

Go – från legender till nutid

TEXT OLA SUNDBERG

Go sägs vara det äldsta brädspel som fortfarande spelas, med i stort sett oförändrade regler. Det är på samma gång ett av de enklaste och ett av de svåraste spelen att lära sig. Det spelas på ett bräde med 19x19 linjer och spelarna placerar ut vita och svarta stenar med målet att kontrollera så stort område som möjligt. Det har inte fått så stort genomslag i väst men i framförallt Kina, Japan och Korea har det varit en viktig del av både kultur och maktspel genom åren.

Spellet uppstod i Kina för flera tusen år sedan. En av flera ursprungslegender säger att kejsaren Yao (2356–2255 f Kr) lät skapa det som ett sätt att lära sin son koncentration och disciplin, en annan att det användes som ett verktyg för att visa och planera militära ställningar, en tredje att det var ett spådomsverktyg. Den första referens som anses säker är till ett spel som tog plats 548 f Kr.

Det ursprungliga namnet för spelet var Yi. Med tiden blev det känt som Weiqi, vilket ungefär kan översättas med "det omslutande/omringande spelet". I det gamla Kina var Go en av fyra färdigheter som en kultiverad gentleman skulle behärska, vid sidan av kalligrafi, målning och att spela ett instrument. Examinationer i de här färdigheterna användes för att avgöra om kandidater var lämpliga för positioner i byråkratin. Därför är det kanske inte förvånande att Go betraktades som ett spel för lärda och överklass. Analekterna, den kända samlingen med Konfucius lärdomar, nämner till och med Go som ett spel värdigt en gentleman.

Senare spreds det till Korea (500-talet), där det kom att kallas för Baduk, och Japan (700-talet), där det fick namnet Igo. Dess popularitet varierade över åren, och därmed även hur mycket det utvecklades. I Japan hade det mot slutet av 1500-talet uppstått ett system med halvprofessionella spelare som finansierades av olika adelsfamiljer, och det låg stor status i att ha den bästa spelaren. 1612 instiftade Shogun fyra skolor som finansierades av staten. Därmed tog utvecklingen ordentlig fart, när de bästa spelarna kunde leva på spelet och mer eller mindre kunde ägna sina liv åt att analysera det och utveckla strategier. Detta varade i över 200 år tills systemet med skolor upplöstes i samband med Meijin-restaurationen 1868, och spelets popularitet sjönk när Japan anammade allt mer västerländska innovationer och kultur.

En första beskrivning av Go i väst var i en skrift på latin om brädspel från Orienten. Det introducerades på allvar

i Europa mot slutet av 1800-talet av en tysk ingenjör som arbetat i Japan och som försökte popularisera det i framförallt Tyskland och Österrike. Eftersom han lärt sig spelet i Japan har det i Europa blivit känt som Go, en förenkling av det japanska namnet Igo. Därför använder man sig här av japanska termer för olika spelbegrepp, trots att spelet alltså egentligen är från Kina.

Det spred sig senare vidare genom Europa och resten av världen, med god hjälp av den japanska Go-federationen som stöttat försök att lära ut spelet.

Go har jämförts med en del andra spel från Asien, som exempelvis schack, spridits ganska sakta i väst. Detta trots ett antal kända förespråkare. En anledning tros kunna vara att det, även om reglerna är enkla, kan vara lite abstrakt, och att det för en nybörjare inte alltid är så lätt att avgöra när ett spel är slut. En annan teori är att det beror på att framgång i spelet mer handlar om att förlita sig på intuition än rent analytiskt tänkande, vilket inte passat in i det västerländska tankesättet.

Efter andra världskriget var Japan fortfarande den ledande Go-nationen. Även om nästan hundra år passerat sedan de statsfinansierade skolorna lades ned, hade utvecklingen under århundraden gjort att Japan hade överlägset bäst kunnande om spelet, även jämfört med Kina och Korea. Under den senare hälften av 1900-talet har det dock börjat ändras lite. Flera av världens bästa spelare har kommit från Korea och Kina. I flera fall har de upptäckts i sina hemländer, men så har de rest till Japan för att lära sig av de bästa. De har sedan fört tillbaka kunskaperna till sina hemländer, och med tiden har skillnaderna länderna emellan börjat jämnas ut.

Att Kina och Korea fått fram några väldigt duktiga spelare i modern tid har också bidragit till ett ökat intresse i de länderna. Av historiska skäl har det varit en stor sak att vara bättre än Japan på vad som helst, så när en koreansk eller kinesisk spelare kunnat mäta sig med Japans bästa spelare har det uppmärksammats väldigt stort och varit en källa till nationell stolthet.

Det är svårt att underskatta betydelsen Go haft i dessa länder. Mao Zedong spelade och sägs ha uppmuntrat sina generaler att studera spelet. Den nuvarande kinesiska presidenten Xi Jinping och Sydkoreas president Moon Jae-in är båda duktiga spelare. En av Nintendos tidigare chefer sägs ha spelat Go med sina underordnade som ett sätt att utvärdera dem.

Tips

På Netflix finns en bra dokumentär om utvecklingen av AlphaGo och turneringen i Sydkorea, som kort och gott heter AlphaGo.

Det finns en serie blogginlägg om AlphaGo med mycket information på denna adress: gobutiken.se/blogg/alphago



Bildkälla: US Library of Congress, från boken *Views & costumes of Japan* by Stillfried & Andersen, cirka 1877.

I dag är Go större än någonsin över hela världen. I Korea finns det två tv-kanaler om spelet med sändningar dygnet runt. Det finns cirka 2 000 professionella spelare i världen, den absoluta majoriteten i Asien. Många lever på att undervisa, men de bästa kan leva på prispengar: de största turneringarna kan ge runt 400 000 US-dollar till vinnaren.

I väst har spelet också fått ett uppsving och även ett fåtal professionella spelare. Sedan några år tillbaka kvalificerar de amerikanska och europeiska Go-federationerna proffsspelare, och det om något kan ses som ett tecken på det stigande intresset, då man tidigare var tvungen att kvalificera sig i Asien om man ville bli professionellt graderad.

En starkt bidragande orsak till det ökade intresset världen över just de senaste åren beror paradoxalt nog på att människan besegrats av datorerna i Go. Till följd av det enorma antalet möjliga spelpositioner i Go jämfört med till exempel schack så fanns det så sent som 2015 inga datorprogram som kunde mäta sig med de bästa mänskliga spelarna. Det antogs allmänt att det skulle dröja ytterligare 10–20 år innan det jämnats ut. Men mot slutet av 2015 skedde något i tysthet: ett företag i England, Deep Mind, skapade ett program som använde de senaste utvecklingarna inom AI (Artificiell intelligens). Programmet kallades AlphaGo och det tränades att utvärdera positionerna på spelplanen och göra bättre val av vilka grenar datorn skulle fokusera på. Utanför rampljuset arrangerades en serie matcher mot en europeisk Go-mästare, Fan Hui. Han besegrades grundligt.

I början av 2016 publicerades en artikel om projektet i *Nature* och det gav upphov till enorm uppmärksamhet.

Många i Go-världen trodde det måste bero på att spelaren egentligen inte var så bra. Resten av världen spekulerade i vad det innebar att datorerna till synes erövrat ytterligare en av människans bastioner.

Spelaren som besegrats var visserligen Europamästare men kunde inte aspirera på att vara bäst i världen. Därför arrangerades det en turnering i Korea. Lee Sedol, en legendarisk spelare som just då var rankad som nummer fyra i världen, skulle möta AlphaGo inför öppna dörrar i Seoul i Sydkorea.

I mars 2016 ägde turneringen rum. Fem matcher spelades, och innan den första trodde Lee Sedol att han skulle vinna om inte alla, så åtminstone fyra av dem. Under stor dramatik skedde det omvända, och han vann bara en match.

2017 avgjordes frågan slutgiltigt då världsettan, kinesiske Ke Jie, besegrades av AlphaGo.

Paradoxalt nog har detta bidragit till ett uppsving för spelet. Den obevekliga datormotståndaren i AlphaGo (och efterföljande program) har vänt på månghundraåriga sanningar om vilka drag och strategier som är bäst. Professionella spelare utforskar nya taktiker, och samtidigt har allmänhetens medvetenhet om spelet fått ett enormt lyft.

Nästa del kommer att handla om olika aspekter av spelet och vilken betydelse det kan ha i vidare bemärkelse, allt från hur det använts för positiv inverkan på personer med adhd till hur folk applicerar principer från spelet på sitt vardagliga liv. ■