

Las múltiples facetas del Go

# Ese otro ajedrez de oriente

por Guillermo Mattei \*  
gmattei@df.uba.ar

*Es más antiguo que la más  
antigua escritura  
y el tablero es un mapa del  
universo.*

*Sus variaciones negras y  
blancas*

*agotarán el tiempo.*

*En él pueden perderse los  
hombres*

*como en el amor y en el día.*

JORGE LUIS BORGES,  
*El Go* (fragmento)

Desde lo profundo de los tiempos sobrevive un juego milenario. Simple en sus reglas y a la vez de una complejidad infinita. Su esencia: la vida y la muerte. Los niños lo aprenden de una manera natural y la habilidad de los ancianos para el juego puede mantenerse intacta. Es un desafío científico para la matemática y la computación. Estimula la interconexión entre los dos hemisferios cerebrales. Fascinó a Borges y a Herman Hesse. Freud y Mao lo jugaron. En Cuba es una asignatura optativa de la escuela primaria. Hay miles de jugadores profesionales y puede ser un negocio tan redituable como el básquet o el tenis. A la prestigiosa Universidad de Tokyo se ingresa, sin el exigente examen de admisión, acreditando un buen nivel de juego. Los directivos de *Japan Airlines*, los hombres de negocios nipones y los oficiales del ejército vietnamita están obligados a aprenderlo. Cincuenta y cinco países lo practican y en breve será deporte olímpico. Se llama *Igo* en Japón, *Wei Qi* en China, *Baduk* en Corea y *Go* en Occidente.

## El universo y el ciclo vital 圍棋

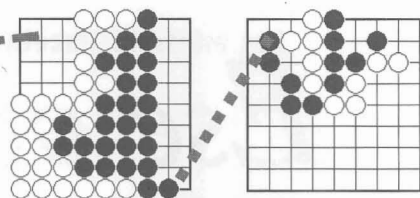
El Go es un juego territorial. El tablero, que simboliza el Universo, está marcado con una grilla de diecinueve líneas horizontales por diecinueve verticales que ambos jugadores inicialmente comparten. Los dos contendientes cuentan con una reserva ilimitada de piezas, llamadas *pedras*: unas negras y otras blancas. Al comienzo el tablero es un territorio vacío y los jugadores, comenzando por las negras y de a uno por vez, van colocando una piedra en alguna de las trescientas sesenta y una intersecciones

de las líneas de la grilla. Una vez ubicadas, las piedras ya no volverán a moverse. El profesor titular de la FCEyN y presidente de la Asociación Argentina de Go, doctor Hugo Scolnik, lo sintetiza: "El tablero y las piedras corresponden a las formas geométricas más simples: rectas y círculos."

En la evolución de la partida, las piedras de un color pueden rodear a una piedra del otro color, en cuyo caso, ésta saldrá del tablero en calidad de *prisionero*. Estratégicamente hablando, el juego se inicia con ambos jugadores intentando definir como propia una parte del territorio, para lo cual tratarán de ir circunscribiéndolo por separado con sus piedras. Sin embargo, la confrontación será inevitable determinando imprevistos cambios en el dominio del territorio. La meta es lograr más territorio que el contrincante tratando de delimitarlo de una manera más eficiente o capturando las piedras contrarias para aumentar dicho efecto. Para alcanzar el objetivo planteado, la evolución de la distribución de piedras sobre el tablero adopta formas o estructuras acerca de las cuales los jugadores pueden decir que están *vivas* o *muertas*.

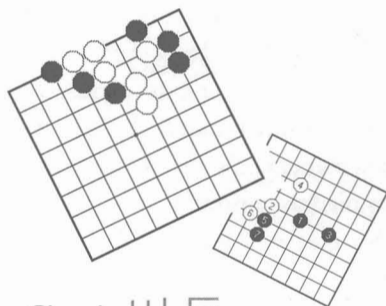
Las posibilidades estratégicas y tácticas del juego son infinitas y proporcionan a jugadores de diferentes niveles el mismo grado de desafío y entretenimiento. Capturar muchos prisioneros podría ser un camino para ganar el juego pero, una de las sutilezas del Go reside en que no siempre la agresividad paga recompensa. Las personalidades de cada jugador se expresan claramente en el





tablero. Scolnik, quien dicta cursos de Go, sabe de antemano cuál será la característica de juego de sus alumnos con sólo conocerlos como personas. El juego refleja la habilidad del jugador por balancear defensa y ataque, por el trabajo eficiente de las piedras, por flexibilizar la respuesta a situaciones cambiantes, por el oportunismo, el análisis preciso y el reconocimiento de las virtudes y defectos del oponente. Cada partida de Go rápidamente adquiere características propias que difícilmente se repiten: la cantidad de partidas diferentes de Go supera al número total de átomos del Universo.

Al final, los contendientes cuentan la cantidad de puntos de intersección de la grilla rodeados por piedras propias más la cantidad de prisioneros. El jugador con mayor cantidad de puntos es el ganador.



**Go y Ciencia 바둑**

Desde el punto de vista científico, Scolnik opina que el Go es un desafío para la matemática y la computación del siglo XXI. Si bien las reglas del juego son muy sencillas, hasta la actualidad no ha podido programarse una *Deep Blue* (la computadora que venció a Kasparov) del Go. El problema de aproximar, mediante algoritmos matemáticos, la libertad de la intuición humana para reconocer estructuras con vida y muerte es un enigma abierto para la ciencia. Hasta la fecha, todos los intentos han consistido en echar mano a diferentes ramas de la matemática como la topolo-

**Cuando el destino del Tíbet se definió en un tablero de Go**

Hace unos cuantos milenios el primer emperador de China inventó un juego para mejorar las aptitudes mentales de su propio hijo. Más tarde, en ocasión de uno de los usuales acosos armados a El Tíbet, el líder budista del templo desafió a su agresor a jugar a ese mismo juego para evitar el derramamiento de sangre y decidir así el destino del monasterio. Mitología aparte, el juego del Go probablemente se originó en China, o en los Himalayas, hace unos tres o cuatro mil años. Sin duda alguna es el juego más antiguo de la humanidad, ya que sus reglas se han mantenido esencialmente inalteradas a lo largo de todo ese período de tiempo.

A pesar de haberse originado en Asia Central, el Go alcanzó su mayor popularidad en Japón a partir de su introducción en el año 740 de nuestra era. En la isla estuvo confinado a ámbitos cortesanos, pero gradualmente se propagó no sólo entre el clero budista y sintoísta sino también entre los samurais.

Los sucesivos gobiernos japoneses reconocieron el valor del juego subven-

cionando, a partir de 1612, a las mejores familias jugadoras que se transformaron en verdaderas escuelas de Go. En los posteriores doscientos cincuenta años, la rivalidad entre estas familias acrecentó grandemente el nivel de juego. Se estableció un sistema de ranking por el cual los jugadores se clasificaban en nueve niveles o *danes*. Cuando un noveno dan sobresalía claramente sobre el resto de sus contemporáneos pasaba a denominarse *meijin* (experto). El mayor avance en las técnicas de Go se produjeron en 1670 debido al meijin Dosaku —posiblemente el más grande jugador de Go de todos los tiempos— que fue la cuarta cabeza de la Escuela Honinbo, la más importante y la mayor productora de meijins. El sustento oficial del Go terminó en 1868 con el retorno del emperador al poder y con la occidentalización de la sociedad japonesa.

Si bien en Europa los antiguos viajeros a oriente del siglo XVII ya describían el juego, no fue sino hasta 1880, cuando el alemán Otto Korschelt escribió un libro referido al Go, que el juego empezó a propagarse por Alemania y los Balcanes.

gía y la teoría de grafos. En particular, Scolnik ha desarrollado un programa basado en conceptos de la Física, tales como el de campo de fuerzas, que modelizan la influencia de las piedras y de su entorno.

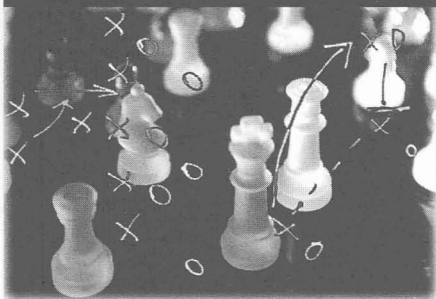
Por otro lado, muchos estudios en el campo de la neurofisiología indican que el estímulo completo que el Go ejerce sobre cada hemisferio del cerebro humano tendría propiedades terapéuticas. En Japón, el tratamiento de enfermedades cerebrovasculares se hace mediante la prescripción del aprendizaje del Go: las interconexiones entre ambos hemisferios se potenciarían.

**Go, pasión de multitudes 碁**

En el lejano Oriente, la popularidad del Go se mide por las decenas de miles de jugadores profesionales de China, Corea y —fundamentalmente— Japón, más los millones de aficionados que siguen el juego por diversos medios. Scolnik explica el fenómeno: “En Oriente, el Go es pasión de multitudes. La final, Japón versus China, convoca tanta gente en un estadio como un Boca-River”.

El circuito profesional del juego, dominado por grandes empresas y diarios, mueve millones de dólares al mejor estilo del negocio del fútbol, el básquet, el

## Go y ajedrez



Como el ajedrez, el Go es un juego de destreza intelectual, sin embargo difieren en muchos aspectos. Los especialistas aseguran que el Go son cuatro juegos de ajedrez juntos en un mismo tablero. Las reglas del Go son muy simples y a pesar de ello es un desafío no sólo para las habilidades analíticas del jugador, como en el ajedrez, sino también “para la intuición, la sensibilidad estética y la armonía”, describe Scolnik.

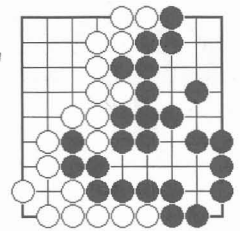
El espíritu subyacente en el ajedrez es la guerra y su objetivo final es el de postrar al rey contrario, después de haber diezmado en lo posible a todo su ejército, incluida la preciada reina enemiga. En el Go, al final de la partida, ambos contendientes cuentan con territorio propio: es un juego de coexistencia y su esencia coincide con la dialéctica natural entre la vida y la muerte. De allí que a los niños les sea tan fácil aprender Go: una grilla, piedras, unas pocas reglas sencillas y el concepto de vida y muerte contraponiéndose con las complicadas definiciones ajedrecísticas de los movimientos de seis piezas diferentes y la idea de la guerra. En la mente de un niño es mucho más natural elaborar algoritmos que reproduzcan la dinámica vital antes que intelectualizar la estrategia militar.

tenis o el béisbol occidentales. Hay canales de cable dedicados al Go. Si bien las partidas televisadas duran unos veinte minutos, una confrontación entre jugadores de alto nivel puede durar casi todo un día.

Lentamente el juego se propaga hacia Occidente —recién hace unos cuarenta años se realizan campeonatos europeos— donde existen muy buenos jugadores pero, en opinión de orientales, demasiado respetuosos del prestigio asiático en Go. Alemania, Francia, Holanda, Rumania, Hungría y Rusia—donde se dan becas de dedicación exclusiva para el estudio del Go— son los países con jugadores de mejor nivel europeo. En los países americanos, si bien la introducción del juego y su cultivo se debió a las comunidades orientales locales, existen casos —como el de Cuba— en los que ya ha tomado vuelo propio.

### El Go en Argentina 围棋

En nuestro país, el recordado rector de la UBA durante la tristemente célebre *Noche de los bastones largos*, doctor Hilario Fernández Long, introdujo el juego en 1970 creando la Asociación Argentina de Go. Pero el impulso de la actividad se debe, sin duda, a la labor actual de Hugo Scolnik como presidente de la Asociación. “Mi padre, inmigrante ruso, me enseñó ajedrez desde los cuatro años: es como una lengua materna para mí”, relata Scolnik para luego agregar que “sin embargo, el Go —que aprendí de grande— ejerce en mi una fascinación mayor pues se parece a la vida misma”. La mayoría de los grandes jugadores occidentales toman clases con maestros orientales, en particular Scolnik lo hace vía Internet con el entrenador del equipo olímpico chino Yilun Yang.



La de Scolnik es una más de las tantas historias de científicos formados en la época de oro de la FCEyN: graduado en Matemática en 1964, renunciante como docente en 1966, doctorado en Matemática en el exterior (Zürich) en 1970, expulsado en 1974 y exiliado en 1976. En la actualidad es docente e investigador del Departamento de Computación de la FCEyN y sus temas de trabajo abarcan las redes neuronales, la optimización no lineal, los métodos numéricos, la criptografía y el paralelismo.

“Las perspectivas del Go en el país pasan, en lo universitario, por el desarrollo de la investigación científica de los algoritmos, y en lo educativo, por la introducción del juego en las escuelas”. De hecho, Scolnik acaba de editar en Argentina una versión corregida del libro *Go el juego más fascinante* (ya hay ediciones en el exterior), que tiene previsto donar a las escuelas. “La experiencia con el aprendizaje de los niños es asombrosa: la capacidad de absorber nuevas formas es natural y no les demanda esfuerzos”, explica Scolnik.

Actualmente se puede aprender a jugar al Go en la Sociedad Okinawense (Av. San Juan 2651, tercer piso, los miércoles de 19.00 a 21.00hs), en el Club Argentino de Ajedrez (Paraguay 1858, los sábados a partir de las 18hs.) y, en breve, también se podrá hacerlo en la FCEyN. Una inmejorable oportunidad para los aficionados argentinos en adentrarse en —parafraseando a Borges— “ese otro ajedrez de oriente”. ■

\*Doctor en Física, Secretario de Graduados y Asuntos Profesionales FCEyN.