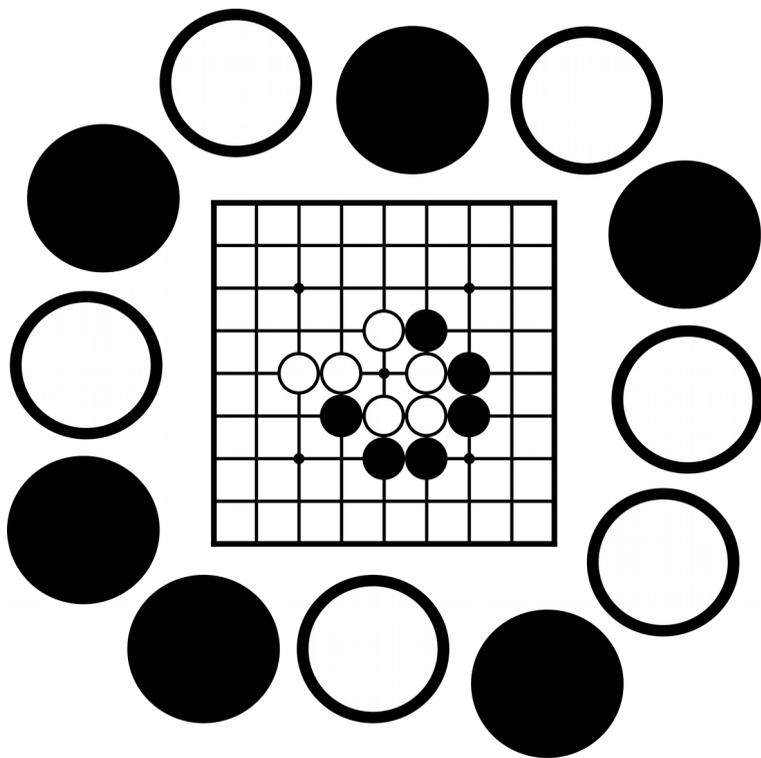


Go como comunicación

El valor educativo y terapéutico del juego de go



Yasutoshi Yasuda
9° Dan Profesional

Versión en japonés (original)

© 2002 por Yasutoshi Yasuda
Todos los derechos reservados

Publicado en japonés en 2000 por Tosho-bunka
Edición japonesa editada por Takeshi Yokouchi

Versión en inglés

Traducido por Yoshimi Nakao. Editado por William S. Cobb.

Slate & Shell (www.slateandshell.com)
1425 Westshire Lane. Richmond, VA 23238

2° impresión solamente con modificaciones menores.

El original japonés ha sido reorganizado y abreviado
con el permiso del autor para esta publicación.

Diseño de portada por Laurie M. Crammond

ISBN 1-932001-03-4

Versión en castellano

1° versión digital - Diciembre de 2019

Traducción desde el inglés a cargo de:
Haroldo Brown, Nahuel García, Matías Guañabens,
Carlos Macheratti, Henry Tong Varela,
Pablo Vena y Juan Sebastián Viñas.

Imagen de portada por Carlos Macheratti.
Inspirada en relato de Sra. Miwako Tanaka (página 27).

Contenidos

•	Acerca del autor y el editor.....	7
•	Introducción.....	9
•	Prefacio.....	13
•	1° Parte : El impacto de jugar al go.....	17
◦	El comienzo - Un jardín de infantes en Shonai.....	17
◦	La Villa Alpina de go.....	24
◦	La isla de Nokonoshima.....	28
◦	Un incidente en Anjaen.....	36
◦	Una clase para niños con discapacidad.....	40
◦	Intercambios en un centro de cuidado para ancianos.....	45
◦	Las voces de la comunidad.....	49
•	2° Parte : Expansión del programa de go alrededor del mundo	53
◦	El primer programa de go de ultramar	53
▪	... en los Países Bajos.....	53
▪	... en Rumania.....	55
▪	... en República Checa.....	58
▪	... en Polonia.....	59
▪	... en Hungría.....	60
▪	... en EE.UU.....	62
◦	Un deseo común.....	63
•	3° Parte : ¿ Cómo crear un programa de go ?.....	65
◦	¿ Cómo enseñar a niños de jardín de infantes ?.....	66
◦	¿ Cómo enseñar a niños de escuelas primarias ?.....	72
◦	¿ Cómo enseñar a niños de escuelas secundarias ?.....	73
◦	¿ Cómo enseñar go en instituciones de educación especial ?.....	73
•	Epílogo.....	75
•	Apéndice: más detalles sobre el «go de captura».....	79
◦	Rodear una piedra en el borde o en la esquina.....	79
◦	Capturar un grupo.....	80
◦	Auto-captura al jugar en un lugar ya rodeado.....	80
◦	Cuando jugar en un punto ya rodeado no es auto-captura.....	81
◦	Una secuencia en el cual negro y blanco pueden recapturarse continuamente el uno al otro.....	81

Acerca del autor y el editor

Sr. Yasutoshi Yasuda

Nació en Nakama, prefectura de Fukuoka en 1964. Estudió con el Sr. *Yusuda Oeda*, un jugador profesional de go 9° dan, y en 1985 logró su objetivo de convertirse en profesional. Ganó el estamento de 4° dan en el torneo de Kisei de 1985. Y en 1998, fue promovido a 9° dan profesional, el más alto rango de jugadores profesionales.

Sr. Takeshi Yokouchi

Nació en Nakano, Tokio en 1962. Yokouchi entró a la Empresa de Periódicos Yomiuri en 1986. Después de trabajar desde la sucursal de Niigata en el departamento de política, trabajó en el departamento de cultura. Dejó la empresa en 1998 para convertirse en periodista independiente enfocado en problemas mentales. Desde entonces, se ha enfocado en los aportes del go en los campos educativos y terapéuticos. En la actualidad trabaja principalmente en el tema del renacimiento de las comunidades locales. Es el autor del libro «*Milagro de Comunicación: La magia del go*».

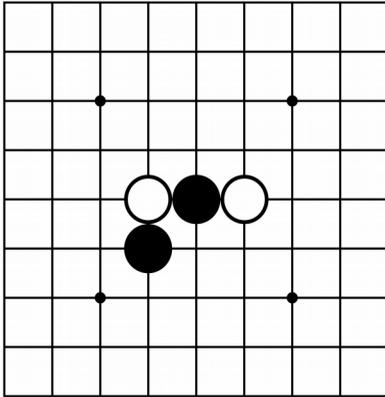
Introducción

«Go como comunicación» es el registro de un descubrimiento sorprendente, a saber, que un juego popular puede tener un enorme potencial para la educación y además ser terapéutico. El juego de go se originó en China hace miles de años. Es muy popular en el Lejano Oriente, y desde que se hace conocer en Occidente a fines del siglo XIX, se ha vuelto cada vez más familiar para los occidentales. El nombre «go» es japonés y significa «**juego de rodear**». El nombre chino del juego es «weiqi»; los coreanos lo llaman «baduk».

Yasutoshi Yasuda, la persona responsable de este descubrimiento, es un jugador profesional japonés. Preocupado por los problemas sociales en las escuelas japonesas, Yasuda comenzó a compartir el juego con los niños de la escuela y descubrió para su sorpresa que tenía efectos positivos inmediatos. Los niños indisciplinados se volvieron más tranquilos y más interesados en la escuela en general; los niños tímidos comenzaron a interactuar con otros; los niños apáticos, se animaron. Los efectos fueron dramáticos una y otra vez.

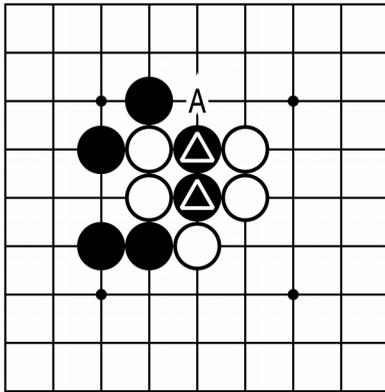
Motivado por estas experiencias con escolares, Yasuda extendió sus esfuerzos a hogares para ancianos y luego a instituciones para personas con discapacidad. En todos los casos, el juego tuvo notables efectos positivos. Puedo dar fe personalmente de estos efectos porque he acompañado a Yasuda a varias escuelas e instituciones en Japón en dos visitas separadas y he enseñado el juego a cientos de escolares en Estados Unidos. Actualmente estoy trabajando con un grupo de ancianos con discapacidades mentales. Todo lo que dice Yasuda sobre el poder del go es cierto.

La versión del juego que se usa en estos programas es fácil de aprender. No se requiere familiaridad previa con el go. Hay versiones más complicadas del juego, pero para estos programas Yasuda usa una versión simple llamada «**go de captura**». Las reglas son:



Se juega en una grilla de líneas que se cruzan, siete o nueve líneas son un buen tamaño. Las piezas del juego son circulares y de dos colores contrastantes, por lo general en blanco y negro, pero cualquier color sirve. Se juegan en las intersecciones y, después de colocarse, no se mueven. Se puede jugar en cualquier intersección, incluidas las que están en los bordes. La imagen de la izquierda *representa un tablero de nueve líneas con cuatro piezas, llamadas «piedras», colocadas sobre el mismo.*

Negro juega primero y luego Blanco, y así sucesivamente se turnan. El objetivo es rodear una o más de las piedras del contrincante colocando piedras en todas las intersecciones libres de esa piedra, o grupo contiguo de piedras, y de esta manera se procede a "capturar" la piedra o el grupo de piedras.



En esta otra imagen, si Blancas colocan una piedra en **A**, se capturan las dos piedras negras marcadas con triángulos ya que **A** es su última intersección libre. Eso haría que Blanco sea el ganador ya que ha realizado la primera captura. Este es un juego sorprendentemente interesante y desafiante, a pesar de sus reglas simples.¹

Los jugadores experimentados de go prefieren jugar una versión del juego más complicada y desafiante, y los jugadores de «**go de captura**» pueden progresar

fácilmente a la versión más complicada². Explico una forma sencilla de hacerlo en «*The Book of Go*», publicado por *Sterling Publishing Co.* en 2002, pero cualquier libro introductorio sobre go enseña las diferencias. Muchos programas escolares

1 - En apéndice de este libro, señalamos algunas situaciones posiblemente confusas que pueden surgir en el juego. }

2- En internet puede encontrarse más información en castellano desde la web de la *Asociación Argentina del Juego de Go (aago.org.ar)* o en inglés desde de la web de la *American Go Association (usgo.org)*.

que comienzan con «**go de captura**» luego transitan al juego normal de go, según los intereses de los estudiantes y las intenciones del maestro.

Un problema más acuciante para las personas en Occidente que quieren probar el programa de go de Yasuda es encontrar el equipo adecuado ya que los equipos de go no son tan asequibles aquí como en el Lejano Oriente. Afortunadamente, no es difícil fabricar dicho equipo.

Cuando se instruye a una clase y se lleva a cabo un juego de equipo con un grupo numeroso, es útil un tablero más grande que se pueda fijar a una pizarra. La forma más fácil de hacer «*piedras*» grandes es pegar trozos pequeños de una banda magnética a las fichas de póquer de plástico. Luego, se hace un «*tablero*» de papel o una fina lámina de plástico con tiras de cinta delgadas para las líneas y se sujeta a la pizarra con algunos imanes. Con muy poca inversión se puede tener una buena plataforma de demostración y muchos equipos de go para un grupo grande.

Realmente no hay ningún impedimento para cualquiera que, como yo y muchas otras personas a lo largo del mundo, encuentren este programa tan atractivo e inspirador. Las recompensas son inmediatas y obvias. Decenas de personas en muchos países diferentes han compartido el «**go de captura**» con miles de personas de todas las edades con resultados más que satisfactorios. El programa de Yasuda ofrece a todos la oportunidad de lograr una diferencia positiva.

William Cobb
Septiembre de 2002

Prefacio

« Eres un anciano senil; ¡Olvidaste usar el bastón! »

Estábamos en un hogar para ancianos jugando un juego de go, con los miembros de dos equipos turnándose para colocar una piedra en el tablero. De repente, un hombre que parecía incapaz de caminar sin la ayuda de un bastón, se puso de pie y caminó hacia mí. Estaba tan absorto con el juego que *«¡se había olvidado de su bastón!»*

A menudo se dice que las personas están perdiendo las ganas de vivir hoy en día. ¿Soy el único que siente que las personas, tanto niños como adultos, se ven cansados? Quería hacer algo para ayudar en esta situación, y hace varios años me embarqué en un plan de popularizar el go, con la esperanza de que, como jugador profesional, podría hacer algo para ayudar a cambiar la sociedad.

Desde entonces, he visitado instituciones educativas, incluidas preescolares, escuelas primarias y secundarias, así como hospitales e instituciones para personas con discapacidad mental. El juego que promuevo es la versión de **«go de captura»**, la cual no implica reglas complicadas. De hecho, cualquiera puede disfrutar del juego entendiendo una sola regla simple.

He presenciado resultados increíbles. He visto niños y adultos recuperar el brillo en sus ojos. El episodio del anciano es sólo un ejemplo de los resultados inesperados. A menudo he escuchado a otros referirse a estos episodios como milagros, pero yo diría que cada uno de nosotros tiene un gran poder inherente que se manifiesta a través del juego de go. Al mismo tiempo, estoy seguro del gran potencial contenido en el juego.

Cualquiera puede aprender y disfrutar **«go de captura»**, ya que el juego trasciende las diferencias de edad, las discapacidades y las barreras del idioma. Al comunicarnos con otros alrededor del tablero, o cuando un grupo de jugadores se une al jugar en equipo, disfrutamos de las interacciones y, a la vez, el estatus social

se desvanece. En el proceso de considerar la siguiente movida y descubrir, por nuestra cuenta, la respuesta correcta desarrollamos nuestro propio gran potencial.

El programa de go que inicié se ha extendido por todo Japón y a escuelas e instituciones en el extranjero. Durante ese tiempo, he reflexionado sobre el significado de la comunicación y la interacción que se da en «**go de captura**», y he tenido tantas experiencias conmovedoras que esperaba poder algún día poder compartirlas con la mayor cantidad de gente posible. Me dará mucha felicidad si puedo llegar a compartir el placer del go a través de este libro.

Yasutoshi Yasuda

Enero de 2000



Yasutoshi Yasuda enseñando «go de captura» a niños.

1º Parte : **El impacto de jugar go**

El comienzo: un jardín de infantes en Shonai

Era a principios de 1993. Estaba distraído mirando las noticias en la televisión cuando una breve nota me llamó la atención: «*A un estudiante de secundaria que jugaba en el gimnasio se le enredó una soga en el cuello y falleció*».

La noticia me dejó atónito; sentí como si me hubieran golpeado con un martillo en la cabeza. **¿Cómo demonios podría morir un niño en edad de escuela secundaria jugando con una cuerda?** Tenía que ser un caso de acoso escolar, que se estaba convirtiendo en un problema grave en muchas escuelas. El chico debe haber sido llevado al suicidio ante una situación de acoso escolar extremo. ¿No era evidente? ¿Por qué se relató de esa manera? Me erguí y me quedé mirando la pantalla del televisor. Entonces, escuché una voz en mi cabeza, como si el chico me estuviera diciendo: «**Hay algo que anda mal en Japón**».

Más tarde se concluyó que el niño se había quitado la vida. ¿Podía dejar que las cosas siguieran como si nada hubiese pasado? Puede ser que la voz que reclamaba «**¡Algo está mal!**» surgiera de mis propias entrañas.

En mayo de ese año, mis colegas y yo comenzamos un programa para popularizar el juego de go en las escuelas. El objetivo que nos propusimos reza: «*Los niños están bajo un tremendo estrés hoy en día. Ese estrés ha contribuido a los problemas de ausentismo y acoso escolar. Queremos que las virtudes que se inculcan a través del juego de go ayuden a nutrir las mentes de los niños y enriquezcan sus vidas*». Muchos jugadores apoyaron este objetivo, y muchos estudiantes participaron voluntariamente en el programa. Sin embargo, nuestro esfuerzo para popularizar el juego no fue tan fácil como esperábamos.

Todavía no entiendo por qué estaba tan conmovido por las noticias de acoso escolar, o por qué, repentinamente, decidí comenzar este programa. En algún momento, me obsesioné con la idea de que tenía que abordar el problema social además de simplemente popularizar el juego. En esos días viajé a Shonai, en la

prefectura de Fukuoka, para enseñar go y conocí a un miembro de la *Junta de Educación Local*, el Sr. *Yoshihisa Ichiba*. Terminada la clase, hablé con el Sr. *Ichiba*, que era entonces el jefe de la *División de Instrucción*, y compartí con él mi idea de abordar el tema del acoso escolar a través del juego de go. Propuse que se incluyera entre las actividades del aula, no sólo como un medio para que se conozca el juego, sino para fomentar el desarrollo de un corazón y una mente sanos.

Puede haber sido un poco molesto para él tener que lidiar con esta idea que apareció de la nada. Tal vez divagué un poco. Probablemente sonó un tanto ilusorio, eso de eliminar el acoso escolar a través del go. Era una idea no comprobada. A fin de cuentas sólo tenía mi deseo sincero de eliminar el acoso escolar y enriquecer los corazones y las mentes de los niños. Más que cualquier otra cosa, lo que quería hacer era salvar, si fuera posible, una sola vida.

Las notas de suicidio dejadas por los niños siempre dicen: «*Padre, madre, lamento no poder hablar contigo sobre mi problema*». **¿Qué hubiera pasado si esos padres e hijos hubiesen disfrutado jugando go, cara a cara?** Podrían haber desarrollado la habilidad de conversar entre ellos. Si los niños hubieran podido disfrutar el go y usarlo como un medio para comunicarse con amigos y maestros, tal vez no se hubieran sentido tan aislados. Los niños necesitan algo que los acerquen, cara a cara. Pensando en esto, simplemente no podía quedarme quieto. Las personas a mi alrededor, incluso mi esposa, pensaron que me había vuelto loco.

Le pedí al Sr. *Ichiba* que impulsara un programa de go para el jardín de infantes de Shonai. La razón por la que elegí un jardín de infantes era porque sentía que esa edad era la más importante para el desarrollo mental de los niños. El Sr. *Ichiba*, que estaba familiarizado con el go, entendió de inmediato. Sin embargo, incluso con el apoyo de la Junta de Educación, lograr que los maestros estuvieran de acuerdo era otro cantar. Cada jardín de infantes tiene su propio plan de estudios, y los maestros están muy ocupados. Aparentemente su reacción inicial fue: «*¿De qué estás hablando, ya estamos muy ocupados?*».

¿Qué es lo que normalmente asociamos con el juego de go? Con sólo escuchar el nombre, muchas personas probablemente pensarían «*un pasatiempo para hombres mayores*» o «*algo muy difícil*». Esos maestros no tenían la menor idea de cómo el go y los niños podrían estar conectados entre sí. El Sr. *Ichiba* trabajó en la idea por un tiempo, pero con sólo mencionar la palabra go los profesores se alejaban.

No podía esperar indefinidamente la oportunidad de probar mis ideas con los profesores, así que el único camino que quedaba era ir directamente allí y hacer que me escucharan, lo quisieran o no. En mayo de 1994, se abrió una posibilidad a través de una feliz coincidencia. Los directores de los jardines de infantes públicos son transferidos cada pocos años, y sucedió que en ese momento el Sr. Terumi Tamura, que es un jugador activo de go, se convirtió en director del jardín de infantes Shonai Town. El Sr. Ichiba habló sobre mi idea con el Sr. Tamura, y finalmente se organizó una visita al jardín de infantes. Los maestros acordaron concederme dos horas de su tiempo después del trabajo un día.

Los maestros desconocían el juego de go, así que no sabían qué esperar. Obviamente no estaban contentos de quedarse hasta tarde. Además debe haber sido la primera vez que conocieron a un profesional de go, porque hasta que el Sr. Ichiba me presentó, pensaban que yo era solo el conductor. «*¡Se sorprendieron de que yo fuera tan joven!*»

Saqué el tablero y pasé solo un minuto explicando el juego. Lo que dije fue «**simplemente rodeando la piedra de tu oponente, la capturas**». Estaba tan ansioso por hacer que jugaran que no les di explicaciones engorrosas sobre las reglas más complicadas, así que empezamos a jugar «**go de captura**», donde el primer jugador en capturar alguna piedra gana el juego. Los maestros disfrutaron tanto del juego que las dos horas pasaron muy rápido. Esto incluso me sorprendió, ya que no esperaba que se divirtieran tanto.

Al final, hablé de lo que anhelaba, es decir, lo que me trajo al jardín de infantes. «*No estoy seguro de que a los niños les guste*», dije, «*pero por favor al menos introdúzcanlos al juego de **go de captura***». Sorprendentemente, los maestros se mostraron abiertos a la propuesta. Sentían que por lo menos, los niños de cinco años podrían jugar go.

Al siguiente día, los maestros comenzaron a compartir el juego con los niños. Al ver un tablero sobre una mesa, algunos niños se reunieron y preguntaron: «¿Qué es esto?» La maestra simplemente dijo: «**Pongan una piedra donde se cruzan dos líneas**». Al escuchar eso, un niño colocó una piedra con una mirada de placer. La maestra sabía que el objetivo principal era «*rodear y capturar*» y así ella pronto capturó una de las piedras colocadas por los niños. Los niños se sorprendieron. Incluso había un niño que, habiéndose tomado la molestia de colocar una piedra, agarró a la maestra por el brazo para evitar que se lo capturara. En poco tiempo, uno de los niños se dio cuenta de que podía capturar al rodear las piedras de su

oponente. ¡La maestra del jardín de infantes de Shonai les había enseñado a los niños a jugar **«go de captura»** sin ninguna explicación de las reglas!



Niños de jardín de infantes jugando **«go de captura»**.

Un mes después, visité el jardín de infantes. Al parecer, los profesores les habían dicho a los niños que yo iría y todos estaban listos para jugar conmigo. Cuando pregunté quién quería jugar, se formó una larga fila. Comenzamos los juegos con la regla: *«gano si capturo tres piedras, tú ganas si capturas una»*.

Me sorprendió ver lo bien que jugaban algunos niños. Hasta entonces, se pensaba que sólo una persona que conocía bien el go podía enseñar el juego. Lo que aprendí fue que un maestro que no sabe nada sobre go es la mejor persona para enseñar **«go de captura»** a los niños. Una persona que conoce bien el go, de pronto animaría a los estudiantes a aprender reglas más complicadas, llevando a que los niños se confundan y se alejen del juego. Incluso los adultos a quienes se les presentan conceptos difíciles que no entienden pronto se desilusionan, y esto es aún más el caso para los niños. Además, cualquier explicación tediosa de las reglas hará que los niños odien el juego. Repasando mis propios fracasos en la enseñanza y observando a los maestros en el jardín de infantes, me di cuenta del enfoque que se requería.

Sabía que no podía asistir al jardín de infantes muy seguido, entonces propuse que fuesen los jugadores locales de go que los visitaran, pero el Sr. Tamura, jefe del jardín de infantes, rechazó esa propuesta de plano. «Entiendo su deseo de incorporar el go a nuestro currículo educativo. Sin embargo, este lugar no es un club de go», afirmó sin rodeos. «No necesitamos instrucciones para jugar al go seriamente». El Sr. Tamura entendió bien que es simplemente una de las herramientas que se utilizarán para ayudar a los niños. En retrospectiva, es claro que sin este juicio decisivo de su parte, mi programa no habría continuado.

«**Gente que no conoce el go enseñando go**» suena a un dicho críptico del Budismo Zen, pero es un concepto medular. El hecho de que confié la enseñanza del «**go de captura**» a maestros que no tenían conocimiento previo funcionó maravillosamente. Curiosamente, esto se convirtió en un factor crucial para que el «**go de captura**» se acepte como una herramienta educativa no sólo en Japón, sino también en todo el mundo.

Los maestros del aula pueden captar los sentimientos de los niños y entenderlos. Simplemente disfrutar jugando go con los niños y estar al mismo nivel como para compartir la alegría es más que suficiente. Las explicaciones complicadas son innecesarias. Se puede tener un buen conocimiento de go, pero el juego no tendrá éxito sin la comprensión de cómo se sienten los niños. Lo importante no es el conocimiento técnico ni las habilidades, sino la capacidad de comprender a los niños.

La importancia para los niños de compartir tiempo con un maestro cara a cara tampoco puede pasarse por alto, no tiene precio. No tiene que ser un maestro, puede ser un amigo o un padre sentado con un niño o niña, cara a cara, haciendo contacto visual. Vale la pena pensar en la importancia de esto para los niños.

En el jardín de infantes de Shonai, no hubo un período específico reservado para el go. En cambio, dispusieron los equipos de go para que los niños los usen espontáneamente. Los resultados sorprendieron tanto a los docentes como a mí.

«**Go de captura**» parte de una regla simple que los niños de cinco años pueden comprender: **capturar una piedra o ser capturados**. Los niños incluso disfrutaban cuando simplemente colocan una piedra. ¿Qué es tan agradable al respecto? Los maestros me dijeron que uno de los factores es la alegría de descubrir algo por sí mismos. El go tiene variaciones infinitas por lo que la misma disposición de piedras probablemente nunca se repita. Hay formas ilimitadas de capturar y, también, de proteger. Cada movimiento es un paso hacia un mundo desconocido, y los niños

juegan concentrándose totalmente mientras usan su intuición y pensamiento.

Capturar y proteger son, siempre, descubrimientos. Ahora que lo pienso, los profesionales del go hacemos exactamente lo mismo.

La alegría del descubrimiento lleva a un aumento de la confianza, que luego puede estimular el potencial de los niños. Mejoran sus habilidades en varios campos. Estos resultados llevaron a los maestros a creer que el go es un juego diferente de otros pasatiempos, uno que tiene un gran potencial para el desarrollo de los niños.

Había un niño travieso llamado *Ichan* en el jardín de infantes. Tenía cinco años, con la nariz siempre moqueando, y no se llevaba bien con los demás. *Ichan* se interesó en el go y comenzó a jugar todas las mañanas con el director del jardín.

El juego de *Ichan* se hizo cada vez más fuerte, ya que jugaba con el director regularmente, y los otros niños empezaron a decirle lo buen jugador era. Que sus compañeros comenzaron a prestarle atención. Antes ignoraban su nariz sucia, pero ahora comenzaron a indicarle cuándo tenía mocos e *Ichan* también se ocupó de limpiarse la nariz.

Ichan ganó confianza al ser aceptado por sus compañeros y le entraron ganas de probar nuevos desafíos. Pudo ponerse los zapatos solo y también usar tijeras, para lo que antes no era bueno. Hasta entonces, él sólo cortaba el papel en pedazos, pero un día hizo un nido de pájaro con papel. «**Espero que un pájaro llegue volando a este nido**», dijo. En poco tiempo *Ichan* se convirtió en un líder del curso. Los maestros estaban sorprendidos por este cambio, que también afectó a otros niños a su alrededor.

Un día ocurrió el siguiente incidente cerca del jardín de infantes Shonai. En las cercanías hay una sala de recreación para niños con equipamiento de go, y los chicos de escuela primaria estaban jugando go después de la escuela. Entre ellos se encontraba un jugador muy fuerte que se mandaba la parte con sus amigos, enseñándoles cómo jugar. En eso llegan algunos niños desenvueltos del jardín de infantes. Cada niño del jardín de infantes jugó una partida de «**go de captura**» contra el chico mayor, y todos le ganaron. Luego los niños del jardín de infantes se alejaron para jugar otro juego, ante la mirada atónita del chico.

Este incidente tuvo lugar sólo unos meses después de que comenzaron a jugar go en el jardín. Finalmente, ni siquiera los profesores pudieron vencer a los niños. Es sorprendente encontrar los grandes poderes de concentración que tienen los niños y cuán flexibles son cuando se divierten. El potencial de un niño es mucho mayor

de lo que imaginamos los adultos. Al etiquetar de inmaduro a los niños, podemos estar obviando algo muy importante.

Al mismo tiempo, los docentes también hacían varios descubrimientos por sí mismos. La Sra. Chiga Iwamura, maestra en el jardín de infantes de Shonai, me contó recientemente sobre uno de ellos. Los jardines de infantes contienen materiales para una gran variedad de actividades como dibujar o doblar papel, pero hay una diferencia decisiva entre el go y otras actividades. Se comienza sentándose cara a cara con tu adversario y diciendo «**onegaishimasu**»³, y al terminar se agradece al rival por el juego realizado.

Ambos jugadores comienzan juntos y terminan juntos. Después de jugar un juego de go, ambos niños están satisfechos con el juego y se van a jugar a otra cosa. Sin embargo, al hacer dibujos o doblar papel, todos los niños terminan en momentos diferentes. Los niños que ya han terminado pedirán a otros que jueguen y quienes aún no completen la actividad se sentirán insatisfechos. Sin embargo, todas las partidas de go terminan con cierta satisfacción para ambas partes. Otro ejemplo, los niños tienden a jugar otros juegos con sus amigos favoritos en un grupo muy unido; y como resultado, sólo se llevan bien con estos buenos amigos. Pero después de jugar go con diferentes amigos, los niños suelen ir juntos al patio de recreo para seguir jugando. Por lo tanto, las relaciones entre los niños se expanden. **En un juego de go nunca se sigue el mismo patrón de desarrollo de las piedras, y por lo tanto los niños desarrollan la concentración mientras anticipan los movimientos del oponente.** Parece que este tipo de actividad no existía antes en la educación de los niños.

Los maestros también descubrieron que sus propias relaciones humanas se ampliaba a través de go. Se divertían tanto como los niños.

El valor de la actividad educativa a través de go fue presentado a una conferencia de educación infantil en la prefectura de Fukuoka. «*No hay datos concretos sobre esto, pero cada niño fue capaz de expresar su propia opinión y escuchar las opiniones de los demás. Este cambio es sorprendente para niños de cinco años*», informó la Sra. Keiko Yamamoto.

3 - Esta frase «*oh-nay-guy-she-mas*» puede traducirse como «**gracias por la partida**» expresa aprecio por la disposición de tu oponente para acompañarte en un juego.

La Villa Alpina de go

Luego de que se estableció el programa de go en el jardín de infantes en Shonai, se me presentó otra oportunidad. Me pidieron que introduzca el go a los niños de una guardería municipal en Omachi, en la prefectura de Nagano. Bajo la dirección del alcalde, el Sr. Yoshimasa Koshihara, se buscaba dinamizar la ciudad de Omachi convirtiéndola en una «Villa Alpina de Go». Un día, el alcalde visitó la **Nihon Ki-in**, Asociación Japonesa de Jugadores de Go en Tokio, para discutir la posibilidad de poner en práctica esta idea, y de casualidad nos encontramos allí. Hablé sobre mi experiencia en el jardín de infantes en Shonai y le pedí que me permitiera visitar la guardería de su ciudad para probar mi idea de un programa de desarrollo humano. El alcalde aceptó de buen grado, y así comenzó mi relación con Omachi.

En agosto de 1994, visité la guardería de Daisan en Omachi. Inicialmente, fui considerado como una molestia, y esto era comprensible. Es una guardería municipal y no podían rechazar lo que ordenaban las autoridades de la ciudad. Las reacciones de los profesores fueron conocidas. «¿Cómo pudiste venir a enseñar go en un momento tan atareado como este?», me dijeron. Cuando expliqué mis intenciones, noté que una maestra asentía con entusiasmo, pero luego de una inspección más cercana descubrí que ¡la maestra en realidad se estaba quedando dormida! Tal vez, porque tenían una idea previa del go como un juego aburrido, no estaban interesados.

Terminé la explicación de todos modos y decidí intentar jugar «**go de captura**» con treinta y cinco niños de cinco años. La explicación se hizo en un minuto: «**rodear para capturar**». Empezamos a jugar inmediatamente. Al igual que en el jardín de infantes de Shonai, los niños pronto disfrutaron el juego. Los ojos de los niños se iluminaron, quedando totalmente absortos. Los profesores no lo podían creer, y se dieron cuenta de que no había nada difícil en el «**go de captura**».

«Me convencí de que esto funcionaría», dijo la Sra. Taeko Takizawa, la directora de la guardería. Casualmente, la Sra. Takizawa nunca había jugado go antes. Cuando la municipalidad le pidió que me dejara visitarla, ella estaba muy sorprendida, porque pensaba que la guardería no tenían nada que ver con el proyecto de «Villa Alpina de Go». Pero lo que me demostró que son educadores profesionales es que las maestras siempre estaban pensando en lo que es más importante para los niños. Después de jugar go, hablé con las maestras otra vez, y esta vez, su actitud

fue completamente diferente. Cuando hablé sobre por qué se necesita el go, fue la Sra. Takizawa quien entendió lo que buscaba transmitir.

El cambio que ocurrió en la guardería de Daisan fue el mismo que había observado en el jardín de infantes de Shonai. Particularmente, el poder de concentración de los niños fue increíble. Los niños no pueden quedarse quietos si están aburridos, y las maestras no podían creer que esos niños pequeños se quedaran quietos durante treinta minutos o incluso una hora, concentrándose en jugar go.



Niños de guardería jugando go de captura.

Hubo otro resultado positivo en la guardería de Daisan. Los niños que aprendieron a jugar go lo comentaban con sus familiares, y comenzaron a jugar con sus hermanos y padres. Esto generó una respuesta muy positiva entre los padres. La Sra. Takizawa me comentó que algunos padres solicitaron crear un espacio donde tanto niños como padres pudieran participar. Algunos padres hasta hicieron registros en papel de las partidas para preguntar luego qué movimientos deberían haber elegido. Los docentes nunca habían visto a los padres tan positivamente involucrados. Y no sólo eso, sino que cuando tres generaciones conviven juntas en un mismo hogar, los abuelos y las abuelas aprendieron «**go de captura**» y fueron

capaces de comunicarse mejor con sus nietos. Previamente tenían pocas oportunidades de comunicarse entre sí debido a la brecha generacional, pero ahora disfrutaban jugando juntos. La historia se transmitió por un canal de televisión local, en la hora pico.

La Sra. Takizawa lo explicó de esta manera: *«Existen divisiones en la educación infantil, como la música, el lenguaje, el ejercicio y la higiene personal. Guiamos a los niños de acuerdo con cada una de estas divisiones. Sin embargo, el go no cae en ninguna categoría en particular. La enseñanza u orientación involucra el concepto de educadores que proporcionan un ejemplo modelo para los niños. Sin embargo, con el go los niños aprenden una regla simple y piensan en el próximo movimiento mientras miran jugar a sus amigos. Pueden hacerlo sin un modelo a seguir. Hasta ahora no ha habido ningún otro ejemplo de tal cosa. Llevará a una revitalización de la educación infantil».*

No existe un patrón fijo en un juego de go. La creatividad y el descubrimiento son propios del juego. Es por eso que no hay un modelo. Cuando uno juega, o ve jugar a los demás, no se puede plantear la próxima jugada sin esforzarse a utilizar nuestras facultades de pensamiento y creatividad. Aunque soy un profesional del go, nunca lo había pensado desde este enfoque, y encontré algo refrescante y novedoso en la reflexión de la Sra. Takizawa.

A partir de la experiencia en la guardería de Daisan el go se ha extendido a otras siete guarderías de la ciudad. Ver los rostros animados de los niños nos llena a todos de felicidad.

En julio de 1995, hubo una reunión a nivel nacional de personas involucradas con guarderías y jardines de infantes que incorporaron **«go de captura»** en sus programas. Fue la primera reunión celebrada bajo el título *«Educación y Go»*. Los resultados expuestos en las diferentes ponencias fueron maravillosos. A continuación cito la presentación de la guardería de Daisan en Omachi.

«Nuestra experiencia con el go, me llevó a darme cuenta de que los niños tienen un mayor potencial de crecimiento de lo que imaginan los adultos. Pensaba que no había forma de que un niño pudiera vencer a sus padres, y que de alguna forma sería cruel no dejarlos ganar. Pero ahora, no importa cuánto lo intente, rara vez puedo vencer a mi hija. Aunque me siento algo fastidiada, al mismo tiempo estoy feliz de haber podido descubrir el potencial de mi hija».

«En la actualidad los niños tienden a mirar televisión y jugar juegos de computadora, sin mantener una conversación con sus padres. Sin embargo, mis hijos me piden que juegue go con ellos. Y lo hago, y además tengo conversaciones con ellos durante esos momentos de relajación al entrar la noche, o en esos momentos libres que aparecen durante las tareas domésticas. Estoy segura de que cuando crezcan, recordarán estos momentos cálidos y especiales que tuvieron cuando eran jóvenes. Además, cada vez que veo a un niño jugando go con los maestros en la guardería, pienso en la suerte que tienen y aprecio la dedicación amorosa de los maestros».

Existieron muchas historias similares. Se dice que hay menos comunicación entre padres e hijos en la sociedad actual. También se dice que las relaciones humanas se están debilitando. El go llevó sin duda a que los niños cobren vida, pero me sentí particularmente complacido de haber continuado con el programa cuando comprendí que estaba contribuyendo a mejorar el diálogo entre padres e hijos.

La palabra «**go**» es una variante del nombre japonés más común para el juego, que es «**igo**» y significa «**el juego de rodear**».

En japonés, también se lo llama «**shudan**» que significa, literalmente, «*hablar con las manos*» o «*comunicarse con las manos*». Se trata de conversaciones sin la necesidad de palabras. Por lo tanto, la comunicación es posible sin importar la edad, el sexo o la nacionalidad. Cuando leo cartas enviadas por las madres, quedo impresionado por el hecho de que las personas de antaño usaban la palabra «*shudan*» a sabiendas de que las personas podían comunicarse a través de go.

También aprendí otra maravilla sobre el significado del go en los jardines de infantes. A continuación transcribo una carta de la Sra. Miwako Tanaka, maestra de la guardería de Daisan en aquellos tiempos:

«Me he dado cuenta que el origen del nombre «go» surge al ver la imagen de todas las personas que rodean el tablero, pensando en los movimientos. Primero pensé que el origen del término estaba asociado a rodear las piedras para capturarlas, pero qué maravilloso es darse cuenta y ver esa escena que sugiere un nuevo origen de la palabra. Los niños reunidos con sus amigos alrededor del tablero, hicieron que esto fuera obvio. La próxima vez que me pregunten sobre el go sabré responder sin problema. Comprendí de que este era, efectivamente, el comienzo de las relaciones interpersonales de las que el Sr. Yasuda había hablado. Es

decir, el punto de partida de las relaciones humanas, la comunicación y el hacer amistades».

Aún recuerdo el impacto que esta carta me provocó. Había dicho, repetidamente, que el go es útil para la comunicación, pero no había reflexionado sobre esa interpretación de la palabra: que las personas comienzan a interrelacionarse al rodear el tablero. Hasta ese momento, pensaba que mientras los niños se divertían, no importaba a qué jugaban. Pero pensándolo bien, no creo que exista otro juego que se pueda disfrutar en éstos términos, independientemente de la edad, el sexo o el idioma. Simplemente rodeando el tablero, todos pueden disfrutar de un vínculo común.

Cuando visité la guardería de Daisan por primera vez, no me percaté de que entre los treinta y cinco niños que disfrutaban jugando go había una niña con discapacidad mental. Tiempo después, uno de los profesores me comentó: *«Nunca la hemos visto tan sonriente y feliz».*

De alguna forma sabía que cualquier persona podría jugar go y fue lo que le dije a todo el mundo. Sin embargo, no estaba tan seguro con respecto a los niños con discapacidad mental. No tenía experiencia con estas personas. Este incidente en la guardería me dio la idea de comenzar a llamar a las puertas de las instituciones que trabajan con personas con discapacidad. Cosas increíbles nos esperaban, tanto a mí como al personal de esas instituciones.

La isla de Nokonoshima

En Hakata Bay, Kyushu, existe una pequeña isla llamada Nokonoshima, en la que viven 900 personas aproximadamente. Fue, creo, en el verano de 1994 cuando, a través de los buenos oficios de un amigo, visité las escuelas primarias y secundarias de esa isla. Los niños de ambas escuelas disfrutaron jugando **«go de captura»**, pero mantengo muy presente la impresión que recibí en la escuela primaria.

Los cuarenta y tantos alumnos de la escuela se reunieron en un aula. Las caras de los niños estaban llenas de interés sobre quién los visitaba. Hubo, sin embargo, un destello de desconfianza o al menos precaución escrita en sus caras. Lo primero que tuve que hacer fue que confiaran en mí.

Primero, hice que se presentaran y me contaran sobre sus expectativas o sueños para el futuro. Cuando entré al aula, un niño en particular me llamó la atención. El niño expresó su rechazo recostándose sobre su silla. No hubo ningún cambio en su actitud cuando, con el maestro, entramos a la sala y sentí su cerrada resistencia. Aquí llamaremos a este chico Kazuya. Le pregunté repetidamente sobre su futuro.

– **¿Qué querés llegar a ser?**

– *Quiero ser jugador de fútbol profesional.*

– **Para convertirte en jugador profesional de fútbol ¿qué necesitas hacer?**

– *Quiero ser un jugador de fútbol profesional si es posible.*

Yo hablé más fuerte.

– **¿Si es posible? Nadie se ha convertido en un profesional con una actitud tan tentativa. No deberías pensar en convertirte en un jugador profesional de fútbol si pensás de esa manera. Deberías pensar que la fuerza de la voluntad hace que todo sea posible.**

Luego, hablé de cómo me convertí en un jugador profesional de go: «Aprendí a jugar go con mi abuelo, y estaba tan fascinado que quería convertirme en un buen jugador. Entonces mi abuelo me dijo que mi actitud debería ser convertirme en el mejor jugador del mundo. Después de eso estudié go, siempre con ese sueño en mente». La expresión de Kazuya cambió un poco.

Durante los treinta minutos de mi charla, los niños comenzaron a abrirse. Ahora era el momento de presentar el juego. Comenzamos a jugar de inmediato con la explicación de la regla: «**rodear para capturar**». Tras acordar que la captura de cinco piedras llevaría a la victoria, los juegos terminaron en poco tiempo. Las caras de los niños mientras contemplaban el tablero era para maravillarse.

Una vez que los niños comprendieron el juego, comenzamos una competencia para decidir el campeón de cada grado. Luego, cada campeón compitió en un torneo. Los otros niños los animaban desde ambos lados. La gente tiende a pensar que el go es un juego silencioso, lo que no es verdad. Cuando los niños juegan, los demás animan a sus compañeros. «¡Por allí NO!» gritan, «Mejor aquí».

Después de un rato, uno de los chicos me dijo: «Me gustaría que juegues conmigo». Era Kazuya. Apenas jugué con él, me di cuenta de que había aprendido cómo conectar las piedras para evitar que fueran capturadas. Solo le había explicado cómo rodear para capturar y no había mencionado la táctica de conectar las

piedras. Kazuya había descubierto esto por sí mismo. «*Has aprendido mucho, Kazuya*» le dije, dándole unas palmaditas en el hombro. Kazuya me regaló una gran sonrisa.

Una de las maestras más tarde me dijo: «*Estábamos realmente preocupados, porque hay un chico en la clase que tiene un problema de actitud y pensábamos que podría echar a perder las partidas*». El chico al que se refería era Kazuya. Kazuya tiene muchos amigos, y cuida a los estudiantes más jóvenes. Sin embargo, él es hipersensible y eso hace que le sea difícil adaptarse a las expectativas de los demás. Los adultos a menudo etiquetan a esto como un «*problema actitudinal*». El encuentro con Kazuya me conmovió y me hizo pensar más sobre niños con problemas de conducta, y este incidente se ha convertido en uno de mis recuerdos más preciados.

Pocos días después, recibí una carta de Kazuya en la que me pedía que le prometiera visitar su casa la próxima vez que estuviese en Nokonoshima. Desde entonces he visitado Nokonoshima varias veces y el jardín de infantes de Nokonoshima también adoptó al juego go.

Un día, tuve la oportunidad de hablar con una joven en el transbordador, camino a la isla. Me contó que trabajaba en un hogar llamado Himawari-no-sato que es para personas con discapacidades extremas. Recordé bien que cuando visité la guardería de Daisan en Omachi, había una niña con una discapacidad que comenzó a mostrar sus sentimientos a través de sus expresiones faciales durante las partidas. Le entregué mi tarjeta a la señorita y traté de convencerla para que se introduzca el go al hogar. Estaba seguro de que sacarían algún provecho del juego de go.

Tal sugerencia, de la nada, la desconcertó. Se veía en su cara que no tenía idea de lo que le estaba hablando. No pude convencerla y no me contactó. Tiempo después, a través de uno de mis conocidos, pedí que me permitieran visitar el hogar pero muy amablemente me denegaron la visita. Finalmente, sin embargo, en el otoño de 1995 me permitieron visitar el hogar.

El Sr. *Hiroyasu Sakiyama*, con muchos años de trabajo en el hogar, me recibió. Tenía sus dudas. No podía comprender cómo las personas con discapacidades podrían jugar go. ¡Si ni siquiera él podía jugarlo! Me había encontrado con las mismas dudas iniciales en el personal docente de las guarderías y jardines de infantes - ¿por qué insistir con el go? Es así que entendí que nadie probablemente acogería, de inmediato, mi idea de enseñar go a personas con discapacidades.

Si me hubiesen preguntado si confiaba en poder enseñarles go, debo confesar que, dado que no tenía ninguna experiencia, no estaba muy seguro de cómo me las arreglaría. No tenía ninguna idea concreta sobre cómo abordar la enseñanza del go con ellos. Recé por un milagro.

Himawari-no-sato es una espléndida casa de dos pisos ubicada en la parte alta de la isla. Sesenta personas con diferentes discapacidades viven allí. Ese día, todos se reunieron en la cafetería de la segunda planta, y armé un gran tablero magnético de go.

Al entrar al hogar, me di cuenta de que el ambiente se sentía algo diferente, o debería decir que era diferente de lo que me había imaginado. Algunos yacían en el suelo, otros corrían por la habitación y otros gritaban. Sin embargo, el gran aplauso que me dieron tenía una calidez única. No fue un aplauso de cortesía, sino algo que emanaba desde su interior. Sentía que la bienvenida surgía de sus corazones. Eso alivió la tensión, y me sentí emocionado por el desafío que tenía por delante.

No explico la regla de «**rodear para capturar**» en estos hogares. Sólo colocar una piedra es una tarea muy difícil para ellos, ni hablar de jugar una partida de go con un adversario. Al igual que en las guarderías u otras escuelas, utilizamos un gran tablero magnético para que todos puedan participar y disfrutar jugando una sola partida. Cada persona va hacia el tablero para colocar una piedra. Lo único que deben hacer es colocar una piedra en el tablero. Luego, los demás, aplauden al jugador. En aquel hogar incluso la gente más atemorizada, eventualmente, pudo caminar hacia el tablero, y cada uno recibió un gran aplauso.

Transcurridos dos o tres turnos, se las arreglaron para colocar las piedras. Entonces sucedió algo increíble. Sus ojos comenzaron a brillar. Esto me sorprendió tanto como a los maestros, incluido el Sr. *Sakiyama*. Varios de los residentes están postrados en cama y tienen poca expresión facial, pero esas mismas personas sonrieron e incluso caminaron y se detuvieron frente al tablero. Esto parecía desafiar todo conocimiento previo.

¡Con simplemente colocar una piedra aparecía una maravillosa sonrisa! El Sr. *Sakiyama* me dijo que algunas veces no le sonreían a un maestro nuevo hasta pasado varios años. Por lo tanto, fue increíble para él que en mi primera visita, y con tan solo una hora con ellos, les brotaran grandes sonrisas.

Estos hogares para personas con discapacidad están aisladas del mundo urbano y social en muchas maneras. Podría decirse que las personas que viven allí

generalmente son olvidadas. Las sonrisas de estas personas «*olvidadas*» llevaron al Sr. Sakiyama a decir que el reconocimiento que reciben a través del aplauso de los demás les da una razón para su existencia. En otras palabras, las personas que viven en estos hogares quieren ser reconocidas. Y una vez que son reconocidos, sus corazones se abren y la alegría se escribe en sus rostros.

Hemos visto cómo los ojos de niños y niñas de guarderías y jardines de infantes brillaban. El mismo proceso sucedía en el hogar para las personas con discapacidades. Con los profesores del hogar aprendimos algunas cosas importantes de esa actividad. Aprendimos que no importa si podemos jugar go bien o no, lo que importa es si podemos comunicarnos cara a cara como iguales. «*Enfrentar*» a alguien significa que pensamos que la persona está en el mismo nivel que nosotros. Significa ver a una persona como él o ella es, sin prejuicios. Esta idea no es tan difícil de expresar, pero en nuestra cotidianidad ¿cuántos somos capaces de mirar a las otras personas de esta manera? Este principio ha sido olvidado o hace falta en nuestra vida diaria.

Luego de que las personas con discapacidades en los hogares se acostumbran a colocar las piedras, suelo explicar la regla «**rodear para capturar**». Algunos pueden entender la regla y otros no, pero no me preocupo. ***El propósito de popularizar el go no es hacer buenos jugadores, sino hacer del go un medio de comunicación.*** Tengo ese objetivo en mente cada vez que visito jardines de infantes, guarderías u hogares como Himawari-no-sato. Por lo tanto, el grado en que se logre una mejora en el rendimiento del juego de go no me resulta motivo de preocupación. *Mientras las personas puedan colocar una piedra, y les brillen los ojos, el go ha logrado su propósito.*

Varios meses después, visité Himawari-no-sato nuevamente. Esta vez nos asignaron un aula en lugar de la cafetería, y probamos jugar uno contra uno. Después de un rato, el Sr. Sakiyama se acercó con un hombre joven y lo presentó como su arma secreta. Su nombre era Tsuru, y tenía la misma edad que yo. Cuando conocí a Tsuru, él no me miró a la cara, lo que era habitual para él cuando se encontraba con un extraño. Cuando le hablé, salió corriendo. Pero parecía interesado en el go, y al poco tiempo me di cuenta de que estaba dando un vistazo a mis partidas. Lo tomé del brazo y lo senté frente a mí para jugar una partida de go. Durante el juego, Tsuru nunca levantó la vista. Me incliné para mirarlo a la cara, pero él giró su rostro.

Era muy tímido, pero cuando se trataba de jugar go, no solo podía jugar bien, era un jugador tan bueno que ninguno de los profesores de Himawari-no-sato podían

vencerlo. Cuando le di una palmada en el hombro y le dije que estaba genial, levantó la vista por primera vez y me regaló una gran sonrisa. Por supuesto, los maestros estaban asombrados ya que *Tsuru* nunca sonríe hasta que llega a conocer a una persona muy bien. Más tarde, aprendí algo muy importante de *Tsuru*.

En mi tercera visita a Himawari-no-sato, *Tsuru* jugó con otra persona y yo también. Luego me di cuenta de que *Tsuru* estaba tratando de transmitirme algo, mirándome a la cara. Para entonces, se había convertido en un jugador realmente bueno, el mejor jugador del hogar. Cuando miré su tablero, era su turno de jugar. Podría capturar las piedras de su oponente con su próxima jugada si quisiera. Me envié un mensaje silencioso: «¿Puedo capturar estas piedras?» No dije nada, pero indiqué una respuesta afirmativa con los ojos. Al recibir mi mensaje, él procedió a capturarlos. Repetimos este accionar tres veces. La cuarta vez, *Tsuru* no capturó las piedras, a pesar de que sabía que podía. En cambio, puso una piedra donde su oponente podría capturarla. El oponente capturó una piedra por primera vez y luego corrió por la habitación con alegría. Al ver la alegría de su oponente, *Tsuru* también sonrió. Su rostro demostró que estaba muy feliz.

Para ese tiempo, había estado pensando en lo que significa «*tener consideración por los otros*». No estaba seguro de entender realmente lo que abarcaba el concepto. Anteriormente, habíamos hablado sobre el concepto con los maestros en una guardería, pero no habíamos llegado a una conclusión definitiva. Desde entonces, las palabras «*tener consideración por los demás*» no me han abandonado. Ahora, lo que *Tsuru* acababa de hacer por su oponente y la palabra «*consideración*» se vincularon en mi mente.

Todos en el campo de la educación dicen que la consideración por los demás es muy importante, que queremos que los niños crezcan para ser personas que piensan en los demás. ¿Qué es la consideración entonces? ¿Ser amable con las personas que la está pasando mal? En ciertos casos, esto puede interpretarse como que estamos forzando nuestra amabilidad para con otras personas. En otras palabras, si sentimos que es una carga mostrar bondad a una persona, ¿deberíamos soportar la carga sólo para ayudarlos?

Las acciones de *Tsuru* respondieron esas preguntas para mí. Nos sentimos felices de ver la felicidad de los demás. Sentir la felicidad junto a otros, compartir la felicidad. Desde entonces, cada vez que hablo sobre ser considerado, cuento la historia de *Tsuru*, y siempre encuentro personas que están de acuerdo conmigo.

Usamos las palabras «*capacitado*» y «*discapacitado*». Sentimos lástima por las personas con discapacidad y, por lo tanto, sentimos que debemos tratar de hacer algo por ellos. Sin embargo, las personas con discapacidad no quieren compasión. Por lo contrario, incluso pueden valorar nuestros intentos como inútiles. Es más, si vamos a hogares como trabajadores voluntarios ¿no es mera autosatisfacción pensar que nuestras capacidades son superiores a las de ellos?

Tsuru dejó que su oponente capturara sus piedras y al ver la alegría de su oponente, también se regocijó. No hubo intención en eso. No había una actitud superior en ser un buen jugador o en «*dejar que*» ganara su oponente. La consideración que *Tsuru* mostró fue mayor que la nuestra. Me encontré con casos similares en otros hogares. ¿Es correcto llamar a estas personas, que tienen una mentalidad más espiritual que nosotros, «personas con discapacidad»?

Las personas en estos hogares no son capaces de hacer ciertas cosas. Sin embargo, poseen en abundancia los valores humanos más esenciales, como la bondad y la consideración. Yo mismo he cambiado a través de ellos. Fue necesaria una fotografía para darme cuenta de ese cambio. En retrospectiva, sé que en esos tiempos rara vez sonría cuando me tomaban una fotografía. Incluso mis colegas han comentado que nunca me vieron sonriendo. En esta fotografía, sin embargo, tomada mientras jugaba go con personas del hogar, tengo una hermosa sonrisa. Nunca me había dado cuenta de que tenía tal sonrisa. En el hogar, mi papel era entregar piedras a los jugadores. Cada jugador venía al frente para colocar una piedra con una sonrisa tan feliz en su rostro, que cuando les entregué una piedra, la calidez de corazón se debe haber transmitido a través de sus manos. Esto me animaba y borraba los pensamientos negativos en mi mente.

Empecé a pensar que sería una buena idea si pudieran compartir su consideración por los demás y la calidez de su corazón con los niños de las guarderías y jardines de infantes. Sentí que los niños y niñas necesitaban tener esta experiencia mientras eran pequeños, mientras sus mentes todavía eran puras.

Eventualmente, se llevó a cabo un intercambio entre los niños más grandes de la guardería de Noko y los residentes de Himawari-no-sato. Los niños de la guardería y las personas con discapacidad jugaron juntos. Como siempre, *Tsuru* puso una piedra donde su adversario podría capturarla. Aprovechando la oportunidad de capturar la piedra con su siguiente movimiento, el niño corrió por la habitación feliz de la vida. Al ver esto, *Tsuru* también estaba feliz.

Al principio, sin embargo, el intercambio entre ellos no fue tan fácil como lo es ahora. Hubo sesenta participantes de Himawari-no-sato y seis niños de la guardería. Cuando se reunieron en la cafetería, los niños de la guardería estaban incómodos. Algunas de las personas con discapacidad yacían en el suelo, otras gritaban, y uno de los niños comenzó a llorar. Estaba preocupado, pero sentía que necesitaba seguir avanzando. Los dividí en varios grupos para jugar go y los puse en diferentes habitaciones.

Al poco tiempo, los niños comenzaron a disfrutar de los juegos y hubo mucha risa y barullo. Los niños fueron lo suficientemente sensibles como para reconocer que estas personas, aunque denominadas «*personas con discapacidad*», tienen corazones puros y acogedores. Después de los juegos, los niños y los residentes disfrutaron hablando entre ellos y eso nos sorprendió a todos. Si bien a veces transcurren tres años para que se abran a una persona, los residentes conversaban felices con los niños después de un solo juego. El go también ha llevado a formar amistades entre ellos.

Un año después, se realizó otro intercambio entre ambos grupos. Los nuevos niños en el nivel superior de la guardería visitaron Himawari-no-sato por primera vez. Igual que el año anterior, los niños estaban incómodos. Himawari-no-sato tiene algunos residentes con discapacidad extrema y entre ellos se encontraba una mujer joven en silla de ruedas. Ella miraba al espacio, con una mirada vacía. Una de las niñas de la guardería fue hacia la mujer en la silla de ruedas e hizo que sostenga una piedra negra. Luego la niña tomó el brazo de la mujer y la ayudó a colocar la piedra en el tablero. La niña luego colocó una piedra blanca. De nuevo, la niña tomó el brazo de la mujer y la ayudó a colocar otra piedra negra, mientras le explicaba el concepto de rodear la piedra. Esto se repitió varias veces. «*¡Ella sonríe!*», exclamó de repente la niña. La mujer, que normalmente mostraba poca expresión, estaba sonriendo. Las lágrimas corrían por mis mejillas. La niña sólo quería jugar con ella como cualquier otro ser humano, y cuando los sentimientos de la niña se transmitieron a la mujer, ella respondió con su mejor sonrisa. Fue un momento memorable.

Hacer contacto es importante para los seres humanos. Esto no necesariamente significa contacto físico, sino más bien un encuentro de los corazones. La niña de cinco años demostró que los adultos no debemos simplemente repetir slogans o teorías, como «*la consideración para los demás debe nutrirse*» o «*fomentar una mente sana*». Más bien, deberíamos crear y nutrir un entorno donde las personas puedan interactuar entre sí. Es difícil expresar con palabras todo lo que sentí, pero

empezaba a entender que la comunicación, nutrida a través del go, podría ser mucho más poderosa de lo que había pensado.

Un incidente en Anjaen

Hay un hogar para personas con discapacidad llamado Kasamatsu Anjaen en Shonai, prefectura de Fukuoka. Anjaen tiene capacidad para cien personas con discapacidades moderadas, cuyas edades oscilan entre los dieciocho y los sesenta. Después de acumular experiencia en otros centros similares, me sentía más seguro acerca de la introducción del programa de go en este lugar. A través del Sr. *Ichiba*, que había sido el intermediario de la actividad en el jardín de infantes Shonai, solicité a la organización de bienestar social que me permitiera visitar el hogar. Anjaen gustosamente me ofreció una invitación.

Como era habitual, el personal estaba desconcertado, ya que tenían el prejuicio común de que las personas con discapacidad no podrían jugar go. Me había acostumbrado a esa respuesta y ya no me molestaba. Desde el primer día del programa las personas de Anjaen la pasaron muy bien. Como había cien personas presentes ese día, tomó mucho tiempo para que a cada uno le llegara su turno de jugar. Después de eso, visité Anjaen cada dos meses, lo que significaba que esas cien personas tenían la oportunidad de jugar sólo una vez en dos meses, pero aún así me daba cuenta que se producía un cambio gradual sobre ellos. Los aplausos de cien personas son espléndidos y tal vez esto ayudó a dar coraje a cada uno de ellos. Algunas de las personas que no mostraron interés en el go cambiaron de inmediato. Otras que al principio colocaron piedras en los espacios ahora aprendieron a colocarlos sobre los cruces de líneas, y fueron capaces de capturar piedras rodeándolas. No sólo fueron capaces de jugar, sino que también su porte cambió y su andar se volvió más segura y estable. El Sr. *Katumi Yamasaki*, instructor en jefe de Anjaen, que no estaba familiarizado con el go, no podía creer que los residentes con discapacidad pudieran cambiar tan rápido.

Hay un jugador experimentado de go que es maestro en Anjaen, su nombre es Sr. *Endo*. Al no haber ningún miembro del personal que supiera jugar, no había tenido oportunidad para usar su talento. Curiosamente, después de que Anjaen introdujo el go, gradualmente fue cambiando su posición en el aula. El Sr. *Endo* era tan tímido que se sentaba al fondo de la sala. Con el tiempo, comenzó a tomar una

silla más cercana al frente, y finalmente se sentó en la primera fila. Comenzó, entonces, a presumir, viendo que no tenía rival al momento de jugar. Le hablé personalmente, señalando que siendo un maestro de go, a veces es necesario dejar que el otro gane, tomando en cuenta el estado de ánimo del adversario. A partir de entonces, el Sr. Endo se sentaba donde no era visible y animaba a los demás sin pretensiones. Su vestimenta también cambió. Al principio sólo usaba colores oscuros, pero ahora usa colores brillantes, como camisas amarillas. Él tiene más confianza. Un día, dio instrucciones sobre dónde colocar las sillas para la reunión. ¡Él ya no era el Sr. Endo que yo había conocido!

En otra ocasión, una mujer joven con actitud tímida solía no querer pararse frente a otros, pero ahora, al capturar una piedra corre alrededor de la sala con alegría. Al observar a cada persona, reconocí el proceso por el cual su aspecto y su comportamiento habían cambiado. **El éxito o el fracaso en el juego es lo de menos cuando el aplauso ruidoso y la risa alegre nos convierten en el héroe o la heroína del momento. Ser el centro de atención por un momento elimina la sensación de aislamiento y esto, a la vez, nos permite abordar nuevas actividades con entusiasmo.**

En las visitas a estos hogares, me di cuenta de que algunas personas con discapacidad pueden tener ataques de cólera o hacer ruidos extraños. Inicialmente no entendía lo que querían transmitir a través de este comportamiento. Al no hacer el esfuerzo para tratar de entender lo que quieren transmitir se pueden crear malentendidos y distanciamientos. Al verlos hacer esto durante el juego de go, llegué a entender lo que realmente querían decir: esa era la forma óptima de expresar su alegría.

Cuando algo inesperadamente agradable nos sucede, también hacemos ruidos «raros» y saltamos de alegría. Recordemos cómo, en un estadio de béisbol o fútbol, los espectadores se regocijan ante la tan ansiada anotación. Sin embargo, tendemos a evitar hacerlo en circunstancias normales, preocupándonos por lo que otros piensen de nosotros. En este sentido las personas con discapacidad no son inhibidas. En el cierre de una reunión siempre me piden que les dé la mano. La suya es diferente a la del apretón de manos común, con una gran sonrisa o me abrazan mientras lanzan un grito. Si están felices expresan su felicidad usando todo el cuerpo.

Las personas con discapacidad están cercados por el nombre de «institución» y las vallas que construimos a su alrededor, pero también lo están por las «vallas» de nuestros preconceptos y estereotipos. Si no fuera por el go es posible que nunca

haya entrado en contacto con estas personas. A través de mi experiencia, entendí que primero necesitamos quitar las vallas. Si apartamos nuestros preconceptos, podremos descubrir la preciosa humanidad que existe dentro de estas personas.

Ahora tanto las personas con discapacidad como el personal de Anjaen cambiaron. Se volvieron alegres y dispuestas a participar en varios eventos que se llevan a cabo en la comunidad local. Hasta entonces, para la población local, Anjaen era sólo un hogar para personas con discapacidad en Shonai, y los preconceptos y prejuicios de la gente local les impedían ver lo que sucedía dentro de la institución. Sin embargo, ahora que las personas con discapacidades pueden salir de las instalaciones con confianza, la población local también comenzó a deshacerse de los prejuicios en su contra.

La Sra. Masami Takeda, instructora de Anjaen, comentó que «no sólo hemos participado en varios eventos en la comunidad local, sino que también la comunidad local nos ha visitado. Estoy muy feliz de que la gente local haya percibido lo que realmente somos y de haber llegado a conocer a mucha gente más allá de las confinadas relaciones dentro del hogar».

Anjaen no es el único hogar que ahora disfruta de intercambios con la comunidad local. Los intercambios en los que todos pueden mantenerse en pie de igualdad como seres humanos son muy diferentes de las visitas por compasión o actividad voluntaria. Himawari-no-sato, situado en una isla tan pequeña como Nokonoshima, era un lugar peculiar en la mente de la población local. El hogar se encuentra en la cima de una colina, y los lugareños solían pensar que era peligroso para las personas con discapacidades visitar la ciudad; algunos incluso pensaron que si los vieran fuera del hogar era porque seguramente se habían escapado. La población local estaba llena de prejuicios hacia la población de Himawari-no-sato. Sin embargo, ahora ninguna de las personas locales mantiene esos prejuicios. A través de su interacción, han comenzado a ver a las personas con discapacidad de otra manera. Ahora, la mirada de los isleños hacia las personas con discapacidad es de calidez y amistad.

El Sr. Yamasaki, de Anjaen, afirma que «el cambio de percepciones del personal en relación a las personas con discapacidad ha tenido un notable efecto en Anjaen. La introducción del go a nuestro hogar fue el catalizador. Desde entonces, tanto el personal, incluido yo mismo, como los residentes hemos experimentado un gran cambio en nuestras vidas. Esto fue totalmente inesperado. El go realmente tiene un gran poder».

Al visitar otros hogares, comenté que las personas con discapacidades habían cambiado. La mayoría lo interpretó como una mejora en la condición física de los residentes, que de alguna manera estaban más cerca de ser «normales», pero esto no es exactamente así. Lo que quiero decir es que gracias al go, sus ojos recuperaron su brillo natural. Por supuesto, hubo cambios físicos, como las personas que no podían caminar que ahora pueden hacerlo, y las personas que eran muy introvertidas y ahora podían interactuar con los demás. Sin embargo, el cambio más significativo es que sus expresiones faciales se animaron. El ser interior cambió. Creo que esta debe ser la razón principal para la aceptación del go en estas instituciones. Las personas con discapacidad que vivían una vida sumamente monótona en un espacio muy limitado encontraron que incluso esa vida podía ser agradable.



Un juego en el tablero de demostración

Por lo tanto, creo que es importante vernos como pares para poder disfrutar nuestro tiempo juntos. Es más fácil decirlo que hacerlo, porque los prejuicios y prejuicios crean una barrera. Nuestro estatus social, por ejemplo de maestro o instructor, puede ser otro obstáculo. Ya sean niños o personas con discapacidades, todos somos seres humanos. Aunque podemos entender esto en teoría, nuestras actitudes pueden evidenciar nuestro sentido de superioridad. Conociendo sólo un aspecto de ellos, tendemos a etiquetar a ciertos niños como «*problemáticos*», o personas como «*discapacitados*», lo cual evita que estos niños y personas se abran al mundo. He sido testigo de tal escena muchas veces.

En guarderías y jardín de infantes donde los maestros no tienen esa actitud autoritaria o de superioridad, los niños están muy animados incluso sin el go. Si todos pueden relacionarse al mismo nivel y los maestros y niños se divierten juntos, el go puede no ser necesario. En mi experiencia, sin embargo, no encontré sustituto alguno para el go. No podría estar más de acuerdo con la descripción del Sr. Yamasaki sobre el «*poder*» del go.

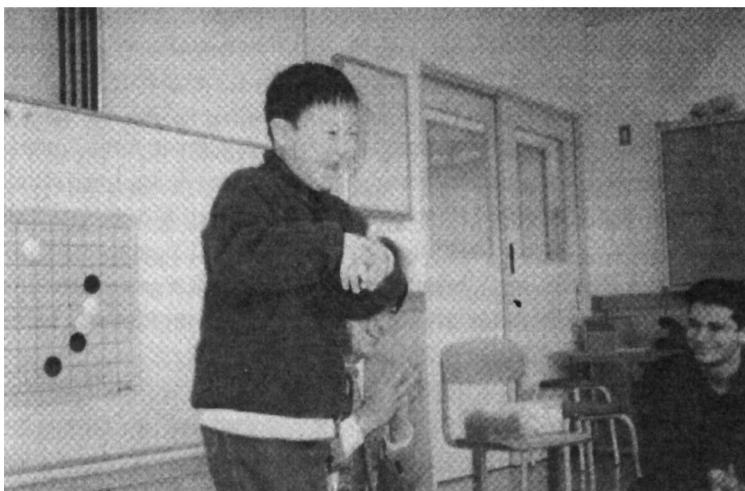
Una clase para niños con discapacidad

El Sr. Kiyoshi Yanagisawa, ex profesor de japonés en la escuela secundaria, actualmente se dedica a popularizar el go en Hachinohe, prefectura de Aomori. El Sr. Yanagisawa es un convencido del poder positivo del go y, con este entusiasmo, decidió jubilarse anticipadamente para dedicarse a hacer realidad esta visión. Se enteró de mi programa, y en el otoño de 1996, me invitó a su ciudad. El go se había propagado de las guarderías a las escuelas primarias y a una escuela para sordos en la ciudad, donde más tarde ocurrió un incidente inolvidable. Para entonces, mi programa de go se había ampliado a guarderías, jardines de infantes, escuelas primarias y hogares para personas con discapacidad a lo largo y ancho de Japón. El programa incluía los cursos para niños con discapacidad y escuelas para personas con discapacidad. El Sr. Yanagisawa, emocionado por mis experiencias con niños con discapacidad, me llevó a una escuela primaria en Hachinohe y me pidió que jugara go con los niños con discapacidad.

En marzo de 1998, visité esa clase por primera vez. El director me dijo que a pesar de que había esperado con impaciencia el día, los niños podrían no tener la capacidad de aprender go. Al entrar a la habitación, ví ocho niños. Cuatro niños estaban sentados en la primera fila; los otros cuatro estaban sentados en la segunda fila. Probablemente el maestro los ordenó para que se quedaran quietos. Mientras hablaba, parecían algo aliviados. Entre ellos, había un niño que repetidamente ponía su cara sobre la mesa. Tenía una tendencia a la hiperactividad y sentarse quieto debe haberle sido difícil. Cuando los invité a presentarse, el chico levantó la vista de repente y se presentó: «Soy Akira, y estoy en quinto grado».

Antes de comenzar a jugar go, a menudo escribo los caracteres chinos para go en el pizarrón y se los explico a los niños. Uno de los niños sacó su libreta y anotó los caracteres chinos. Pronto una página se llenó con la palabra «go». Mientras le daba una palmada en el hombro y lo elogiaba, me devolvió una gran sonrisa.

Como siempre, comencé un juego de «**go de captura**» con dos equipos. Había un niño pequeño, alumno de primer grado, con Síndrome de Down. Lo que me llamó la atención fue que Akira lo estaba pateando durante el juego. Pero cuando le tocó al niño colocar una piedra, después de una larga deliberación, colocó una piedra que capturó cinco piedras a su oponente. En ese momento, todos estaban tan emocionados que reaccionaron con un gran aplauso. Feliz de la vida, el pequeño niño volvió a los saltos a su silla. Entonces, Akira lo detuvo, le dió una palmadita en la cabeza y dijo: «¡Estuviste genial!»



Un jugador emocionado

Si un niño patea a otro, el maestro, sin excepción, le hará notar su mala conducta. Pero más importante fue la actitud mostrada por Akira después de que el pequeño hiciera un buen trabajo. En los jardines de infantes y escuelas, vi a niños etiquetados como «*problemáticos*», pero que a menudo tienen muchas facetas maravillosamente buenas. A veces fui la única persona que notaba esto. Posiblemente se deba a que presté especial atención a esos niños, mientras que los maestros solían centrarse en los aspectos negativos de los niños.

En cualquier escuela u hogar, generalmente, los maestros están muy ocupados y puede ser harto difícil pedirles que vigilen de cerca a cada niño. Sin embargo, corren el riesgo de pasar por alto detalles importantes, si tienen preconceptos sobre la forma en que actúan los niños «*problemáticos*» o si limitan su visión del potencial del niño. En este caso, había cuatro profesores que asistían a esos ocho niños en el aula. Parece extraño que ninguno de los maestros vio a Akira dándole palmaditas en la cabeza al niño pequeño. El aula era lo suficientemente pequeña como para que pudieran haber sido testigos de la escena. Parece probable que los maestros lo hayan visto pero no lo registraron conscientemente.

Luego, recibí cartas de los niños y los maestros, donde los niños expresaron la alegría de divertirse con los maestros y de vencerlos en los juegos de go. Una de las maestras dijo que se sintió conmovida por ese intercambio y me pidió que ampliara el programa para los otros niños de la escuela. Sin embargo, otro maestro escribió que los niños con discapacidad entendieron el go «*de acuerdo a su nivel*». No podía olvidar las palabras «*de acuerdo a su nivel*». Como profesional del go, juzgué que los niños entendieron el go mucho mejor que los docentes, pero esa no fue la forma en que ese maestro vio a los niños. Mientras el maestro se aferre al preconcepto de los niños como «*discapacitados*», no podrá verlos como realmente son.

A fines de junio del año siguiente, me invitaron a jugar con los alumnos regulares de quinto grado de la escuela. Luego de hablar sobre sus sueños para el futuro dimos comienzo a la competencia. Tres clases se dividieron en seis equipos: tres equipos de niños y tres de niñas. Los seis equipos y un equipo de maestros jugaron uno contra el otro en un torneo. Como es siempre el caso, se escucharon fuertes vitoreos en todo el gimnasio.

El equipo de maestros ganó el campeonato ese día. Hasta donde sé, fue la primera vez que un equipo de docentes ganó un campeonato. Las veces anteriores los niños vencían siempre a los maestros. Siempre hay una excepción a cualquier

regla, pero me sorprendió un poco. Los niños, sin embargo, daban por seguro que los profesores ganarían.

Allí comenzó el drama. Ese día, un equipo de niños con necesidades especiales presenciaba los juegos. Al comenzar el torneo, los niños con discapacidad me preguntaron por qué no se les permitía participar de los juegos. Les dije en voz baja, que eran tan buenos, que se suponía que jugarían más tarde. Pacientemente esperaron su turno. Por supuesto, los maestros no sabían que iban a jugar con los niños con necesidades especiales más tarde. Los maestros deben haber sentido alivio ahora que habían ganado todas las partidas. Luego, a través del micrófono, anuncié: «*Ahora vamos a tener la verdadera final*».

El equipo de niños con discapacidad se adelantó. Los alumnos de quinto grado los animaron. Uno de los maestros se precipitó hacia mí y me dijo que era imposible que los niños con discapacidad jugaran. Estaba a cargo de la clase de «*necesidades especiales*», pero había sido transferido a esta escuela al comienzo del nuevo año escolar y no sabía que los niños con discapacidad habían jugado go conmigo tres meses antes. Le dije que no se preocupara porque eran «*genios*» y procedí a invitar a los niños a que subieran al escenario.

Los aplausos de los alumnos de quinto grado fueron increíbles, ya que el equipo de niños con discapacidad ahora jugaba valientemente contra el equipo de profesores, que ni siquiera ellos habían vencido. Los alumnos de quinto grado los animaron a todo pulmón, gritando sus nombres.

La partida de la final comenzó. Probablemente sea difícil imaginar el desarrollo de esa final. Algunos niños jugaban en el piso, otros bailaban o cantaban. Los maestros se veían muy serios mientras contemplaban posibles movidas. Minutos después, uno de los niños con discapacidad ¡capturó más de diez piedras! Los alumnos de quinto grado, al principio, no se dieron cuenta de lo que había sucedido y se produjo un completo silencio. Un instante después, el gimnasio se llenó de aplausos atronadores. Algunos golpearon sus puños en el aire; otros gritaron «*¡bravo!*» Los alumnos de quinto grado estaban tan contentos como si ellos mismos hubiesen ganado el torneo. Los niños con discapacidad también saltaban de alegría. Los maestros, por su parte, estaban estupefactos.

Seis meses después, visité por tercera vez la escuela. Los niños se veían más animados que nunca. Estaban ansiosos para que jugara go con ellos. Ese día, llevé visitantes de Estados Unidos y Alemania. Cada clase los recibió con canciones y bailes. Noté que había una chica que no había conocido antes. La niña era de

primer grado y levemente autista. Durante sus partidas, la niña colocó piedras con una sonrisa feliz. Mirándola, el director me dijo que nunca la había visto sonriendo. Puede ser cierto que el director la vio sonriendo por primera vez, pero dudaba que ella nunca hubiese sonreído. Al director le comentaron que la niña nunca sonreía, y ese pudo haber sido su prejuicio. Al jugar go, sus sentimientos se expresaron espontáneamente. En lugar de preocuparse demasiado, es más importante crear un ambiente agradable y relajado. Entonces todos sonreirán espontáneamente. Los seres humanos somos creados para sonreír cuando estamos felices.

Yuzamachi, en la prefectura de Yamagata, tenía en marcha una campaña para mejorar el espíritu comunitario a través del desarrollo de mejores relaciones interpersonales. El programa de go se introdujo allí tempranamente. El Sr. *Hideaki Sato*, instructor agrícola de la Asociación Japonesa de Agricultura, coordinó mi visita al pueblo. En octubre de 1996 visité el jardín de infantes Fujisaki, al cual asistía uno de los hijos del Sr. *Sato*. El Sr. *Sato* había hablado telefónicamente con la Sra. *Keiko Komatsu* sobre mi programa de go. Más tarde, la Sra. *Komatsu* nos contó sobre la conversación, lo cual nos causó mucha risa.

En una punta de la línea telefónica, el Sr. *Sato* dijo: «¿Por qué no probás go en tu jardín de infantes?». Sin embargo, a causa del dialecto local, la Sra. *Komatsu* entendió «por qué no probas el juego de sillas musicales». Hasta el día de la visita ni se imaginó que se iba a jugar al go.

Yuzamachi y Szolnok, en Hungría, son ciudades hermanas, y había mucha gente de Hungría en el jardín de infantes ese día, cien personas aproximadamente, incluyendo a los niños. Los maestros habían asumido que yo era el traductor, por lo cual, no se mostraron muy contentos cuando ¡no traduje ni siquiera una palabra!

Al comenzar el juego, se hizo obvio que no sólo los niños, pero también los adultos de Hungría amaban jugar go. En cuanto a los maestros, es como si se hubieran obsesionado con el go. Observando esta escena, el Sr. *Sato* quedó impresionado y se convenció de que el go podía ser utilizado como una herramienta para desarrollar relaciones entre las personas. Ver que niños incapaces de concentrarse en algo por un largo tiempo, se sentarán a jugar go sin moverse por una hora u hora y media, lo conmovió. Además, le impresionó que todos disfrutaban del juego juntos, trascendiendo las barreras del lenguaje y la brecha generacional. Gracias a los esfuerzos del Sr. *Sato*, el go llegó no sólo a Yuzamachi, sino que también otros pueblos y ciudades de los alrededores empezaron a interesarse por el go.

Intercambios en un centro de cuidado para ancianos

Hasta ese momento, había visitado escuelas y hogares de asistencia social, pero no centros de cuidado para ancianos. El Sr. Sato me pidió que llevara mi programa de jugar go a un centro de cuidado para ancianos porque pensó que el desarrollo de mejores relaciones humanas es importante no sólo para los niños sino también para los ancianos. Y así fue que, en la primavera de 1996, visité un centro de cuidado para ancianos. Esta institución provee servicios tales como duchas, y juegos simples con el propósito de mantener las mentes activas. Ancianos de la zona visitan el centro para relajarse y disfrutar.

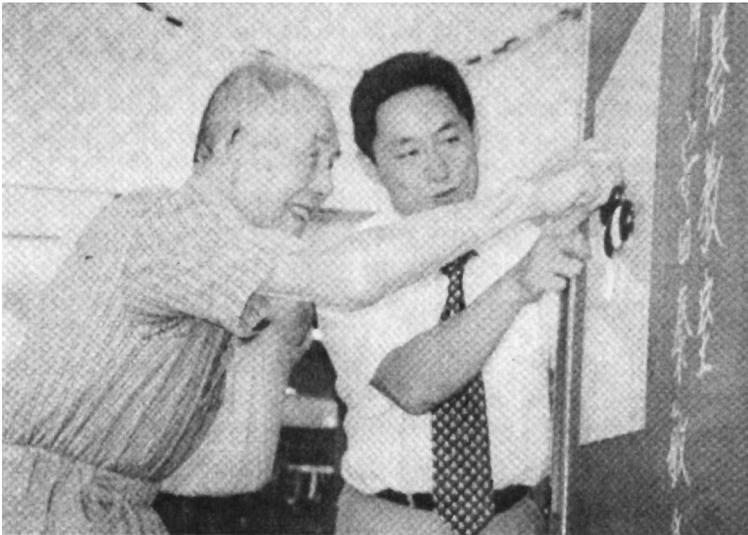
Habitualmente se dice que el go es bueno para las personas «seniles», pero yo no había tenido experiencia enseñando a personas mayores y no sabía si iba a lograr la misma respuesta que se daba con niños. De hecho, no tenía idea acerca de cómo proceder. De todas maneras decidí intentarlo. Había hombres y mujeres mayores, en total eran siete. Supuse que ninguno había jugado go antes, pero les pedí, igualmente, que jugaran conmigo.

Tomando del brazo a una anciana que se había negado a jugar, la ayudé a colocar una piedra sobre el tablero. Les pedí que colocaran una piedra en la intersección de las líneas y los otros aplaudieron la acción. Cada uno de ellos debe haberse sentido realmente feliz de haber recibido el aplauso, o quizás simplemente colocar una piedra sobre el tablero los hizo sentir que realmente estaban jugando go. Sus rostros se iluminaron, como si hubiesen vuelto a ser niños. Al poco tiempo aprendieron la regla de «**rodear para capturar**».

Había un anciano que estaba en un estado más avanzado de senilidad que los demás, su boca estaba entreabierta y casi no se movía. Le pedí que jugara conmigo y lo ayudé a caminar hasta el tablero ubicado en el frente. Sin embargo, se quedó quieto y no hizo nada. Lo hice tomar una piedra y conteniendo su brazo lo ayudé a colocarla. Entonces los otros le dieron un gran aplauso. Este aplauso fue, probablemente, un gran estímulo para él. Eventualmente cerró su boca y mejorando su postura, se quedó contemplando el tablero. A eso de la tercer ronda, el hombre, ignorando el orden correcto, caminó energéticamente hacia el tablero. «*Eres un viejo senil*», exclamé sin pensar, «*¡olvidaste usar tu bastón!*» Todos se echaron a reír. Muchos de los ancianos que visitan el centro no pueden caminar por sus propios medios. Algunos utilizan bastones para caminar, mientras otros

reciben ayuda del personal del centro para pararse frente al tablero de go. Esos mismos ancianos empezaron a caminar solos, sin ayuda.

Los ancianos se turnan para visitar el centro, y dependiendo de donde viven, cada uno tiene días de visita fijos durante la semana. La primera vez que fui al centro fue un martes y se dió que futuras visitas también cayeron en el día martes. Para entonces, ya me eran familiares las caras de todos los jugadores, pero igualmente en cada visita repetía la misma pregunta «¿Hay alguien que no haya jugado al go antes?» Todos, sin excepción, levantaban sus manos.



Un anciano colocando una piedra.

Mientras comenzaban, sin embargo, me di cuenta de que habían aprendido a jugar. Cada vez que los visito me encuentro con que han mejorado. Los encargados del centro tienen entre 30 y 40 años, pero cuando jugaban go contra los ancianos no podían ganarles. Ambas partes se concentraban sobre la siguiente movida. Se creó un ambiente realmente bueno. Comencé a pensar que los ancianos deberían jugar go con los niños de una guardería, ya que el go es un instrumento para vincular a las personas.

Al comenzar el intercambio entre niños y ancianos, rápidamente me di cuenta de que los niños no estaban acostumbrados a tratar con personas mayores. Uno de los motivos para esto es que pocos niños viven en hogares donde conviven tres

generaciones juntas. Los niños no estaban relajados. No es que rehuían de los ancianos pero tampoco estaban con ganas de acercarse. Más tarde, su actitud comenzó a cambiar, tomaban de las manos a los ancianos y caminaban con ellos hasta el tablero y les alcanzaban una piedra. Yo no les había indicado que hicieran esto, fue un acto espontáneo. Los ancianos deben haber sentido que los niños eran muy adorables, y el intercambio entre ellos se volvió muy cálido.

Recientemente, se diseñaron algunas instalaciones que combinan servicios para ancianos con una guardería. Se supone que estos espacios proporcionan una oportunidad para la interacción entre estos dos grupos generacionales, pero a menudo esto resulta muy difícil. Tal intercambio se ve bien en la teoría, pero lo que se puede hacer en la práctica (como niños cantando canciones para los ancianos) es muy limitado. Cuando visité este tipo de instalaciones en Fukuoka, los intercambios a través del go fueron muy bienvenidos porque llenaba un vacío que no sabían cómo suplir. A través del go los niños pueden aprender la bondad de los ancianos, y los ancianos pueden recuperar algo del espíritu de los niños.

Los intercambios se ampliaron lentamente y los juegos por correspondencia comenzaron entre los centros de cuidado para ancianos en Yuzamachi, la prefectura de Yamagata, y la prefectura de Fukuoka. Para jugar go por correspondencia se anota el próximo movimiento en un tablero de papel y se lo envía al oponente acompañado de cartas, dibujos y fotografías. Escuché que una señora de noventa y dos años en Yuzamachi le escribió una carta de amor a un anciano en Fukuoka por primera vez en su vida, jugando go por correspondencia. La carta decía que aunque ella no sabe cuanta vida le quedaba, soñaba con visitar Fukuoka para conocerlo. Una ramificación maravillosa de los intercambios provocados por el go.

Después de hacer mi primera visita a Yuzamachi, en octubre de 1996, la visité cada dos meses. El juego del go ha tomado impulso, y es maravilloso ver que las personas que no sabían nada de go estuvieran impresionadas por los intercambios y, en la actualidad, están ampliando esos intercambios a otras áreas. Los intercambios de go se expandieron a todas las guarderías, jardines de infantes, escuelas primarias y secundarias, así como a hogares para personas mayores y personas con discapacidad, y comenzaron a mantener intercambios entre las distintas instituciones. Entre todas ellas existe una escuela para personas con sordera en la ciudad de Sakata.

Una conversación con una niña de la guardería fue la clave para visitar la escuela para sordos. La niña era una jugadora realmente buena, así que le pregunté si

jugaba en su casa. Ella me respondió que le estaba enseñando a su hermano que iba a la escuela para sordos. La animé a que continuara, porque era algo maravilloso. Luego de esa conversación, le pedí al Sr. Sato que me permitiera visitar la escuela para sordos. El Sr. Sato estuvo de acuerdo, ya que uno de sus amigos trabaja en el área administrativa de la escuela y estaba seguro que aceptarían mi propuesta. Me hace pensar lo afortunado que he sido. Sinceramente creo que es valioso que existan buenas relaciones entre las personas.

Al visitar la escuela, hablé con el director y la vicedirectora sobre el motivo por el cual comencé mi programa y mis experiencias. La vicedirectora me escuchó llorando, y ambos me pidieron que enseñara go a sus niños.

Primero, visité una clase de estudiantes de secundaria. En el camino hacia la sala, había un niño de primaria que estaba solo en el pasillo. La vicedirectora le preguntó por qué estaba parado allí, pero sólo recibió una respuesta muy ambigua. Le indiqué que viniera conmigo ya que iba a hacer algo muy divertido.

Había siete estudiantes de secundaria en total. Al entrar en el aula, la sentí llena de luz. Al igual que en las escuelas normales, pronto comenzaron a jugar go con entusiasmo. Cuando el equipo de niños jugó contra el equipo de profesores, todos los niños estaban muy emocionados y vitorearon a los jugadores. Eso creó un clima único que fue, de alguna manera, diferente al de otras escuelas. Los niños y los maestros se habían unido y eso me fascinaba. En ese momento los niños de la escuela primaria entraron a la habitación. Les dije a los niños de secundaria que enseñara go a los más jóvenes, ahora que eran lo suficientemente buenos para hacerlo.

Los niños de la escuela secundaria comenzaron a enseñarles go de inmediato. Como era de imaginarse los niños usan el lenguaje de señas, pero la escuela desalienta el uso del lenguaje de señas tanto como sea posible ya que dificulta la capacidad de los niños para leer los labios. Rápidamente, los niños de primaria, aprendieron a jugar go y tuvimos una competencia muy amena.

Al final de la clase, uno de los estudiantes, en nombre de la clase, expresó su gratitud. Intentó pronunciar cada palabra con gran esfuerzo. La vicedirectora me comentó que el niño que estaba sólo en el pasillo tiene un impedimento auditivo desde su nacimiento, lo cual le hace muy difícil pronunciar cualquier palabra. La vicedirectora se emocionó mucho al saber que aquél niño había entendido el go muy bien y que le gustaba jugarlo.

Al regresar a su oficina me habló sobre la escuela. Está dividida en tres departamentos: jardín de infantes, primaria y secundaria. Los maestros enfatizan el enriquecimiento de las mentes de los niños. Su primer prioridad es que los niños entren en contacto con diferentes personas y que aprendan por sí mismos a través del desarrollo de sus mentes. No priorizan el lenguaje de señas o las habilidades de pronunciación. Al escuchar eso, comprendí por qué los niños y los maestros de la escuela son tan buenos, amables y animados. Me gustaría popularizar el go en cada escuela para sordos de todo Japón, y pienso que debería haber intercambios entre los niños sordos y niños de cualquier otra escuela. Seguramente, algo muy maravilloso florecerá.

Las voces de la comunidad

Sr. Daigo Hinata, maestro en la escuela para sordos de Sakata:

*«El Sr. Yasuda visitó nuestra escuela en marzo de 1997. Tenía mis dudas ya que yo no conocía nada sobre el go. Sin embargo, la regla de **rodear para capturar** fue lo suficientemente simple para nuestros niños, y pronto se encontraban absorbidos jugando.*

Había un chico en mi clase cuyo rostro no expresaba ninguna emoción. Comencé a jugar go con él durante cinco minutos al inicio de cada día. Finalmente, su rostro comenzó a ser más expresivo ya sea cuando ganaba o perdía. Hasta entonces nunca había mostrado ninguna iniciativa propia, pero ahora sí y además puede expresar sus emociones.

*Cuando los maestros juegan con niños, ya no se trata de **maestros y alumnos**, sino que cada cual juega seriamente y como iguales. Una de las virtudes del go es que eres consciente del oponente de forma natural y la comunicación se produce sin palabras.*

Hemos facilitado equipos de go en sitios donde niños y niñas se reúnen (corredores, entrada del gimnasio, etc.) para que se sientan libres para jugar durante los descansos y después de la escuela. También realizamos intercambios con niños de otras escuelas y con gente local en varias ocasiones. Los niños de nuestra escuela simplemente explicaron la regla «rodear para capturar» y comenzaron a jugar go. A través de estos

intercambios, me fui convenciendo de que los niños sordos aprendieron a interactuar en el mismo plano con personas de audición normal , y seguramente será una herramienta para desarrollar buenas relaciones con los demás y para ganar confianza cuando, en el futuro, se inserten en la sociedad.

Los niños al jugar realizan juicios puntuales sobre el próximo movimiento. Se preguntan cuál es el mejor movimiento y lo deciden por su cuenta. Es una buena experiencia para aquellos que, generalmente, sólo imitan lo que otros hacen y les cuesta tomar la iniciativa. Creo que los niños ganarán confianza en sus vidas para poder juzgar y actuar por sí mismos.

En la actualidad, trabajamos con el principio de **nutrir el desarrollo de los niños para fortalecer su confianza y superar su disminución auditiva**. Todos los maestros consideran al go como uno de los tesoros que permitirán a los niños sordos vivir una vida plena en el futuro.»

Sra. Rie Baba, maestra de la guardería de Sunayama en Fukuoka.

«La guardería de Sunayama es una instalación múltiple que combina una guardería, un centro de cuidados para ancianos y un club extraescolar para niños de escuela primaria. En febrero de 1996, comenzamos a realizar actividades de go para niños porque estamos de acuerdo con lo que el Sr. Yasuda está tratando de lograr. Ahora los niños de la guardería, los ancianos del centro de cuidado y los niños de la escuela primaria en el club extraescolar disfrutan jugando go cada día. El ambiente es muy animado, con los niños persiguiendo a los ancianos para que jueguen juntos.

En nuestra escuela, ponemos el énfasis en la **interacción**. Con el go se da una comunicación de calidad porque estamos cara a cara cuando jugamos. Los niños y niñas parecen haber cambiado jugando go. Por ejemplo, un chico que no era bueno interactuando con otros ahora se ha convertido en un buen jugador de go y al tener más confianza se lleva bien con los demás. Ese niño le pidió a su padre un equipo de go como regalo de cumpleaños. Aunque todavía no puede leer, está ansioso por encontrar la sección de go en el periódico. Sus padres se conmovieron con este cambio.

Creemos que es muy importante que los padres se interesen en la educación de sus hijos, pero ha sido muy difícil involucrarlos. Sin embargo, el padre de este muchacho se ha convertido en el presidente de la Asociación de Padres y motiva a otros padres para que participen en la educación de sus hijos. Creo que este es uno de los grandes beneficios del programa de go.

Otro beneficio del programa de go es que al jugar con los ancianos en el centro de cuidados, los niños desarrollan la amabilidad y el ser considerados con los demás. Cada niño parece más independiente y seguro que antes.»

Sr. Takashi Hayashi, fundador de la Asociación de Go para Niños en Hatsukaichi, Hiroshima.

«Hace tiempo que estaba convencido de que el go puede usarse para fomentar mentes sanas y desarrolladas en los niños. Luego de jubilarme, traté de explicar las virtudes del go a mis allegados, pero no me escucharon. Tiempo después, leí un artículo periodístico sobre el Sr. Yasuda. Sentí en ese momento que finalmente había encontrado una manera de utilizar el go. Durante diciembre de 1998, acompañando al Sr. Yasuda observé el programa de go que se llevaba a cabo en un preescolar y en una institución para personas con discapacidad en Fukuoka. Le pregunté al Sr. Yasuda si podía visitarnos en Hatsukaichi para implementar el programa de go allí. Sin embargo, él me dijo: **Usted puede hacerlo, Sr. Hayashi. Es un buen desafío.**

No tuve más opción que implementar el programa de go yo mismo. Tras regresar a Hatsukaichi, visité una guardería cercana a mi casa y hablé con la directora sobre el propósito del programa de go. Afortunadamente, ella estuvo de acuerdo con la propuesta. Con los equipos de go que traje de Nihon Ki-in, repetí el procedimiento del Sr. Yasuda. Rápidamente me di cuenta que no había nada de qué preocuparse. Los niños estaban felices jugando go. De allí en más fui ampliando las actividades de go a otras guarderías, jardines de infantes, clubes de escuelas primarias y un centro de cuidados para ancianos.

No enfrenté grandes dificultades enseñando go, debido a la relativa sencillez de las reglas. Pero en una ocasión me sentí perdido cuando un

niño se puso a llorar tras perder una partida. Le dije que cada partida perdida lo convertirían en un mejor jugador, y eso lo calmó.

Apenas empecé el programa de go, me encontré con resultados emocionantes. Había dos niños levemente autistas en una de las guarderías y pasaban su tiempo sentados en una esquina del salón de juegos. El director me contó que ellos habían comenzado a relacionarse con otros niños luego de participar del programa de go. Observando la sorpresa en la cara del director, yo mismo me sorprendí porque no me había dado cuenta de que esos niños eran autistas.

Mis actividades aparecieron en un artículo del boletín de la ciudad, y ahora tengo muchas personas que se ofrecen para colaborar. A medida que aumentaba las instituciones que visitábamos se me fue haciendo imposible manejar la situación yo solo. A razón de eso he creado, junto a mis amigos, la Asociación de Go para Niños, y ahora cada persona está a cargo de una escuela o institución. Hoy en días, muchas organizaciones buscan incorporar el programa de go. Me gustaría unir fuerzas con mis amigos y así ampliar aún más el programa de go.»

2° Parte : **Expansión del programa de go alrededor del mundo**

El primer programa de go de ultramar

... en los Países Bajos

Mis esfuerzos para que las personas se comuniquen a través del go se extendió fuera de Japón. Aunque, en un comienzo no había tenido esa visión, mis horizontes fueron ampliados accidentalmente en Nokonoshima, prefectura de Fukuoka. Por ese entonces el intercambio entre la casa Himawari-no-sato y la guardería de Nokonoshima había crecido, y la gente llegaba de todo Japón para disfrutar del go. En la ceremonia de graduación de la guardería Nokonoshima se practica una tradición en la cual cada niño y niña habla sobre sus sueños y los padres les preguntan por qué desean esos sueños. Una de las niñas hablo de convertirse en una «*maestra*» de go. Pensando que la niña quería hacerse profesional de go, el padre le preguntó por qué deseaba eso. Ella respondió: **«quiero popularizar el go en todo el mundo y hacer amistades con todos los que juego»**.

El padre de la niña estaba sorprendido por la respuesta y yo lo estaba aún más, cuando más tarde escuche la historia. Si alguien habla de convertirse en un maestro de go, usualmente se refieren a ser un jugador profesional. Sin embargo, esta niña no se refería a que quería estudiar go para su disfrute personal, sino que ella quería poder vivir en armonía con personas de otras partes del mundo a través del juego de go. A partir de este hecho, empecé a pensar en promover el go fuera de Japón.

Poco tiempo después de ese evento, fui informado de que se jugaría la final de un campeonato importante en los Países Bajos. Los Países Bajos es el hogar del Sr. *Frank Janssen*, que me había visitado en Japón. En aquella ocasión, visitamos la ciudad de Omachi en la prefectura de Nagano y fuimos a enseñar go a una

guardería. El Sr. Janssen se dió cuenta de que el go podía ser utilizado no sólo como un pasatiempo, sino que en los campos de la educación y del bienestar social, y al regresar a los Países Bajos lanzó un programa de go. Un periódico local publicó un artículo sobre el programa y Frank me lo envió. No quise desperdiciar la oportunidad de popularizar el go fuera de Japón y me acerqué a la empresa *Yominuri Newspaper*, que patrocinaba el campeonato en los Países Bajos, para que me envíen a los Países Bajos. Ellos aprobaron la idea.

Esto ocurrió en enero de 1996 y fue mi primera oportunidad para probar el programa de go en el extranjero. AL no hablar inglés, y mucho menos holandés, pensaba que esto podría ser un problema para que los niños se engancharan con el programa y disfrutaran del go. Estaba seguro de que los niños de cualquier parte del mundo podrían disfrutar del go, pero no estaba seguro de que a través de un intérprete podría crear el clima propicio para que los niños pudieran entusiasmarse con el juego.

Para crear un buen ambiente, lo cual es importante antes de introducir el go a los niños, jugamos «*piedra, papel o tijera*» y luego canté canciones en japonés. También escribí en el pizarrón el carácter chino correspondiente a la palabra «*caballo*» y los animé a que intentaran adivinar su significado. Dichas actividades ayudaron a romper el hielo.

Seguidamente expliqué el principio de «**rodear para capturar**» e inmediatamente los niños comenzaron a disfrutar del juego. Ellos estaban tan emocionados como cualquier chico japonés. El fútbol es muy popular en los Países Bajos y el entusiasmo creado era similar al de los hinchas que observan un partido. Golpeaban el piso, gritando y creando una gran conmoción. Los maestros estaban sorprendidos de que un japonés apareciera de repente del otro lado del mundo a visitar la escuela y causara semejante sensación.

Las escuelas que visité fueron: una escuela privada judía y la escuela Montessori. Los chicos de las dos escuelas estuvieron entusiasmados con la idea de aprender go, pero la visita a la escuela Montessori fue particularmente impresionante. Allí no hay un plan de estudios único para todos los niños, cada uno elige sus propias tareas cada día, y los maestros los ayudan si es necesario. Por supuesto que los chicos tampoco pueden hacer todo lo que se le da la gana y los maestros son muy estrictos ante situaciones de acoso escolar. Pareciera que los maestros trazan una línea divisoria entre lo que son clases formales y el dejar que los niños aprendan descubriendo las cosas por sí mismos. Cuando empecé el programa de go en la escuela los maestros comenzaron a sumarse de a uno o de a dos a la clase y al

finalizar estaban tan compenetrados como los niños. Los profesores me dijeron que los conceptos del go concuerdan con los métodos de Montessori y demostraron un fuerte interés por el juego.

La acogida al programa fue variando según el país. Quizás sea más apropiado decir que lo que varía es el carácter de los maestros. Por ejemplo, vi a los maestros de los Países Bajos jugar al go con sus alumnos en los recreos. También he visto maestros que se quedan junto a un alumno mientras este estudia individualmente. En Japón no vi profesores jugando con chicos muy seguido. En algunos casos he visto a maestros haciendo sus propios quehaceres mientras yo jugaba con los chicos. ¿Están los profesores en Japón muy ocupados? He visitado seis países en Europa y me dí cuenta que en todos ellos los niños consideran a sus maestros «buena onda». Los niños buscan acercarse a los maestros. De todos modos los niños responden al go de la misma manera en que lo hacen los chicos japoneses.

Visité los Países Bajos en dos ocasiones diferentes, y después de un tiempo la percepción del go en las personas involucradas fue cambiando, incluido el Sr. Janssen. En los Países Bajos se ha creado el Centro Cultural Europeo de Go, cuya meta es popularizar el go a lo largo de Europa. El Sr. Janssen trabaja para la organización y toda la personas en la organización, inclusive la persona a cargo, el Sr. Eric Puyit, han pensado largamente sobre los aspectos beneficiosos del go. A través de internet comenzaron a contarles a otras personas de otros países sobre las actividades de go en las escuelas y les hacían conocer a los maestros y alumnos involucrados. El go tiene un enorme poder.

... en Rumania

Cuando visitaba escuelas en los Países Bajos, me encontré con un hombre joven llamado *Roberto Mateescu* de Rumania. Siendo estudiante, él había venido a Japón a estudiar go, y había sido pupilo de mi profesor de go. Inspirado por el programa de go en la escuela, me pidió que visitara Rumania. Ocho meses después pude visitarlo.

Visité algunas escuelas en Rumania, y como ya dije, encontré que la situación en las escuelas difería en cada país. En Rumania, después del colapso de la Unión Soviética, la economía estaba en crisis. Rumania es un país agrícola donde no

faltaban los alimentos pero sí faltaban otras cosas. Comparado con Japón, prácticamente no había nada disponible. Por otra parte, sentí la gran calidez de sus corazones, algo que los japoneses también tuvieron en el pasado. Sentí esta calidez en cada persona que conocí. En nuestro camino de Bucarest a Braila, paramos en la casa de la abuela de Roberto. Ni bien la abuela salió de la casa, me abrazó y acercó su mejilla a la mía. Nunca me olvidaré de la calidez de ese momento.

Tan pronto como llegamos a Braila, visitamos una escuela. Había una maestra llamada *Srta. Liliana Iacob* que había fundado un club de go y disfrutaba jugar con los chicos. Había creado el club de go simplemente porque el go era un juego interesante y no tenía intenciones específicas de educar o de ayudar a la comunicación.

La escuela era parecida a un escuela primaria japonesa combinado con una escuela secundaria, y las edades de los chicos iba de siete a quince años. Le pedí a ella que reuniera a los niños que no estaban familiarizados con el go. Me llevo a lo que parecía un aula de ciencias, parcialmente bajo la tierra, donde había cerca de cien chicos esperándome.

Empezamos a jugar y pronto el entusiasmo de los chicos retumbaba por el aula. Cuando miré por la ventana, me di cuenta de que había muchos otros niños espiando por la ventana, con los ojos llenos de curiosidad, queriendo saber qué estábamos haciendo.

Había algunos maestros que observaban las partidas con interés. Me preguntaron si podía ir a enseñar go a sus clases así que visité la misma escuela al siguiente día. Esta vez estuve en las tres clases para chicos de siete años. Eran muy adorables, y sus ojos tenían un brillo distinto. No me viene a la mente una palabra para describirlo, pero parecían tener hambre de conocimiento. Era como que me miraban con una pasión por aprender. ¿Será esa la verdadera naturaleza de los niños?

A los chicos japoneses también les brillan los ojos cuando juegan go, pero los chicos rumanos son diferentes en algún modo. Ellos se interesan en todo y están ansioso por aprender cualquier cosa. Era como que ellos estarían dispuestos a robar el conocimiento si valía la pena aprenderlo. Imagino que los niños japoneses cobrarían nueva vida si pudieran visitar a estos maravillosos niños de Rumania.

Estos niños en la escuela de Rumania adoran al go tanto que se convirtió en noticia y más de 300 niños alborotaron el club de go de la *Srta. Iacob*. Ella tuvo que pedir

ayuda al Sr. *Iulian Toma*, que dirige un hospital en Braila y es miembro de la *Asociación Rumana de Go*. El Sr. *Toma* era un buen jugador y estaba dispuesto a ofrecer ayuda; pero esto acarreó problemas. El Sr. *Toma* desconocía el programa de go que se venía desarrollando con mi visita a la escuela y no se le informó bien de la visión a la que apuntaba el programa.

Dos años después, en 1998, tuve la oportunidad de visitar Braila nuevamente y conocer al Sr. *Toma*. Él me habló del club de go. «¿Sabes que ocurrió con el club de go?». Anticipando su respuesta dije, «¿Tal vez el número de socios bajó a más o menos 50?». A lo cual él dijo: «¡Se ha reducido a cinco!». Le pregunté qué es lo que hacía en el club de go. Resulta que el Sr. *Toma* había estado explicando estrategias que los profesionales japoneses de go utilizan y temas muy complicados. Trató de convertir a los niños en mejores jugadores enseñándoles tácticas intrincadas. ¡No me sorprende que los niños abandonaran el club!

Le pedí al Sr. *Toma* que me viera jugar go con los niños y le expliqué porque he continuado con el programa. Yo mismo había tenido una experiencia amarga tratando de explicar las reglas más difíciles. Le había causado a unos 500 niños una fobia al go. Así que le dije al Sr. *Toma*: «Te está permitido alejar a 500 personas del go y no serás criticado». Su respuesta fue: «¡Estoy a un paso del límite!» y ambos estallamos en risas. Para entonces él comprendió lo que yo estaba haciendo con el programa, así que dudo que repita los mismos errores.

En mi segundo viaje a Braila usé un centro cultural en la ciudad para el programa de go y acudieron más de 100 niños de diferentes escuelas. Los niños disfrutaron jugar go. Uno de los profesores que participaba del programa estaba tan impresionado que fui invitado a su escuela el día siguiente. Había unos 150 niños esperándome, apretados como sardinas en un aula que aparentaba ser de ciencias. Se suponía que habría solamente una clase para el programa; pero el docente habló a los otros docentes y ellos también quisieron unirse. Habían cuatro o cinco clases en total; pero noté que los niños que jugaban go en el centro cultural no estaban en la habitación. Promediando la mitad del programa esos niños se unieron. No comprendía el porqué, y pregunté después el motivo. Resultó que uno de los niños del centro cultural preguntó al profesor porque no podían unirse al programa ese día y él les dijo que ya habían jugando los días anteriores y ahora era el turno de los otros niños. Uno de los niños empezó a llorar y pidió que les dejaran participar, diciendo: «Queremos aprender más del profesor de go». El profesor estaba tan conmovido por el comentario que decidió dejarlos unirse promediando la mitad del programa.

Escuché esa historia cuando estaba cenando con las personas involucradas. Dijeron que los niños querían escucharme hablar más; pero yo no había dicho nada especial. Además, los niños escucharon mi historia a través de un intérprete y no estaba seguro que tan bien me habían comprendido. Lo que sucedió es que fuimos capaces de comunicarnos de corazón a corazón y creo que el go contribuyó enormemente con eso.

... en República Checa

Usualmente vemos a Europa como una sola entidad; pero la situación en los países de Europa occidental como Holanda, Bélgica y Francia es muy diferente al de los países de Europa oriental como Rumania y República Checa. Por supuesto, el estado económico de Europa oriental también es muy diferente; pero tuve la impresión de que las personas allí son muy genuinas. En septiembre de 1998 visité República Checa por primera vez y jugué go con aproximadamente mil niños. Tengo recuerdos muy vívidos de esa visita, en particular de una escuela de capacitación de maestros en la República Checa. Jugué go con 30 estudiantes de 16 años y recuerdo el cariño con el cual me recibieron. La escuela se encuentra en la ciudad de Liberec. Algunos de los estudiantes vestían trajes tradicionales y me convidaron pan y cerveza, que es como acostumbran recibir a invitados.

Canté algunas canciones y hablé sobre algunos letras chinas, a como hago habitualmente. Pronto, los estudiantes estuvieron relajados y fue el momento de jugar go. Primero les pedí que se dividieran en equipos, blanco y negro, a lo cual respondieron: «¡Ya lo hicimos!» y fue entonces que me dí cuenta de que los estudiantes estaban vestidos de blanco y de negro. ¡Me ganaron de mano! Luego de jugar las partidas, tuvimos una conversación informal.

«Difícil entenderlo, pero niños de su edad en Japón se están suicidando» les comenté. Ellos me miraron perplejos. No entendían mi relato porque para ellos, a esa edad, la vida está plena de alegría. *«En Japón, podemos comprar cualquier cosa con dinero. Podemos hacer lo que sea. La ropa y la comida son abundantes. Sin embargo, cuando las personas se desaniman y les falta voluntad para vivir, se pueden convertir en armas peligrosas»*, continué. Luego les hablé del polémico problema del acoso escolar: *«Un grupo de niños comienza a intimidar a un niño.*

Otros niños que observan no ofrecen su ayuda para no convertirse ellos mismos en víctimas. En el peor de los casos se unen a los agresores. Es muy triste que algunos niños se aislen y se quiten la vida». Noté que uno de los niños, al oír la historia, empezó a llorar. Los niños de República Checa y los niños de Japón viven en el mismo planeta y son los mismos niños inocentes. ¿Por qué entonces, dependiendo de donde vive el niño, la situación puede ser tan diferente?

Esos estudiantes de República Checa parecen tener una base sólida y, comparados con los estudiantes japoneses, aparentan ser más maduros. Además comprendieron porque he estado tratando de divulgar el go y predicando que todas las personas son iguales. Después de graduarse de la escuela, cada estudiante trabajará como profesor y me prometieron que transmitirán las virtudes del go a muchas personas.

... en Polonia

En Polonia visité una ciudad llamada Wodzislaw, cerca de la frontera con la República Checa, donde vive el Sr. *Jan Lubos*, un buen jugador de go. Es un jugador tan bueno que ha participado en el *Campeonato Mundial de Go Amateur*. Y mientras estuvo en Japón, el Sr. *Lubos* me había acompañado en visitas a algunos jardines de infantes y hogares para personas con discapacidades. Esto le permitió comprender mis objetivos. No había planeado visitar Polonia, pero el Sr. *Lubos* quería que visitara el país a toda costa, así que decidimos ir a pesar de nuestro apretado calendario. Fui invitado a dos escuelas.

A pesar de estar ubicado en el área rural de Europa del Este, no todo fue tranquilo y simple. En una escuela en particular, visité una clase con niños de catorce y quince años donde las expresiones de los maestros indicaban que los estudiantes estaban fuera de control. Cuando entré al aula, los chicos eran muy ruidosos y desafiantes.

El Sr. *Lubos* me había advertido de la situación en la escuela. Me dijo que a medida que Polonia pasaba de ser una economía comunista a una economía capitalista, el país había priorizado la reconstrucción de la economía. Como resultado, se le daba menos prioridad a la educación y esto conllevaba diversos problemas sociales. El

Sr. Lubos estaba preocupado de si podría dar la clase de go porque los niños no se concentraba en nada. Sin embargo, sentí que esto era precisamente una situación donde el go podría ser útil. Ignorando el ambiente del aula, empecé un juego de go como siempre. Pronto tuvimos juegos entre los profesores y los niños, lo que los entusiasmó. Los niños se sintieron frustrados por las pérdidas y muy contentos por las victorias, abrazándose fuerte. Fue un momento maravilloso.

En la otra escuela, ejecutamos el programa de go después del horario escolar, y la asistencia estaba abierta para cualquiera. Esperaba que asistieran diez o veinte niños, pero aparecieron unos cien. Hubo un juego entre niños de ocho y niños de quince años. Luego el equipo de profesores participó en los juegos y se sumaron a la diversión. La directora de la escuela era una dama maravillosa de unos cuarenta años. Ella se conmovió por la experiencia y me dijo que incorporaría el go a los cursos. Me invitaron a la oficina de dirección y me obsequiaron una comida acompañada de vino, brandy y champán. Cuando le pregunté si su oficina a menudo se usaba para este tipo de fiestas ella me dijo que *¡era la primera vez en la historia de la escuela que se celebraba una fiesta en la oficina de la directora!* Entiendo que continúan teniendo una clase de go una vez por semana para los de segundo grado y grados superiores, y una vez cada dos semanas para los de primer grado.

... en Hungría

En Europa visité varias escuelas, pero también visité un instituto para personas con discapacidad en Budapest. Los niños que sufren de parálisis cerebral son hospitalizados en el instituto para rehabilitación. El complejo, llamado *PETO*, es muy grande, similar a un hospital universitario de Japón. Los niños no sólo llegan de Hungría, sino también de todo el mundo. *Peto* es el nombre de la persona que inventó el método de rehabilitación que utilizan. *PETO* ha estado utilizando varios métodos para la rehabilitación y tenía grandes expectativas de que el go pudiera ser una gran ayuda en su programa.

Primero fui invitado a una sala donde los niños húngaros estaban reunidos. Los profesores en la sala parecían desconcertados, sin saber lo que iba a suceder. Los niños mostraron poca expresión. Canté, en japonés, una canción participativa llamada «*Abrir y cerrar*» que a menudo canto en las escuelas. Los niños hicieron

todo lo posible para imitarme moviendo sus manos. Luego hablé sobre el signo chino para «caballo», y las expresiones de los niños comenzaron a cambiar.

Comenzamos a jugar go y fue increíble ver cómo sonreían los niños. Algunos de los niños cuyos cuerpos estaban tan rígidos que no podían estirar los brazos ni abrir las palmas de sus manos intentaron colocar una piedra en el tablero. Los profesores quedaron muy sorprendidos y dijeron que les gustaría incorporarlo como una de sus rutinas de rehabilitación.

Luego visité la sala internacional y jugué con niños de varios países. Estos niños también jugaban go con alegría. El maestro me dijo luego «¡Japón es un país tan maravilloso! Es espléndido que hayan incorporado al go en su sistema educativo». Los profesores de *PETO* pensaban que era un profesor de Japón y que estaba allí para presentarles el maravilloso sistema educativo japonés. *¡No sabía cómo responder!*

Lo que más conmovió a los maestros de *PETO* fue que las expresiones de los niños se iluminaron. Parecía incomprendible que un extranjero como yo pudiera visitarlos, y simplemente jugando go pudiera cosechar esas maravillosas sonrisas en los niños. Sin embargo, ahora creo firmemente que sus sonrisas no eran nada especial, son algo que todos los niños poseen naturalmente. ¿Será que como adultos, maestros y padres, tendemos a poner etiquetas a los niños y a las personas con discapacidad, y por lo tanto no podemos verlos como realmente son? El go actúa como un catalizador y nos da una muestra de nuestra verdadera naturaleza. Los niños siempre sonríen cuando se divierten.

Hungría enfatiza la educación para los niños más pequeños. En la ciudad de Keszthely existe una escuela para niños de jardín de infantes y primaria que tiene fuertes lazos con Japón; de hecho, fue fundada con donaciones de Japón. La escuela recibe el nombre de *Escuela Árbol de Amistad Japón-Hungría* y se ve muy diferente a las escuelas en Japón. Por ejemplo, todo el equipamiento de juego en los terrenos de la escuela está hecho de madera, y es obvio que se hace todo lo posible para ayudar a los niños a desarrollar sus ideas libremente. Hasta entonces no había visto ninguna diferencia entre los jardines de infantes en Japón y los de otros países, pero este jardín de infantes en Hungría era diferente.

La directora del jardín de infantes tiene el sueño de que sea el mejor del mundo, y habló con uno de sus conocidos japoneses sobre la inclusión del go al programa educativo. Tuve noticias sobre esto y decidí visitar la escuela. Jugué con todas las clases, de tres a nueve años. La directora observó las expresiones animadas de los

niños y me dijo que quería incluirlo como parte del plan de estudios, no sólo como otro juego.

... en EE.UU.

El *Dr. William Cobb*, de Virginia, ha estado trabajando activamente en un programa de go. A la par de enseñar filosofía en la universidad, intenta popularizar el go en Estados Unidos. Cuando el *Dr. Cobb* visitó Japón, en febrero y marzo de 1998, tuvimos la oportunidad de visitar algunas escuelas juntos. Al regresar a Estados Unidos, el *Dr. Cobb* comenzó a visitar escuelas para enseñar go. Pensó que la versión simple de «**go de captura**» ayudaría a popularizar el go entre los niños. En cualquier parte del mundo, el capturar una piedra es un deleite. El *Dr. Cobb* ha estado enseñando go a cientos de niños anualmente, y lo que le ha sorprendido es que se encontró con el mismo fenómeno en Estados Unidos que había observado en Japón.

También existen problemas en las escuelas de estadounidenses. A raíz de que se trata de una sociedad pluricultural, a veces la comunicación entra en crisis y esto da lugar a que el desarrollo en el control de las emociones en algunos niños se ve comprometido. El *Dr. Cobb* me dijo que esos niños a menudo se tranquilizan después de comenzar a jugar go y se llevan mejor con los demás. Su rendimiento académico también ha mejorado.

Entre las escuelas visitadas por el *Dr. Cobb* estaba *Thompson Middle School* en Richmond, Virginia, donde más del noventa por ciento de los estudiantes son afroamericanos. Esta escuela hizo un estudio del impacto del aprendizaje del go en sus estudiantes. En 1997, dos clases de sexto grado jugaron go una vez por semana durante todo el año. La escuela decidió hacer un estudio, comparando estas clases con otras en las que no se jugaba al go. Se enfocaron en siete variables, incluida la capacidad de resolver un problema por sí mismos, las formas científicas de pensar, las mejoras en matemáticas y la interacción con los demás. Los niños que jugaban al go obtuvieron puntajes consistentemente más altos que los otros, especialmente en lo que respecta a la capacidad de resolver un problema por sí mismos, que anteriormene había sido un punto débil. Otras

escuelas informaron efectos similares. Si bien estos informes se centraron en la mejora académica, el *Dr. Cobb* señaló que también había otros tipos de mejoras.

El primer grupo al que el *Dr. Cobb* enseñó fue el de una escuela donde los niños de catorce años tenían problemas de conducta y a menudo no asistían a la escuela. Él no conocía esos detalles cuando comenzó a enseñarles go, y no se sorprendió cuando nunca faltaron a clase y se sentaban en silencio durante las sesiones, concentrándose en las movidas del juego. Pero el personal de la escuela lo notó. El director vino a la clase sólo para ver qué había causado tal transformación en los estudiantes. También han visitado las clases varios padres que querían ver qué es lo que estaba teniendo tan gran impacto en sus hijos.

En general, los estudiantes que aprendieron a jugar go han tenido más éxito en las pruebas y también se beneficiaron con mejores habilidades sociales y emocionales. Es así que ahora hay muchas escuelas en Estados Unidos con programas de «**go de captura**».

Un deseo común

Hay una cosa que me llamó la atención al conocer tanto a adultos como a niños en varios países. Todos, adultos y niños, incluso aquellos con «*problemas*», tienen el mismo deseo de paz y felicidad. Incluso cuando no pudimos comunicarnos verbalmente, sus deseos me fueron transmitidos. Viendo el brillo en los ojos de los niños, creo firmemente que son los verdaderos tesoros de nuestro planeta. El brillo en los ojos de los niños hace felices a las personas que los rodean. A toda costa, debemos evitar que pierdan ese brillo.

Hasta este momento, personas de más de veinte países visitaron Japón para aprender sobre el «*programa de go*». A las que les gustó comenzaron el programa de go en sus propios países. Me gustaría ampliar esta red.

3° Parte : ¿ **Cómo crear un programa de go** ?

En mis visitas a escuelas e instituciones a lo largo del país, muchas personas expresaron su interés en comenzar un «*programa de go*». A menudo recibo invitaciones para hacer visitas como instructor, pero me es imposible aceptarlas todas. Sin embargo, si se aprende la regla «**rodear para capturar**», cualquiera puede promover el juego de go.

Basado en mi experiencia personal, he reunido algunos puntos claves sobre cómo jugar go en equipos y también con jugadores individuales. Espero que esto ayude a desarrollar una forma eficiente de instruir a los principiantes en los primeros pasos.

Aunque existen versiones más complejas del go, con reglas más difíciles, aquí aplicamos sólo la regla simple «**rodear para capturar**» porque consideramos al juego principalmente como un medio para mejorar las interacciones y la comunicación. Algunas aplicaciones más complicadas de esta regla se comentan en el Apéndice de este libro. Si se da una situación complicada, las explicaciones del Apéndice van a ayudar, pero no hay que preocuparse demasiado. Lo más importante es que, en lugar de tratar de enseñar go, se puede crear una oportunidad para interactuar jugando go.

En un primer acercamiento al juego de go no es necesario preocuparse por las reglas más difíciles. Al contrario, si en las escuelas o instituciones de salud mental se introduce desde el principio las versiones más complejas del juego, hay una alta probabilidad de que el programa no sea exitoso. Los docentes que han ejecutado programas de go enfatizan este punto. Que no se esté familiarizado con el go, no tiene relación con el éxito del programa. Crear un ambiente divertido es primordial. Si se logra hacer que los niños sientan que el go es divertido, será equivalente a tener éxito en la aplicación del programa de go. Pronto, los niños que rara vez muestran sus emociones tendrán expresiones alegres. El go es una herramienta que cualquiera puede usar para que esto suceda.

Al impulsar un programa de go, hay que tomar en cuenta qué tan jóvenes o viejos son los principiantes, o cuán severas son sus discapacidades, y ajustar el procedimiento en consecuencia. Pero los fundamentos, en cualquier situación, siguen siendo los mismos que los que se usa para niños pequeños. La capacidad de lenguaje de los niños pequeños no está desarrollada, por lo que no pueden entender explicaciones difíciles. Por lo tanto, es muy importante crear un ambiente de diversión. Si se consigue que a los niños pequeños les guste el go, seguramente uno podrá hacer lo mismo con los niños de primaria y las personas con discapacidad física o mental. Veamos, entonces, cómo proceder con un programa de go para niños pequeños.

¿ Cómo enseñar a niños de jardín de infantes ?

Al enseñar a niños pequeños, crear un buen ambiente desde el inicio es crucial para el éxito. Dependiendo de las primeras impresiones con las que los chicos me reciben, amistosos o cautelosos, modifico la forma de iniciar la clase. Por ejemplo, cuando, desde un comienzo, los niños se muestran relajados y receptivos no habrá problemas en el desarrollo del programa. Sin embargo, generalmente, los niños pequeños son muy cautos al comienzo, observando detenidamente cómo se los trata. Es natural para los niños sentirse de esta manera, porque están por jugar al go por primera vez en su vida, y más aún, con un completo desconocido. Es muy difícil crear un buen ambiente si sólo hablo sobre go. Por eso, siempre comienzo rompiendo el hielo para atraer el interés de ellos.

En ocasiones enseño a niños de tres años, pero me gustaría centrarme en cómo proceder con niños de cinco años. Al comenzar un programa en una guardería o jardín de infantes, pido que me otorguen sesenta minutos. Un número adecuado de niños sería entre los veinte y treinta. Para hacer la demostración, es necesario un tablero grande de go, preferentemente magnético. Luego de presentarme, digo: «**hoy quiero jugar un juego con ustedes**». «**Jugar**» es una de las palabras favoritas de los niños. Incluso los adultos deberían motivarse al escuchar esta palabra. No hablo inmediatamente del go, en su lugar hago ciertas preguntas.

«¿Conocen los signos chinos?», pregunto. La mayoría de los niños dice que sí los conocen. Luego escribo los signos chinos para «caballo» o «pescado» en el pizarrón y pregunto «¿qué son?». Los niños usualmente dan varias respuestas, pero

si ninguno tiene ganas de responder, animo a algún niño. En caso que ninguno de la respuesta correcta, les doy alguna pista como «es un animal». Finalmente, alguno acierta. Le pido a ese niño que pase al frente y le pregunto su nombre. Luego felicito al niño diciendo «Muy bien, felicitaciones. Un aplauso para [nombre]». Obviamente, el niño estará muy contento de ser aplaudido. Continúo con otras preguntas como «¿qué está haciendo el caballo?» (corriendo) y «¿en qué dirección?» (hacia la izquierda). Cada vez que obtengo una respuesta correcta pido un aplauso. En mi opinión, el aplauso es un factor importante para crear un buen ambiente. Cuando aplauden todos, se genera un sentido de unidad. Siempre consigo un buen ambiente con este tipo de preguntas.

Al crear un buen ambiente, es muy importante que uno lo disfrute también. Los niños son tan sensibles que si detectan una falta de motivación del presentador, no sentirán ningún entusiasmo para continuar con la actividad. Entonces, cada persona necesita pensar en su propia forma de crear un buen ambiente. En pocas palabras, es necesario hacer reír a los niños. Hay que hacer lo que se sienta correcto en el momento. Si uno está disfrutando, seguramente los niños demostrarán interés. Obviamente, cuando los niños se ven felices desde el comienzo, se podrá comenzar con los juegos directamente sin una actividad previa. Usualmente me tomo cerca de treinta o cuarenta minutos hablando con los niños y luego de que los niños muestran expresiones de felicidad en sus rostros, comienzo a hablar sobre el go. Se podría pensar que esto no deja suficiente tiempo para el juego mismo pero no hay motivo para preocuparse, una partida por equipos puede disfrutarse plenamente en sólo quince minutos.

Las reglas deben explicarse con brevedad: usamos piezas negras y blancas que llamamos piedras, las cuales se colocan donde las líneas se intersectan, y se captura la piedra del rival al rodearla. Frecuentemente los niños no entienden qué significa «**rodear una piedra para capturarla**». Como es difícil hacerles entender sólo con palabras, invito a que alguno pueda mostrarnos cómo hacerlo. Elijo a cualquiera que haya levantado la mano y digo, «**usá tantas piedras como quieras**» y lo dejo continuar hasta que él o ella piense que está en lo correcto. Frecuentemente, se verá una situación como la del *Diagrama 1*. Esto es correcto. También uno se puede encontrar con la formación del *Diagrama 2*, que, como un caso de rodeo, también está bien. La gente familiarizada con el go elegirían el patrón que muestra el *Diagrama 3*, y puede sentirse incómoda con casos como los del *Diagramas 1* y *2*. Sin embargo, no es de esperarse que desde un inicio los niños coloquen las piedras como en el *Diagrama 3*.

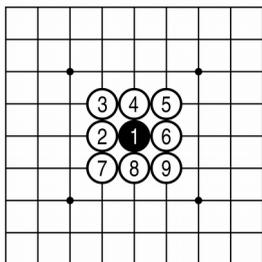


Diagrama 1

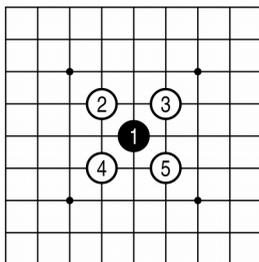


Diagrama 2

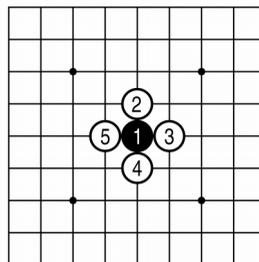


Diagrama 3

Una vez que el niño o niña rodeó la piedra, se le brinda un gran aplauso. Repito estos pasos unas pocas veces y luego les digo que **«una piedra puede ser rodeada usando sólo cuatro piedras»**, y pregunto si alguien puede mostrarnos cómo hacerlo. Luego de que algún niño coloque las piedras como en el *Diagrama 3*, explico que ésta es la mejor manera de rodear una piedra para capturarla. Pido al niño o niña que puso las piedras correctamente que quite la piedra capturada. Luego pido a los otros niños que le den un gran aplauso. Posteriormente vuelvo a colocar la piedra negra en el tablero y explico que las líneas sobre el tablero son como calles y las cuatro calles que se extienden desde la piedra negra ahora son callejones sin salida, porque las piedras blancas los están bloqueando. La piedra negra ahora no tiene hacia dónde escapar y, entonces, es capturada. En este momento, la mayoría de los niños pueden entender qué significa **«rodear para capturar»**. Obviamente, habrá ciertos niños que no lo hayan entendido aún. De cualquier forma se recomienda comenzar a jugar una partida.

Para llevar a cabo la partida, preparo un tablero grande de demostración e indico que se formarán dos equipos. Alrededor de diez niños por equipo es un buen número. Explico que los miembros de cada equipo se han de turnar poniendo una piedra cada uno. Entonces pido a los profesores que formen un equipo con niños y otro con niñas. Luego cada grupo arma una fila. Los primeros de cada fila deciden quién comienza el juego mediante *«piedra, papel o tijera»*. Seguidamente ambos equipos intercambian el saludo de *«onegaishimasu»* y el juego comienza, usando la regla de que *«el primer equipo que logre una captura gana»*. Pido al primer niño (o niña) que se adelante y le entrego una piedra, asegurando *«que el alcanzar una piedra a cada niño personalmente»* se transforme también en una regla. El primero en jugar usa las piedras negras y, luego de ubicar la piedra en el tablero donde más le guste, vuelve al final de la fila. Los niños se alientan mutuamente,

especialmente cuando sus piedras están por rodear y capturar las piedras del rival. Cuando uno de los equipos rodea una piedra y la captura, el juego finaliza. Se brinda un fuerte aplauso a quien realizó la captura. Al terminar la partida los niños de ambos equipos se agradecen por la partida realizada. Si queda tiempo, les pido que jueguen una partida de uno contra uno, utilizando tableros más pequeños.

Este no es un proceso difícil, y la mayoría de los niños disfruta de los juegos. Sin embargo, algunos no lo hacen, tal vez debido a la hipersensibilidad hacia los adultos, es decir, los maestros y yo mismo. Que estos niños disfruten del juego es uno de nuestros principales objetivos, así que en la próxima sección daré algunas indicaciones para cómo trabajar con estos niños.

La mayoría de los niños quedan fascinados con el go, aunque todavía me pregunto por qué es así. Al ver jugar a los niños he advertido que hay un momento en el que su mirada súbitamente toma brillo. Esto sucede, usualmente, cuando logran capturar piedras por sí mismos. O sea, cuando ellos solos descubren la jugada que captura, dándoles mayor confianza. De hecho, si un adulto les dice dónde jugar, privará al niño de la alegría del descubrimiento, por eso nunca les digo dónde deben jugar para hacer una captura.

Desde ya, algunos niños no pueden encontrar el lugar correcto donde jugar y no saben qué hacer. En esos casos, les doy una pista como, «¿podés encontrar algunas piedras que puedas capturar por aquí?» o «estás cerca». Sin embargo, nunca les digo dónde colocar una piedra, y si ellos no encuentran el lugar correcto, simplemente me abstengo de comentar. A veces, durante los juegos hay muchas oportunidades de capturar piedras, y finalmente cada niño encuentra la suya. Es importante ser paciente, incluso cuando la situación resulte obvia. Sin embargo, si el niño pregunta directamente «¿si juego aquí capturo las piedras?», le respondo, aunque intento que sea una respuesta indirecta. Puedo decir, «¿vos qué pensás?» evitando decir sí o no.

Recuerdo un caso en que las piedras de un niño estaban siendo perseguidas hasta el borde del tablero y estaban por ser capturadas. Para prevenir esto, el niño jugó una piedra fuera de la cuadrícula del tablero. Yo estaba asombrado por lo flexible que pueden ser los niños y pensé: «¿cuán importante es para ellos seguir las reglas normales?». La solución del niño para el problema era asombrosa, aunque la del niño que descubrió cómo perseguir las piedras hasta el borde era aún más asombrosa. No vi razón para detenerlos cuando ellos estaban disfrutando su juego. Si uno de ellos protestara, ellos mismos podrían encontrar una manera de lidiar

con la situación. No está mal que ellos puedan crear una regla propia. Considero que una de las metas de jugar go es que los niños expresen sus opiniones y encuentren soluciones mutuamente aceptables por sí mismos.

La paciencia es importante pero puede ser difícil. A menudo los niños están tan preocupados por lo que pueden pensar los adultos que se detienen frente al tablero sin jugar una piedra. En esos casos, simplemente espero hasta que el niño actúe por sí mismo. A veces esto puede tomar cinco minutos, lo que puede parecer interminable. Pero si se consigue resistir el impulso y no presionar al niño, a veces ocurren cosas sorprendentes. Al comienzo los otros niños pueden inquietarse e instar al niño que haga su jugada, pero a menudo empiezan a apoyarlo y alentarlos. Y cuando el niño finalmente hace su jugada, los demás aplauden espontáneamente, sin importar cuán buena fue la jugada. Mientras espero, intento concentrarme en el niño y no dejar que mi mente divague. Los niños notarán si perdemos interés, y esto puede «enfriar» el ambiente.

Los niños son muy conscientes cuando son el centro de atención y recibir aplausos por una acción puede tener un efecto dramático. No es raro ver niños que normalmente muestran muy poca emoción de repente se les prende una lamparita y son todo alegría.

No todos los niños se enganchan con el go de inmediato. Siempre hay algunos demasiado tímidos para pararse frente a los otros, u otros que corren alrededor del salón pretendiendo que no les importa nada. Prefiero dar rienda suelta a estos niños, aunque es bueno decirle de antemano a los maestros que no intenten forzarlos a participar. La razón para este enfoque es que esos niños son los que serán más cambiados por el go.

Si esto no funciona, se puede intentar jugar una partida personalmente con estos niños, pero no hay que verlo como un problema. Los niños no son todos iguales. Si algunos no se suman no hay razones para juzgarlos. En mi experiencia, creo que es mejor dejar a los niños seguir su propio camino.

Cuando introduzco el go a un grupo, comienzo con una competencia por equipos, pero si el tiempo lo permite, los invito también a jugar partidas de uno contra uno. La regla puede ser la misma que en los juegos por equipos, es decir: «*el primero en capturar gana*»; pero en las partidas de uno a uno también se puede decir que: «*para ganar hay que capturar al menos tres piedras, o cinco, etc.*» Ambos rivales juegan «*piedra, papel o tijera*» para decidir quién comienza. Los partidos de uno a uno en general son más silenciosos porque los jugadores se concentran

completamente en el juego y parecen estar en intensa comunicación. Entonces, mientras los partidos de equipos construyen un espíritu grupal y propician un ambiente alegre, los partidos de uno a uno parecen profundizar la comunicación y transmitir una calidez que llega a los corazones de todos.

Los niños que inicialmente estaban aislados comienzan a tener amigos y demostrar mayor confianza luego de disfrutar varios partidos de uno a uno. Los niños que previamente hicieron travesuras para llamar la atención del maestro se vuelven más tranquilos tras jugar partidas de uno a uno con el maestro. Los niños que no escuchaban a otros se vuelven más atentos, y aquellos con dificultades para expresarse empiezan a opinar. En verdad esto es resultado de las capacidades innatas de los niños; el go es sólo un disparador para revelarlas. La comunicación, a un nivel más profundo puede resolver varios problemas espontáneamente, y el go es la herramienta más eficaz que he podido descubrir para ello.

Los programas más exitosos proveen tableros y piedras de go para que los niños puedan jugar cuando quieran. Si los niños disponen de tiempo libre, pueden jugar tanto como quieran. Esta actitud relajada es clave. Si hay un tiempo prefijado para el go, puede volverse una carga para el maestro. **El go debe ser simplemente una actividad disponible como parte de las actividades informales.**

Al jugar go, es muy importante que los contrincantes se enfrenten directamente, cara a cara. Aliento a los maestros a jugar con los niños que lo soliciten, pero no es necesario sentarse en una silla pequeña para estar al nivel del niño. Lo importante es la actitud hacia el niño. Cuando los adultos se concentran en los niños y buscan interactuar seriamente con ellos la comunicación funciona. El niño necesita sentir la atención del maestro.

Incluso si el maestro, o la maestra, sólo encuentra unos pocos minutos para jugar con los niños, es importante hacerlo. Esto provee una forma de interactuar con los niños, y además ayuda a los niños a tener confianza en sus relaciones con otras personas. He sido testigo de esto muchas veces. El go es una herramienta para la interacción interpersonal.

¿ Cómo enseñar a niños de escuelas primarias ?

Introducir el go y crear un buen ambiente es un poco más fácil con estudiantes mayores a cinco años. Además se vuelve posible tener actividades con todo el plantel de estudiantes. Al reunir varios cientos de estudiantes en el gimnasio introduzco el juego de la forma usual y elijo dos equipos para un partido demostrativo. Luego hago que todos los estudiantes jueguen un partido de uno a uno con alguien sentado a su lado, tras distribuir tableros chicos a todos. El paso siguiente es elegir, al azar, equipos que representen a cada curso y un equipo de maestros. Dichos equipos juegan un torneo en el tablero de demostración, y es muy emocionante. Generalmente los jugadores más jóvenes ganan, y es muy raro que gane el equipo de maestros. Este tipo de interacción con los maestros es muy buena para los estudiantes (¡especialmente cuando los maestros pierden!). Recomiendo este tipo de torneo un par de veces al año.

No es necesario ser un buen jugador de go para ser un buen maestro de go en este tipo de programa. De hecho es una ventaja para el maestro ser del mismo nivel que los niños, dado los objetivos del programa. Incluso si el maestro no conoce bien el juego, puede incentivar y alentar a los niños y niñas.

A veces, disposiciones de piedras muy complicados se desarrollan en un partido, y quizás no se advierta que algunas piedras fueron rodeadas. Esto no es un problema. Recomiendo que se adopte como regla que *«el primer jugador que se de cuenta de que las piedras están rodeadas gana el juego»*. A todos les parece que esta regla es razonable.

Es saludable, por otra parte, que los estudiantes puedan interactuar con los maestros en condiciones de igualdad. Más aún, los niños pueden aprender cosas importantes al ver cómo los maestros se esfuerzan por mejorar y cómo reaccionan cuando pierden o ganan.

Al manejar varios cursos simultáneamente, aliento a los maestros correspondientes a que participen y jueguen partidos de uno a uno. Es bueno para los estudiantes ver a sus maestros jugar entre sí, los niños alentarán a sus maestros, incluso si el maestro no es particularmente popular previo a la partida. Los niños no quieren que su maestro pierda.

Esto es bueno para ambas partes. Por lo general los maestros no están acostumbrados a ser alentados por sus alumnos, así que puede ser una experiencia muy motivadora. Y los niños pueden desarrollar una actitud más positiva hacia el

maestro luego del juego. Siento que esta actividad es particularmente importante para los maestros que piensan que carecen de una buena relación con sus estudiantes.

¿ Cómo enseñar a niños de escuelas secundarias ?

Los estudiantes mayores suelen ser apáticos, o quizás simplemente se sientan cansados. En ocasiones tienen una aparente desconfianza hacia los adultos. En comparación con los niños más pequeños, se necesita más esfuerzo para atraer su atención. Por lo tanto, siempre comienzo hablando de las relaciones con el sexo opuesto. Dadas las expectativas probables que los estudiantes tienen para una conferencia sobre go, plantear este tema siempre produce un cambio en el ambiente. Pido a quienes están saliendo con alguien que levanten la mano, algunos lo hacen, mientras los más tímidos no lo hacen. Cuando el ambiente se ha relajado, introduzco el juego de la manera habitual y comienzo con equipos de pareja mujer-varón, que funciona bien para estas edades. Después del juego de demostración, cada equipo practica con partidas de uno a uno, para más luego pasar a celebrar el mismo tipo de torneo que en las escuelas primarias. Finalmente, termino con un torneo entre equipos de profesores, porque ser aclamado por los estudiantes estimula a los maestros. Siempre enfatizo conectar a los maestros y estudiantes a través del go.

¿ Cómo enseñar go en instituciones de educación especial ?

Se han introducido programas de go en escuelas para sordos, escuelas para niños con capacidades especiales, hogares para personas con discapacidad mental o física y hogares para ancianos. Aquí van algunas sugerencias sobre cómo enseñar en estas situaciones.

Ejecutar un programa de go en tales instituciones no es difícil, pero la propuesta puede encontrar resistencia inicial debido a la idea preconcebida de que el go es un juego complicado. Es cierto que algunas personas con discapacidades nunca llegan a entender el concepto de «**rodear para capturar**», pero en un caso extremo,

pueden simplemente pararse alrededor de una tabla y colocar piedras. Ser aplaudido por cualquier acción puede ser una experiencia positiva para muchas personas en tales situaciones.

Con un grupo de personas con discapacidad, sigo el enfoque habitual, buscando la manera de que alguien se acerque y coloque una piedra. A veces tengo que ayudar a la persona a hacer esto, pero siempre pido un gran aplauso cuando la piedra se coloca en una intersección, incluso si no está en una intersección. Esto cambia el ambiente por completo, y las cosas normalmente van bien después de eso. Por supuesto, el ritmo es mucho más lento que en las escuelas.

Las personas en estas instituciones rara vez tienen la oportunidad de ser reconocidas por los demás tras hacer algo. Obtener reconocimiento con fuertes aplausos por primera vez puede ayudarlos a desarrollar más confianza.

Cuando es posible, explico la regla «**rodear para capturar**», aunque algunos nunca la entiendan. Algunos siempre colocarán la piedra en un cuadrado, pero no importa. Lo deslizo hacia una intersección y pido un aplauso para la persona.

Los días y las horas pasan lentamente en estos hogares, pero las personas disfrutan el tiempo que pasan jugando go. Se puede ver esto fácilmente en los cambios en sus expresiones faciales y sus comentarios mientras esperan su turno para jugar. Pocos son los que juegan solos, pero con sólo jugar en mis visitas bimensuales se pueden dar cambios en sus vidas. A veces los cambios son dramáticos y las personas se vuelven mucho más animadas e incluso más ágiles físicamente. Esto es maravilloso. Sería un tema interesante para la investigación.

Epílogo

Hoy en día, en Japón, con frecuencia escuchamos de «*situaciones inmanejables*» (o conflictivas) en las clases. Me sorprendió escuchar que las clases con este tipo de crisis son un fenómeno que ha estado ocurriendo no sólo en las escuelas secundarias superiores e intermedias, sino también en las escuelas primarias. Desde mi experiencia, sin embargo, me siento un poco incómodo con la expresión «*situación inmanejable*» que se utiliza para describir la situación en las escuelas primarias.

En una ocasión, jugaba go con dos clases combinadas de primer grado en una escuela primaria de la prefectura de Kumanoto. Uno de las clases era de los llamados «*incontrolables*». Cuando entré con los maestros a la sala, un niño estaba tirado en el suelo. Ignoró nuestra entrada a la habitación y parecía malhumorado. Les pregunté a los niños si les gustaba su escuela. Todos los niños de una clase levantaron la mano, mientras que ninguno de la otra clase movió un brazo. Luego les pregunté si les gustaban los maestros de sus cursos. Una vez más, todos los niños de una clase levantaron la mano, pero los niños de la otra no lo hicieron. Esto no fue inesperado. He llevado a cabo actividades en más de mil clases en las escuelas primarias. A esta altura con sólo ingresar a la sala me doy cuenta si los maestros tienen la situación bajo control o no. He observado que un tercio de las clases entran en la categoría de «*incontrolables*». Ahora bien, «*incontrolable*» suena fatídico, pero no creo que debamos exagerar la situación. Simplemente se debe al hecho de que no se ha desarrollado una buena relación entre el maestro y los niños. No creo que podamos culpar ni al maestro ni a los niños.

«**Hoy estoy aquí hoy para jugar un juego divertido llamado go**», comencé. Los niños se animaron al oír esto y sus ojos se iluminaron, pero el niño que yacía en el suelo dijo que no quería jugar. No obligo a los niños a jugar, dejándolos actuar como quieran. Por lo tanto, dejé que el niño permaneciera tirado en el suelo.

Cuando hablo sobre esto con los maestros, son proclives a pensar que lo que estoy haciendo es ignorar al niño, pero esto no es el caso. Puede parecer que estoy

ignorando a estos niños, pero en realidad estoy volcando toda mi atención en ellos. Creo que esto produce desenlaces inesperados. Los maestros a menudo afirman haber presenciado «milagros» en estas ocasiones, pero creo que cualquiera puede crear tales milagros si realmente se concentran lo suficiente.

Los interrogué sobre el signo chino para «caballo» y hablé de varias cosas, lo que eventualmente los tranquilizó. Entonces comenzamos a jugar go. Al observar el creciente entusiasmo de los otros niños, noté que el niño que había estado tirado en el piso se metía en la fila para jugar.

Después de que los niños jugaron go una vez, hice que las maestras de las dos clases jugaran una contra la otra. Había un evidente contraste entre las dos maestras. La que era más popular entre los estudiantes, se veía muy alegre y lucía una gran sonrisa. La otra maestra se veía pálida y ansiosa. Los vitoreos de los niños también se diferenciaban marcadamente. Los niños de la maestra popular la aclamaron con todas sus fuerzas, pero la otra clase se mantuvo en silencio.

Al escuchar a los niños animando a su maestra, los niños de la otra clase se veían incómodos. A pesar de que no tenían una buena relación con su maestra, era molesto que su maestra perdiera el juego. Pronto, uno de los niños comenzó a animar a la profesora menos popular. Los otros niños lo siguieron. Al final del juego los niños de ambas clases animaban a sus maestras. La maestra que se veía pálida y sería ahora parecía desconcertada. Nunca había imaginado que sus niños la animaran. Su complexión se iluminó y se concentró en el juego. Pronto, la maestra de la clase «*incontrolable*» tuvo la oportunidad de capturar algunas piedras. Para sorpresa de todos, fue el niño que estaba tirado en el suelo quien gritó: «**¡Podés ganar! ¡Te mostraré dónde colocar tu piedra!**», y corrió hacia la maestra. «**¡Aquí! ¡Poné una piedra aquí y podés ganar!**» La maestra ahora se dió cuenta dónde colocar su piedra y procedió a capturar las piedras de su oponente. Los niños inundaron la sala con gritos de alegría.

Posteriormente volví a visitar la clase de esa profesora y me dí cuenta de que el ambiente había cambiado por completo. El niño que había estado tirado en el piso ahora se sentaba en su escritorio como corresponde y tuve que hacer un esfuerzo para encontrarlo. Ese día también disfrutamos jugando go. Tras finalizar las partidas, todos los niños se sentaron derechitos en el suelo y me agradecieron por el juego de forma amable. La maestra se acercó y me dijo: «*El chico ha cambiado, ¿verdad?*» Era así, nadie lo puede negar, pero más que nada la maestra misma había cambiado. Su expresión tenía poco parecido al que había visto en mi visita

anterior; ella se veía muy hermosa y plena de confianza. Me preguntaba si ella había notado el cambio en ella misma.

Los programas de go se han expandido desde el jardín de infantes en Shonai, Fukuoka, a varios lugares en Japón. Entre ellos se encuentra una ciudad llamada Takamori en la prefectura de Kumamoto, donde todos los niños menores de doce años han aprendido a jugar go. Un *Festival de Go Infantil*, patrocinado por la Junta de Educación de la Prefectura de Kumamoto, dió paso a la introducción del go a la ciudad. Una vez que se decidió el lugar para el *Festival de Go Infantil*, el Sr. Toshiaki Kurihara, mi socio en la elaboración del plan, y yo visitamos el ayuntamiento para presentarnos. El Sr. Kurihara es un ex policía que ahora da clases de go en la ciudad de Kumamoto. Él ofrece enseñar go en la clase pero también algo más: ayuda a los niños en su desarrollo. El Sr. Kurihara dice que ver a los niños crecer le da significado a su vida. Él ha estado dando clases de go a niños a pesar de sufrir una enfermedad potencialmente fatal.

El Consejo de Educación de la prefectura ordenó a la Junta Educativa del pueblo que organizara el *Festival de Go Infantil*. Las personas a cargo se mostraron algo exasperados: «*Estamos muy ocupados en esta época del año*», protestaron. Sin embargo, no tuvieron más remedio que aceptar el plan ya que la directiva procedía de sus jefes. Nuestro plan con el Sr. Kurihara era animar a la ciudad de Takamori y su gente a través del go, y nos esforzamos por explicar nuestra propuesta. En camino de la intendencia, le dije al Sr. Kurihara que podría ser imposible hacer que la gente de esta ciudad comprenda el objetivo del programa de go.

Al día siguiente, visitamos una jardín de infantes y una escuela primaria y jugamos go por primera vez allí. El representante de la prefectura que nos acompañó era el responsable del programa. Menos de un mes después, esa persona me llamó y me dijo: «*Decidimos usar go como un medio para ayudar en el desarrollo de nuestros jóvenes. El ayuntamiento ha aprobado un presupuesto para un programa de go. ¿Podrías enviar equipos de go a Takamori?*».

Me acordé de las palabras de Saigo Takamori, un político que vivió desde 1822 hasta 1877, al final del shogunato Tokugawa y comienzos de la Restauración Meiji. Él dijo: «*respetar al cielo y amar a la gente*». Todo ser humano tiene su particular esperanza. Revisando experiencias pasadas, todos parecían descontentos al principio. A pesar de eso, continué el programa porque quería ver a los niños sonreír. Tal vez este deseo en sí mismo ayudó a cambiar las expresiones en los rostros de los niños y las personas con discapacidad. También vale la pena

mencionar que quienes expresaron el rechazo más fuerte al programa fueron aquellos que más cambiaron. Si se pierde la esperanza al recibir una respuesta negativa, es poco lo que se puede lograr. Teniendo en cuenta las palabras de Saigo Takamori, *«respeto al cielo y ama a la gente»*, disfruté jugando go con los niños en Takamori.

Hay una posada llamada Matisse donde siempre me quedo en Takamori. El dueño de la posada es una persona maravillosa y cada vez que me quedo allí, nos gusta conversar hasta altas horas de la noche. Un día, el propietario y yo disfrutábamos de una conversación con un miembro de la Junta de Educación que estaba a cargo del *Festival de Go Infantil*. Esta persona había estado trabajando esforzadamente por el bien de la ciudad y sus niños. Pero se quejaba de que no importaba cuánto lo intentara, la alcaldía no encaminaba las acciones que él pretendía. El propietario de la posada dijo: *«No es necesario que todo sea una cuestión de vida o muerte. El Sr. Yasuda ha visitado Takamori simplemente para transmitir que todos somos los mismos seres humanos»*.

Mis ojos se abrieron de repente. *«Todos los seres humanos nos asemejamos»*. Sabía que tenía algo como esto en mente, pero no había encontrado las palabras adecuadas para explicarlo. El dueño de la posada había expresado mis propios pensamientos. No he tenido una educación superior y nunca estudié asignaturas tales como bienestar social o psicología. Si lo hubiera hecho, probablemente no me hubiera dado cuenta de que todos los seres humanos nos parecemos. Es posible que me hubiera relacionado con otras personas en base a mis prejuicios, como creer que las personas con discapacidad o los niños pequeños tienen un potencial reducido. También pude no haber percibido el brillo en los ojos de los niños.

Apéndice : Más detalles sobre el «go de captura»

La regla básica del «go de captura» es «rodear para capturar». Desde ya, esto no se limita a una sola piedra; varias piedras que estén conectadas como un grupo pueden ser capturadas.

Durante una partida pueden surgir ciertas secuencias de movidas que causen perplejidad. Ofrezco algunas explicaciones a continuación:

1. Rodear una piedra en el borde o en la esquina

Las piedras en el centro del tablero deben ser rodeadas desde las cuatro direcciones, pero se requieren menos piedras para rodearlas en el borde o en las esquinas.

En el *Diagrama 1*, las dos piedras negras están completamente rodeadas y capturadas. Deberán ser removidas del tablero.

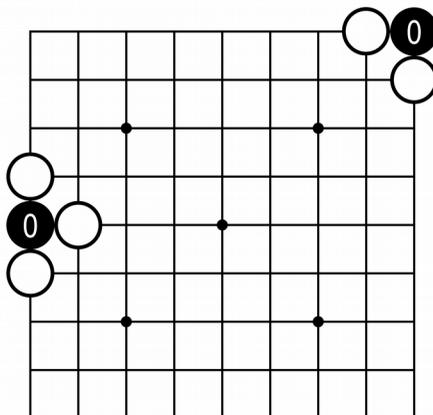


Diagrama 1

2. Capturar un grupo

Cuando varias piedras están conectadas horizontal y/o verticalmente, forman un grupo y pueden ser capturadas como un todo. Los tres grupos negros en el *Diagrama 2* están capturados.

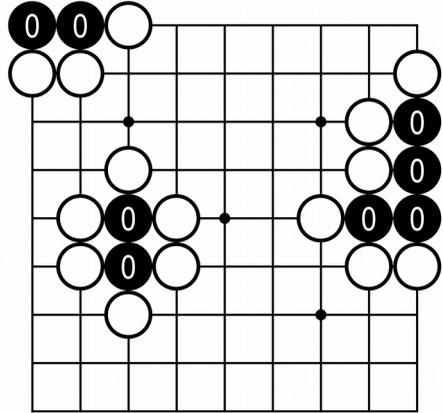


Diagrama 2

3. Auto-captura al jugar en un lugar ya rodeado

En el *Diagrama 3*, si las cuatro piedras blancas ya fueron previamente colocadas y la piedra negra es jugada, la piedra negra es inmediatamente capturada porque está rodeada al momento de jugarla. Esta jugada de auto-captura tiene el mismo efecto que si blanco jugara alguna de las piedras blancas para capturar a la piedra negra.

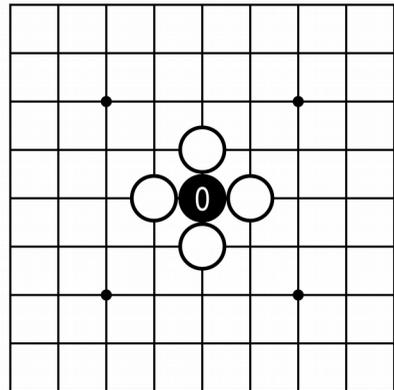


Diagrama 3

4. Cuando jugar en un punto ya rodeado no es una auto-captura

Lo que puede parecer una jugada de auto-captura no lo es si la jugada en su acto captura algunas piedras del color opuesto. En el *Diagrama 4*, la jugada **Negro 1** captura las piedras blancas las cuales son inmediatamente removidas, y por lo tanto **Negro 1** no es una auto-captura. Luego de **Negro 1** en el *Diagrama 4*, el tablero se verá como en el *Diagrama 5*.

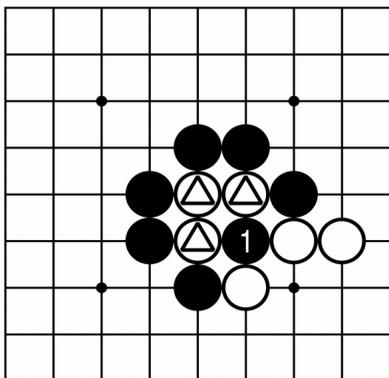


Diagrama 4

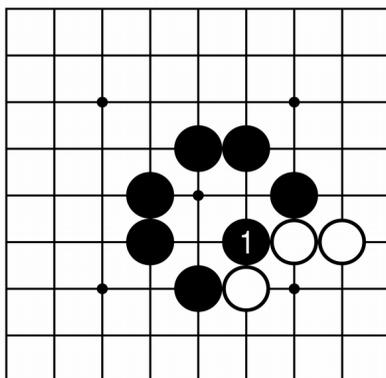


Diagrama 5

5. Una secuencia en el cual negro y blanco pueden recapturarse continuamente el uno al otro

La disposición del *Diagrama 6* se da con cierta frecuencia. Si en el *Diagrama 7*, Negro juega **1**, capturará la piedra blanca. Si esto no finalizara el juego (porque, por ejemplo: la meta es a capturar tres piedras para ganar) entonces Blanco podría capturar la piedra negra como en el *Diagrama 8*. Entonces Negro podría recapturar. Esto podría continuar hasta que la cantidad de piedras necesarias para ganar hayan sido capturadas. En el go regular existe una regla especial que aplica a esta situación para prevenir la repetición infinita, pero que no es necesaria en la versión de «go de captura».

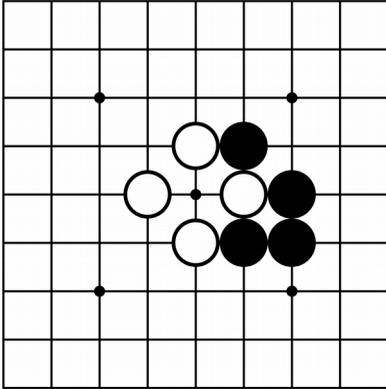


Diagrama 6

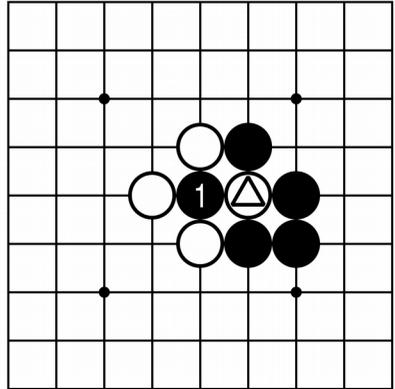


Diagrama 7

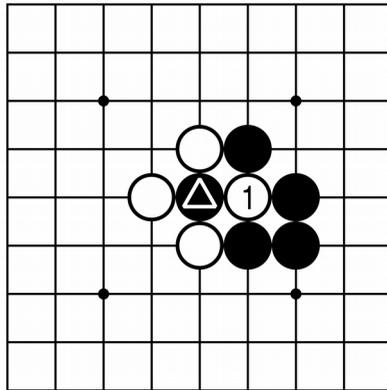


Diagrama 8