

El Juego de Go

— Historia y Actualidad —

© Sociedad de Intercambio Internacional de Go 2011

1. ¿Qué es Go?

- Los instrumentos: Un tablero con 19 líneas horizontales y verticales, y piedras (180 blancas y 181 negras)
- Dos jugadores ponen piedras en la forma alternada sobre las intersecciones.



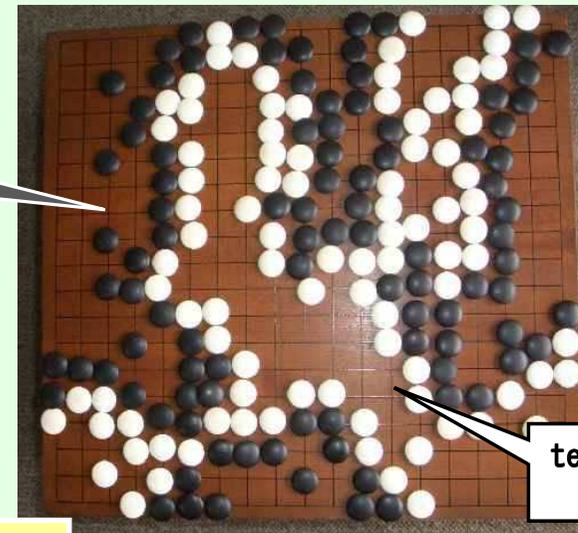
El jugador que ha cerrado territorio más grande es el ganador.

- La etapa inicial (Fuseki) Sólidas construcciones territoriales.
- La etapa intermedia (Chuban) Se consiste de combate e invasión.
- La etapa final (Yose) Es para demarcar y cerrar territorios.



primera

territorios
negro

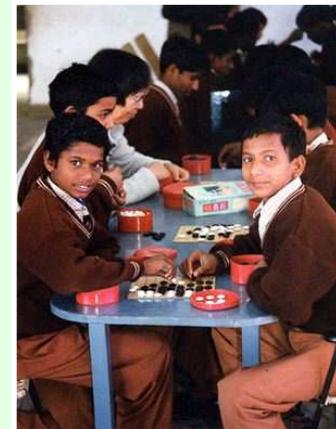


territorios
blanco

final

2. ¿Por qué es divertido el juego de Go?

- Las reglas son muy **simples**.
- **Cualquiera** puede disfrutar del juego, desde niño hasta mayor, dama y varón, **en cualquier momento y lugar**.
- En caso de que haya diferencia de capacidad entre dos jugadores pueden jugar en igualdad dando, al inicio, **pedras de ventaja al jugador menos fuerte**.
- Una partida del Go progresa siempre con la posibilidad de **cambio drástico de situación**. – se compara con la vida humana.
- Es un juego en que se reconoce el territorio del contraparte con **el espíritu de la coexistencia**. – conduce a la paz mundial.



3. El origen de Go

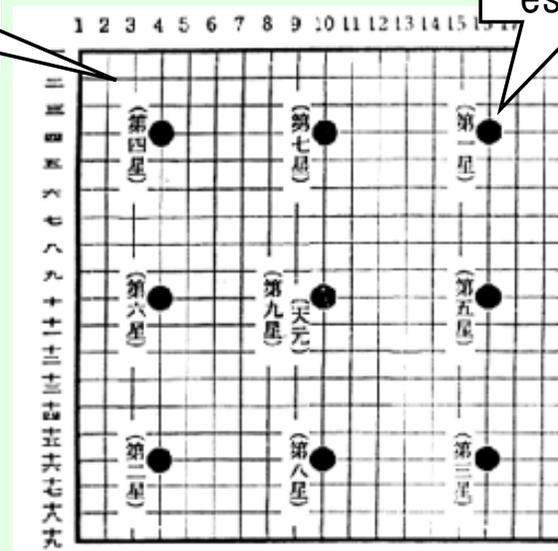


Gyo-Tei

- Leyenda 2500 A. C. el emperador de China Gyo-Tei había ideado el Go para la disciplina de sus hijos.
- El Go de primer período una herramienta para el arte de la adivinación, y la astronomía. los 361 intersecciones representan el transcurso de un año, y las piedras blancas y negras representan días y noches.
- El Go como un juego Se estableció en el período de 770-221 A. C.



tablero :
espacio



piedra :
estrella

4. Kin-Ki-Syo-Ga

- En China antigua el profundo conocimiento sobre Kin-Ki-Syo-Ga se consideraba como la condición importante para hombres de la clase social distinguida.

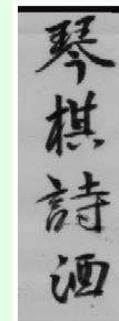
Kin - Música **Ki** - **Go**

Syo - Literatura y lectura

Ga - Pintura

- También en Japón,

“Kin-Ki-Syo-Ga” era necesario para el hombre virtuoso.
Muchas pinturas han representado eso.



Kin

Ki

Shi

Syu

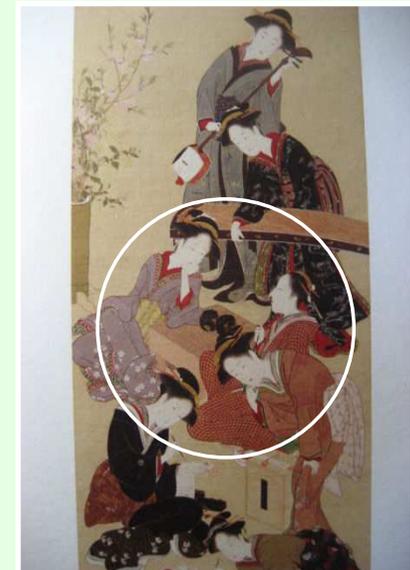
Me gusta ésta mejor

Poesía

Vino



Las pinturas de “Kin-Ki-Syo-Ga”



5. Introducción y difusión a Japón

1. Introducción a Japón

- Fue traído en el **siglo 3 o 4 desde China** via la península de Corea.
- En un libro de China de hace 1400 años se escribió que el Go era practicado entre los japoneses.

2. Período de Emperador (siglo 8)

- El Go era favorecido **en la corte real**. Un tablero favorito del Emperador Shomu está conservado hasta hoy.

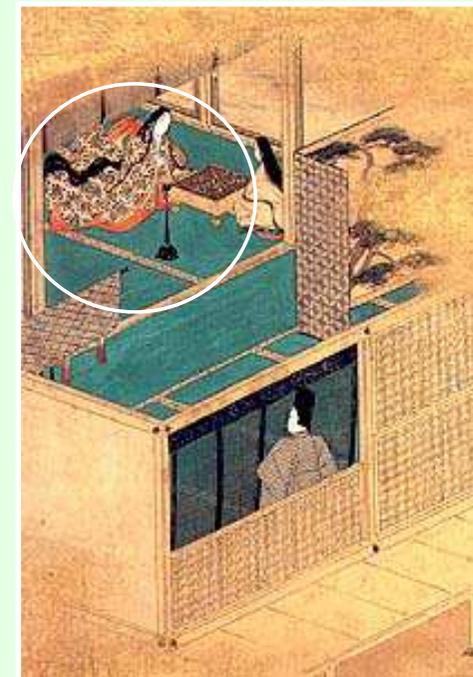
3. Período de Nobleza (siglo 9 – 12)

- El Go era ampliamente practicado entre **la aristocracia y las damas de la corte**.
- Aparecen varias escenas del Go en Guenyi-Monogatari, **la novela más antigua del mundo**.

La pintura en rollo cuento de Guenyi

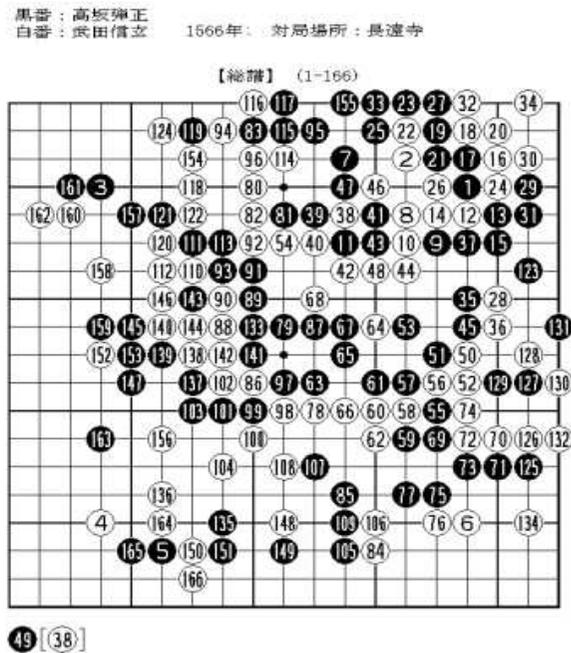


Mokugasitan-no-Kikyoku
(Shosoin-tesoro)



6. El período de guerras civiles (siglo 15-16)

- El Go logró amplia difusión entre los principales **guerreros y gobernantes**.
- Ellos apreciaban la **esencia** del Go, es decir, el **carácter estratégico**.
- Empezaron el estilo de juego propio de Japón **aboliendo el sistema de China** (4 jugadas fijadas al iniciar)



Anotación del juego de guerreros



7. Período de Shogun (siglo 17 -19)

1. El nacimiento de los jugadores profesionales
 - Shogun “Tokugawa Ieyasu” exhortaba a los Samurais que jugaran al Go como la cultura de Samurai.
 - Él estableció un sistema de los jugadores profesionales: Patrocinar 4 escuelas y designar “Godokoro”, el jefe de 4 maestros de las escuelas. Celebrar los partidos de Go en el castillo de Shogun.
2. La competencia entre los cuatro grupos
 - Los 4 grupos disputaban el estado del “Godokoro”, el cual indució al desarrollo de la técnica de Go.



Tokugawa Ieyasu



juego en el castillo

8. Período de Shogun (siglo 17 – 19)

3. Difusión al público en general

- Gracias a los maestros el Go se extendió **al público en general**.
- El Go se utilizó como materia escolar de “Terakoya” (escuela privada) para **la educación de los niños**.
- Por lo tanto, el Go se estableció como **una cultura** no solo del Samurai sino también del pueblo.



“Terakoya”



9. Los torneos de Japón – profesionales (2010)

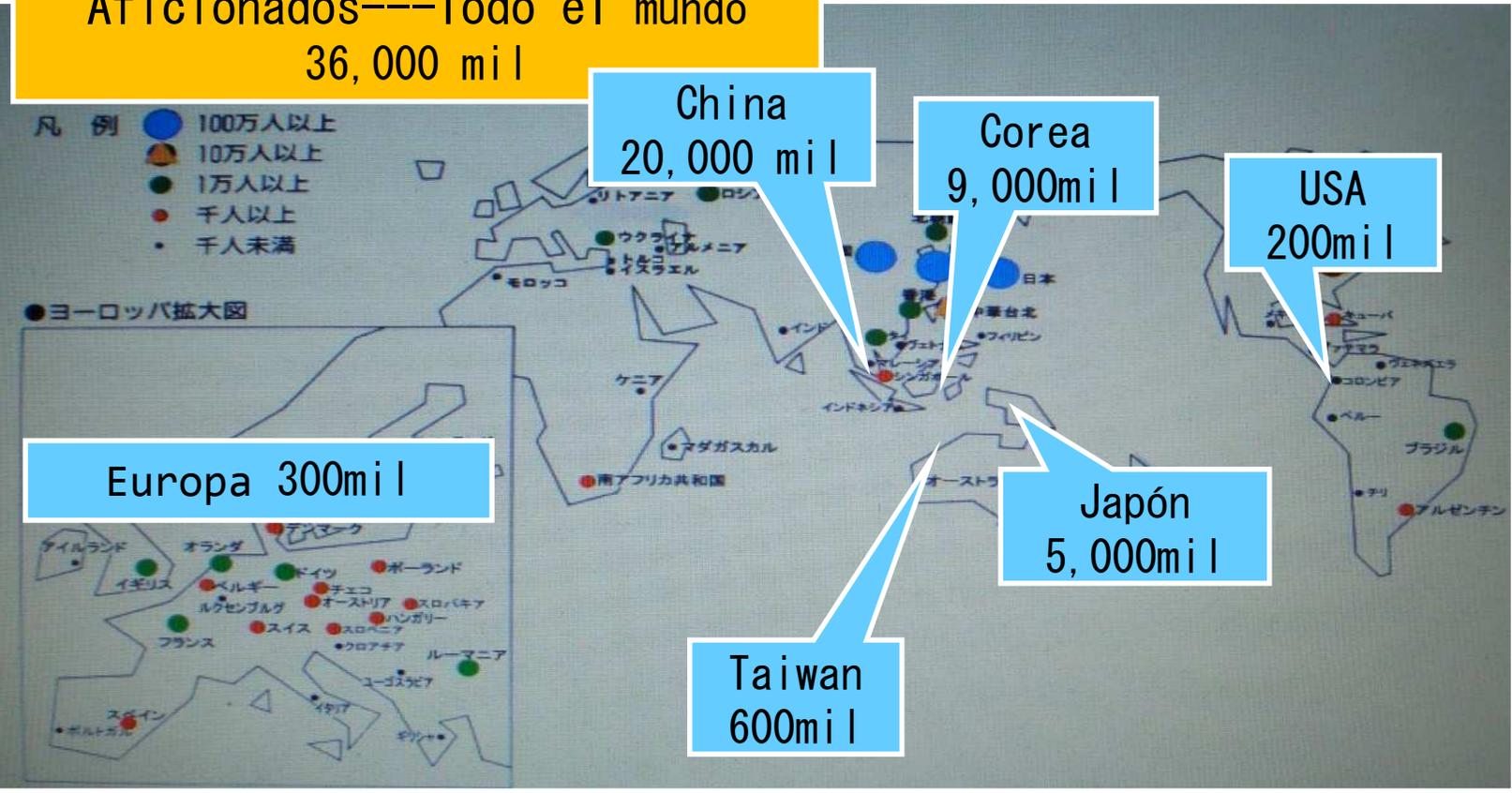
No.	Nombre	Patrocinadores	Premio (US\$)	Período	Poseedor del título
1	Kisei	Periódico Yomiuri	530, 000	34	Cho-Wu
2	Meijin	Periódico Asahi	435, 000	34	Yuuta Iyama
3	Hon-inbo	Periódico Mainichi	380, 000	65	Keigo Yamashita
4	Judan	Periódico Sankei	180, 000	48	Cho-Wu
5	Tengen	3 Periódicos	165, 000	35	Keigo Yamashita
6	Ouza	Periódico Nikkei	165, 000	57	Cho-Wu
7	Gosei	La Federación de Periódicos	90, 000	35	Hideyuki Sakai

10. Los torneos principales del mundo (personal)

No.	Nombre	País	Premio (US\$)	Años en poder	Poseedor del título
1	Copa Ing	China	400,000	2008	Choi Chulhan (Corea)
2	Copa BC Card	Corea	278,000	2010	Lee Sedol (Corea)
3	Copa L G	Corea	223,000	2010	Kong Jie (China)
4	Copa Samsung Fire	Corea	179,000	2010	Kong Jie (China)
5	Copa Fujitsu	Japón	176,000	2010	Kong Jie (China)
6	Copa Chunlan	China	150,000	2008	Chang Hao (China)

11. El número de Jugadores de Go en el mundo

Aficionados---Todo el mundo
36,000 mil



Europa 300mil

China
20,000 mil

Corea
9,000mil

USA
200mil

Japón
5,000mil

Taiwan
600mil

Profesionales
Japón 450 China 600 Corea 270 Taiwan 80

12. La situación de Go en el Mundo (1)

1. El número de aficionados de Go en del Mundo : **Unas 36 millones**
2. La Federación Internacional de Go
 - Miembros: 71 países
 - **13 países** son los miembros de la **Iberoamericana**.
(Tabla derecha)
 - 60 países del mundo enviaron sus jugadores representantes al XXXI Campeonato Mundial Amateur.



Iberoamericana

	Argentina
	Brasil
	Chile
	Colombia
	Costa Rica
	Cuba
	Ecuador
	Guatemala
	México
	Panamá
	Perú
	Uruguay
	Venezuela

13. La situación de Go en el Mundo (2)

3. La Asociación Americana de Go

- 14 profesionales en la Asociación U.S. Go Profesionales.
- Los torneos los domésticos: El Abierto EE. UU, Torneo de Maestros de Ing. norteamericana, El Campeonato Juvenil de EE. UU. , La Copa de Redmond (Por los niños).
- El Congreso Americano de Go con más de 300 participantes.



4. La Federación Europea de Go (36 países)

- El Congreso europeo - en el verano de cada año con asistencia de los profesionales, 2010 en Finlandia con 600 participantes.
- 4 profesionales son de Europa.



14. La situación de Go en el Mundo (3)

5. Yuki Shigeno de Nihon KI-in, Directora Ejecutiva de la Federación Internacional del Go, ha hecho vueltas mundiales por más de 30 países con el objetivo de difusión desde 1997.



La escuela alemana



La escuela cubana

La calle principal en Milán



El tablero de suelo de Irlanda

La escuela india por los niños lisiados

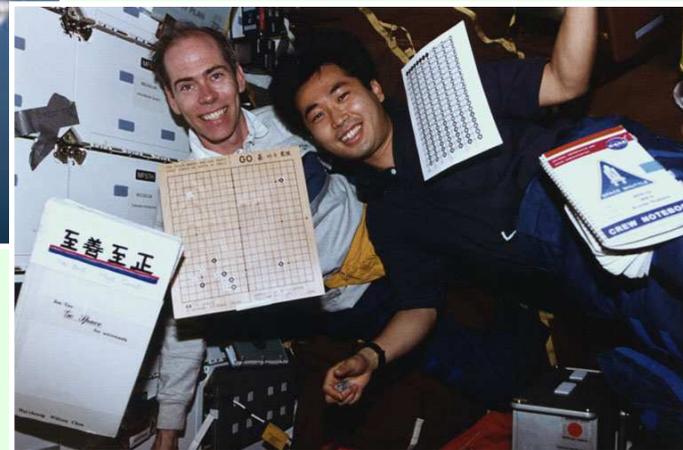


15. El Go en el espacio

- 18 de enero 1996

Dos astronautas, Daniel Barry y Koichi Wakata jugaron al Go en Transbordador espacial Endeavour.

El astronauta Daniel Barry fue el presidente de la Asociación de Go americana.



16. El Juego en Internet (Japón)

- Yuugen-no Ma : <http://taikyoku.nihonkiin.or.jp/>
- Panda Net : www.pandanet.co.jp/
- World Web. Go : <http://home.wwgo.jp/>
- Juego Yahoo! : <http://games.yahoo.co.jp/>
- Juego Han : <http://hangame.co.jp/>
- TAISEN : <http://taisen.mycom.co.jp/>
- Toyo Igo : <http://www.toyo-igo.jp/>
- Net Kiin : <http://net-kiin.com/>
- Asahi Igo21 : <http://www.asahi-igo.jp/>
- The KGS Go Server : <http://www.gokgs.com/>

17. El Go y la Computadora

- El nivel técnico de la computadora

En el tablero existen 361 (19x19) opciones para la primera jugada, también 360 para la segunda.

Por eso los números de opciones hasta el fin de una partida son factorial de 361, es decir 1.44×10^{779} .

Además, el Go requiere la sensibilidad de cada jugador, por lo tanto, es difícil para una computadora tomar decisión de todas jugadas.

Hoy en día se considera que el nivel técnico de las computadoras está **alrededor de 10. Dan**.

- El juego con profesional

El software Erica, campeón del torneo 2010, jugó con 6 piedras de ventaja con una profesional, Rina Fujisawa, y perdió por abandono.



18. Difusión del Go entre los niños Hikaru no Go

El boom de Go traído por Hikaru-no-Go

- Era publicado cada semana en una revista de historieta en 1998–2003.
- Esta historieta cómica en animación se televisó durante 2001–2003, la cual provocó un boom de Go entre los niños. Gracias a los principiantes de tales niños, llegó a aumentar la población de Go.
- No solamente los niños sino también los adultos apreciaban la anotación auténtica de los maestros históricos.
- Se ha traducido en varios idiomas y se publicó en Corea, China, EE. UU. y Francia, etc.



19. Los beneficios de Go

1. Los efectos educativos para los niños
 - Inteligencia ▪ Sensibilidad ▪ Paciencia
 - Autodominio ▪ Espíritu de superación
 - Concentración ▪ Cortesía
2. Los efectos médicos
 - La salud física y mental ▪ Reducción del estrés
 - Anti-envejecimiento del cerebro y rehabilitación, cuidados.
3. Los vínculos familiares
 - La comunicación en el hogar ▪ Cortesía
4. Los Círculo de amistad
 - Crear y ampliar amistad con los vecinos, amigos y colegas, etc.

