezonas sistemon, kiu permesas al ludantoj komenci per pli malgrandaj tabuloj, kiel ekzemple 9x9 aŭ 13x13.

Tamen, dum la mondo fariĝas pli diversa, diversaj kartludoj estis inventitaj. Ekzistas pli interesaj aferoj farendaj ol nur ludi kun du homoj en ĉambro. Kaj homoj emas uzi sian cerbon pri io tiel sensignifa kiel saĝtelefono. Mi opinias, ke estos malfacile por Go-o revivi. Ĝi estos altkvalita ludo ĝuata de certa nombro da homoj, do ĝi verŝajne konservos malgrandan lokon en la socio.

囲碁はなぜ人気が無いか

囲碁と将棋は、日本を代表する2大ボードゲームである。ともに海外から渡来した後、長い発展の歴史を歩み、プロ制度も確立された。日本棋院と日本将棋連盟は2024年、そろって設立100周年の節目を迎えた。ただ、現時点で両者に対する注目度に大きな格差が生じている。その要因は言うまでもなく、将棋界に藤井聡太というスーパースターが登場したことにある。

伝統の本因坊戦は大幅縮小

将棋界とは対照的に、囲碁界には逆風が吹いている。そのことをはっきり示したのが、2023年4月に発表された本因坊戦の大幅縮小だ。2日制の七番勝負だったタイトル戦が、2024年からは1日制の五番勝負となる。優勝賞金は2800万円から850万円へと減額された。

「レジャー白書」によると、2022年の国内の囲碁人口は130万人と、将棋の3分の1に満たない。その将棋人口も、ピークだった2009年と比べると6割以上も減った。レジャーの多様化に伴い、両者とも競技人口は先細り傾向が続いている。

囲碁の持つ不利な要因

囲碁と将棋の人気格差には、構造的な要因がある。最も大きいのは、囲碁はルールを覚えてから対局を楽しむまでのハードルが高く、初心者には厄介なゲームだということだ。囲碁のルールは「陣地の多い方が勝ち」「相手の石の周りを囲めば取れる」など、将棋と比べればはるかに少ない。ただ、多くの初心者には、広い19路盤のどこから打ち始めたらいいか見当がつかない。さらに、初心者では、終局を確認できない。

世界共通の国際的ゲーム

世界には、将棋に似たゲームは世界各国にあり、それぞれ独自の駒やルールを採用しているため、海外では将棋愛好家の数が限られる。これに対し、囲碁は碁石もルールもほぼ世界共通の国際的なゲームだ。日本棋院によると、世界100か国以上で4000万人以上に親しまれており、プロ・アマ問わず国際棋戦も盛んに行われている。

さて、それではどのようにして囲碁は復活することが出来るのか。

GPT-4 (OpenAI) の答え

囲碁の人気が低い理由はいくつか考えられます。一つは、ルールが複雑で理解するのが難しいと感じる人が多いこと。また、一局が長時間に及ぶため、観戦する側にも時間

と集中力が求められます。さらに、囲碁は静かな雰囲気の中で行われるため、将棋のようなドラマチックな展開が少ないと感じる人もいるかもしれません。

人気回復の方法としては、囲碁の魅力を伝えるための啓発活動や、囲碁を楽しむためのイベントの開催、囲碁教室の普及などが考えられます。また、囲碁のルールを簡単に理解できる教材の開発や、囲碁の試合を観戦しやすくするための配信サービスの充実も重要です。

堀の意見

私が将棋を指すようになったのは小学校の頃で、当時は多くの子どもがいて、日曜日や夏休みなどには、群がって遊び、その中に将棋もあった。王様を捕れば勝ち、だから、誰でもすぐに覚えて、皆で遊んでいた。

私の少年の日には囲碁は全くなかった。大学に入り、下宿のそばの近所のおじさんに囲碁を教えてもらったが、勝負を楽しむほどにはならなかった。教員になり、同僚に囲碁4段の人がいて、その人から囲碁を学び、同僚と囲碁を打つようになり、その面白さに引き込まれていった。

昔から、将棋は車引きの遊び、囲碁はもっと高級な人の遊び、という風に位置づけられていたから、囲碁は、庶民には遠い存在だった。囲碁を普及するためには、まず、簡単に学べるようにしなければならない。そのために、9路盤、13路盤という様に、盤の小さいものから教える仕組みが必要なのではないか。

しかし、世の中が多様化し、いろいろなカードゲームが発明されている。二人でおしゃべりもしないで碁を打つより、もっと面白いものがたくさんある。さらにスマホというつまらないものに頭を使う傾向があって、囲碁の復活はなかなか難しいと思う。囲碁は、ある一定の人数の人が楽しむ高級ゲームということで、世の中に小さな地位を保持する、ということになるのではないか。

Raporto pri Goo en AOK-11a/JK-112a

Ekde la 20a ĝis la 22a de septembro okazis la 11a Azia-Oceania Kongreso de Esperanto kaj la 112a Japana Esperanto-Kongreso, en urbo Okajama, Japanio. Antaŭtagmeze de la dua tago, ni havis fakkunsidon de Go-o en kunsideja ĉambro n-ro 5-3.

Kunsidis dek personoj inkluzive komencantan sinjorinon, du koreajn sinjorojn, kaj unu spertulon, kiu eble havas eŭropanan devenon kaj nun loĝas en Japanio.

Unue, kiel enkonduko al komencanto, montrita estas prezentaĵo "Kio estas GOo?", koncizigita tradukaĵo el filmetoj sur YOUTUBE, ["KORE GA GO YANEN"](#) n-roj ekde 1 ĝis 6.

Due ekzerco por komencanto kaj amikaj matĉoj inter spertuloj kaj lertuloj okazis. Aĵoj de Japana Esperantista Go-Asocio (ĉefe la ludilaroj) estas donitaj al partoprenantoj.

MORI Hitosi

Facilaj ‘Esencaj Metoj’ de Majstro SAKATA (1)

- almenaŭ sciindaj -

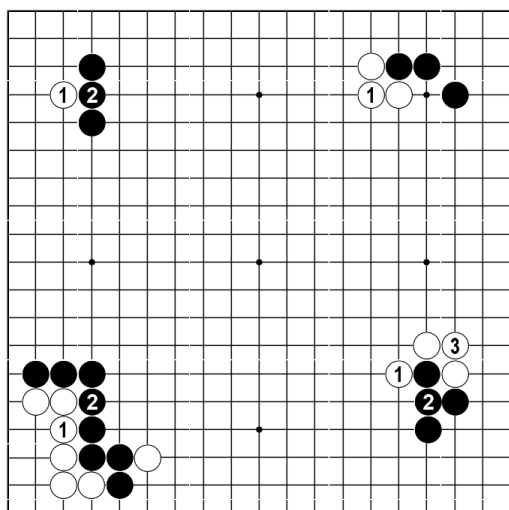
Aŭtoro originala japane:

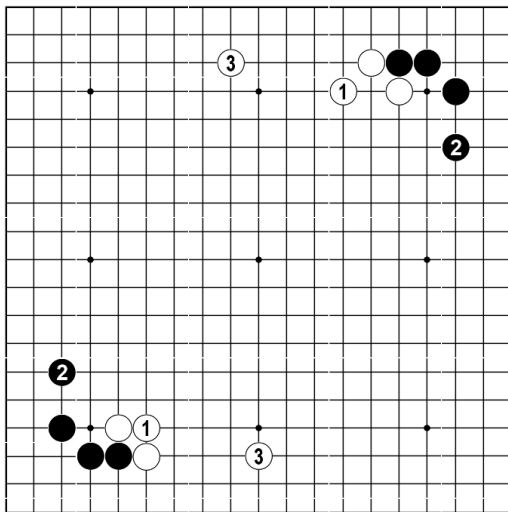
s-ro SAKATA Eio, honor-HON'INBOU-titolulo

Eldonita originale japane de: KIEN-TOŜO, Tokio, Japanujo

Ĉapitro 1. ‘Sin-ligoj’

‘Sin-ligoj’ kontraŭas al ‘tranĉo’, kompreneble estas metoj, kiuj kunligas samkolorajn ŝtonojn. La studado de ‘Esencaj metoj’ komenciĝas koncernante tiujn, kiuj apartenas al bazaj reguloj.





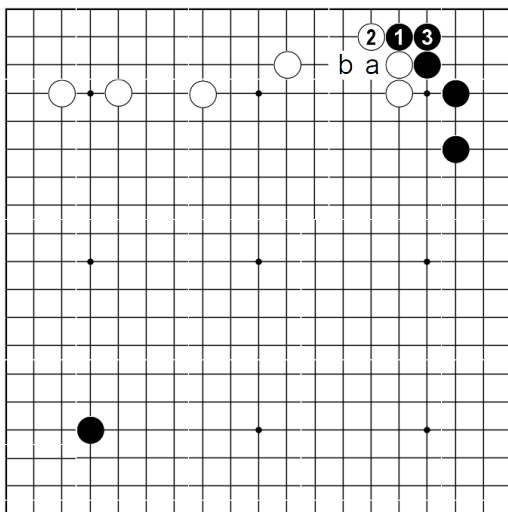
Diag. 2

SupraDekstra parto;

La ‘diagonala sin-ligo’ B1 ebligas sekvante pli larĝe etendiĝi sur B3, ol ‘solida sin-ligo’ en la MalSupraMaldekstra parto.

Ne malgrave taksu la diferencon de unu vojo. Tio estas grava diferenco en formaciado. Vidu [diagramon 23 de la paragrafo 4. Enkrampado](#) kaj [diagramon 3 de la paragrafo 6. Ekzemplo 1 el realaj ludoj](#), en

ĉapitro 3. Formaciado de substelo el la libro “Facila 'Formaciado'”.

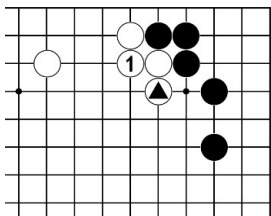


Diag. 3

En la SupraDekstra angulo, Nigro ‘batis’ per N1 kaj ‘sin-ligis’. En la japanaj terminoj ĉi tio nomiĝas ‘HANE-TUGI (bato-kaj-sin-ligo)’.

Tiam fariĝis ‘tranĉeblan punkton’ a, kaj Blanko devus sin gardi. Kontraŭ tranĉo N-a, se Blanko povus ‘brakumi’ ĝin kaptante per ‘ŝtuparo’, ne problemus. Tamen se ekzistas nigra ŝtono en la MalSupraMalDekstra angulo kiel

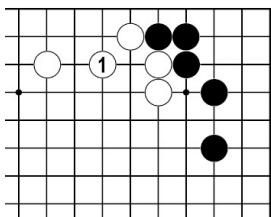
en la diagramo, ne sukcesos la kapto per ‘ŝtuparo’. Kiel Blanko devus singardi, per B-a ‘solida sin-ligo’ aŭ per B-b ‘diagonala sin-ligo’?



Diag. 4

En ĉi tiu kazo, malbone estas ‘solide sin-ligi’ per B1.

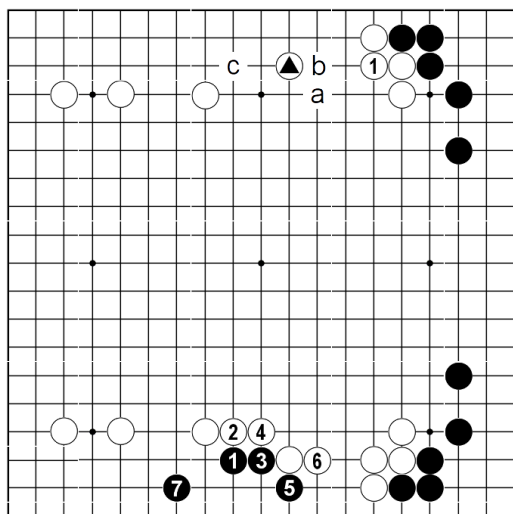
Oni devus rimarki la ŝtonon ▲. Fariĝas la stulta formo ‘vaka triangulo.’, kaj komparative malforta estas rilato al la ŝtono sur ‘apud-stela punkto’ en la Supra rando. Krome, tio estas malavantaĝa en ‘lim-aranĝo’.



Diag. 5

Prave estas ‘diagonale sin-ligi’. La unua kialo: Estas bonforma. Alivorte la formo havas ‘okulemajn formojn’. Vi povas rimarki la ‘okulemajn formojn’ dekstren kaj supren de la ŝtono B1.

Kaj la dua kialo estas jene...



Diag. 6

Nun klarigas, ke, en la kazo de ‘solida sin-ligo’ B1, malforta estas rilato al la ŝtono sur ‘apud-stela punkto’.

Supra rando;

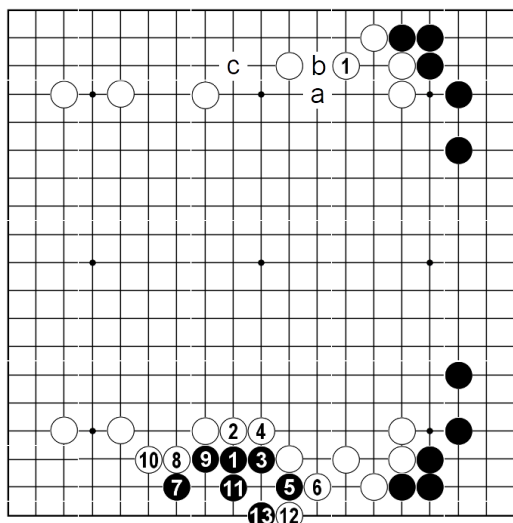
La distanco inter ŝtonoj B1 kaj ▲ estas du vojoj, do tiuj estas preskaŭ ligitaj. Tamen, kontraŭ N-a Blanko devos respondi per B-b. Kaj se la cirkonstancoj ŝanĝos, eblos ŝancon

por Nigro rekte ‘invadi’ per N-b.

Kaj en la kazo kiam Nigro aliflanke ‘invadas’ per N-c,...

MalSupra rando;

Oni povas antaŭvidi la procedon ĝis N7. Ordinare Blanko ne povos mortigi la nigran ŝtonaron.



Diag. 7

Supra rando;

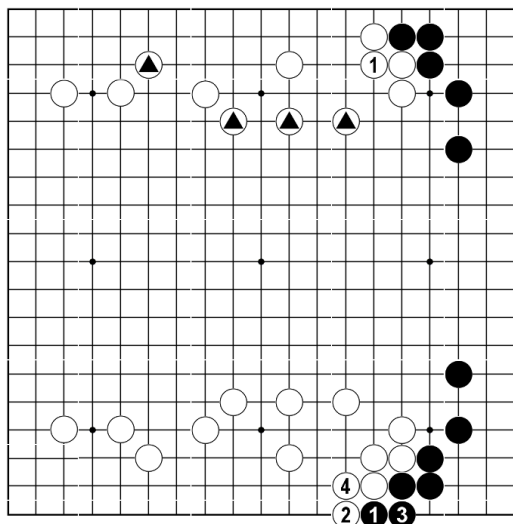
En la kazo de ‘diagonala sin-ligo’ B1, Eĉ se Nigro ŝtonmetos N-a, ne necesos la responda sin-ligo B-b.

Kaj kontraŭ ‘invado’ N-c,...

MalSupra rando;

Granada avantaĝo por Blanko estas ke eblas haltigi nigron per B6. Fariĝas ege malfacile por Nigro sinviviĝi. Ebla procedo ĝis N13 rezultas ‘alterne-kaptado’. Se B6

malstreĉe sidus je unu vojo supren, kiel en la diagramo 6, eĉ se same procedus ĝis N11, la nigra ŝtonaro povas viviĝi senzorge.



Diag. 8

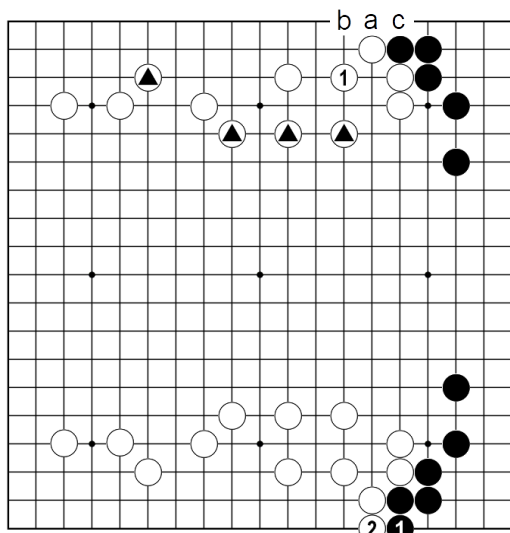
Supra rando;

Supozu, ke post la ‘solida sin-ligo’ B1, ne okazis batalon en ĉi tiu parto, kaj Blanko ĉirkaŭis teritorion per ŝtonoj . Poste venas lim-aranĝado,...

MalSupra rando;

‘Bati-kaj-sinligi’ N1 kaj N3 estas nepre ‘metrajton-tenantaj’, se Nigro ne eraris la tempon. Ĉar se Blanko preterlasus la ‘sin-ligon’

B4 kaj lasi Nigron tranĉi ĉi tien, Blanko perdus multaj poentojn.



Diag. 9

Supra rando;

Supozu, ke ankaŭ post la ‘diagonala sin-ligo’ B1, Blanko ĉirkaŭis la Supran randon metante ŝtonojn .

En ĉi tiu kazo, Nigro ne povas ‘metrajton-tenante’ ŝtonmeti ‘baton’ N-a. Ĉar okazos procedo N-a, B-b, N-c, ĉi tiam N-1 efikas ankaŭ kiel ‘sin-ligo’ por supra direkto, kaj Nigro ‘perdos metrajton’. Aliflanke,

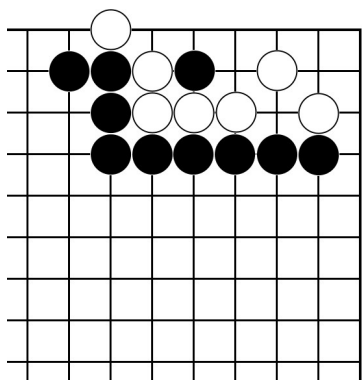
se Blanko lim-aranĝas ĉi tie kiel ‘bato’ B-c, ankaŭ Blanko ‘perdos metrajton’.

MalSupra rando;

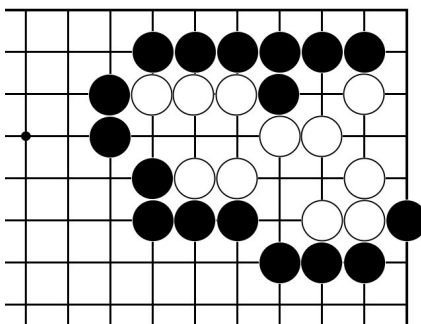
En tia kazo, oni kalkulas teritoriojn en ĉi tiu formo. Komparu ĉi tio kun la MalSupra rando de diagramo 8, kaj vi konvinkiĝos ke la blanka teritorio en ĉi tiu diagramo estas pli granda ol tiu en diagramo 8 je 2 poentoj. (daŭrigota)

Goaj Problemoj

La problemo 299-a
Nigro havas meton.



La problemo 300-a
Nigro havas meton.



La solvo 299-a

Nigro povas mortigi la tutan blankon.

Fig. 1-a: Sukceso. Nigro unue internen metas N1, kaj kontraŭ B2 enmeti N3. Jam alternativaj estas punktoj 'a' kaj 'b'.

Fig. 2-a: Malsukceso. Se Nigro enmetas N1, Blanko okupas la vitalan punkton B2, kaj povas sin-vivigi duonon de la ŝtongrupo. Se Nigro unue ŝtonmetas sur punkton 5, Blanko ĉirkaŭbrakas ĝin per B2, kaj ankaŭ povas duone sinvivigi.

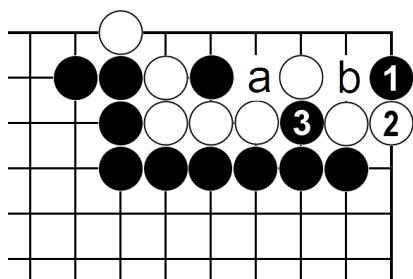


Fig. 1-a

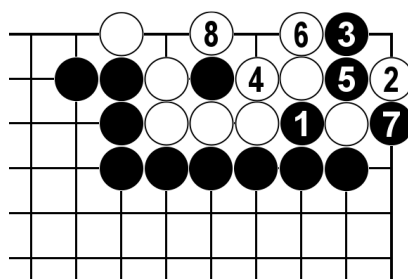


Fig. 2-a

La solvo 300-a

Nigro povas mortigi la blankon.

Fig. 1-a: Sukceso. Nigro utiligu la sufokecon de la blanka ŝtonaro. Unue oferu N1. Kontraŭ B2, mirinde estas N3, Blanko ne povas fari okulon per B-a, kaj nepre necesa estas B4 por gardi okulon ĉe punkto 1. Kaj Nigro finu la mortigan procedon per N5.

Fig. 2-a: Malsukceso. Kontraŭ N1, sobre estas ŝtonmeti B2. Alternativaj estas punktoj 'a' kaj 'b'.

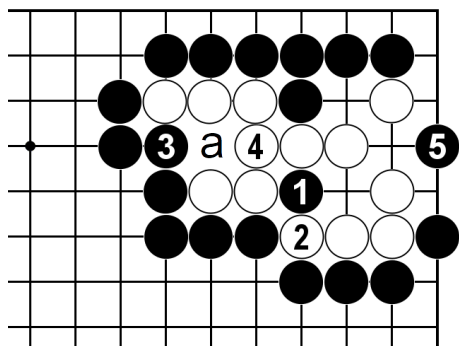


Fig. 1-a

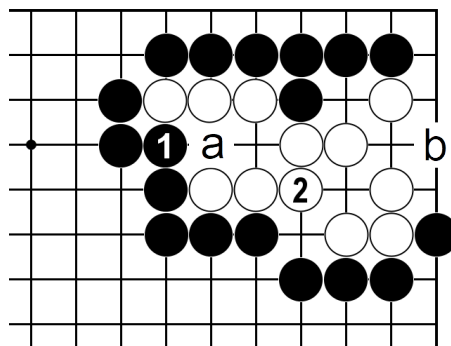


Fig. 2-a

(cititaj el ĵurnalo "ASAHI SINBUN")

