

## FILOSOFÍA, ESTRATEGIA DE GUERRA Y LITERATURA ORIENTALES A LA LUZ DEL JUEGO DE GO\*

Por Nicole schuster\*\*

El origen del juego de estrategia de Go o *Weiqi* (*Weiqi* significa juego de rodear) es indeterminado. Se sitúa en China hace unos 4000 o 3000 años antes de la era común. Entre los mitos fundadores del advenimiento del Go sobresalen tres leyendas que vinculan el preludio de su existencia al ámbito astronómico y astrológico antes de que ésta se acoplara al pensamiento marcial. Se presume que nació de la voluntad de reproducir el mundo celeste, por lo que se colocaba las piedras a guisa de estrellas sobre, en un primer tiempo, la arena y, luego, en el tablero. La lectura de las representaciones estelares contribuía a la dilucidación del futuro, la cual era reservada a los gobernantes.

De los tanteos explicativos que sustentan la genealogía del Go se distingue la primera leyenda, que es la más popular. El emperador Yao (aprox. 2356–2255 a. n. e.) habría concebido el Go guiado por el deseo de ligarlo a la comprensión de las relaciones astronómicas. Es de esa época que proviene la mayoría de los elementos que permitirían aseverar que el centro del tablero coincidía con el del universo y las esquinas con las cuatro temporadas del año. Por su parte, según los detalles que se desprenden de la leyenda que hacen de Yao el fundador del Go<sup>1</sup>, las piedras no han sufrido variaciones significativas desde su creación. Han mantenido el color blanco y negro del Yin-Yang, o sea, del día y de la noche en su simbiosis, en la medida en que uno no existe sin el otro, por cuanto el día nace de la noche y esta deriva de aquel.

Vale indicar que es cuando se hace referencia al origen social del Go y se le asigna la función de pasatiempo de la aristocracia y de los cortesanos<sup>2</sup> que prevalece la teoría de su creación por el emperador Yao. Sin embargo, el vínculo entre la realeza china y el nacimiento del Go no se debería al deseo de establecer un punto histórico y cronológico que fije el origen de este juego. Se trataría, más bien, de una manera típica de los chinos de vincular el advenimiento de un fenómeno no tanto a la persona que lo fomentó sino a un contexto del que resalta la imagen que esta persona proyecta en el marco del sistema de valores que se quiere instaurar y fortalecer<sup>3</sup>. En este caso,

---

\* El presente trabajo corresponde al Capítulo II del libro de Nicole Schuster titulado *Filosofía, Estrategia de guerra y Literatura orientales a la luz del juego de Go*, Edición virtual, Abril 2024, Lima, Perú, 147 páginas.

\*\* Analista francesa en temas estratégicos y militares. Autora de varios artículos y libros sobre asuntos militares, geopolíticos, filosóficos, literarios, arquitectura y cinema.

<sup>1</sup> Ver Horacio A. Pernía, *El Go en la máquina del tiempo*, Capítulo titulado: *Breve Historia del Go en Oriente*, © Nikkai, 2003.

<sup>2</sup> Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Les certitudes de l'Aurore, Pont-à-Celles, Bruxelles, 2004, p. 11.

<sup>3</sup> Ver Flore Coppin et Morgan Marchand, *La voie du Go, op. cit.*, p. 8.

la figura de Yao irradia la luz de un Imperio civilizador marcado por la sabiduría. Es decir, el proceso de simbiosis entre origen, personaje de renombre y contexto que va instituyéndose trasciende la personalidad del individuo erigido en representante de los valores promovidos. De este modo, se perpetúan una memoria y una mentalidad generacionales que coadyuvan en el afianzamiento de un orden en la sociedad que esté respaldado por un discurso narrativo promovedor de esos valores. Entre ellos resalta el factor ético-espiritual que resulta enaltecido por el simbolismo ligado a la realeza y que atravesará la historia y la literatura china. Paralelamente, integrar en el aprendizaje y la práctica del juego de Go las enseñanzas procedentes del pensamiento filosófico-espiritual y de las concepciones de estrategia militar, de las artes que impregnan los ideales tradicionales ennoblece decididamente al Go.

El aura señorial y espiritual que se le confiere al juego de Go nos anima a recordar la citación de Edward Lasker, el campeón alemán-estadounidense de ajedrez y gran admirador del Go, quien declaró:

*"Mientras que las barrocas reglas del Ajedrez sólo podrían haber sido creadas por los humanos, las reglas del Go son tan elegantes, orgánicas y rigurosamente lógicas que si las formas de vida inteligentes existen en cualquier parte del Universo, casi seguramente juegan al Go."*

La segunda leyenda evoca al emperador chino Shun (2255-2206 a. e. c.) que, al igual que lo que se supone del Emperador Yao, recurría al Go a fin de usarlo como un sistema de cómputo primitivo para analizar los fenómenos astrológicos<sup>4</sup>.

Una tercera leyenda atribuye al vasallo del Emperador Jie Gui (1818-1767 a. n. e.) la invención del Go destinada a distraer a su Soberano<sup>5</sup>. Ello nos lleva a asumir que, en la línea del espíritu que rige la práctica de los juegos sociales, el Go fue, a partir del momento en que se le asignó este papel, pensado como un momento sencillo y sin restricciones, una actividad recreativa.

Historiadores aseveran que, en un principio, el Go habría sido un juego de azar semejante a los dados: las piedras no eran colocadas sino arrojadas en el tablero, por lo que era menospreciado<sup>6</sup>. Con el tiempo adquirió prestigio, en especial en Japón. Se desprende de los albores de su trayecto biográfico afinidades con el concepto de armonía enseñado por el taoísmo, el cual, antes de la introducción del budismo en el siglo I de nuestra era, ocupaba un lugar privilegiado en la sociedad china. Lo que corroboraría esta tesis es la naturaleza de las piedras de Go, que, como lo indicamos anteriormente, conservaron su color blanco y negro primigenio propio al Yin-Yang, el símbolo del taoísmo.

En cuanto al confucianismo, la posición del *Maestro* para con el Go expuesta en las

---

<sup>4</sup> Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels*, Geschichte Philosophie, Partien, Spielregeln, DuMont Buchverlag Köln, 1994, p. 10.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Ibid., p. 14.

*Analectas* de Confucio ha sido interpretada de formas diferentes y hasta totalmente contradictorias. Las versiones varían en función del grado de apreciación de cada traductor por este juego. Tan es así que la visión en las *Analectas* de Confucio acerca del Go y, en general, de los juegos de tablero, fue traducida, en un primer tiempo, desde una perspectiva negativa, mientras que discípulos de Confucio se distanciaron ulteriormente de esta evaluación. En realidad, Confucio no cuestionaba la naturaleza del juego sino el tiempo dedicado a este último. Para la filosofía confuciana, es deplorable que se restara atención a los deberes domésticos cuando el aspecto familiar constituye un espacio muy valioso<sup>7</sup>.

A lo largo de los siglos, la creciente legitimación del Go lo llevó a ser incorporado, a partir de la Dinastía Song (960-1279), dentro del conjunto de enseñanzas claves en el sistema de educación tradicional chino, a saber: el ritual, la música, la arquería, la conducta del carro de guerra, la escritura y la aritmética<sup>8</sup>.

Comparando con la evaluación primigenia del confucianismo para con el Go, se puede afirmar que el taoísmo ha mostrado, por su parte, más apertura. La sola constatación de que los colores de las piedras se asimilan a las del Yin-Yang lleva a extender el principio de este último, que consiste en la búsqueda de integración armoniosa entre las relaciones de fuerzas que animan al mundo, a la filosofía, al arte y a la práctica del Go. Visto desde ángulo, se entiende por lo tanto el vínculo del Go como instrumento que alienta la sabiduría, la formación del carácter, el respeto de las reglas establecidas y de la moral dentro de un aura imbuida de filosofía espiritual y de vida.

En lo que atañe a las cualidades relacionadas con la moral y las normas sociales y colocándonos en el universo más reciente de los juegos, recordemos la reacción de Alicia, en la obra de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*, cuando asistió a un juego de croquet que degeneraba en un caos total por la manera despótica y cruel como la Reina administraba el partido:

*"En mi opinión no están jugando como es debido —protestó (Alicia). Y se pelean tanto que no se entiende lo que dicen. Además, no parece que haya reglas en este juego, o, si las hay, desde luego nadie las respeta<sup>9</sup>".*

De forma general, se puede aseverar que la lógica reglamentaria que rige cada juego social tiende a hacer de esta actividad un entretenimiento caracterizado no solo por el gozo, sino también por la ética y la cortesía. Conforme a este principio, a los escritos de literatos que jalonan la historia china y a lo que exegetas del juego afirman<sup>10</sup>, la práctica tradicional del Go va a la par con el reflejo del alto grado de cultura, de desarrollo intelectual y de espiritualidad de las sociedades asiáticas que lo

---

<sup>7</sup> Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go [Le weiqi, une façon chinoise de voir le monde]*, en: [https://www.persee.fr/doc/perch\\_1021-9013\\_2000\\_num\\_62\\_1\\_2569](https://www.persee.fr/doc/perch_1021-9013_2000_num_62_1_2569), pp. 47-48

<sup>8</sup> Ibid., p. 164.

<sup>9</sup> Ver Luis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*, Capítulo VIII: *El campo de croquet de la reina*, Edición Alma Clásicos Ilustrados.

<sup>10</sup> Ver Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 53.

acogieron.

En su libro «*La elegancia del erizo*», Muriel Barbery elogia el Go:

*"Un juego cuyo objetivo es el de construir territorio sólo puede ser bello. Puede haber fases de combate, pero no son sino medios al servicio del fin, a saber: asegurar la supervivencia de los territorios de cada adversario. Uno de los logros más hermosos del juego del Go es que está comprobado que, para ganar, hay que vivir pero también dejar vivir al contrincante. El jugador demasiado ávido pierde la partida: es un juego sutil de equilibrio en el que hay que lograr ventaja sin aplastar al otro. Al final, la vida y la muerte no son sino la consecuencia de una edificación bien o mal construida. Es lo que dice uno de los personajes de Taniguchi: vives, mueres, son consecuencias. Es un proverbio de juego de Go y un proverbio de vida<sup>11</sup>".*

Las condiciones antes señaladas se despliegan siempre y cuando descansen sobre un tejido impregnado de inspiración estética y poética que respalde una profunda sabiduría y, por ende, una tranquilidad filosófica. A las valoraciones de orden artístico y de conciencia filosófica se añaden la vocación, la inteligencia del matemático y la comprensión de la táctica y estrategia militar<sup>12</sup>.

Si uno toma en consideración el aspecto polemológico, que contribuye al entendimiento del Go, no resulta sorprendente que el impacto de este último se hiciera particularmente sentir en los periodos de Primavera y Otoño (entre los años 770 y 476 a. n. e.) y de los Reinos Combatientes (476-221 a. n. e.), dos épocas caracterizadas por guerras violentas cuyos efectos marcaron el imaginario colectivo. La temprana extrapolación de la lógica del Go a la gobernanza territorial, a la geopolítica y al campo militar se debe a que esos campos enfocan el principio de adquisición y contención territorial desde una lógica similar. Recordemos que los territorios y fronteras que delimitan el hábitat de los clanes, tribus y países han representado desde antaño un aspecto de suma importancia en las relaciones entre humanos. La predominancia en el pensamiento político y militar del espacio geográfico se evidencia a través de un relato legendario relativo al destino del Tíbet, el cual se hubiera decidido sobre un tablero de Go. En efecto, el gobernador budista, para ahorrar a su pueblo una guerra y el sufrimiento que esta acarrea, invitó a sus agresores a una partida a fin de determinar el futuro de su país<sup>13</sup>. Además, se presume que este juego ha dado lugar a famosos tratados de guerra que se inscriben en los periodos de conflictos mencionados precedentemente, tales como *El Arte de la Guerra* elaborado por Sun Tzu, así como *El Arte de la Guerra II*, cuya autoría se atribuye a su sobrino, Sun Bin. Dentro de esta lógica marcial, cabe citar a Japón, donde el Go fue introducido en 754 después de nuestra era<sup>14</sup>. Entre 1200 a 1600, una época poblada

---

<sup>11</sup> Ver Muriel Barbery, *L'élégance du hérisson*, Chapitre Pensées Profondes, n°7, *Construire. Tu vis. Tu meurs. Ce sont des conséquences*, Edition Gallimard, Paris, 2015.

<sup>12</sup> Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go*, *op. cit.*, p. 50.

<sup>13</sup> Ver José Antonio Andujar Clavell, *El juego de Go*, en: <http://www.lsi.upc.es/~jandujar/go>

<sup>14</sup> Sobre la fecha de introducción del Go en Japón, ver p. 105.

de guerras entre principados, los samuráis establecieron un paralelo entre la situación política real y la contienda que se da en el juego de Go. Ello los llevó a considerar al tablero como un modelo en miniatura que podía servir para reproducir la complejidad de la realidad, lo cual permitía a los gobernantes aprehender mejor los problemas estratégicos<sup>15</sup>.

También causa cierta fascinación constatar que el pensamiento militar, así como el enfoque relativo al arte, a la civilidad y a la filosofía impregnada de espiritualidad pragmática que moran en la práctica del Go se apliquen a la geopolítica, a los negocios, a las estrategias empresariales de mercado y que estos campos, al igual que el Go, vayan adaptándose a la realidad. Roger Caillois señala que los chinos erigen:

*“el juego de piedras, ajedrez al rango de las cuatro prácticas en que debe ejercitarse un letrado<sup>16</sup>”.*

Este tipo de enseñanza permite a la mente reaccionar frente al efecto sorpresa y a las combinaciones que surgen de circunstancias nuevas. Asimismo, uno aprende a moderar en la vida sus emociones, a ser más sereno, a prepararse ante lo posible y a potenciar la armonía tanto interna como externa<sup>17</sup>.

Resulta que la manera de jugar se modificó igualmente con los cambios evolutivos que surgieron a lo largo de los siglos en la idiosincrasia de los países donde se había implantado el Go. Por ejemplo, si bien el Go proviene de China, ha recibido a nivel internacional la influencia de la forma tradicional que Japón le dio, pues, en la edad medieval, el Imperio del Sol lo acogió con gran interés convirtiéndolo en una casi institución. En efecto, el juego no es solamente un instrumento físico con reglas, sino que habla e interactúa. Es un indicador del nivel cultural del entorno que lo acoge, de tal modo que a mayor grado de complejidad de un sistema social, mayor será la existencia de juegos de estrategia en cuanto modelos de interacción social<sup>18</sup>.

Es interesante observar que, una vez asentadas las normas que regulan las actividades lúdicas, es común que jugadores hábiles e ingeniosos se atrevan a transgredir los parámetros establecidos. Un fenómeno similar aparece en la guerra. Napoleón, por ejemplo, adoptaba métodos no convencionales con el objetivo de desestabilizar a sus adversarios, los cuales solían actuar en función de un marco de enfrentamiento simétrico que les era familiar. La misma propensión a infringir la regla se evidencia en los círculos de intelectuales y artistas. Analicemos la poesía: cuando ésta es reglamentada por la métrica de los versos, surgen iniciativas tendientes a hacer tambalear la regularidad sistemática de la estructura que la rige. De hecho, el carácter creativo y peculiar del estilo de un poeta puede manifestarse a través de la dilatación de estos confines. Es decir, el poeta tiene la posibilidad, dentro de los límites

---

<sup>15</sup> Ver Joël Saucin, *Le jeu de go, modèle analogique pour les sciences humaines*, Les certitudes de l'Aurore, Pont-à-Celles, Bruxelles, 2004, p. 34.

<sup>16</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Op. cit.*, pp. 130-131.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Ver John M. Roberts. Cornell University, Malcolm j. Arth, Harvard University, Robert R. Bush, *Games in Culture*, in *American Anthropologist*, 1959 Vol. 61; Iss. 4, University of Pennsylvania, pp. 599-600.

que son impuestos a la poesía, de desplazarlos, introduciendo así un toque de libertad a ese mundo normalizado. Así ocurrió en Francia en la época del Clasicismo. A partir del siglo XVI, la poesía y su forma material fueron sometidas a una codificación estricta de la métrica de los versos y, en especial, del alejandrino, para diferenciarlos del verso que tendía hacia la prosa, la cual era considerada "vulgar". Victor Hugo fue, en el siglo XIX, el precursor de la transgresión de esta formalización, aunque su rebeldía se circunscribiera solo a la intención. Lo acompañaron en este intento y con más fuerza Baudelaire, seguido por Verlaine, Rimbaud, Mallarmé, Kahn, Laforgue y Maria Krysinska<sup>19</sup>. La corriente emergente reivindicaba la posibilidad de dar libre curso a los movimientos anímicos del poeta y a la enunciación, lo que se traduciría por la abolición de la métrica y de los parámetros gramaticales y sintácticos rígidos. Esta evolución empezó con el simbolismo de Baudelaire expresado en su poema *Correspondances*, y del que resalta la importancia otorgada por el poeta a las sensaciones, que dieron lugar a su verso flexible, musical. Ulteriormente, englobaría a los poetas mencionados antes. Entre ellos destacan Arthur Rimbaud, con sus poemas en versos libres *Marines* y *Mouvement* y, sobre todo, Stéphane Mallarmé. Luego, estas tendencias desembocarían en el surrealismo, cuyos representantes solían recurrir al verso libre y así hacer "explotar la escritura", lo cual constituía una forma de rebelión contra el arte "burgués" que se había consolidado con la revolución industrial<sup>20</sup>. Al final, lo innovador, que sacude los criterios anteriores, termina por sustituirse a ellos, impulsando transformaciones en el estilo y una readaptación consecutiva de las reglas.

Los cambios en una sociedad, que repercuten en la manera de jugar, así como las diferencias de mentalidad que existen entre los países donde se suele jugar al Go llevan a que la visión y las reglas del Go en China sean diferentes de las que mandan en Japón y Corea. Por ejemplo, en China, lo determinante en el juego y en la victoria es la tranquila y gradual ocupación del territorio por las piedras. En Japón y Corea, el acento para definir la victoria está puesto en el cercado del territorio, lo que implica una mayor tendencia a la captura<sup>21</sup>.

Las variaciones atinentes a la actitud de los jugadores de Go cubren cuatro épocas. Éstas fueron testigos del cambio en el Go relacionado con el estilo marcado, en un primer tiempo, por una agresividad pronunciada, que luego atravesó un proceso de suavización<sup>22</sup>. El juego social apunta, efectivamente, hacia la relajación y no a que personas concluyan el partido llenos de rencores por haber sufrido ataques cargados de violencia. En consecuencia, ciertas reglas del Go se modificaron, como la relativa a la apertura de la partida.

---

<sup>19</sup> Ver Sabine Garcia, en *Corbière, Laforgue, Mallarmé: la naissance du vers libre*, Littératures. 2009. Dumas-00435393, Université Stendhal (Grenoble III), pp. 7, en: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00435393v1/document>

<sup>20</sup> Ver al respecto Nicole Schuster, "El surrealismo y la política", en: [https://www.academia.edu/41458871/el\\_surrealismo\\_y\\_la\\_pol%C3%8dtica](https://www.academia.edu/41458871/el_surrealismo_y_la_pol%C3%8dtica)

<sup>21</sup> Ver Elisabeth Papineau, *La culture arrogante du go*, op. cit., p. 179.

<sup>22</sup> Ver Horacio A. Pernía, *El juego del Go. Historia del desarrollo táctico y estratégico* Horacio A. Pernía. *El juego del Go. Historia del desarrollo táctico y estratégico*, Edición Nikkai, 2005 en: [https://www.academia.edu/6829156/El\\_juego\\_del\\_Go\\_Historia\\_del\\_desarrollo\\_t%C3%A1ctico\\_y\\_estrat%C3%A9gico](https://www.academia.edu/6829156/El_juego_del_Go_Historia_del_desarrollo_t%C3%A1ctico_y_estrat%C3%A9gico)

Una de esas modificaciones es el *Komi*. Es la ventaja en puntos que se le otorga al jugador blanco frente al negro, que tiene la prerrogativa de iniciar el juego. Los puntos se añaden al total obtenido al final por el blanco. El *hándicap* es otro mecanismo equivalente al *Komi*. Procura reequilibrar las fuerzas entre dos jugadores cuyo grado de maestría es desigual. El desbalance es atenuado mediante la asignación de una ventaja otorgada al jugador de menos ranking, la cual consiste en la colocación previa de piedras en el tablero, sea esta impuesta o libre.

Ambos instrumentos de nivelación entre jugadores recuerdan las antiguas reglas de caballería que hacen intervenir los factores de equidad, igualdad, justicia, generosidad y respeto. Del mismo modo, la benevolencia evidenciada a través del *hándicap* y *komi* modera la voluntad de ganar, a fin de que ésta no sea el objetivo principal de la partida, sino un elemento más a tomar en cuenta en el proceso de enseñanza enriquecedora que la experiencia del Go revela ser. El deseo de compartir que se infiere de la enseñanza del Go se trasluce en la manera acogedora, alentadora, cooperativa, solidaria y, por ende, desprovista de todo propósito egoísta que los jugadores de torneos adoptan entre vencedores y perdedores. A tal punto que debería privilegiarse, al hablar de los jugadores de Go, el empleo del término "socios" sobre el de "oponentes"<sup>23</sup>. La cultura de la generosidad, del respeto mutuo es una constante en el taoísmo, así como se desprende del *Tao Te King* de Lao Tse. En esta obra, Lao Tse indica que el sabio rechaza tomar las armas. Sin embargo, si un noble es obligado a librar la guerra y sale victorioso, el Tao recomienda que el caballero no goce de ello. En efecto, una victoria no ofrece ningún motivo de alegría por cuanto implica que personas murieron. Dentro de esta óptica y del proceso de constante aprendizaje en que se inscribe el Go, William Cobb<sup>24</sup> señala que:

*"es mejor perder que ganar, porque cuando pierdes suele ser obvio que pasaste por alto alguna posibilidad y si ganas suele ser porque el otro jugador cometió un error evidente"*.

El "*fuseki*" es la primera fase de la partida, también llamada "apertura". Representa el intervalo entre las primeras jugadas y la primera lucha<sup>25</sup>. Tiene un impacto enorme sobre los quince a treinta movimientos ulteriores, tal como lo veremos más tarde. El *Fuseki* ha sido estudiado a lo largo de los siglos pues la nivelación que se establece mediante el *komi* y el *hándicap* suscita el ingenio de cada jugador en el despliegue de su estrategia cuya máxima revelación se plasma en la victoria, mientras que, como lo subraya William Cobb, la derrota descubre las faltas estratégicas. Estos aspectos llevan a que tanto las maniobras exitosas como los errores y sus consecuencias son estudiados después de una partida. Vale señalar que es difícil para los principiantes de Go entender la importancia del *Fuseki* en toda su amplitud. Tienden mayormente a ver en él una etapa de desorden en que los movimientos se efectúan de manera azarosa. Por otro lado, es evidente que no se puede definir el curso de la partida desde

---

<sup>23</sup> Ver William Cobb, *Buddhist Philosophy and the Game of Go*, Slate & Shell, 2021, p. 57.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>25</sup> Mariano López Minnucci, *Introducción al juego de Go*, Sin Derivar 4.0 Internacional, junio de 2015, p. 21.

el comienzo. Las variantes que derivan de las jugadas iniciales son múltiples. Sin embargo, un profesional es consciente de que un buen encaminamiento del *fuseki* repercute sobre todo el desarrollo futuro del juego y no dudará en dedicar más reflexión a esta fase inicial que a los ciento cincuenta a doscientos cincuenta movimientos restantes. Ambrosio Wang An-po explica este fenómeno de la siguiente forma:

*"las aperturas son una especie de serie de batallas locales. Si la partida es la guerra total, el resultado de esa guerra dependerá del conjunto de las batallas locales; por eso las aperturas pueden influir en el desarrollo futuro del juego, especialmente en el marco de la estrategia global<sup>26</sup>".*

Por consiguiente, no resulta extraño que las aperturas sean objeto de constantes estudios y experimentos. A partir de ellas se desencadena un proceso de modulación de las relaciones de fuerzas que va evolucionando a lo largo de la partida. Cada jugador evalúa todos los factores, en particular, la disposición de las piedras y sus conexiones presentes y a venir. Procura de este modo inclinar a su favor la tendencia evolutiva de la partida a sabiendas de que este potencial no es automáticamente inherente a cada piedra ni perenne. De hecho, todo movimiento e interpretación son contextuales, al igual que lo que ocurre con los fenómenos de la vida real. Y así como un estratega ejercitado dispondrá sus tropas en función de fuerzas que son susceptibles de contribuir a la realización de su objetivo en la guerra, los buenos jugadores de Go<sup>27</sup> saben leer y explotar el potencial que reside en las piedras a través de la forma como éstas son repartidas y conectadas entre sí.

Las épocas que marcaron tanto las reglas como el estilo y sus repercusiones en el aspecto táctico/estratégico del Go son:

- el nacimiento y desarrollo de China, que se sitúa entre los años 2300 antes de nuestra era y 1600 después de nuestra era (caracterizado en el Go por la violencia desde la apertura);
- la reforma japonesa que tuvo lugar entre 1600 y 1938 (marcada por la creación de las escuelas de Go, un proceso de profesionalización, y el estudio de las aperturas, o *fuseki*);
- el modernismo en Japón entre 1938 y 1988 (nuevo sistema de rangos y clasificaciones, cambios en el *komi*, teorización profundizada del nuevo *Fuseki*);
- y la reforma coreana de 1988 al 2000<sup>28</sup>. El nuevo *Fuseki* (*Shin-Fuseki*), que se instauró entre los años 1933-36, emana de unas de las figuras del Go prominentes del siglo XX, Go Seigen, perteneciente a la nueva ola<sup>29</sup>.

Del periodo de reforma que se extiende entre los años 1988 y 2000 provienen

---

<sup>26</sup> Ver Ambrosio Wang An-Po, *El cercado. Un milenario y fascinante juego chino* (transcripción de Luis E. Juan), 2004, p. 51.

<sup>27</sup> Ver François Jullien, *La propension des choses. Pour une histoire de l'efficacité en Chine*, Editions du Seuil, 1992, pp. 21, 25.

<sup>28</sup> Ver Horacio A. Pernía. *El juego del Go, op. cit.*

<sup>29</sup> Ver Sakata Eio, Honorary Honinbo, *Killer of Go. Technique and Preventative Measures*, publicado por Yutopian Enterprises, Santa Monica, CA, 1994, p. 24.



jóvenes jugadores coreanos que desde más de una década lideran las competiciones internacionales. Entre ellos destaca Li Changho, considerado uno de los mejores jugadores del mundo del *Baduk* (nombre coreano del Go). Ello pone de relieve el hecho de que el factor sabiduría, en cuanto grado de proporcionalidad a la ancianidad que llevaba a que se denominara “*Sei*” ou “*Shing*” (Hombre Santo o Sabio) a los maestros de la era antigua<sup>30</sup>, ha sido eclipsado por otros criterios. Por otro lado, esta mirada renovada permite que jóvenes prodigios gocen de una promoción sancionada por un título honorífico correspondiente a su desempeño en torneos nacionales e internacionales, como es el caso de Lee Sedol. Este jugador talentoso pudo, ya a los 21 años, imponerse gracias a la instauración del nuevo sistema mundial del Go.

Como lo señalamos, el *Weiqi* es más que la expresión de un enfoque de índole estratégica cuya aplicación se confinaría al juego. Un proverbio chino dice:

*“la vida es un juego de Go, pero con reglas hechas de manera inútilmente más complicada”.*

Con el tiempo, ha ido trasluciendo una visión del mundo al reverberar la idiosincrasia de las áreas humanas y geográficas que lo acogieron. Cabe hacer referencia al Go japonés, denominado *I-Go*. Se ancló a partir de los siglos VI y VIII de nuestra era en la cultura nipona, la cual se asocia a un pensamiento estratégico en que se toma en consideración lo circunstancial a fin de evaluar su influencia sobre lo global guardando siempre un equilibrio entre flexibilidad y perseverancia. Es menester señalar que, para muchos, lo circunstancial y lo global parecen antagónicos<sup>31</sup>, lo que les dificulta oscilar de un nivel a otro en el momento de evaluar acciones y reacciones en vista de alcanzar el objetivo buscado.

En la cultura tradicional china, los letrados deben dedicarse al estudio de las cuatro artes: la música (en especial el laúd), la caligrafía, la pintura, y el Go/ajedrez. El Go apunta, entre los que lo practican, hacia el despertar de las aptitudes para la competición, el combate y la estrategia y procura contribuir al perfeccionamiento del ser exterior e interior. La gran diferencia entre el Go y las otras artes reside en que éstas se aprehenden mediante la sensibilidad mientras que la comprensión del arte del Go es más compleja por cuanto interpela el lado intelectual, espiritual, la percepción técnica y, por ende, la capacidad de tomar decisiones a escala táctica articulada con la visión estratégica.

En efecto, con la instauración del Go en las aulas educativas se busca fomentar la creatividad e innovación en los niños. Su práctica favorece en ellos la preparación para una vida adulta en que podrán desempeñarse como, entre otros, políticos, empresarios, militares y recurrir, dentro de sus funciones, a principios de estrategia operacional y global que habrán experimentado durante su época de aprendizaje del Go. En otras palabras, dicha preparación repercute en su sentido de la responsabilidad

---

<sup>30</sup> Ver Louis Timbal-Duclaux, *Une stratégie d'écriture inspirée du jeu de Go*, in: Communication et Langages, nº64, 1985, p. 19, en: [https://www.persee.fr/doc/colan\\_0336-00\\_1985\\_num\\_64\\_1\\_1688](https://www.persee.fr/doc/colan_0336-00_1985_num_64_1_1688)

<sup>31</sup> Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels*, op. cit., p. 26.

y en las disposiciones que adoptarán, ayudados en ello por las cuantiosas variaciones tácticas y estratégicas con las que se habrán familiarizado a lo largo de su formación. Son tan numerosas las combinaciones potenciales que Jorge Luís Borges, en su poema sobre el Go transcrito al inicio de este trabajo, se dejaba arrullar por las “variaciones negras y blancas que agotarán el tiempo”.

En los maestros de Go predomina el lado estratégico. En consecuencia, establecen un balance entre tomar la iniciativa y la respuesta que se dará a ésta dentro del objetivo constante de construir un conjunto de territorios cuyo puntaje será superior al alcanzado por el adversario. Pero ello implica igualmente ser dotado de la capacidad de saber renunciar a una construcción en vista de la conservación de otra más sólida adquirida antes. Al contrario, se nota en los principiantes la propensión a dedicarse a la obtención de éxitos inmediatos que remiten a aspectos tácticos, de los que sobresalen: la avidez por la construcción/conexión de territorios y la ruptura de los pertenecientes al adversario; así como el combate cercano librado en una etapa prematura de la partida. El principiante tiende a creer que la formación de territorios en zonas localizadas en los rincones (que son, teóricamente, las que se ocupan cuando empieza el juego, seguidas de las zonas laterales y luego del centro) son perenes cuando, en realidad, son proclives a ser solo una formación transitoria y vulnerable al poder ser fácilmente destruidas por el adversario en una etapa más avanzada de la partida. En efecto, la filosofía del Go apunta a la creación de un equilibrio entre el “dar y tomar”, sin caer en la tentación desenfrenada de acumular conquistas de territorios.

Como se puede constatar, ello se inscribe dentro de la enseñanza de los pensamientos tradicionales que preconizan buscar la paz y la calma interior, junto con la capacidad de evaluar las situaciones de manera ponderada. Confucius, *verbigracia*, recomendaba que uno comenzara con ordenar sus asuntos familiares para estar luego en posición de acceder al ordenamiento de lo grande<sup>32</sup> y al camino de la armonía.

Por supuesto, el estilo, la psicología de cada jugador y las enseñanzas adquiridas son determinantes. Hacen que algunos prefieran jugar de manera un tanto agresiva, osada, y otros moderada y prudente, un aspecto que ilustraremos a través del análisis de obras literarias.

---

<sup>32</sup> Ver Michael Koulen, *Go. Die Mitte des Himmels, op. cit.*, pp. 103-114.