

# La transmisión de valores socioculturales a través del juego:

## Japón y la difusión internacional del Go

Alfonso Gallardo Nieto-Anjhara Gómez Aragón<sup>1</sup>  
Universidad de Sevilla  
alfonsogn2@gmail.com / anjhara.ga@gmail.com

### Resumen

El *go* es uno de los juegos tradicionales más extendidos en el mundo, habiéndose convertido en uno de los abanderados de la cultura tradicional japonesa, pese a su origen chino. Posee una simplicidad de normas que contrasta con su dificultad estratégica, dicotomía que suele enamorar a sus jugadores y que lo hace único. Sin embargo, la transferencia de valores culturales a través de subproductos y del propio protocolo del juego, de forma implícita, puede llegar a ser más valiosa incluso que las habilidades que los jugadores pueden llegar a adquirir.

**Palabras clave:** *go*, juegos tradicionales, valores culturales.

---

### Abstract

One of most widespread traditional games of the world is the game of *Go*, which has become a symbol of Japanese traditional culture, despite of its Chinese origin. The simplicity of his rules contrasts with its strategic difficulty. This fact usually makes it more interesting to its players and makes it unique. However, the transference of cultural values through byproducts or the rules of the game could implicitly be more valuable than the practice abilities that the players can develop.

**Keywords:** *go*, traditional games, cultural values.

---

## 1. Introducción

La cultura, entendida *grosso modo* como un estilo de vida total y adquirida socialmente, engloba a todos aquellos rasgos distintivos de los grupos humanos patentes en numerosos aspectos materiales e inmateriales. En la era de la globalización, donde muchos aspectos se homogeneizan, la puesta en valor de una serie de valores culturales se vuelve esencial para el mantenimiento de la propia identidad, digamos que para seguir *sintiéndonos diferentes*. De la mano del proceso de globalización aparece la conciencia del multiculturalismo, y numerosos autores plantean la *glocalización* como un fenómeno de acción-reacción entre la homogeneización global (*occidentalización*) y la conciencia de la heterogeneidad cultural de los pueblos (I. Moreno, 1999). Concretamente, el patrimonio inmaterial cobra especial relevancia en el reconocimiento de la tradición e identidad

1. Queremos hacer un agradecimiento especial a Diego Campoy, por haber sido un magnífico maestro de *go*.

de los pueblos desde 2001, año en que la UNESCO inicia la declaración de Bienes Inmateriales de la Humanidad. Entre los numerosos aspectos, partimos de que el ocio, en sí mismo, tiene un importante matiz cultural, ya que no es entendido de la misma manera por todos los grupos humanos; del mismo modo, también sufre variaciones/adaptaciones a lo largo de la historia. La mayoría nos hablan de normas culturales profundas, de rasgos históricos, de intereses culturales de diferentes épocas; muchos pasaron un proceso de transculturación<sup>2</sup> y viajaron a lugares muy lejanos de los que los vieron nacer. Los juegos son importantes transmisores de valores socioculturales en todas las etapas de la vida (no sólo en la infancia): generan un contexto de interacción social; imponen una serie de reglas y normas aceptadas voluntariamente, reflejo de las imperantes en la sociedad; por último, transmiten, de forma más o menos directa, conocimiento sobre el mundo sociocultural en lo que refiere a creencias y valores estéticos, morales, etcétera. No sólo son magníficos socializadores en el grupo social en el que nacen: al transmitirse a otros pueblos, los juegos son un medio fabuloso de conocer y aproximarnos a otras realidades culturales aumentando las opciones de ocio. En el presente artículo centraremos nuestra atención en el juego del *go* (碁 - llamado también *igo* (囲碁) en Japón), un juego de estrategia en el que dos jugadores compiten por obtener la mayor parte del territorio de un tablero mediante piezas (piedras) blancas y negras. Aunque nos centraremos en la importancia sociocultural de este juego en la cultura japonesa<sup>3</sup>, su interés radica en haber traspasado las fronteras culturales en diversas ocasiones, pasando por varios procesos de transculturación.

Hoy día está ampliamente extendido, aunque aún en círculos relativamente reducidos.

## 2. Breve reseña histórica

El *go* es considerado el juego más antiguo que se practica en la actualidad conservando sus formas originales: se le estiman entre 2500 y 4000 años de antigüedad. El más popular mito de origen sobre el *go* lo relaciona con el emperador Shun de China (2255-2206 a.C), que, según se cuenta, lo inventó para estimular el aprendizaje (algo lento y complicado) de su hijo. Si bien, el origen del *go* no está estrictamente documentado, su existencia puede constatarse a través de los rastros que ha dejado en la literatura, la pintura y, por supuesto, en la existencia de tableros y piedras para el juego. No es momento de detallar todos los registros existentes a este efecto, pero señalaremos los que entendemos como más significativos: El primer tratado de *go* que se conserva, en China, es el *Qijing Shisan Pian*, publicado entre 1049 y 1054, y ya nos habla de cuestiones formales y terminológicas que hoy día perduran (F. Díaz Velázquez; 2007:267; M. Moskowitz; 2013:36). En Japón, encontramos referencias en el *Kojiki* (año 712) y en diversos trabajos literarios de la era Heian, como el *Genji Monogatari*, de Murasaki Shikibu, o *El libro de la almohada*, de Sei Shônagon, lo que garantiza su popularidad en la corte de la época. Se desconoce, asimismo, si en su origen el *go* fue un instrumento con una utilidad diferente a la del entretenimiento estratégico; se barajan diferentes hipótesis (artilugio de cálculo, sistema de adivinación astrológica, modelo de representación de estrategias militares o de repartos de cultivo,...) pero ninguna de ellas queda constatada de forma oficial. Sí

podemos tener claro, dada la terminología y la simbología que contiene, que estos menesteres no le fueron totalmente ajenos. El *go* llega a Japón a través de China a mediados del siglo VIII, recibiendo también influencias de Corea. Inicialmente, su práctica estuvo restringida a la vida cortesana y a los monasterios budistas; más adelante, los samuráis lo introducirán como herramienta de entrenamiento, encargándose de promover su profesionalización y difusión en la sociedad (A. K. Stahl; 2007:8-11). Se entendía que, «al practicar el *go*, por un lado, se agilizaba la mente estratégica y, por el otro, se fortalecían el espíritu, la calma ante el ataque y la percepción amplia de la rivalidad como un encuentro y un intercambio con el otro.» (A. K. Stahl; 2007:11). Hoy en día, Japón mantiene un sistema de profesionalización del *go* y una difusión activa del mismo.

### 3. Simbología

El juego del *go* está repleto de aspectos simbólicos que se conservan desde, suponemos, su aparición. Muchos de ellos nos sugieren en qué contexto se forjó o qué usos originales pudo tener. Referimos a continuación los aspectos más notorios: *-Materiales:* para jugar al *go* se precisa de un tablero y *fichas* de juego, llamadas piedras, que suman un total de 361 (180 blancas y 181 negras). Este número coincide con los días del antiguo calendario lunar chino. Aunque hoy es habitual encontrar piedras de cristal o, sobre todo, de plástico (que abaratan sus costes), los materiales usados tradicionalmente son pizarra para las piedras negras y conchas de almejas para las piedras blancas. El tablero tradicional se fabrica en madera. En estos materiales

clásicos encontramos una clara referencia a los reinos animal, vegetal y mineral. *-Configuración del tablero:* el tablero o *goban* tiene forma cuasi cuadrada (hay una ligera irregularidad entre su largo y su ancho), y se encuentra dividido por 19 líneas verticales y 19 horizontales<sup>4</sup> formando una cuadrícula con 361 intersecciones (incluyendo esquinas y laterales), coincidiendo nuevamente con los días del calendario lunar. En este aspecto, las alusiones simbólicas al calendario son constantes. Si consideramos por separado las intersecciones del perímetro, suman 72, coincidiendo con las semanas del año lunar. Las esquinas representarían las cuatro estaciones. *-Terminología:* los términos que hoy día se conservan en el juego del *go* poseen alusiones directas a cuestiones astrológicas. Determinados puntos estratégicos del tablero se denominan *hoshi* (estrella), y el punto de intersección central se denomina *tengen* (literalmente, origen del cielo).

### 4. Breves nociones técnicas

La complejidad del juego del *go* es extremadamente elevada, pero no debido a un gran número de reglas, sino a la inmensurable cantidad de estrategias posibles, en muchos casos se trata de series de movimientos estudiados y preestablecidos, o tácticas que buscan un equilibrio entre ataque y defensa. El objetivo final del juego consiste en el control de un territorio superior al del rival mediante la colocación de piedras que lo constituyan como propio y seguro. Es posible la captura de piedras enemigas que se añadirían a la puntuación, sin embargo, la importancia del control o la influencia sobre una región supera al valor de la propia piedra. Es en este punto donde radica una de las claves

ideológicas fundamentales del juego: la importancia del conjunto frente a lo particular o, como podríamos interpretar, la importancia de la sociedad frente al individuo. Existen varias modalidades de juego en función del tamaño del tablero, que modifican significativamente la duración de la partida así como las estrategias. Aparte de las partidas estándar hay otras variantes del juego muy extendidas, como los problemas de vida/muerte: unos pasatiempos centrados en una sola zona del tablero y en un grupo de piedras que hay que salvar de ser capturado. En una partida, los jugadores se alternan para colocar una piedra por turno en las intersecciones del tablero. El jugador negro comienza colocando la primera vez, salvo que la partida se juegue con hándicap, en cuyo caso, negro dispondría de una a nueve piedras en posiciones preestablecidas del tablero (los *hoshi*) en función de la diferencia de nivel de ambos jugadores, y, entonces, blanco jugaría en primer lugar. El hándicap permite que jugadores con una diferencia considerable de habilidad jueguen en igualdad de condiciones una partida, algo insólito en juegos de estrategia, lo que se puede interpretar como un valor de fomento de la igualdad entre jugadores. El juego proseguirá con la disposición alternativa de piedras hasta que alguno de los jugadores decida que no le es posible obtener más puntos ampliando su territorio, reduciendo el enemigo ni capturando piedras y, por lo tanto, decida pasar. En respuesta, el otro jugador podría colocar una piedra prosiguiendo la partida con normalidad, o pasar también, con lo que finalizaría la partida. Por lo tanto, se podría establecer que el final de la partida es un acontecimiento acordado entre ambos jugadores. Tras esto, se procederá al cierre y recuento de las puntuaciones,

otorgándose, según las normas japonesas, un punto por cada intersección libre en el territorio propio y un punto por cada piedra rival capturada. Además, en el caso del jugador blanco, habría que adicionar el *komi*, que es una norma compensatoria por la ventaja de negro al colocar la primera piedra y contar con la iniciativa. El *komi* puede ser de 6,5 a 7,5 puntos si los jugadores tienen el mismo nivel, o de 0,5 puntos si uno es superior al otro, tomando siempre blancas el de mayor nivel. El primer concepto que es necesario tener claro para jugar al *go* es la libertad. Cada piedra tiene un número de libertades igual al número de líneas del tablero que parten desde ella: en el caso de una piedra aislada en el centro del tablero serían cuatro, y podrían reducirse en caso de estar ubicada ésta en el borde del tablero o estar rodeada de piedras enemigas. Se pueden formar grupos de piedras conectándolas a través de sus libertades, nunca en diagonal, y las libertades pasarían a ser las que tuviesen, en conjunto, todas las piedras del grupo. En caso de que una piedra o grupo solo cuente con una libertad, se considera en *atari*, es decir, amenazada. Si la piedra o el grupo perdiese esa última libertad pasaría a estar capturada (figuras 1a y 1b).

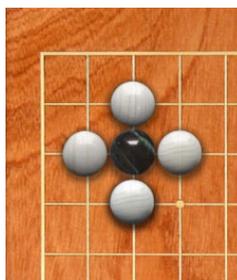


Figura 1a – Captura de piedra negra.



Figura 1b – Captura de grupo negro.

Un jugador no puede jugar una piedra en una posición donde no tenga libertades (esto se denominaría “suicidio”), salvo si con eso consiguiera capturar una piedra o grupo enemigo. Sin embargo, existe una formación especial en la que blancas y negras pueden capturarse mutuamente de forma infinita; para evitarlo se estableció la regla del *ko*, que consiste en evitar que el jugador vuelva a capturar de forma inmediata, obligándolo a realizar una jugada en otra posición del tablero antes de poder realizar la captura, pasando a aplicarse entonces para el otro jugador (figuras 2a y 2b). Las luchas en los *ko* suelen ser una de las partes más estratégicas de las partidas.



Figura 2a – *Ko*, en posición de captura negra.



Figura 2b – *Ko*, en posición de captura blanca.

El último concepto fundamental del juego sería la dualidad vida y muerte. Se dice que un grupo de piedras está vivo cuando no puede ser capturado por el rival. Para asegurar esto es necesario que el grupo cuente con dos ojos, es decir, dos libertades imposibles de tomar para el adversario (figura 3a). Las luchas de vida y muerte requieren gran atención para evitar cometer errores por parte de los jugadores, tanto que existen formaciones llamadas figuras *nakade*, en las que se ha estudiado previamente si a un grupo específico le es posible generar dos ojos. También puede

generarse una formación especial llamada *seki*, o “vida mutua”, en la que si cualquiera de los dos jugadores realizara un movimiento para capturar al rival lo que conseguiría sería permitir que su grupo fuese capturado (figura 3b).



Figura 3a – Grupo negro con dos ojos.

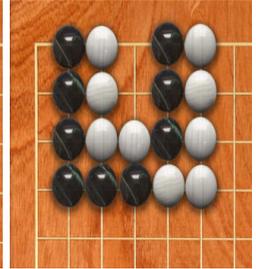


Figura 3b – Posición de *seki*.

Durante una partida completa se pueden observar tres fases claras en las que las jugadas y las estrategias son considerablemente diferentes. Durante la apertura, el primer objetivo a conseguir es una ubicación ventajosa que permita el control de un territorio, habitualmente se realiza mediante series de jugadas preestablecidas llamadas *joseki*. Tras esto, comienza el juego medio, donde los jugadores afianzan sus territorios y donde se producen luchas de grandes grupos. En la fase final, o cierre, se dirimen pequeños conflictos y zonas con poca puntuación aún en juego. El protocolo en el *go* es algo fundamental, siempre transmitido por los maestros a sus alumnos de manera inherente a las normas. El respeto mutuo propio de la cultura japonesa se escenifica durante la partida de *go*. Entre otras muchas cosas, las piedras, sujetas y colocadas de una manera específica, nunca pueden cambiar su posición después de colocadas, al igual que no se permite mover la mano sobre

el tablero durante la partida. Al cierre, ambos jugadores ayudan durante el recuento y a recoger el tablero. Además, es habitual ver a dos jugadores repasando una partida tras su finalización y ayudándose mutuamente a mejorar.

## 5. El *go* como vehículo de transmisión cultural

Como venimos planteando, el *go* en la sociedad japonesa es un producto cultural fruto de un proceso de transculturación, impregnado de valores socioculturales fácilmente transmisibles a través de su práctica. Desde luego, no es tratado allí como un mero entretenimiento, sino que se ha venido utilizando históricamente como instrumento pedagógico (F. Díaz Velázquez; 2007:266) y, hoy en día, se fomenta y facilita su aprendizaje desde tempranas edades; cabe destacar que numerosos centros e instituciones universitarias cuentan con un club de *go* en su oferta extraescolar<sup>5</sup>. Un ejemplo paradigmático del uso didáctico del *go* en otros contextos es la obra de Miura Yasuyuki: *Go, an Asian paradigm for business strategy*, en la que propone aplicar la estrategia del juego del *go* en el ámbito empresarial. No hay que pasar por alto, además, que la gran popularidad de la que goza el juego en Japón ha derivado en otro tipo de productos culturales en los que el *go* proporciona un contexto (o *pretexto*) para otros fines educativos, socializadores o lúdicos. Lo verdaderamente interesante es cómo, en estos *subproductos*<sup>6</sup>, se saca partido de los valores transmisibles a través del juego del *go* para confeccionar una trama perfectamente cohesionada con éstos. Novelas, películas, series de animación (*anime*) o manga han tomado en ocasiones el *go* como centro de sus historias, o bien éste ha aparecido en ellas tomando

mayor o menor protagonismo -a veces sólo de manera puntual, en una escena o nombrándose de forma tangencial- generando ese contexto o pretexto que permite introducir determinados símbolos o valores en la trama. Pero, más allá de lo que el *go* supone dentro de la propia cultura de Japón, debemos considerar el papel que posee como *embajador de la cultura japonesa* fuera de este país, ayudando a transmitir determinados valores socioculturales en un contexto por lo general de ocio, mejorando en cierto sentido el entendimiento intercultural. Y, al igual que hemos expuesto anteriormente, esto no sólo se consigue mediante el juego del *go* en sí mismo (practicado por un número cada vez mayor de personas en el mundo), sino que su auge internacional está permitiendo que los *subproductos* culturales basados en él lleguen también a otros países. A continuación, analizamos dos de los productos basados en el *go* que han gozado de mayor fama nacional e internacional: el *anime Hikaru no go* (2001), de Shin Nishizawa, y la obra literaria *El maestro de go* (1954), de Yasunari Kawabata.

### 5-1. *Hikaru no go*, de Shin Nishizawa

*Hikaru no Go* (ヒカルの碁) es un *anime* del director Shin Nishizawa perteneciente al género *spokon*<sup>7</sup>, basado en el manga del mismo nombre de los autores Takeshi Obata y Yumi Hotta. Además, contó con la colaboración como consejera técnica en su redacción de Yukari Umezawa, una popular jugadora de *go*, que ayudó también a su difusión en nombre de la Nihon Ki-in<sup>8</sup>. En él se cuenta la historia de un niño, Hikaru, que, gracias a la ayuda del espíritu de un gran jugador de *go* del periodo Heian, Sai, recorre el mundo del juego del *go* en Japón desde una primera aproximación desinte-

resada hasta el nivel de los jugadores profesionales, mostrando sus virtudes y defectos, así como los pasos necesarios y las distintas etapas presentes en su evolución. Este *anime* permite a los espectadores de países donde el *go* no tiene una gran relevancia hacerse una idea bastante cercana sobre cómo dicho juego está presente en la cultura japonesa. Durante el desarrollo de la historia el personaje evoluciona física y psicológicamente a la vez que sus habilidades para el juego. Comienza siendo un niño con unas nociones muy básicas transmitidas por su familia y, tras encontrar un *goban* encantado en casa de su abuelo que contenía el espíritu de Sai, se despertaría en él un verdadero interés en el juego. Es entonces cuando nos muestran las opciones que tiene un jugador aficionado para seguir practicando, como por ejemplo, los clubes de instituto y universitarios o los locales especializados. Tras un tiempo, y ya que sus habilidades han mejorado considerablemente, Hikaru se propone seguir adelante convirtiéndose en *insei*, es decir, aprendiz de jugador profesional de *go*. Tras aprobar el durísimo examen consigue su objetivo y comienzan sus relaciones con jugadores profesionales, sobre todo a través de torneos. En esta etapa final se nos muestra el respeto que existe en Japón hacia los jugadores profesionales y la gran dedicación que requiere llegar a serlo. Como ya se ha mencionado, la transmisión de valores socioculturales a través de los *sub-productos* es más que habitual, y *Hikaru no Go* cuenta además con ese objetivo desde su creación, dada su naturaleza. Analizando varios aspectos de la serie podemos extraer varios grupos de valores transmitidos mediante diferentes métodos. En primer lugar, podemos ver cómo el respeto por la legalidad en el juego y su protocolo son defendidos fervien-

temente en el *anime* de manera muy directa y evidente. También se muestran valores propios de la sociedad japonesa a través de las relaciones interpersonales de los personajes, como serían las dualidades *sensei-sempai* y rival-amigo. Otro valor transmitido de forma recurrente en el *anime* es la importancia del esfuerzo y la superación para conseguir los sueños y metas personales. Por último, destacar la naturalidad con la que se incorporan elementos propios del misticismo y la religiosidad japonesa, como es el vínculo con el mundo de los espíritus, aquí representados por Sai. Tras la aparición de este *anime* se registró un incremento notable en el interés por el *go* en Japón, especialmente entre los niños, así como un auge de este juego en los países donde se emitió (Y. Shimatsuka; 2001:54-55).

### **5-2. El maestro de go de Yasunari Kawabata.**

La última partida de *go* del gran maestro Shūsai Honninbō, celebrada en 1938 (con una duración de seis meses), fue inmortalizada por la pluma de Yasunari Kawabata con un objetivo periodístico en primera instancia (dedicó 64 entregas en el *Tokyo nichichi Shinbun*, seguidas por un alto número de lectores), que más tarde recompondrá en forma de diario novelístico (*Meijin*, 名人, 1954), convirtiéndose en una de sus obras cúlmenes (O. Betancoir Martel; 2014:198). Sin pretensión de detenernos en las cuestiones literarias de esta obra encomiable, considerada por el propio Kawabata como su trabajo más completo, debemos destacar que la realización de un reportaje periodístico tan exhaustivo sobre la última partida anunciada del gran maestro en uno de los periódicos de mayor repercusión nacional nos indica la importancia otorgada al juego del

go, y a sus figuras, en la sociedad japonesa. La crítica atribuye a la novela una alegoría a las tensiones entre los valores *tradicionales* y *modernos* de la sociedad japonesa de la época, bastante explícita en la obra (como también hubo de serlo en la vida real), a través de las figuras de los contrincantes. Indiscutiblemente, es el tema central de la obra, por delante de la partida en sí misma, cuyo resultado conoceremos en las primeras páginas del libro, acorde con la filosofía taoísta, donde el *caminar*-el desarrollo de la obra- es prioritario frente al final del camino o desenlace (K. Okakura; 2007:46). Para el tema que nos atañe, debemos llamar la atención sobre otros aspectos muy arraigados en la idiosincrasia del pueblo japonés que son transmitidos a través de la narración de una manera transversal al tema principal. Normas de comportamiento y socialización, convenciones sociales relacionadas con la cortesía, la jerarquía social, la familia o la amistad, e, incluso, interpretaciones del propio autor que nos ayudan a introducirnos en la estructura mental o manera de pensar. Más allá del juego del go y del protocolo que éste exige, Kawabata nos transmite, con la frescura de la cotidianidad, pautas socioculturales japonesas muy profundas que pueden ayudarnos a interpretar códigos culturales que nos resultan ajenos. Traducida al inglés en 1972 (*The master of go*, Seidensticker) y a castellano en 2004 (Emecé), a día de hoy cuenta con traducción a más de una docena de lenguas, lo que deja patente su éxito internacional.

### 5-3. ¿Quién consume estos productos?

Cuando pensamos en los receptores de este tipo de productos fuera de Japón debemos plantearnos cuál es el perfil habitual. Realizando una categorización muy burda a grandes rasgos (sin que sean, por supuesto,

categorías excluyentes), podríamos hablar de dos tipos de receptores de obras como *Hikaru no go* o *El maestro de go*: por un lado tendríamos a los amantes de la cultura japonesa en general (lo que incluye una cierta pasión por sus formas literarias o audiovisuales -manga/anime-); por otro lado tendríamos a los amantes del go, que buscan productos específicos para profundizar en esta afición. Esto supone que una persona (verbigracia, un *gaijin* - 外人) que a priori no esté interesada específicamente en profundizar sobre la cultura japonesa, pero sí en el juego del go, mediante el visionado de la serie *Hikaru no go* o mediante la lectura de la obra de Kawabata (como también puede suceder con otros muchos *subproductos* que aquí no mencionamos), se imbuje ineludiblemente en el descubrimiento de un código cultural a priori desconocido. En muchos casos, esto puede ser la semilla de un interés por otras cuestiones relacionadas con el País del Sol Naciente.

## 6. Conclusiones

Aunque tendemos a no darle demasiada importancia, está más que constatado el papel que poseen los juegos en la transmisión de valores culturales. En este sentido, según el breve análisis que hemos desarrollado, podemos comprobar que el juego del go es un ejemplo paradigmático en el que la transmisión de valores socioculturales japoneses (normas de cortesía, jerarquía social, mitología y un largo etcétera) queda patente, no sólo dentro del propio colectivo japonés, sino también entre los jugadores de otros países y culturas, pudiendo considerarse un fabuloso mediador intercultural. En este sentido, hemos señalado que no sólo el juego en

sí mismo posee esta fuerza transmisora, sino también -y en general de forma más potente- los productos derivados del mismo. Estos productos, que suelen ser consumidos por aquellos interesados en el juego, amplían las posibilidades de aproximación e interpretación de la cultura japonesa para el no iniciado, ya que ofrecen contextos más amplios, donde el *go* puede ser el hilo conductor de las historias o, simplemente, aparecer de forma transversal. De esta manera, una persona interesada en este juego puede aproximarse al conocimiento de los valores propios de la cultura japonesa a través de productos relacionados con éste, como películas, series o novelas. Debemos preguntarnos, pues, hasta qué punto el jugador no japonés capta la totalidad de estos valores a través de la mera práctica o, simplemente, si éstos se diluyen y son interpretados como normas formales derivadas de un protocolo institucionalizado. Por supuesto, esto depende, en gran medida, de la pericia de los maestros, así como del interés personal del jugador por ampliar sus conocimientos hacia el campo histórico o sociocultural del *go*. La otra gran pregunta que debemos plantear es: ¿hacia dónde va el *go*? Cabría cuestionarse si su popularidad internacional lo lleva hacia una globalización donde su origen asiático quede difuminado (como podríamos decir que ha sucedido con el ajedrez), perdiendo, en ese caso, gran parte de los valores simbólicos asociados. Nos queda la convicción de que el pueblo japonés defiende firmemente sus valores tradicionales y sabrá conservar, como así ha hecho con otros aspectos de su patrimonio inmaterial, este ancestral juego estratégico plagado de historia y simbolismo.

## Bibliografía

- BETANCOIR MARTEL, Orlando, «Yasunari Kawabata. El poderoso influjo de la belleza eterna». En: CID LUCAS, Fernando (ed.), *La narrativa japonesa: del «Genji monogatari» al manga*. Madrid, Cátedra, 2014.
- DÍAZ VELÁZQUEZ, Francisco, «El Go: algo más que un juego», en: *Japoneses y japoneses en las orillas del Guadalquivir (In memoriam Virginio Carvajal Japón)*. Sevilla, Cajasol, 2007.
- GAROZ, I., LINAZA, J.L., «Juego, Cultura y Desarrollo en la Infancia: El caso del Palín Mapuche y el Hockey», *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 2 (2), 33-48, 2006. (en: <http://www.cafyd.com/REVISTA/art3n2a06.pdf>).
- GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara, «Clubes universitarios: pequeño reflejo de la sociedad japonesa». En: KAWAMURA, Yayoi & GARCÍA CABEZA, Alfonso, *Nihon Yūkōkai. Revista de Cultura Japonesa*, nº 6, 2009, Asturias, pp. 24-27.
- KAWABATA, Yasunari, *El maestro de go*, Buenos Aires, Emecé Editores, 2007.
- LULL, James, *Medios, comunicación, cultura*, Buenos Aires, Amorrortu, 1995.
- MORENO NAVARRO, Isidoro, «Globalización, identidades colectivas y Antropología». En: *Las identidades y las tensiones culturales de la modernidad*, Santiago de Compostela, Asociación Galega de Antropoloxía, 1999.
- MOSKOWITZ, Marc L., *Go nation. Chinese masculinities and the game of weiqi in China*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2013.
- OKAKURA, Kakuzo, *El libro del té. La ceremonia del Té japonesa*. Madrid, Miraguano, 2007.
- SHIMATSUKA, Yoko, «Do not pass Go», *Asiaweek*, 29 Junio 2001, pp. 44-54.
- STAHL, Anna Kazumi, «Prólogo» a *El maestro de go*, Buenos Aires, Emecé Editores, 2007.
- YASUYUKI, Miura, *Go: an Asian paradigm for business strategy*, Kiseido Publishing Company, 1998.

**Anexo: Algunos clubes de go en España:**

- AEGO - Asociación Española de Go. Ubicuo ki-in (Sevilla).
- AGOA - Asociación de Go de Andalucía (Sevilla).
- AGOCA - Asociación de Go de Cádiz (Cádiz).
- ASEGO - Asociación Sevillana de Go
- Club de go Namban (Madrid).
- Club de Go la Pedra (Barcelona).
- Club Mariona (Barcelona).
- Club Sabadell Ki'in (Barcelona).
- Escuela de Go de Bilbao (Bilbao).
- GoBi - Club de go de Bilbao (Bilbao).
- AMAGO - Asociación Malagueña de Go (Málaga).
- Play in plona - Club de go de Pamplona (Navarra).
- Club de go Nishinkan (Valencia).
- Club de go Malvarrosa (Valencia).
- Club de go Tengen (La Coruña).
- Club de go Tengen (Alicante).
- GOFIO - Club de Go de Canarias (Las Palmas de Gran Canaria).
- Canbaduk - Club Cántabro de Go (Cantabria).

**Notas**

2. Lull define la transculturación como un «proceso mediante el cual las formas culturales se trasladan literalmente a través del tiempo y del espacio, y allí donde se instalan entran en interacción con otras formas culturales, reciben y ejercen influencia y producen nuevas formas» (1995:203). En este texto, emplearemos el concepto según esta definición.

3. La supremacía japonesa en la difusión internacional del juego queda patente, entre otras cuestiones, en la terminología estandarizada para denominar tanto al propio

juego (*go*, frente al vocablo chino *weiqi*, por ejemplo) como a muchos de los movimientos o aspectos técnicos (*atari*, *komi*, *sente*,...).

4. El tablero habitual conforma una cuadrícula de 19x19 (líneas en cada sentido), aunque también se pueden encontrar modalidades de juego para principiantes o jugadores que busquen estrategias más sencillas en tableros de 9x9 y 13x13, en los que las reglas se mantienen.

5. Hay que considerar el enorme impacto que los clubs universitarios (conocidos como サークル) poseen en la socialización de los jóvenes japoneses (A. Gómez Aragón; 2009). Por citar algunos centros universitarios que cuentan con club de *go*, mencionemos el Instituto Tecnológico de Hiroshima (広島工業大学), la Universidad de Toyama (富山大学), Universidad de Kochi (高知大学), College of Engineering Nihon University (日本大学工学部), Universidad de Nagasaki (長崎大学), y un largo etcétera.

6. Nos referimos siempre a subproductos realizados en Japón.

7. El término *spokon* se ha popularizado para definir el subgénero; resulta de la fusión de los términos *sport* y *kondo*, y puede interpretarse como *espíritu deportivo*, haciendo una clara referencia a los valores que se reflejan con frecuencia en sus historias.

8. Nihon Ki-in (日本棋院), también conocida como Asociación de Go de Japón, está ubicada en Tokyo y es la principal promotora del *go* en Japón, supervisando el sistema profesional japonés.