

El Go como vía de acceso al pensamiento estratégico oriental / The game of Go as a way to access Eastern strategic thinking

Ing. Fernando Aguilar y Dr. C. Esteban Calzetta

Universidad de Buenos Aires. Argentina

faguilar@arnet.com.ar

Resumen

El manejo de los problemas estratégicos relacionados con la guerra tiene una particular concepción en las culturas orientales que difiere cualitativamente de la que predomina en el hemisferio occidental. La tradición estratégica oriental, en especial la china, encuentra su representación más sucinta en la obra El arte de la guerra, atribuida a Sun Tzu. El juego de Go, cuyo origen se remonta a la antigua China, opera presumiblemente con los mismos principios y conceptos expuestos por Sun Tzu; por tanto, su práctica constituye una vía privilegiada para acceder a estas concepciones mediante la experiencia directa del practicante o jugador. De acuerdo con el contenido de esos principios se realiza una síntesis del pensamiento de Sun Tzu a partir de la presentación de cinco pares conceptuales que responden a la polaridad *yin–yang* propia de la filosofía china y se muestra cómo estos se aplican en el planteo estratégico de una partida de Go.

Palabras clave: Go, problemas estratégicos, polaridad *yin–yang*, Sun Tzu

Abstract

Eastern cultures have a particular conception as to the management of war-related strategic problems which qualitatively differs from that predominant of the Western Hemisphere. Eastern strategic tradition, particularly China's, has its most concise representation in the book "The Art of War", attributed to Sun Tzu. The game of Go,

which originated in ancient China, presumably works under the same principles and concepts given by Sun Tzu. Therefore, its practice constitutes a privileged way to access these conceptions by means of the player's direct experience. Bearing in mind the content of these principles, Sun Tzu's thinking was synthesized by presenting five conceptual pairs that answered to the yin-yang polarity characteristic of Chinese philosophy, and those pairs proved to apply to the strategy of a game of Go.

Key words: game of Go, strategic problems, the yin-yang polarity, Sun Tzu

Introducción

El Go como vía de acceso al pensamiento estratégico oriental

En el transcurso de su milenaria civilización la cultura china ha desarrollado una concepción de los problemas estratégicos relacionados con la guerra que difiere cualitativamente de la que predomina en el hemisferio occidental. La preeminencia alcanzada por China en el escenario mundial ha dado visibilidad a esta concepción, motivando una serie de estudios entre los que se destaca el libro Sobre China, de Henry Kissinger, basado en cierta medida en las propias experiencias del autor vinculadas a sus negociaciones con Mao Zedong y Zhou Enlai. En su libro el político norteamericano señala que: "mientras la tradición occidental privilegia el choque de fuerzas decisivo enfatizando actos de heroísmo, el ideal chino destaca la sutileza, lo indirecto, y la acumulación paciente de una superioridad relativa" (Kissinger, 2011, p. 37). Dado que la estrategia oriental no apunta a la destrucción del adversario, es especialmente adecuada para problemas estratégicos en contextos no bélicos, tales como aquellos que pueden aparecer en la gestión pública o privada.

La tradición estratégica oriental encuentra su presentación más sucinta en la obra atribuida a Sun Tzu, El Arte de la Guerra (Grupo Denma, 2009); sin embargo, el acceso al texto plantea dificultades significativas al lector occidental, fundamentalmente porque los conceptos que maneja Sun Tzu carecen de traducciones adecuadas al castellano.

La tesis de este trabajo es que el juego de Go opera con los mismos principios y conceptos que Sun Tzu y que por tanto la práctica del juego constituye una vía privilegiada para acceder a la concepción estratégica oriental mediante la experiencia directa de sus practicantes.

Asociar al Go con la filosofía y el pensamiento estratégico orientales no es algo novedoso. De hecho, es un tema que fue desarrollado por los jugadores chinos mismos y que alcanzó su máxima expresión en tratados clásicos como el Qijing Shisanpian o Tratado de Go en trece capítulos (Zanon, 1996), que es intencionalmente una versión especular del Arte de la Guerra aplicada al Go. Mientras que estos tratados clásicos intentaban hacer el Go atractivo a una audiencia versada en la filosofía oriental, en este trabajo se propone utilizar el conocimiento del juego para acceder al pensamiento estratégico propio de esa tradición.

El contexto filosófico del Arte de la Guerra

El punto de partida para acceder a la concepción estratégica expuesta en el Arte de la Guerra es comprender que Sun Tzu concibe al mundo a través de la doctrina del *yin-yang*. Esta doctrina es consustancial con el pensamiento clásico chino. Aparece formulada en el I Ching (Wilhelm, 1975) y forma parte no sólo de las filosofías de Confucio y Lao Tze y de las enseñanzas de Sun Tzu, sino también de

las artes marciales, la medicina tradicional, el *feng shui*, y hasta de la cocina tradicional china. Está fuertemente asociada a la observación de ciclos naturales como la alternancia del día y la noche o el ciclo de vida de plantas y animales.

Según la doctrina del *yin-yang* todo proceso se puede comprender como el resultado de procesos cíclicos superpuestos, por ejemplo, el ciclo día-noche superpuesto con el ciclo de las estaciones. Cada uno de estos ciclos se caracteriza por la alternancia de dos principios opuestos. Uno es el principio activo *yang* que se asocia con lo luminoso, masculino, duro, fuerte, etc., y el otro el principio pasivo *yin* que se asocia con lo oscuro, femenino, blando, débil, etc. Pese a la oposición aparente cada principio lleva en sí mismo la semilla del otro. Cuando un principio alcanza la supremacía comienza a revertir en su opuesto recorriendo el ciclo nuevamente.

Carece de sentido valorar uno de los principios en oposición por sobre el otro. El agua, que es lo blando por excelencia, conquista todo lo duro que se interpone en su camino; por ejemplo, cuando un río desborda su cauce. La fuerza del agua radica precisamente en su estado líquido que le permite encontrar su camino sin importar qué obstáculos se le opongan.

La reversión de los opuestos define para cada proceso una dirección de desarrollo privilegiada: el *tao*. Cuando un proceso se desarrolla naturalmente lo hace de acuerdo con el *tao*. El desarrollo natural se puede obstruir circunstancialmente, pero de forma inexorable vuelve a orientarse de acuerdo con el *tao*. Cuando nuestras acciones están de acuerdo con el *tao*, el *tao* mismo nos impele a alcanzar nuestros objetivos sin esfuerzo aparente y; por el contrario, oponerse al *tao* sólo puede llevar al fracaso más temprano que tarde.

Los pares conceptuales del Arte de la Guerra

Al leer a Sun Tzu desde la perspectiva del *yin-yang*, la coherencia del texto salta inmediatamente a la vista. Por ejemplo, el conocido aforismo Un centenar de victorias en un centenar de batallas no es lo más hábil, lo más hábil es someter al ejército contrario sin batalla; se puede leer como: “el buen general es el que alinea sus acciones con el *tao*” (Grupo Denma, 2009, p. 43). De aquí se desprende que someter al enemigo (su objetivo) será alcanzado sin esfuerzo aparente (pelear batallas) ya que será el resultado natural.

Podemos identificar en la obra de Sun Tzu cinco pares conceptuales a los que es necesario prestar la máxima atención. Estos pares son: a) defensa y ataque; b) maniobras indirectas y directas; c) vacío y sólido; d) forma abierta y forma concentrada y e) Shih y Li.

El par defensa-ataque (*shou-gong*) supone la sucesión de tiempos de refuerzo o protección y de ataque o exposición. En general, el enfrentamiento directo es desgastante y lo es más para el que ataca que para el que defiende: “Defiéndete y tendrás superávit; ataca y tendrás deficiencias” (Grupo Denma, 2009, p. 47). Por eso debe ser evitado el ataque, debe estar dirigido a la estrategia del enemigo más que a sus fuerzas. Otra consideración esencial es retener la iniciativa en el combate: “El que es hábil en la batalla emplaza al otro, y no es emplazado por él” (Grupo Denma, 2009, p. 54). Sun Tzu privilegia ataques múltiples por sorpresa o por estratagemas que impidan que el adversario adopte contramedidas adecuadas; al mismo tiempo, al defender no hay que exponer blancos que puedan ser aprovechados por el enemigo: “Con el que es hábil en el ataque, el enemigo

no sabe dónde ha de defenderse. Con el que es hábil en defenderse, el enemigo no sabe dónde atacar.” (Grupo Denma, 2009, p. 55)

El modo de aprovechar a fondo las energías es mediante la combinación de maniobras indirectas o sorpresivas (*qi*) y directas u ordinarias (*zheng*). Sun Tzu expone el principio de utilizar maniobras ortodoxas para evitar la derrota y aplicar maniobras extraordinarias para alcanzar la victoria. La potencia se logra con la combinación de ambos tipos de maniobras.

El capítulo 6 de su libro se refiere a lo vacío (*xu*) y lo sólido (*shi*). Sun Tzu expone el principio de aprovechar las fortalezas propias o “llenos” para actuar allí donde las resistencias son menores:

La forma del ejército es como la del agua. El agua, al moverse, evita lo alto y se apresura hacia lo bajo. El ejército, en su victoria, evita lo que está lleno y ataca lo vacío. Del mismo modo que el agua establece su movimiento de acuerdo con la tierra, el ejército establece la victoria de acuerdo con el enemigo). (Grupo Denma, 2009, p.58)

El concepto de forma (*xing*) se refiere a la manera en que se disponen los recursos, el despliegue de las tropas en el terreno, o la “estructura” del equipo que lideramos. Sun Tzu lo desarrolla en el Capítulo 4: Formas abiertas y concentradas son un par *yin-yang*. En general las formas compactas son eficientes para atacar y las abiertas lo son para defender. El principio que plantea Sun Tzu es el de desarrollar una posición que no pueda ser derrotada y esperar una oportunidad que ofrezca el oponente para vencerlo.

Por último, el concepto estratégico *shih* es clave en la concepción bélica oriental: “*Shih es como tensar el arco, el nudo es como disparar la flecha*” (Grupo Denma,

2009, p. 52). El concepto de *shih* presenta varias facetas: podemos hablar del *shih* del grupo, de la ubicación territorial, de la oportunidad y del líder. En general se refiere a factores no cuantificables que coadyuvan al logro del objetivo. Un grupo tiene alto *shih* cuando todos sus miembros están consustanciados con los objetivos comunes, responden naturalmente a las indicaciones del líder, e incluso actúan espontáneamente en la dirección deseada. Un líder con alto *shih* potencia al grupo a su cargo y lo lleva a un nivel superior de desempeño: “*El shih del que es hábil en llevar a la gente a la batalla es como hacer rodar a las rocas desde una montaña de mil jen de alto*” (Grupo Denma, 2009, p. 53). El término que señala el concepto contrapuesto es *li*, que en general se refiere a cosas concretas: territorio ocupado, equipamiento, ganancias materiales: “*El shih gobierna el equilibrio de acuerdo con las ventajas*” (Grupo Denma, 2009, p. 37).

El estratega analiza cuidadosamente en qué momento del ciclo se encuentra cada uno de los cinco pares conceptuales y de esa manera determina la dirección del *tao* poniéndose en sintonía con él. El énfasis está en mantener una flexibilidad que permita pasar de un polo a otro en cada par, de acuerdo con las circunstancias, para lograr un equilibrio dinámico de largo plazo.

Los pares conceptuales en el juego de Go

El jugador de Go aplica permanentemente estos cinco pares conceptuales al desplegar su juego. Como un ejemplo particularmente ilustrativo podemos tomar la partida de Cho Chikun (9-dan) versus Takemiya Masaki (9-dan), jugada en la Nihon Ki-In el 15 de febrero de 1986 durante el 24° Torneo Judan. El estilo contrastante de ambos permite apreciar el enfrentamiento de dos estrategias opuestas pero igualmente eficaces.

En la Fig. 1 se observa la posición resultante al final de la apertura. Blanco ha asegurado rápidamente espacios de territorio, mientras Negro abarca un sector del tablero excepcionalmente amplio.

Decimos que Negro está jugando a la influencia, o en términos de Sun Tzu, desarrolla una estrategia orientada al *shih*. Negro no puede pretender de manera realista que todo el espacio que están delineando sus piedras se convierta en territorio, pero sus fuerzas están dispuestas de manera que puedan ser aprovechadas en el ataque, en el momento oportuno. Blanco, por su parte, al poner énfasis en el territorio seguro desarrolla una estrategia orientada al *li*. Su juego apunta a ganar puntos de territorio rápidamente para después vérselas con la influencia que desarrolla el adversario. El juego de Negro en la apertura ha tenido características *yin* (definiendo grandes espacios abiertos), mientras que Blanco ha realizado un juego *yang* (posiciones sólidas y seguras). En el medio juego de la partida se invierte esa situación.

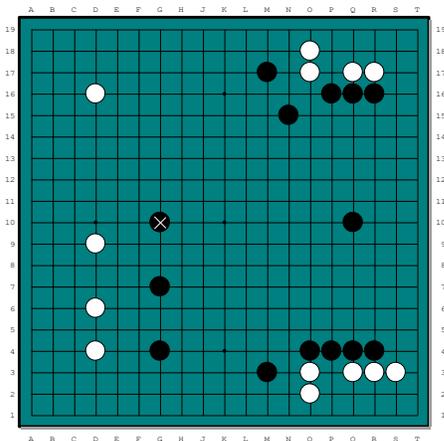


Fig. 1

En la Fig. 2 se observa la posición luego de los primeros movimientos del medio juego.

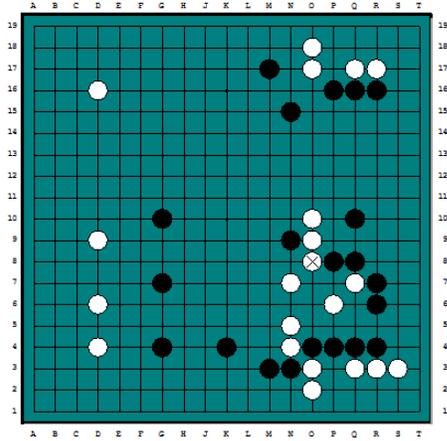


Fig. 2

Blanco ha invadido el espacio amplio de Negro y este comienza su ataque al grupo invasor. El juego ofensivo de Negro tiene características *yang*, mientras que Blanco realiza un juego *yin*. Cabe señalar la forma estilizada del grupo Blanco que trata de escabullirse entre las piedras negras. Las formas abiertas son útiles para defender ya que no ofrecen al rival un punto claro donde golpear.

En la Fig. 3 se muestra un momento más avanzado de la pelea en el medio juego. Negro está realizando una maniobra envolvente sobre el grupo invasor y de ese modo desarrollando influencia hacia otros sectores del tablero.

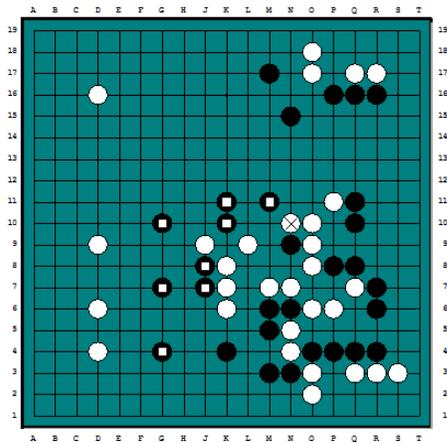


Fig. 3

En la Fig.4 se ve que Negro utiliza su influencia como apoyo para invadir el sector que Blanco reclamaba con su presencia al principio de la partida. Dicho de otro modo, Negro aprovecha sus fortalezas (la posición sólida que desarrolló con el ataque al grupo invasor) para atacar los vacíos relativos de la posición de Blanco.

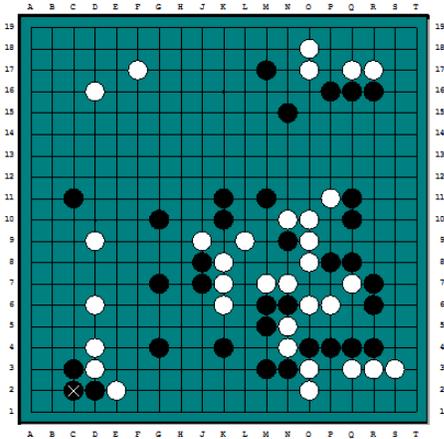


Fig. 4

La invasión de Negro da lugar a una nueva pelea. Tal como se aprecia en la Fig. 5 se produce una situación de *ko*. Tal situación requiere realizar dos jugadas consecutivas para su resolución, estas permiten al adversario realizar a su vez dos jugadas en otro sector del tablero.

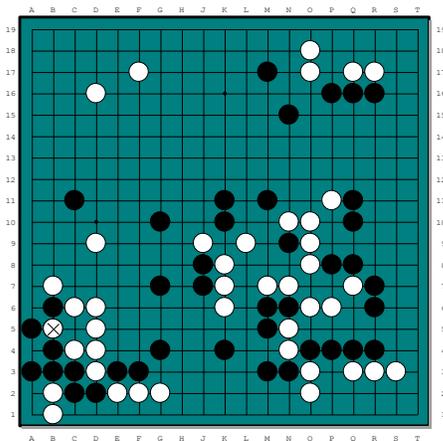


Fig. 5

En la Fig. 6 se aprecia el desenlace de esa pelea. Blanco resolvió a su favor la situación de *ko* y mantuvo el territorio, quedando varias piedras negras muertas en ese espacio. Mientras tanto, Negro hizo dos jugadas consecutivas en el rincón opuesto y tomó todo el territorio de ese sector, incluyendo las piedras blancas que quedaron muertas. Cabe señalar que ese espacio era uno de los que Blanco había “asegurado” al comienzo de la partida, lo cual significa que allí se ha producido una transformación de territorio blanco en negro.

El juego de Negro ha seguido el par conceptual de las maniobras indirectas y directas. La invasión del espacio de Blanco, que llevó a una situación de *ko*, funcionó como una maniobra indirecta que dio por resultado la transformación de territorios en el rincón opuesto mediante la realización de dos jugadas consecutivas en ese sector. Previamente el ataque de Negro al grupo blanco ubicado en el centro del tablero había sido una maniobra indirecta a la que siguió, como maniobra directa, la invasión ya mencionada.

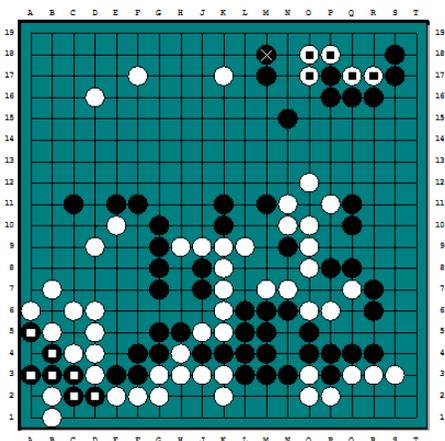


Fig. 6

En una partida entre jugadores de primer nivel es habitual que se produzcan transformaciones de los territorios como la que acabamos de observar. De hecho,

en esta misma partida se produjo otra transformación más adelante que le dio la forma definitiva a los territorios. Esto se aprecia en la Fig. 7 donde las piedras marcadas de ambos colores son piedras que han quedado muertas en territorio del adversario.

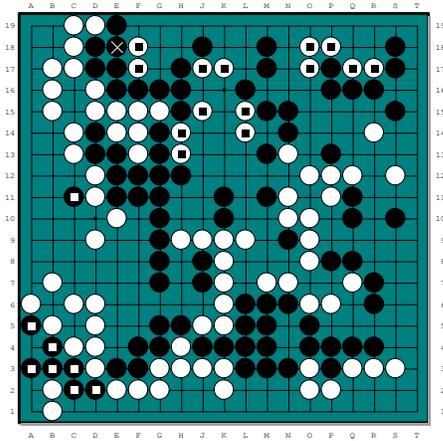


Fig. 7

La Fig. 8 muestra la posición final donde nuevamente aparecen marcadas las piedras muertas. Estas transformaciones de espacios son normales en una partida de Go (Tisheng y Wuo, 1999), entre otros motivos porque las reglas no establecen espacios predeterminados para cada bando. Es decir, no hay un lado de Blanco y otro de Negro como ocurre en el ajedrez o en las damas. Cada uno puede hacer su territorio en el sector del tablero que mejor le parezca y lo que importa al final de cuentas es que el territorio propio sea más grande que el del adversario, aunque la diferencia sea mínima.

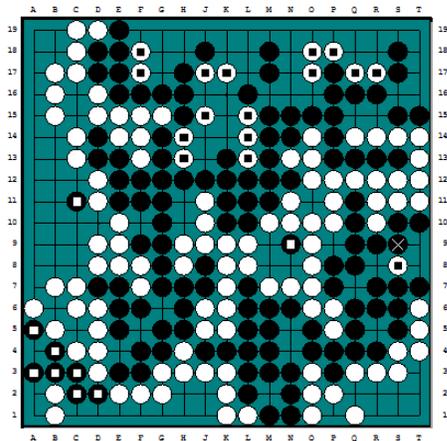


Fig. 8

La estrategia debe apuntar entonces a un uso eficiente de las piedras. O sea, con la misma cantidad de jugadas que el adversario se requiere ocupar una porción del tablero más grande. Esa eficiencia no se refiere a cada jugada en particular sino al conjunto de las jugadas realizadas a lo largo de la partida. ¿Cómo se logra esto? Alcanzando el equilibrio dinámico entre *yin* y *yang* a lo largo del proceso.

Es posible arrancar la partida con un juego marcadamente *yin* o marcadamente *yang* (como ocurrió con Negro y Blanco en la partida descrita) y luego equilibrar el juego pasando al polo opuesto. De hecho, el juego territorial de Blanco lo llevó inicialmente a invadir la zona de influencia de Negro, quien con la misma naturalidad se lanzó al ataque.

Los errores en una partida de Go son normalmente jugadas desequilibradas por exceso de *yin* o de *yang*, por ejemplo, una jugada defensiva cuando correspondía atacar o viceversa y por tanto alejan al juego propio del *tao*. Otro aspecto digno de significar es que las partidas de los grandes maestros suelen caracterizarse por la naturalidad aparente de las jugadas.

Conclusiones

Se ha podido apreciar cómo están anclados los principios estratégicos de la concepción bélica oriental al juego de Go; tal como fueron sintetizados de manera brillante en la obra de Sun Tzu, El arte de la guerra; y en las bases filosóficas que provienen de la antigüedad china.

Esos principios estratégicos que Sun Tzu desarrolló para el ámbito militar se aplican en todo tipo de ámbitos que requieran un abordaje estratégico como los negocios, la política o la diplomacia. Para cada ámbito puede haber conceptos estratégicos específicos que den cuenta de las particularidades de cada tipo de actividad, pero los principios generales siguen siendo válidos. Esos mismos principios se aplican con naturalidad en el planteo de una partida de Go. También se aplican conceptos estratégicos específicos (por ejemplo, ver Nagahara 1972) pero ellos responden de un modo u otro a los principios generales mencionados.

Por tanto, la práctica del Go constituye un ejercicio excelente de aproximación al pensamiento estratégico oriental en torno a la guerra y a su manera de tratar con la tensión entre los polos *yin* y *yang*.

Referencias

Grupo Denma (2009). *Sun Tzu: El Arte de la Guerra*. (Traducción al inglés del Grupo Denma, traducción del inglés al castellano por Mariano Vázquez Alonso). Madrid: Editorial Edaf.

Kissinger (2011). *On China*. Londres, The Penguin Press.

Lai, D. (2004). *Learning from the stones: A Go approach to mastering China's strategic concept, Shi*. Carlisle: Strategic Studies Institute.

Mott W. y Chang J. (2006). *The philosophy of chinese military culture: Shih vs. Li*. New York: Palgrave.

Nagahara Y. (1972). *Strategic concepts of Go*. Tokyo: Ishi Press.

Tisheng Guo y Wen Lu. (1999). *Strategic fundamentals of go*. Santa Mónica, Yutopian Enterprises.

Wilhelm, R. (1975). *I Ching, El libro de las mutaciones*. Versión del chino al alemán por Richard Wilhelm, traducido al castellano por D. J. Vogelmann. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Zanon, P. (1996). *Qijing Shisanpian (The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters)*.

Recuperado el 10 de febrero de 2017, de:
http://www.figg.org/old_figg/www.figg.org/areafile/qjssp.pdf

Recibido: noviembre de 2016

Aprobado: diciembre de 2016