

# Go – både vägledande och utvecklande

TEXT OLA SUNDBERG

Go är ett enkelt spel, men samtidigt är det oerhört komplext. I denna komplexitet gömmer sig både skönhet och lärdomar som är applicerbara i vardagen. Det kan kräva en stor insats att lära sig spelet tillräckligt bra för att se detta, men det är många som genom årtusendena dragit nytta av det de lärt sig vid brädet.

*Detta är en artikelserie där de första två delarna handlade om hur man spelar, och det tredje om dess historiska utveckling. Denna del handlar om hur Go kommit att användas som ett verktyg för frågor utanför själva spelet.*

De enkla reglerna och det faktum att spelplanen är så stor ger spelaren enorm valfrihet. Därför finns det stort utrymme för spelarens personlighet att visa sig i spelstilen. Hur bemöts ett hot? Med ett defensivt motdrag? I sådana fall, *hur* defensivt? Man kan till exempel svara väldigt starkt lokalt, eller lite svagare men med större chans att bygga något större längre fram i spelet. Kanske man svarar med ett kontrahot? I sådana fall, *hur* aggressivt? Satsar man allt eller spelar man lite försiktigare med möjlighet att backa undan?

Det sägs att en av Nintendos toppchefer hade för vana att spela Go med sina anställda för att bedöma dem. Man ska knappast dra för långtgående slutsatser om en person genom deras beteende vid Go-brädet, men även om det inte är nästa hajp på personalbedömningsfronten känns det inte orimligt att det finns något att hämta där. Om man klarar av att väga in en spelares styrka och hur det påverkar spelstilen, går det rimligen att argumentera för att spelstilen kan säga något om en person.

Go är ett så kallat *perfect knowledge*-spel, det vill säga båda spelarna har fullständig information om spelets tillstånd och det finns inget slumpmässigt element med i bilden. Vad som sker beror på hur spelarna tolkar information och vad de gör med den. Frågor spelarna hela tiden står inför inkluderar:

- Hur drar du maximal nytta av begränsade resurser och tid?
- Hur maximerar du flexibilitet utan att tappa fokus?
- Vilka initiativ bedömer du som värda att fortsätta satsa på, och vilka är bäst att ge upp på?

- Vilka kompromisser är du beredd att göra?

- När bedömer du att det är bäst att attackera och när det är bäst att avvakta?

*“The board is a mirror of the mind of the players as the moments pass. When a master studies the record of a game he can tell at what point greed overtook the pupil, when he became tired, when he fell into stupidity, and when the maid came by with tea.” – okänd upphovsman*

Det har genom åren uppstått ordspråk för Go-spelaren, talesätt som på olika sätt ska hjälpa till att värdera hur man hanterar olika spelsituationer. En del är formulerade så att det går att se en tillämpning av dem på vardags-situationer, som *The greedy do not get success*. Vissa upplever dem som plattityder, och kanske är det vanligare att de används som guide i asiatiska kulturer än i västliga, men parabler från Go, både ordspråk och lärdomar kring hur man tänker strategiskt och taktiskt, har använts av allt från enkla arbetare som hjälp att hantera vardagen till Mao Zedong för att ta över Kina.

Det finns även situationer där vissa personer kan ha en mer omedelbar nytta av att spela Go. Till exempel finns det en studie om effekten av att låta ungdomar med adhd studera spelet. Både den gruppen och en kontrollgrupp utan adhd uppvisade positiva effekter på en del områden, men ungdomarna med adhd uppvisade specifika förbättringar på vissa områden, knutna till adhd-problematik.

Att spela Go kräver flera kognitiva processer, relaterade till exekutiva funktioner: uppmärksamhet, visiospatial perception, arbetsminne och beslutsfattande. Därför är det inte förvånande att det kan hjälpa till att utveckla kognitiva förmågor. Det finns en studie som visar hur långvarig Go-träning verkar resultera i strukturella förändringar i hjärnan, associerade med kognitiva funktioner som inlärning, abstrakt resonering och självkontroll.

*“Studying Go is a wonderful way to develop both the creative as well as the logical abilities of children because to play it both sides of the brain are necessary.” – Cho Chikun, en av världens starkaste spelare och en av de största talangerna någonsin.*



Foto: iStock

De enkla reglerna (och det finns ännu enklare introduktionsvarianter!) gör att det kan fungera bra att lära ut spelet även till grupper med inlärnings-svårigheter, och det har använts som ett sätt att öka kommunikationsfärdigheter och bryta social isolering.

Det finns såklart alternativ till Go som också gör mycket av detta, men Go är ett intressant alternativ med mycket som talar för sig men som ändå är i stort sett okänt i väst. Även för dem som känner till det är det begränsat med resurser som är språkligt tillgängliga. Men det finns en del, och sakta men säkert dyker det upp allt mer material på framförallt engelska.

En jämförelse som ofta dyker upp är den mellan schack och Go. Och allt gott om schack, men detta är tänkvärt: det finns många schackspelare som övergett schack till förmån för Go, men jag har inte hört om en Go-spelare som övergett Go till förmån för schack.

*Nästa artikel är tänkt att handla om hur det krävs nytänkande AI-teknik för att utveckla ett datorprogram som till slut kunde mäta sig med de bästa mänskliga spelarna, och vad detta inneburit för både AI-utvecklingen och för Go. ■*

### Några källor till information för denna artikel:

Troy Anderson, The Way of Go, 2004.

Selected works of Mao Tse-Tung, Volume 2, On protracted war, 1938.

Kim et al. Baduk (the Game of Go), Improved Cognitive Function and Brain Activity in Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder, Psychiatr. Invest 2014.

Chen et al., A functional MRI study of high-level cognition, II: The game of GO, Brain Res Cogn Brain, Res 2003.

Lee et al., White matter neuroplastic changes in long-term trained players of the game of "Baduk" (GO): a voxel-based diffusion-tensor imaging study, Neuroimage 2010.

Yasutoshi Yasuda, Go as Communication, 2002.