

LA ESQUINA



N°6 NOVIEMBRE 2025



Tabla de contenido

<u>Editorial.....</u>	<u>1</u>
<u>Las controversias en el Go.....</u>	<u>2</u>
<u>Copa Paparajote.....</u>	<u>7</u>
<u>¿Puede la IA sobrehumana ayudarnos?.....</u>	<u>19</u>
<u>Entrevista Guillermo Siles.....</u>	<u>24</u>
<u>Principitos, bárbaros y monaguillos.....</u>	<u>35</u>
<u>Reseña: My Go Journey.....</u>	<u>38</u>
<u>Shin Jinseo y el tsumego infinito.....</u>	<u>42</u>
<u>Las ligas online.....</u>	<u>43</u>
<u>Otras noticias.....</u>	<u>47</u>
<u>Futuros eventos.....</u>	<u>51</u>
<u>Horóspo.....</u>	<u>54</u>
<u>Cierre.....</u>	<u>55</u>
<u>Contacto y suscripción.....</u>	<u>56</u>

Editorial

¡Hola de nuevo!



Ya ha terminado el verano y llega el frío. Espero que Halloween os haya dado muchos sustos o sorpresas negativas y que ya tengan preparado el armario de invierno.

En estos meses el Go ha descansado, pocos torneos y eventos se realizan en España durante el verano. Pero como van a comprobar en el apartado de futuros eventos, ya nos hemos puesto las pilas y hay que prepararse para darlo todo en los siguientes eventos.

Quiero agradecer, como siempre, a Joan por ser la piedra angular de este proyecto y que para este número ha escrito unos artículos increíbles que nos dan tantas respuestas como preguntas sobre este maravilloso juego y su futuro.

También dar las gracias a Berta por ese delicioso texto sobre el Go y los niños, la aproximación es tan delicada que parece escrito sobre algodón.

No quiero olvidarme de Clar que ha trabajado como una fiera corrigiendo textos para que el número quedase lo más pulido posible a pesar de tener unos meses muy ocupados. Y a Cristina Barradas, que ha ayudado también en la corrección y ha colaborado en la elaboración del artículo sobre la Copa Paparajote.

Quiero también que el lector sea consciente de un detalle. A partir de ahora la revista no va a seguir realizando artículos de la historia del Go en España y el motivo es que hemos alcanzado el presente. A partir de ahora, la historia del Go la escribes tú; con tus jugadas, tus partidas, los torneos y los proyectos que comiences.

Muchos han puesto su granito de arena y un gran esfuerzo para que el Go nos llegue hoy y nos toca no dejar que ese esfuerzo sea trabajo perdido.



LA ESQUINA

Opinión

Las controversias en el Go

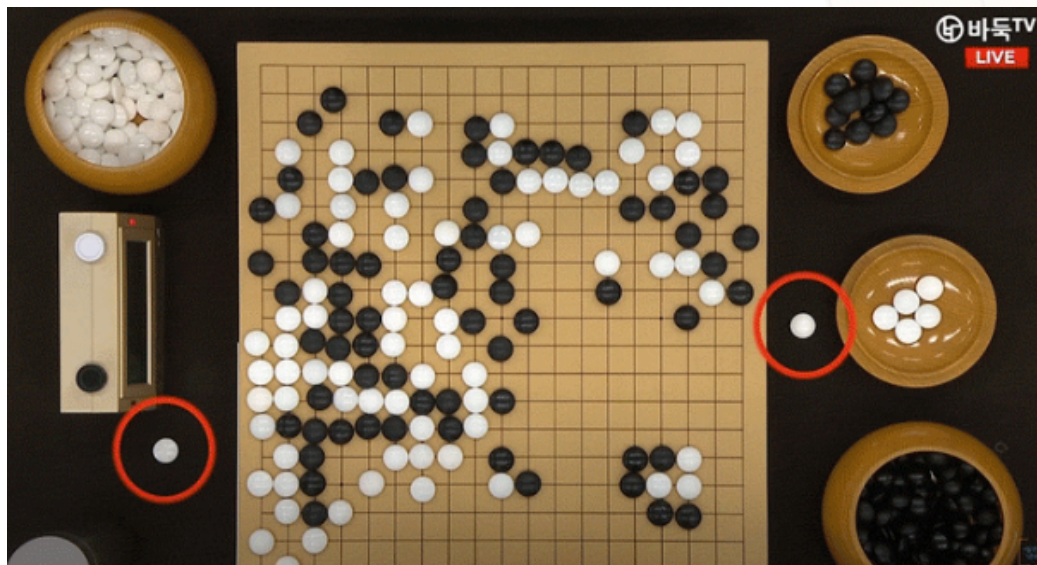
Joan Lluís i Rabassó

El 23 de enero de 2025, en Seúl, se disputaba la partida decisiva de la final de la LG Cup World Baduk Championship, uno de los torneos más prestigiosos del calendario internacional del Go. Sobre el tablero estaban Ke Jie, el jugador chino más laureado de la última década y aspirante a su noveno título mundial, y Byun Sangil, una de las figuras emergentes de Corea del Sur. Todo apuntaba a un enfrentamiento memorable, seguido con expectación en todo el mundo.



Pero la partida, que había alcanzado la jugada 159, terminó de forma abrupta. El árbitro principal, Son Geungi, anunció que Ke Jie perdía por abandono debido a una segunda infracción de una regla aparentemente menor: no colocar las piedras capturadas sobre la tapa del cuenco de Go, el recipiente que guarda las piedras de cada jugador. En Corea del Sur, esta práctica se empezó a considerar obligatoria desde hacía poco tiempo; sin embargo, en China y en Japón es vista como una simple costumbre, un gesto de cortesía o de orden, pero sin consecuencias reglamentarias.

Lo que agravó la polémica fue que la regla sancionadora —que estipula una deducción de dos puntos en la primera infracción y la pérdida automática de la partida en la segunda— había sido introducida solo unos meses antes, en noviembre de 2024, cuando la LG Cup ya estaba en marcha. Aunque formalmente vigente, su aplicación a un torneo en curso generó dudas incluso dentro de Corea. En la segunda partida de la final, Ke Jie ya había sido penalizado por una infracción de este tipo, lo que le costó el encuentro y obligó a disputar el desempate. Que en esa partida decisiva el mismo detalle le condujera a la derrota definitiva parecía, para muchos, un desenlace excesivo y contrario al espíritu del juego.



Las reacciones no se hicieron esperar. En China, la indignación fue inmediata: aficionados y profesionales denunciaron que una cuestión secundaria se hubiera impuesto sobre la lucha estratégica. En Corea, aunque la aplicación de la norma fue defendida por algunos como un recordatorio de la importancia de la disciplina y la etiqueta, también hubo voces críticas que señalaron la inoportunidad de decidir un título mundial por un tecnicismo. Incluso en Japón, tradicionalmente más distante de estas polémicas, se interpretó el incidente como un síntoma de la falta de coordinación entre asociaciones nacionales.

Más allá de los protagonistas, el resultado fue insatisfactorio para todos. Ke Jie quedó privado de un título que parecía al alcance de su talento, mientras que Byun Sangil fue proclamado campeón sin haber conseguido una victoria “sobre el tablero” en toda la final, lo que dejó su triunfo con un halo de incertidumbre. Y, sobre todo, el Go como comunidad internacional pareció salir herido: un juego famoso por su elegancia, su hondura y su capacidad de trascender fronteras había quedado reducido, en palabras del jugador chino Ding Hao, a “un deporte extremadamente combativo”, atrapado en disputas reglamentarias y nacionalismos.

Sin embargo, este episodio que en un primer momento se vivió como un golpe para la credibilidad del Go, puede convertirse en una oportunidad si se gestiona con visión amplia. El conflicto ha puesto de relieve la diversidad cultural del Go, que es al mismo tiempo su riqueza y su desafío. Cada país ha desarrollado tradiciones propias: la manera de guardar las piedras, las formas de saludo, la terminología, incluso pequeñas diferencias en el cómputo de puntos. Estas variaciones son testimonio de la historia plural del juego, pero en la competición internacional pueden generar choques difíciles de resolver.

En la actualidad, el Go carece de un organismo regulador que imponga normas de manera vinculante en los grandes torneos profesionales. La Federación Internacional de Go, fundada en los años ochenta, ha funcionado más como una plataforma de encuentro que como una autoridad capaz de supervisar competiciones. Esto significa que cada asociación nacional —la coreana, la japonesa y la china, principalmente— mantiene su propio cuerpo normativo, con matices que reflejan tradiciones arraigadas en la práctica local. Mientras que en Corea se insiste en la disciplina de guardar las piedras capturadas de una forma determinada, en China y Japón ese gesto se considera parte de la etiqueta, pero no de las condiciones de victoria.



Cuando surge una disputa en un torneo internacional, la resolución suele recaer en árbitros designados por la asociación organizadora, lo cual introduce inevitablemente el riesgo de parcialidad. En ocasiones se consulta a comités de expertos del mismo país, y en Corea se recurre incluso a revisiones en vídeo para detectar infracciones, aunque sin criterios homogéneos sobre cuándo y cómo aplicar sanciones. En muchos casos, la costumbre y la cortesía entre jugadores han evitado choques más serios, pero cuando una regla queda plasmada en el reglamento y el árbitro se ve obligado a aplicarla, la flexibilidad cultural deja de ser una salida posible.

El desafío, por tanto, no consiste en imponer una uniformidad absoluta, sino en encontrar un equilibrio entre justicia competitiva y pluralidad cultural. El Go necesita un reglamento marco que defina con claridad los aspectos esenciales del juego —cómo se gana, cómo se puntúa, cómo se gestiona el tiempo— sin extender ese mismo rigor normativo a elementos ceremoniales o accesorios que puedan variar según el país y que forman parte de la riqueza simbólica del juego. Sería contraproducente suprimir los gestos y costumbres que transmiten la sensibilidad particular de cada tradición; al contrario, es deseable preservarlos como expresiones de una historia compartida pero plural.

El incidente de la LG Cup muestra que, lo que hasta ahora podía considerarse anecdótico, puede en determinadas circunstancias tener consecuencias decisivas. La respuesta adecuada no es el silencio ni la imposición unilateral, sino el diálogo entre asociaciones, la creación de equipos arbitrales internacionales y la búsqueda de un consenso que evite que reglas accesorias determinen el resultado de un campeonato.



Lo más interesante es que esta crisis interna de Asia puede ser también el momento en que el Go abra definitivamente sus puertas a la colaboración con Europa y América. Hasta ahora, la gobernanza del juego ha estado centrada en China, Corea y Japón, pero el crecimiento del Go en Occidente, impulsado por comunidades digitales, retransmisiones en línea y la labor de clubes y asociaciones locales, muestra que el futuro del juego será cada vez más global. Involucrar a estas nuevas regiones en la construcción de un reglamento compartido no solo ayudaría a evitar suspicacias nacionalistas, sino que proyectaría la imagen de un Go verdaderamente universal.

Así, lo que parecía un episodio negativo puede convertirse en un punto de inflexión positivo. Mostrar al mundo que el Go es capaz de transformar la controversia en entendimiento reforzaría su prestigio internacional y lo situaría como un modelo de gestión cultural. Un juego que, igual que en el tablero, sabe negociar fronteras, encontrar equilibrios y hacer que convivan diferencias. Si los implicados saben aprovechar la ocasión, el Go no solo saldrá ileso de esta crisis, sino que consolidará su lugar como un lenguaje común de la humanidad, donde Asia ofrece sus raíces y Europa y América aportan nuevas perspectivas de apertura y colaboración.

Actualidad

Copa Paparajote

Álvaro Gutiérrez Ferrand

El sábado 4 de octubre se celebró la primera Copa Paparajote de la historia del Go en Murcia. No debe confundirse con el gran evento murciano de Go, el Lemon Go, sino que se trata de la puesta en marcha de la actividad del club tras la pausa estival. De esta forma, el torneo se presenta como un evento sencillo para que la gente recuerde que el Go existe y que hay un club que organiza quedadas semanales.

Estos pequeños torneos de activación son una práctica muy común en todos los clubes grandes y son una prueba de la solidez que poco a poco va adquiriendo el club Dansu Baduk y su posición dentro de los núcleos estables de Go en España.



A pesar de ser un torneo pequeño y pensado para los jugadores locales, como socio del club murciano no podía perdérmele. Decidí vivir la experiencia completa comprando los vuelos del 3 al 6 de octubre. Al no contar con muchos participantes, mi plan inicial era presentarme, ganar el torneo, disfrutar de la hospitalidad murciana y regresar a casa con las pilas recargadas.

Sin embargo, la alegría y la simpatía que caracterizan a las gentes del Dansu Baduk son adictivas, y eso implicó que se acercaran también, con mi mismo plan, el vigente campeón de Murcia, Carlos M. Morera (1k), y también Lucas Ortega (3k), ambos de Madrid y participantes del último Lemon Go.

De los catorce participantes, cuatro veníamos de fuera, contando con Cristina Barradas (11k), que me acompañó viniendo también desde Toulouse. De los diez jugadores locales, dos eran menores de edad que realizaron un gran torneo, mostrándose muy prometedores para el presente y el futuro del club.



De izquierda a derecha

Cristina Barradas, Carlos M. Morera, Ignacio José Martín, Álvaro Gutiérrez y Lucas Ortega

El día 3 de octubre, antes del torneo, el tesorero de Dansu Baduk, Ignacio (6k), realizó un recorrido turístico muy completo al grupo que veníamos de fuera e incluso nos llevó a la feria del libro de Murcia para que nos relajáramos antes de la competición. Terminamos cenando muchos de los que jugaríamos al día siguiente en un agradable restaurante, probando los platos típicos de Murcia. Carlos M. Morera (1k) incluso se ofreció a invitarnos a varias rondas de chupitos, que rechazamos amablemente, pues alcohol y Go no suelen ser una buena combinación. Curiosa oferta, ya que él no bebe.



El día 4 de octubre nos presentamos temprano en el instituto Saavedra, donde se organizaba el torneo y tienen lugar las quedadas semanales del club murciano. Allí nos fuimos concentrando poco a poco los jugadores, cada vez más nerviosos conforme se acercaba el momento de comenzar el torneo.

Giuseppe Punzi (9k), conocido como Influenchess y presidente del club, lanzó los emparejamientos con supervisión de Carlos M. Morera (1k), y así comenzó la primera ronda.

Me tocó enfrentar a José Javier Franco (11k), un jugador que está en claro ascenso y poco a poco va superando la barrera del doble dígito. Jugó con un estilo muy sólido hasta el final, pero aproveché mi experiencia para jugarle un tesuji de medio juego que no conocía para acabar con una de sus esquinas y llevarme así la victoria.



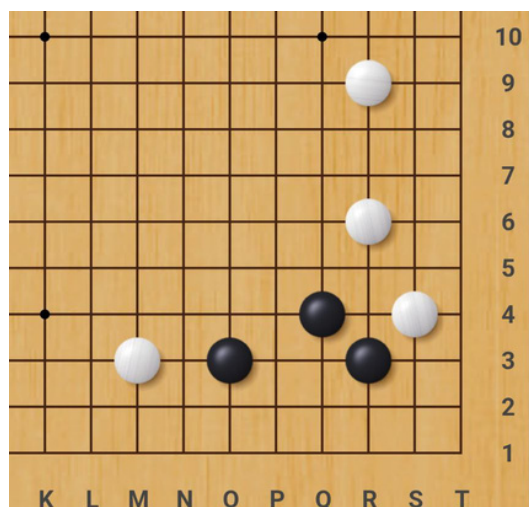


Imagen 1

La triquiñuela consiste en, tras este joseki habitual (Imagen 1), jugar la piedra de M3. En el caso de que Negro no responda, se puede realizar la secuencia de la imagen 2.

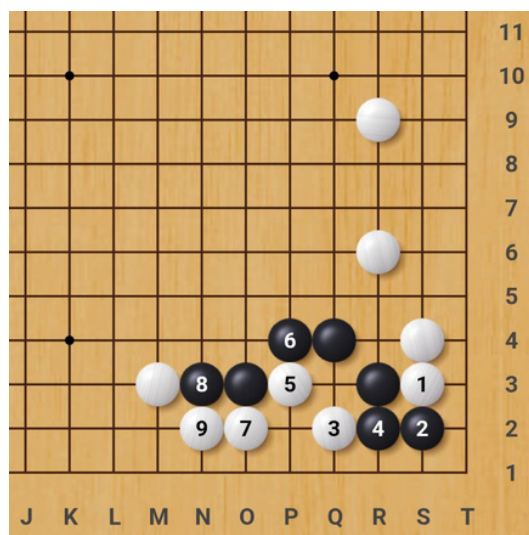


Imagen 2

Esta secuencia deja a Negro sin base ni ojos y con la necesidad de correr hacia el centro para vivir. En la partida, la posición de blanco en los alrededores del grupo era muy fuerte y negro optó por jugar 6 donde 7, permitiendo separar su grupo en dos partes cortando blanco en 6 y causando aun más estragos. De esta forma conseguí mi primera victoria y espero que Javier recuerde estas secuencias para futuras partidas, ya que es bastante habitual.

Mi segundo enfrentamiento fue contra el ya conocido *"Buda de piedra"* murciano, el secretario de Dansu Baduk, Mariano López (10k). Según él, estaba muy desconectado del Go debido al verano y asuntos personales. Pero Mariano luchó con una fiereza inesperada, jugó un fuseki muy sólido y, cuando llegamos al medio juego, me encontré muy por detrás en puntos.

La partida se ralentizó y comencé a consumir todo el tiempo del reloj, tiempo muy limitado por ser un torneo clase C. Mi rival no quería ceder nada, pero, desesperado, tuve que realizar varios overplays que no fueron castigados y por ello pude recortar puntos hasta llevarme una segunda victoria. Lo más frustrante fue que, al compartir con todos los jugadores lo difícil que me había resultado esa victoria, todos despreciaron mi logro al haber tanta diferencia de nivel. Solo espero que Mariano muestre en otros torneos esa fuerza que casi acaba conmigo.



Mariano López 10k, el *Buda de piedra*

Agotado, pero motivado, comenzó la tercera ronda. En esta ronda, los jugadores que seguían invictos y con opciones a ganar el torneo eran Carlos Moreno-Morera (1k), Lucas Ortega (3k), Ignacio José Martín (6k) y yo. El azar hizo que me enfrentase a Lucas Ortega (3k) en esta ronda.

Poco se puede decir de la partida, ya que apenas jugamos el fuseki, en el cual Lucas me sacó ventaja, y nada más comenzar el medio juego cometí un error de cálculo imperdonable al no leer una escalera que era fundamental. Todos sus grupos trabajaron juntos y los míos estaban completamente aprisionados.

La partida acabó muy rápidamente, viéndome completamente superado por Lucas, que ya me había ganado en el Lemon Go III, pero esta vez venía mucho más fuerte.



Esas fueron las tres rondas de la mañana.

La organización había reservado para todos los participantes unas mesas en el restaurante chino cercano. Cuando nos sentamos a comer, quedaban invictos Lucas, Ignacio y Carlos. Mis oportunidades de ganar el torneo se habían esfumado prácticamente, y justo frente a mí se sentaron Carlos e Ignacio para contrastar con sus victorias mi amarga derrota prematura. Aun así, comí de forma contenida para evitar en lo posible el sueño y recargué mis energías para la siguiente ronda.



Carlos e Ignacio,
dos jugadores invictos frente a mí,
preparándose para unas partidas
a vida o muerte



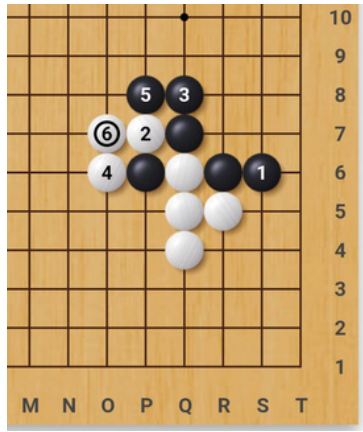
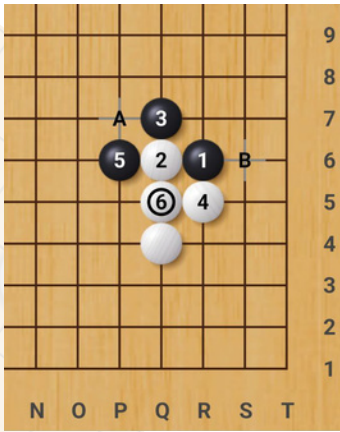
En realidad el ambiente fue muy distendido

Cumpliendo con el reloj, a las 16:00 h comenzó la cuarta ronda y, a pesar de mis esfuerzos por evitar el sueño, me senté a la mesa de juego con un sonoro bostezo que no pude contener. Me lloraban los ojos cuando Giuseppe dio la noticia: en la cuarta ronda me enfrentaría a Carlos M. Morera 1k, el jugador de más rango del torneo, el vigente campeón de Murcia, el mismo Carlos que poco antes me había confesado haber analizado mis últimas partidas online para prepararse el torneo.



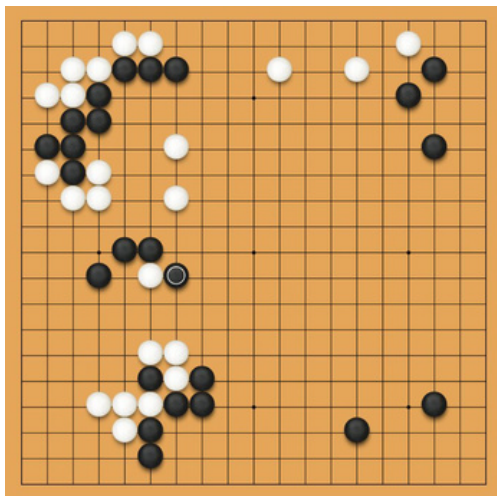
Y aun con toda la tensión por ganar el torneo y su deseo de ganar, tuvo la cortesía de ofrecerme unos dulces de chocolate que traía para darse un subidón de azúcar antes de la ronda y así tener un mejor desempeño. Obviamente, se los acepté y comenzamos la partida.

Carlos jugaba con Negras y yo con Blancas. Un fuseki estándar con algún joseki menos habitual; concretamente, me decidí a usar el joseki que había aprendido de Lucas Ortega 3k en la tercera ronda y que me había llevado a la derrota.



Este es el joseki que jugamos, donde entre las opciones clásicas de A y B, Carlos jugó B.

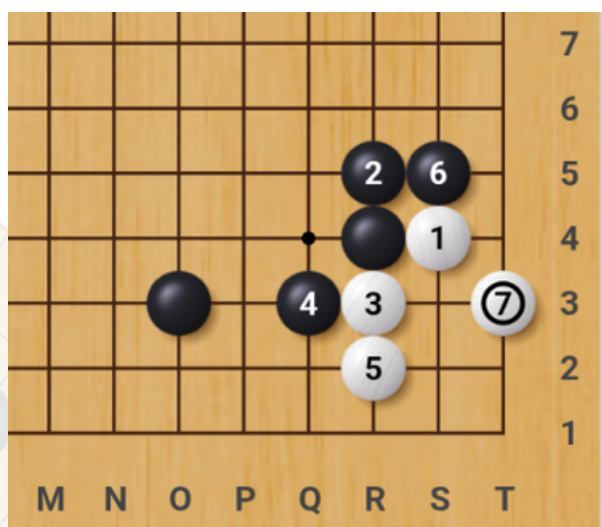
Tras el joseki, la situación era equilibrada para ambos colores y, aprovechando su iniciativa, Carlos tocó mi esquina y yo le terminé pinzando. Para evitar que yo me hiciera con un lateral entero, lo invadió, generándose dos grupos separados.



Negro no podía defender al mismo tiempo el grupo de la esquina superior izquierda y el grupo que tenía en medio del lateral izquierdo. Optó por proteger el grupo del lateral y eso me permitió cercar su grupo en la esquina superior izquierda que al no tener ojos suficientes comenzó una lucha incansable por romper mi cerco y vivir.

Creo que en esa lucha di todo lo que pude y, gracias a ello, logré mantener encerrado al grupo de Carlos. La partida se había inclinado a mi favor, pero mi rival era tenaz y, lejos de rendirse, comenzó a luchar con todas sus fuerzas por el resto del tablero, donde tenía ventaja. Me recordó a nuestra última partida, jugada en el último Lemon y que se encuentra recogida en uno de los anexos de la revista en la web. El pasado febrero traté de matarle una esquina en mi área de influencia y logró escapar; luego, luchando en su lado del tablero, acabó capturándome un grupo, logrando una victoria aplastante. Este año también le atacué la esquina, pero logré capturarla y, cuando tocó invadir su lateral, recordando ese evento pasado, lo hice con el máximo cuidado.

Presioné todo lo que pude e incluso tuve la oportunidad de jugar una vieja técnica para vivir miserablemente sin tener que realizar cálculos complejos, que me enseñó Enrique Jiménez 3d del club de Go La Pedra.



Gracias a no bajar en ningún momento el nivel de esfuerzo aun teniendo la ventaja, logré mantener la diferencia y, cuando la partida ya empezaba a cerrarse y con ambos jugadores en sus últimos byoyomi, Carlos 1k me cedió la victoria.

Ya solo quedaba invicto Lucas 3k para la última ronda, que había logrado derrotar a Ignacio 6k en esta cuarta ronda, y si ganaba la última se posicionaría como el claro campeón de la Copa Paparajote.

Los emparejamientos de la última ronda resultaron algo anómalos: Lucas 3k se enfrentó a Mariano 10k, Ignacio 6k se encontró con Carlos 1k y yo me enfrenté a Ángel Párraga 11k.



Lucas ganó su partida quedando invicto. Carlos también obtuvo una victoria, expulsando a Ignacio del podio, y yo, agotado por la partida anterior, pido disculpas desde aquí a Ángel por ese Go tan chapucero que le jugué y que me permitió alcanzar la victoria, jugando overplays imposibles que solo me salieron bien por ser esta la quinta ronda y llegar todos a ella completamente agotados por el esfuerzo de las cuatro partidas anteriores.

De esta forma terminó la primera Copa Paparajote, con Lucas Ortega 3k en el primer puesto, yo, Álvaro Gutiérrez 3k, en el segundo y Carlos M. Morera 1k en el tercer puesto.



Aunque me he centrado principalmente en mis partidas y mis adversarios más cercanos, todos se esforzaron al máximo y dieron lo mejor en un torneo que buscaba ser simplemente una actividad divertida, pero que, además de divertirnos, sacó lo mejor de cada uno. ¡Solo hay que mirar los rostros de concentración de todos los jugadores!





Aprovechando la estancia, el domingo 5 me dediqué a hacer algo de turismo y acercarme al Stranger, el local donde suelen quedar ese día a jugar, y fue una noche memorable. Muchas gracias a Dansu Baduk por ese buen rollo que traen siempre al mundo del Go.



¡Nos veremos en el siguiente torneo!

Ensayo

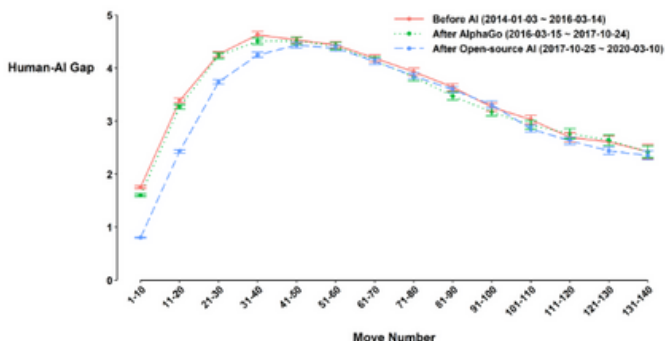
¿Puede la IA sobrehumana ayudarnos a mejorar?

Un debate desde el juego del Go

Joan Lluís i Rabassó

Con la colaboración de Ashe Vázquez

En 2016, la IA AlphaGo derrotó a campeones mundiales y demostró que las máquinas podían jugar al Go mejor que cualquier humano. Desde entonces, los programas superhumanos han estado disponibles gratuitamente, permitiendo a jugadores de todo el mundo estudiar y practicar con ellos. Esto llevó a investigadores a plantearse una pregunta ambiciosa: ¿puede una IA sobrehumana ayudarnos a los humanos a tomar mejores decisiones y a mejorar nuestro nivel de juego?



Analizaron más de 100.000 partidas profesionales de Go entre 1950 y 2021. Su idea era comprobar si los jugadores habían mejorado desde la aparición de la IA. Definieron dos indicadores principales:

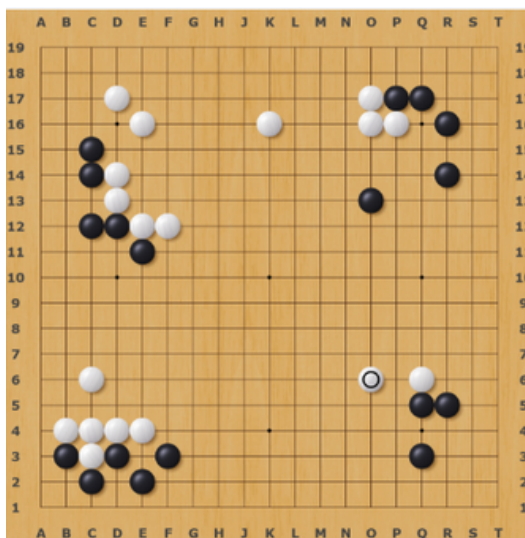
1. **Calidad de decisión (Decision Quality, DQ):** se mide comparando cada jugada humana con la que la IA considera "mejor" en esa situación. Si coincide, la puntuación es alta; si no, baja. Por ejemplo: si la IA cree que una jugada da 55 % de probabilidad de ganar y otra da 50 %, elegir la segunda reduce la "calidad".
2. **Novedad:** se fija en cuándo aparece en la partida una posición "nueva", es decir, nunca antes vista en la base de datos. Si ocurre pronto (antes del movimiento 60), se considera "alta novedad".



Los resultados mostraron que tras 2016, los jugadores muestran mejor calidad de decisión, también aparecen más posiciones “novedosas” y, además, parece que las posiciones novedosas están correlacionadas con decisiones de mayor calidad. En resumen: para los investigadores, la IA ayudó a los humanos a mejorar y ser más creativos.

Ashe Vázquez, como jugador de Go competitivo y usuario habitual de IA, cuestiona estas conclusiones. Sus críticas principales son:

1. El foco en los primeros 60 movimientos es engañoso. La mayor parte de la mejora en DQ ocurre en los primeros 60 movimientos (fuseki). Pero en esa fase abundan las secuencias preestablecidas (joseki). Con la IA, basta con memorizar nuevas variantes para “parecer mejor”. El verdadero reto del Go está en el medio juego y el final, donde la partida se complica y no hay recetas fáciles. En esas fases no se detecta mejora significativa. En definitiva, es como un estudiante que memoriza cómo empezar una redacción, pero no sabe cómo desarrollarla ni concluirla.
2. La “novedad” no siempre es innovación. Por ejemplo, en esta partida:



Tras 30 movimientos, la posición global es “nueva” para la base de datos. Pero en realidad está formada por cuatro esquinas jugadas con josekis tradicionales. Es una combinación inédita, sí, pero no implica creatividad ni comprensión profunda. Es como juntar frases hechas para crear una oración inédita: nueva en apariencia, pero no en esencia.

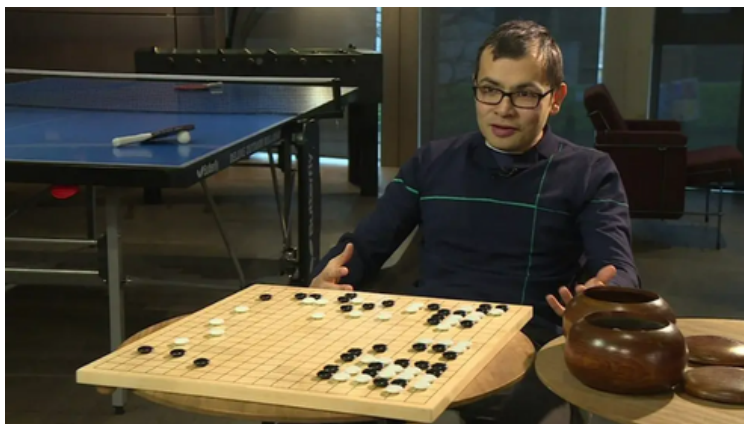
3. Problemas con la métrica de calidad. En el fuseki, pequeñas desviaciones cambian mucho los porcentajes de victoria, inflando los “errores”, mientras que, en el final, cuando uno ya tiene ventaja, errores grandes pueden pasar desapercibidos en las estadísticas. Por eso, la métrica DQ no siempre refleja la importancia real de una jugada.

4. Memorización vs. Comprensión. Vázquez advierte que los jugadores pueden estar confiando demasiado en la IA memorizando sin entender, reproduciendo jugadas sin interiorizar principios y perdiendo la capacidad de pensar por sí mismos. Todo ello acentúa el riesgo de desempoderamiento humano, ya que un aprendizaje por imitación, no supone entendimiento profundo.

Un aspecto inquietante que Vázquez subraya es el problema de los “tramposos”, aquellos jugadores que usan IA durante partidas online para parecer mejores de lo que son. Estos jugadores creen que aun así están aprendiendo porque “deciden” aceptar las recomendaciones de la IA. En la práctica, ceden toda la agencia a la máquina, pues es la IA la que juega, no ellos. Este autoengaño refleja un riesgo mayor: incluso en el estudio legítimo, puede surgir la tentación de dejar de pensar y confiar ciegamente en la máquina.

¿Estamos entonces realmente mejorando con la IA?

Los datos muestran que después del movimiento 60 —la parte donde se decide la partida— los humanos no han mejorado en absoluto desde la llegada de la IA. Lo que sí ha cambiado es que muchos jugadores juegan las aperturas con patrones “bonitos” copiados de la IA, pero eso no implica comprensión estratégica real ni mayor maestría. Sin embargo, Vázquez reconoce que algunos jugadores sí han mejorado gracias a la IA.



Ante este análisis realizado por un jugador de Go experimentado que usa la IA como herramienta de estudio, me pregunto si la diferencia se podría encontrar en cómo se usa esta tecnología. Aquellos que se limitan a memorizar secuencias, seguramente no progresen. Por otra parte, los que usan la IA como herramienta de reflexión, experimentación y análisis crítico, es posible que sí logren avances. La clave está en mantener la curiosidad y la agencia humana, evitando que la IA piense por nosotros.

La IA superhumana en el Go nos ha mostrado su doble cara. Por un lado, puede ampliar nuestra visión y llevarnos a un nivel superior, pero también puede hacernos dependientes o incluso fomentar trampas. La verdadera mejora ocurre cuando los humanos usamos la IA para pensar mejor, no para dejar de pensar. En el Go, como en la vida, no se trata de repetir jugadas perfectas, sino de aprender a mirar el tablero con nuevos ojos.

En el futuro, veremos los usos y los resultados cada vez más sorprendentes que las tecnologías de IA pueden ofrecernos, tanto en campos genéricos (generar contenido a partir de instrucciones, formular preguntas o seleccionar contenido), como en campos específicos (por ejemplo, IA médica entrenada en publicaciones científicas, análisis, historias clínicas, etc). Sin embargo, como con cualquier nueva tecnología que entre en nuestras vidas, tendrá innumerables consecuencias. La clave está en usarla responsablemente para que nos ayude a beneficiar a la humanidad y no terminemos siendo utilizados por ella.

Por lo tanto, el reto no estará en humanizar a los robots, sino en evitar robotizar a las personas. Mientras conservemos nuestro deseo de saber, nuestra búsqueda de conocimiento, nuestro instinto para resolver problemas, nuestra necesidad de cuidar nuestro entorno—todo lo que nos define como seres humanos—, solo nos beneficiaremos de la búsqueda de tecnología cada vez más avanzada. Será una ayuda para nosotros, y no un enemigo contra el que debamos luchar.

En el pasado, por complicado que fuese, los inventores previos podían explicar el funcionamiento de aquello que inventaban, porque hacía lo que hacía. Esto está dejando de ser así. Muchas tecnologías están adquiriendo un grado de complejidad tal que escapan a la capacidad de cualquier individuo de comprenderlo. Además, muchos podrán pensar que la IA, como toda tecnología, es tan solo una herramienta. Su valor vendrá dado por la forma en la que la usemos. Así, si la comparamos con un martillo, podemos concluir que es algo útil e inocuo de lo que no debemos preocuparnos. Sin embargo, como señaló Mark Twain: "Para un hombre con un martillo, todo parece un clavo".

Es decir, cada tecnología tiene un sesgo inherente, además de sus únicas posibilidades y limitaciones técnicas. Su incorporación en su forma física en este mundo lleva a una predisposición para ser usada de ciertas maneras y no en otras. Solo aquellos que no conocen la historia de la tecnología creen que esta es enteramente neutral o adaptable. Nos podríamos plantear: ¿Cuál es el problema que una determinada tecnología, que se ha creado, va a ser capaz de resolver? A veces nos ayudan, pero otras nos limitan. ¿Qué clase de gente e instituciones adquieren especialmente poder político y económico debido al cambio tecnológico?



Por último, la historia sugiere que, cada vez que una tecnología nos libera de una carga, también nos impone la tarea de reinventar formas de mantener vivas las capacidades que corren el riesgo de atrofiarse. En el siglo XIX fueron los músculos; en el XXI será el pensamiento. La cuestión está en si tendremos la lucidez de anticiparnos o si esperaremos a notar los síntomas de una humanidad intelectualmente sedentaria.

Entrevista Guillermo Siles

Álvaro Gutiérrez Ferrand



Álvaro: En primer lugar, bienvenido a La Esquina.

Guillermo: Un placer estar aquí.

Álvaro: Lo primero que le gusta a la gente: ¿Qué rango tienes?

Guillermo: Acabo de subir a 2d hace dos o tres meses. Fui a Polonia, me quedé justo al límite, y un mes después gané los puntos necesarios. A ver cuánto tarda en bajar otra vez (risas).

Álvaro: ¿Cómo y cuándo conociste el Go?

Guillermo: Fue por un amigo de Barcelona que ya no juega. Tendríamos unos 15 años. Este chico vio Hikaru no Go, empezó a jugar y me dijo: “Venga, vamos a jugar online”. Así conocí el Go. Luego dejé de jugar un tiempo, pero me acabé enganchando por años gracias a que encontré la asociación de Go en Málaga, cuando entré a la universidad, con 18 o 19 años. Tengo 34, así que llevo unos 15 años jugando más o menos.

Álvaro: ¿15 años es lo que te ha costado llegar a 2d?

Guillermo: He ido a trozos. El club en Málaga desapareció y dejé de jugar. He tenido épocas de ir a torneos—Sepúlveda, Madrid, Barcelona—, pero me surgen otras cosas o me desmotivo y lo dejo por uno o dos años hasta que lo retomo. Desde el coronavirus, en 2020, no he dejado de jugar. Llevo cinco años seguidos y en estos últimos años he subido desde 4k o 5k hasta el 2d.



Álvaro: Por tu trabajo, ¿has viajado bastante?

Guillermo: No tanto. Estuve un tiempo viviendo en Corea por placer antes del coronavirus. Y este último año he vivido en Madrid, pero el resto del tiempo estuve asentado en Málaga.

Álvaro: En estas fechas se celebra la Korean Ambassador Cup. Uno de los asistentes habituales es Blacky 9p. ¿Lo llegaste a conocer en tu estancia en Corea?

Guillermo: No en la época que estuve viviendo allí, pero la última vez que fui a Corea les escribí porque pensaba pasar un tiempo en su academia. Me hacía mucha ilusión y fueron superamables. Fui justo el día que empezaban una nueva temporada de clases, me aceptaron allí, estuve un día entero con ellos, me invitaron a cenar... No pude quedarme toda la temporada al final, pero fueron muy majos.

Álvaro: Sé que tienes afinidad por Corea, pero en el Go ¿qué prefieres: estilo japonés, chino o coreano?

Guillermo: Mi estilo favorito es el coreano. (Mi pareja me acaba de lanzar una mirada asesina, es japonesa y 4d). El Go coreano es más práctico; si tienes que hacer mala forma, la haces. Se prioriza buscar la jugada correcta en lugar de fijarse tanto en la forma. Cuando empecé a dar clases con Ashe Vázquez 7d, que prefiere el estilo japonés, me vino muy bien y mejoré mucho, porque mi punto débil era precisamente la forma. Al final hay que tener un equilibrio, pero si me preguntas, prefiero hacer triángulos vacíos y matar cosas con eso. Siempre acabo haciendo la "Croqueta" (una pelota gigantesca sin ojos en el centro del tablero) en Nam-Ban y todo el mundo se ríe, ¡pero al final gano algunas partidas! Así que las croquetas en el centro del tablero no serán tan malas (risas).



Álvaro: Llegaste a aprender coreano, ¿verdad?

Guillermo: Sí, un poquillo. Empecé por el Go, luego tuve pareja coreana, estuve viviendo en Corea... algo se te tiene que quedar. Empecé a aprender el idioma porque quería entender algo de lo que veía en BadukTV. A mí nunca me ha gustado tanto jugar como ver partidas, ver clases o hacer problemas. Me gusta ponerme vídeos de Go en la tele, es lo que más disfruto. Jugar también me gusta, pero no tanto.

Álvaro: Creo que eres el único jugador que me ha dicho eso.

Guillermo: Me tragaba todas las partidas de la liga coreana por equipos. Verlas enteras me dio muchísima información, aunque me faltaba experiencia en el tablero. Pensaba que había subido a 2d sin merecerlo, pero ha sido por la experiencia que he tenido en Nam-Ban, jugando un par de veces a la semana contra jugadores incluso más fuertes que yo.

Álvaro: ¿Podríamos decir que a día de hoy te sientes ligado al club de Go Nam-Ban?

Guillermo: Sí, hasta que en unos años aparezca un club nuevo en Málaga. Ahora mismo mis amigos del Go son prácticamente todos de Madrid y Barcelona.

Álvaro: ¿En tu estancia en Corea, estuviste en contacto con clubes de Go?

Guillermo: Los últimos dos meses me picó el gusanillo. Había un club de Go en la universidad con jugadores muy fuertes, 9 danes de Tygem y otros de mi nivel. Yo era 2d o 3d de Tygem entonces. Acabé jugando porque yo era la rareza del club. Incluso me pidieron que participara en un torneo contra otra universidad, y no tenía nada que ver con lo que hacemos aquí: no había ni relojes, no puntuaba. Los coreanos juegan solo por diversión. Una de las curiosidades de este torneo es que vino una árbitro y al final de las partidas le hice alguna preguntilla y acabé hablando bastante con ella. Le pregunté dónde podía jugar al Go y me cogió el número de móvil e incluso estuvimos hablando por KakaoTalk que es el equivalente a nuestro WhatsApp. Años después me la encontré en YouTube. Resulta que era Go Pro Yeonwoo.



Álvaro: Increíble, yo soy muy fan de Go Pro Yeonwoo. Ahora están subiendo contenido en su academia Awesome Baduk. ¿La has utilizado alguna vez?

Guillermo: Durante una época me llegué a apuntar, pero hace mucho tiempo. No sé cómo estarán ahora, pero en su momento era interesante.

Playlist	Chapters
Time	Problems
01:14	
03:30	①②③
06:36	④⑤⑥⑦⑧⑨⑩
02:28	⑪⑫⑬
06:43	⑭⑮⑯⑰⑱

Below the video player are buttons for 'View Discussion', 'Download SGF', and 'Remove bookmark'. At the bottom, there are tabs for 'Variations' and 'Overview', with a sequence of numbered Go stones (1-19) displayed below them.

Curso en Awesome Baduk de Go Pro Yeonwoo

Álvaro: ¿Es verdad que en Corea hay esa cantidad masiva de jugadores que imaginamos los europeos?

Guillermo: Es un poco fantasía, no juega tanta gente. Pero sí que te encuentras jugadores. Fui a casa de una amiga y su padre me sacó un tablero. En un parque al que fui a correr, me encontré a un montón de viejecillos jugando, y siempre volvía a ese parque ya que me gustaba verlos mientras corría, siempre solían estar allí. Incluso en un cibercafé (los coreanos no suelen nunca jugar en casa solos, siempre van a los cibercafé a jugar aunque sean juegos online) encontré gente jugando al Go, y en el metro también los ves con la aplicación. Los encuentras si te fijas, pero no es que cada día te los topes por la calle.

Álvaro: ¿Somos más competitivos los amateurs de Occidente que los asiáticos?

Guillermo: Cambia mucho. Allí ni siquiera tienen un sistema de puntos para amateurs. Ellos dan su rango en Fox cuando participan en un torneo y ya está, eso les vale. Aquí en España siempre me río de mis amigos de Nam-Ban porque cuando juegan torneos están continuamente con la calculadora viendo cuántos puntos ganan o pierden. Eso solo sirve para calentar la cabeza. Ninguno de nosotros vamos a vivir de esto, así que lo mejor es disfrutar de la partida ganes o pierdas.

Álvaro: ¿Qué diferencias ves entre el Go en Corea y Occidente?

Guillermo: Muchos jugadores coreanos juegan muy rápido, no hacen las jugadas correctas, y te ganan igual. Juegan por placer y su estilo nace de la experiencia de juego. En Occidente se lleva mucho más estudiar, aprender josekis y revisar con IA. En Corea, mi experiencia fue que me ganaban siempre en el midgame, las peleas eran donde se veía la diferencia de nivel.



Sociedad Deportiva y Recreativa La Didáctica
De izquierda a derecha:
Pedro Méndez 1d, Guillermo Siles 2d y Carlos M. Morera 1k

Álvaro: En este mismo número tenemos un artículo sobre la IA. Se ha llegado a la conclusión de que en Occidente hemos mejorado mucho nuestra apertura, pero en cuanto llegamos al medio juego, nos hundimos.

Guillermo: La IA te da 50 posibles jugadas y la diferencia es de un punto en el fuseki. Pero las partidas no se suelen perder por un punto, se pierden por atropellos. Por muy bien que vayas, si se te muere un grupo, has perdido. Por mucho que estudies, si no tienes práctica, acabas perdiendo.



Pedro Méndez 1d y Guillermo Siles 2d haciendo tsumegos
European Go Congres Leiezig 2023

Álvaro: Parece que para mejorar es fundamental hacer tsumegos.

Guillermo: Mi profesor y Mateusz 3p me dicen que es muchísimo más importante simplemente jugar. Si no te gusta hacer tsumegos, no hace falta. Lo que necesitas es jugar partidas de calidad (lentas, donde tengas que pensar) y luego revisarlas. Los tsumegos en webs pueden ser muy artificiales. Están bien para practicar lectura, pero la mayoría de los que ocurren en las partidas son muy fáciles. Lo mejor es hacer tsumegos fáciles medianamente rápido para fortalecer las bases. Mi amigo Enrique 3d, de Barcelona, no hace tsumegos de nivel dan, suele hacer los de kyu alto ya que los de rango dan son demasiado extraños y si no te gusta hacer tsumegos, jugar partidas es suficiente para mejorar.

Álvaro: ¿Algún consejo sobre profesores de Go?

Guillermo: Es importante tener a alguien más fuerte que tú. Empecé a dar clases en 2020 en Yunguseng y más tarde con Ashe 7d. Si tienes que elegir, es mejor un profesor particular, como Ashe 7d. No hace falta que sea un 7d; con que sea un jugador unos cinco niveles mejor que tú, que te pueda corregir malos hábitos, es suficiente. Yunguseng es más una academia que te da la oportunidad de jugar partidas serias con revisión del profesor. Yo diría que incluso una clase cada dos o tres meses, para comentar partidas importantes de torneo, te puede ayudar mucho.

Álvaro: Ahora que han aparecido más plataformas de profesores particulares, ¿qué más habría que buscar en un profesor aparte del nivel?

Guillermo: Lo mejor es revisar partidas de torneo o lentas. Es ahí donde el profesor puede encontrar los fallos que te hacen perder. Al principio, es importante jugar algunas partidas con él para que te conozca, pero una vez te conoce, revisar las partidas que has jugado con gente de tu nivel o superior es lo más útil. Se trata de ver tus puntos fuertes y débiles, y trabajar en ellos.



Polgote es la plataforma más reciente para encontrar profesores particulares de Go

Álvaro: ¿No has querido participar en la final de España de este año?

Guillermo: Se me olvidó pagar la cuota de la AEGO y me echaron. Ahora tiene que pasar un año para poder volver a participar.

Álvaro: Va a comenzar la Liga Pandanet Online Europea por equipos. Me gustaría verte en los próximos años.

Guillermo: Si quieren que juegue, jugaré. Estuve el año que participé en la final de España, aunque no pude jugar ninguna partida. Pero me gusta participar en estos eventos.

League C 2025/2026

Round	Date
Round 1	Tuesday 14 October 2025
Round 2	Tuesday 11 November 2025
Round 3	Tuesday 09 December 2025
Round 4	Tuesday 03 February 2026
Round 5	Tuesday 17 March 2026
Round 6	Tuesday 14 April 2026
Round 7	Tuesday 12 May 2026

Fechas de las partidas de España en la liga Pandanet

Álvaro: Hace poco Carlos y Lucas de Nam-Ban se acercaron a la Copa Paparajote en Murcia, ¿te planteaste bajar con ellos? Habrías sido el jugador más fuerte del torneo, quizás una buena oportunidad para obtener victorias fáciles.

Guillermo: Me suena de oídas, pero no la conozco. Si fuera, no creo que me resultara un torneo fácil, pues Carlos ya me ganó una partida en Granada. Si me coinciden fechas, me da igual si los jugadores son más débiles o fuertes en un torneo, siempre es divertido participar.

Álvaro: ¿Sigues apuntado a la liga de Yunguseng?

Guillermo: Ya no me hace falta, pues tengo Nam-Ban aquí al lado. Es algo que siempre envidié cuando estaba en Málaga: tener un club grande al que poder ir y jugar partidas todas las semanas. Recuerdo que, cuando empecé con Yunguseng, alguien de Nam-Ban me echó en cara: "estás pagando para mejorar en Go". Creo que no son conscientes de lo maravilloso que es tener un club con muchos jugadores de todos los niveles y varias quedadas a la semana. En Málaga, la razón por la que dejaba el juego era la falta de amigos con los que quedar y no tener un club. Intenté volver a formalizar un club, pero no termina de arrancar. En diciembre me vuelvo a vivir a Málaga indefinidamente y espero poder darles el impulso que les falta.

Álvaro: Ahora que no puedes participar como jugador, sería muy interesante que te apuntaras a la retransmisión por Twitch que hago del evento Pandanet por equipos que mencionamos antes.

Guillermo: ¿Cuándo son las partidas?

Álvaro: A las siete de la tarde los martes, normalmente.

European Yunguseng Dojang

This is the homepage of the Yunguseng Dojang. Yunguseng or also written Yeongusaeing is the Korean term for what most of us know by the Japanese term Insei. Dojang (Dojo) means "special academy" where people study Go seriously. The system is called Yunguseng for two reasons:
1. It's based on the real Korean Yunguseng system. 2. We study Go as seriously as the Korean Yunguseng.

Username: Password:

password? Login

Home ☐
Central Square ☐
Trouble Master ☐
System ☐
Rules ☐
Schedule ☐
FAQ ☐
Youtube ☐
Lectures ☐
Reviews ☐
Practice ☐
Teachers ☐
Tuition ☐
Register ☐
Contact ☐
Privacy Policy ☐

Leagues

League A1 ☐
League A2 ☐
League B1 ☐
League B2 ☐
League B3 ☐
League C1 ☐

The new season(43rd season) has begun!
You can still put your name on the waiting list to join the 2nd cycle(5th, Oct).

The season system has changed to 4 cycles/season (20 weeks).
Please check the details in the [schedule tab](#).

[Register](#)

Introduction

The Yunguseng Dojang has 5 key points:

1. 5 games a month on scheduled dates, and all games will be **personally reviewed** by Jin-seong and co-teachers
2. **Nine live, interactive lectures** each season
3. All lectures and reviews are **recorded live** and available for viewing **anytime**
4. **Personal Go report** after the season to check your style of play, strong points & weak points.
5. Play **competitive games** with various level opponents. It gives a feeling like joining an offline tournament

Please check out the [Fives](#) tab to see how the Yunguseng system works!
Check out three free lectures in the [lectures](#) tab!

Invitation

I always believed that there is the best way to become stronger at Baduk (Go). When

El dojo Yunguseng del que habla Guillermo.
Ya le dedicamos un artículo a su fundador en el primer número de la revista

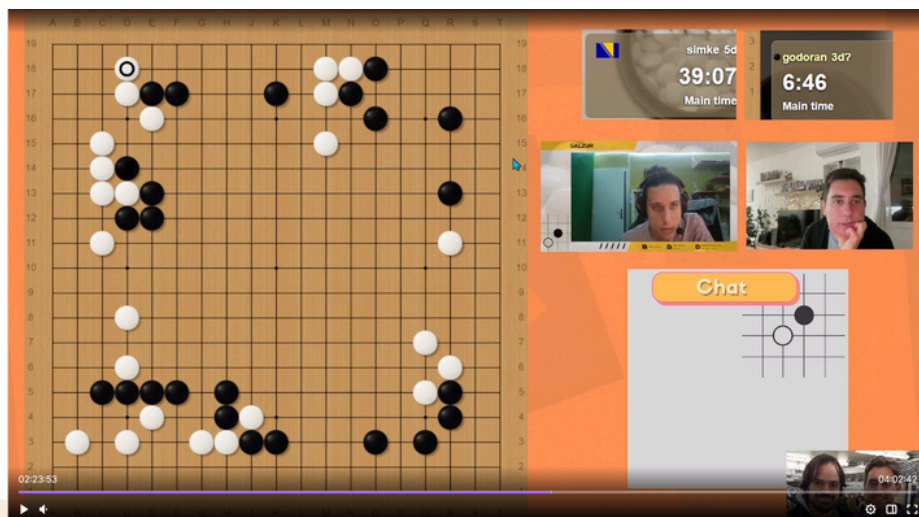
Guillermo: El martes suele ser buen día. Quizás podemos turnarnos varios danes para estar contigo.

Álvaro: Yo puedo ser el comentarista que sabe poco y tú el que sabe mucho; ese dúo es muy típico en Baduk.tv.

Guillermo: Tú te subestimas un poquillo.

Álvaro: Alguien tiene que hacer las preguntas obvias. Por ahora te tomo la palabra. Tendrás un mensaje mío para participar. ¿Has estado cómodo en la entrevista?

Guillermo: Como ya te conocía, es como hablar con un amigo. Y tampoco me has hecho ninguna pregunta comprometida.



¡Guillermo se unió a la retransmisión de la partida cumpliendo su promesa!

El ángulo ciego

Principitos, bárbaros y monaguillos

Berta Vila

(Fotos realizadas por Harry van der Krogt, EGC 2025 Varsovia)

Hay niños de varios tipos. En el centro de la estadística están los normales y hacia un lado están los buenos, muy buenos y superiores. Hacia el otro están los malos, muy malos y la crueldad en estado puro. En todas estas capas también los hay que juegan al Go. Para ver, observar y conocer a un niño hay que mirarlo como si fuera una obra pequeña en construcción, sin instinto maternal, ni proteccionismo, ni sentimientos que alteren la verdad tal y como es.

Estuve en Polonia en el Congreso Europeo de Go que tuvo lugar este verano como visitante. Allí los pude ver en acción de todas las edades y nacionalidades. No tuvo desperdicio. Cuando se lleva a un niño o varios a un evento de este tipo, lo primero que se tiene que calibrar, independientemente del rango y el posible resultado a obtener, es si está capacitado para ello y las consecuencias que conlleva tenerlos dos semanas de torneos y actos varios. Por lo que vi en muchas familias, no todas, fue lo que menos les importó. Había de todo, pero generalizando vi tres tipos de chavales. Los que vinieron con la familia o parte de ella, sobre todo orientales, pero también europeos, dispuestos a seguir el legado familiar con la presión que ello conlleva y no por parte de los padres, sino de los abuelos.



Traídos a darlo todo, dado que no se esperaba menos de ellos. Principitos que tienen que ganarse una corona a la que no pueden renunciar, sobre todo si son varones. Con ganas o sin ellas aguantaron la postura; comedidos, serios y extremadamente educados para estas edades.

Torneos, revisiones de partidas, nunca solos, sin aire, con alguien siempre supervisando todo lo que hacían, en el bar, en los espacios habilitados, antes y después de las comidas, clases del abuelo y de los mayores congregados en el lugar, pero también hay que decirlo para ser justos, cuidados y protegidos y sobre todo amados.

También están los bárbaros, llevados a la fuerza, pero la diferencia es que a estos les importaba tres pimientos el honor de la familia, el Go, las normativas del Congreso y todo lo que les rodeaba. Se les había impuesto el juego como una disciplina como podría haber sido el violín, la natación, el piano o cualquier otra. Lo demostraron contundentemente. Es un error que cometen muchos adultos que no entienden y nunca entenderán que las imposiciones de hoy son las venganzas del mañana. No hay barreras para un niño que se aburre soberanamente, que no puede hacer lo que quiere y con una capacidad imaginativa desbordante. Uno se propuso el reto de meterse piedras por la nariz a ver si le cabían, ahora una blanca, ahora una negra, las tenía preparadas en la mesa, mientras jugaba la partida. Su madre lo resolvió tarde con un soberano capón. Las piedras salieron disparadas hacia la mesa.



Otros reptaban por debajo de las mesas, a ver que podían ver o encontrar o, sencillamente, cuestiones de educación que los supervisores del Congreso no vieron o prefirieron no ver, sobre todo dependiendo de quien se tratara.

Las salas donde se celebran estos actos no son patios de colegio donde se pueda correr haciendo el vándalo cuando hay gente ensimismada haciendo sus actividades. Por lo general, los padres de los micos estaban más concentrados en el torneo y la revisión de sus partidas que de ellos.

Por último y no menos importantes, estaban los que yo llamo cariñosamente los monaguillos, a los que sí les apasiona el Go. Han venido a aprender, a sufrir con devoción, a saborearlo todo, a observar y no perderse detalle de lo que sucede. La mayoría no sabían muy bien si querían llegar a cardenales, curas rurales o sacerdotes urbanos, pero allí estaban con fe, pasión y muchísimas ganas. Competitivos, pero respetuosos con los demás y con ellos mismos. El Go se tiene que sentir, nunca será lo mismo jugar y aprender por gusto que por obligación. Si la presión no se la pone uno mismo y viene de fuera el resultado no será igual.



Se vio de todo: risas, lágrimas, saludos, ataques de pánico y de rabia, patadas y pataletas entre ellos, abrazos, chocadas de manos, ya que a veces a los adultos se les olvida que están a medio cocer y tienen la necesidad de comportarse como niños mientras lo sean. Y lo más importante, allí estaban los profesionales del futuro, con esas miradas y almas, cada uno en su estilo. Esos niños dispuestos a comérselo todo: príncipes, bárbaros y monaguillos. Unos por gusto, otros por obligación y otros por llevar la contraria, pero allí estaban. Miraban a los adultos desde una posición más baja, pero no menos importante, estudiándolos para ver cómo podían aprender, en plan: tú me ganas hoy, pero lo he aprendido y mañana ganaré a cientos como tú, solo necesito tiempo y práctica.

De todas maneras, será interesante seguir esa evolución. Dicen que el Bien necesita equilibrio y paz, cosa que es una bendición y se puede encontrar en el Go: chicos y chicas humildes que lo valen todo. Pero también dicen, que el Mal necesita un cuerpo bello que pueda manipular a los demás y tienen razón. Esto vale tanto para ellos como para ellas. Cuidemos con cariño y mano férrea, muy férrea, entre todos de la cantera que tenemos, porque nos guste o no son el futuro, el futuro del Go.

Reseña

My Go Journey

From Basics to Brilliance

Joan Lluís i Rabassó

Shin Jinseo, jugador de Go profesional de Corea del Sur

Nacido en Busan en el año 2000, Shin Jinseo empezó a aprender Go a los cuatro años en la academia de su padre. Su talento, excepcional e innegable, le permitió superarlo en solo dos años. Perfeccionó sus habilidades estudiando por su cuenta y jugando en línea contra oponentes de alto nivel. En 2012, se convirtió en jugador profesional tras clasificarse en el primer torneo para jóvenes talentos iniciando así su carrera en serio.

Su primera victoria profesional llegó en 2013, y al año siguiente fue nombrado Novato del Año en los Korean Go Awards. En 2018, su dominio fue absoluto: logró el mayor número de victorias, el mayor porcentaje de triunfos y la racha ganadora más larga, siendo reconocido como MVP* del Go. El sueño que había perseguido durante años —ganar un gran título internacional— se cumplió en 2020 con su triunfo en la Copa LG.



*MVP: Most Valuable Player, se refiere al jugador mejor valorado de un evento o torneo.

En 2024, Shin fue decisivo para la victoria de Corea en la Copa Nongshim, cerrando el campeonato con seis victorias consecutivas frente a rivales japoneses y chinos. Desde enero de 2020 ocupa el puesto número uno en el ranking coreano, y lo ha mantenido por más de cinco años. En mayo de 2025, sigue siendo el número uno mundial, considerado por muchos como el jugador de Go más fuerte de su generación.

El libro

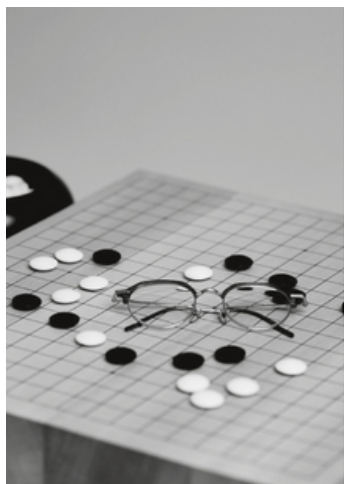
Shin Jinseo 9p, también conocido como "Shinficial Intelligence", relata la historia de su vida y su incansable búsqueda por dominar el Go. Con un estilo cercano y revelador, el libro invita a revivir la emocionante racha de seis victorias consecutivas durante la 25.^a Copa Nongshim, con sus propios comentarios sobre los momentos clave de cada partida.

"Puede que sea el más fuerte entre los humanos, pero aún no soy el más fuerte en Go. Por eso, incluso hoy, me esfuerzo al máximo, como siempre, hasta que finalmente pueda felicitar al dios del Go".



El formato del libro combina autobiografía y ensayo, lo cual permite al lector sumergirse no solo en la brillante trayectoria de Shin Jinseo, sino también en sus reflexiones internas. En él comparte momentos de gloria, dudas, inspiración y una ambición inquebrantable. Un viaje personal que muestra que, incluso en la cima, siempre hay un nuevo horizonte al que aspirar.

Impresiones personales



My Go Journey no es simplemente un libro sobre las reglas o estrategias del Go; es un relato íntimo y profundo que conecta el juego con la filosofía, la cultura y la experiencia vital del autor. Desde las primeras páginas, el lector se encuentra con una invitación a descubrir el Go como una práctica que trasciende el tablero, un camino de aprendizaje constante y transformación personal.

Uno de los puntos centrales del libro es el análisis de su histórica racha en la 25.^a Nongshim Cup. Shin relata jugadas decisivas, estrategias clave y momentos de extraordinaria tensión, lo que lo convierte en un recurso excepcional tanto para aficionados como para jugadores avanzados.

Highlight 1

Uno de los aspectos más enriquecedores del libro es la manera en que aborda el error y la derrota. En lugar de verse como fracasos, estos momentos son presentados como oportunidades para el crecimiento y la reflexión, una actitud que el autor relaciona con enseñanzas filosóficas orientales, como el zen y el taoísmo.

"En Go, como en la vida, no es el error lo que nos define, sino cómo respondemos a él. Cada derrota es una lección, un momento para pausar, observar y aprender. La paciencia no es solo esperar, sino entender el ritmo del cambio. El tablero es un espejo donde vemos nuestras dudas, temores y también nuestra capacidad de adaptación y creatividad."

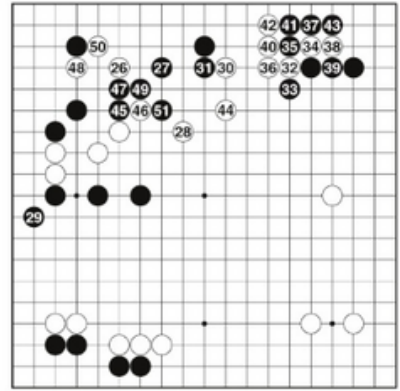


Figure 1 (26 – 51)

La narrativa también resalta la serenidad y el silencio como elementos esenciales para conectar con la profundidad del juego:



Ilustración de Zoe Cosntans

"La belleza del Go está en su silencio. En ese espacio donde el ruido se apaga y queda solo la mente abierta, dispuesta a escuchar, a sentir el flujo del juego y a responder con humildad y atención."

Además de las victorias, el libro resalta su lado más humilde y humano. Shin se define como un "caballero en constante crecimiento", lo que refleja una mentalidad de mejora continua y apertura al cambio, en lugar de conformismo. Es un claro testimonio de cómo una enorme habilidad va de la mano con esfuerzo constante y una visión personal profunda.

My Go Journey explora también el aspecto social y cultural del Go, mostrando cómo ha sido un puente entre generaciones, un vehículo de transmisión cultural en Asia y un medio para construir comunidad en Occidente.

Shin no solo busca la excelencia individual, sino que también enfatiza su compromiso con el desarrollo del Go en Corea del Sur. Expresa una sensación de deber nacional, describiendo su rol no solo como jugador, sino como embajador de este juego milenario.

My Go Journey: From Basics to Brilliance es mucho más que un compendio de partidas. Es una ventana al corazón de uno de los mejores jugadores del mundo, donde la técnica, la pasión y la filosofía se entrelazan. Shin Jinseo ofrece al lector un retrato auténtico de su vida, sus triunfos, sus dudas y su visión para el futuro del Go.

Humor

Shin Jinseo y el tsumego infinito

Joan Lluís i Rabassó

Horario diario de Shin Jinseo

9:00 am	Despertar y revisar 2 partidas registradas
11:00 a.m	Brunch y aseo personal
11:30 a.m.	Go por internet
1:00 p.m.	Partida registrada
1:30 p.m.	Problemas de vida o muerte
2:00 p.m.	Partida registrada
3:30 p.m.	Go por Internet
3:00 p.m.	Problemas de vida o muerte
4:00 p.m.	Merienda
4:00 p.m.	Go por Internet (si pierde, sigue hasta ganar)
6:00 p.m.	Partidas registradas
6:30 p.m.	Descanso
7:00 p.m.	Cena
7:30 p.m.	Partida registrada
8:00 p.m.	Go por Internet
9:30 p.m.	A veces salir a la calle descanso
10:00 p.m.	Partida registrada si pierde, dormir a la 1 a.m.
1:00 a.m.	

Hay que reconocerlo: el día de Shin Jinseo no es un día, es un laberinto infinito de piedras negras y blancas. Uno lo lee y piensa: “vale, yo también estudio Go... hago un par de tsumegos en el metro, juego una partida online antes de cenar, voy a un torneo el finde... ¿no es lo mismo?”. Pues no. En la escala Shin, eso equivale a haber mirado un tablero de reojo en una tienda de juguetes.

Su rutina es una especie de Gran Hermano del Go: despiertas, Go; comes, Go; meriendas, Go; cenas, Go; sueñas con Go (y si pierdes antes de dormir, ni soñar puedes, porque te obligas a seguir jugando hasta ganar). Es un entrenamiento digno de un monje shaolín, solo que, en lugar de romper ladrillos con la frente, destroza egos en servidores de Internet.

Claro, uno podría intentar imitarlo: levantarse a las 9, repasar dos partidas, pasar el día resolviendo problemas de vida o muerte... pero a mitad de la tarde, cuando el reloj biológico pide siesta o Netflix, el proyecto de “nuevo número 1 mundial” se desmorona como un mal yose.

Y aquí llega la parte cruelmente graciosa, la gran ironía cósmica: dedicar todas las horas del día al “juego de la vida” suena sublime, pero... ¿y vivir? Porque no nos engañemos: con ese horario, la única calle que se pisa es la que aparece en Google Maps cuando se busca “Go club near me”. Dormir solo si se gana... eso sí que es sacrificio samurái.

Quizá por eso, los simples mortales seguiremos con nuestros dos tsumegos diarios, una partida esporádica y alguna cerveza post-torneo. Total, el secreto del Go no está en jugar hasta caer exhausto, sino en no volverse loco con la idea de que solo hay un camino para llegar a la perfección. Shin Jinseo es un genio; los demás, apenas intentamos que las piedras no nos hagan atari antes de que suene la alarma del despertador.

Conociendo Las ligas online

Álvaro Gutiérrez Ferrand



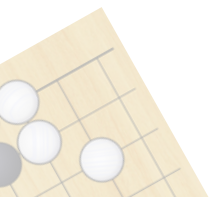
SenseGo Robot
tiene una IA dentro por si no
encuentras una liga en la que
participar

Cuando apareció la IA, muchos pensaron que el Go online estaba muerto y que a partir de entonces todos los servidores se llenarían de bots y así hasta llegar al “internet muerto”. Un tema que se ha hecho viral y que, en resumen, significa la ausencia de vida online, que todas nuestras interacciones a través de las redes sean solo con IAs que se hagan pasar por humanos.

Consumiremos contenido fabricado por IAs, hablaremos con IAs en redes sociales, leeremos respuestas de IAs en discusiones generadas procedimentalmente...

Pero al menos en el Go, el humano ha resultado resiliente. Alguna vez me he encontrado alguno que usa la IA para ganar, pero son pocos y no la norma. Y quizás por ello, cada vez más empresas, influencers, asociaciones y clubes se han animado a crear las interesantes ligas online.

La más popular de todas es probablemente la liga de Go Magic. Allí se apuntan jugadores de todo el mundo para disfrutar de un Go un poco más tenso de lo habitual. Las ligas tienen ese efecto. Son partidas online, por lo general cortas, que no cuentan para la EGD (European Go Database), pero sí generan una fuerte sensación de torneo.





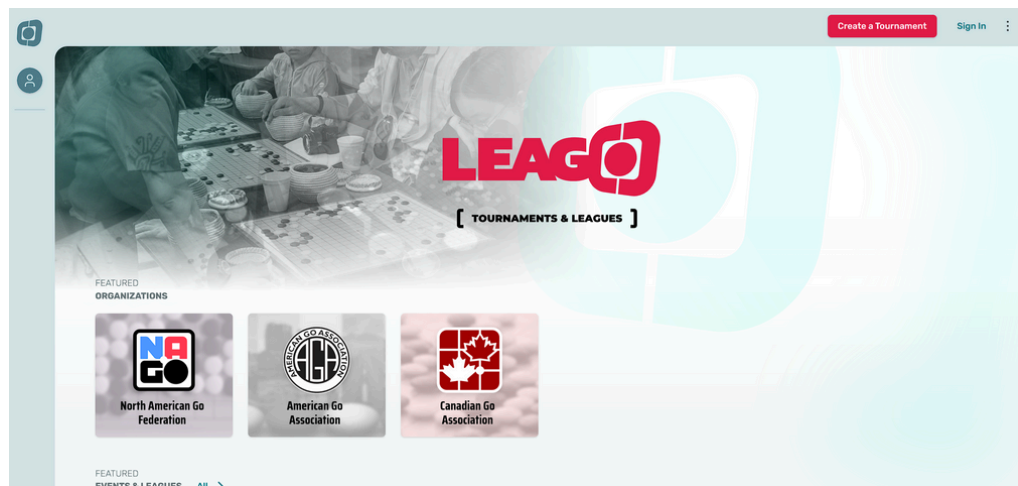
Es bastante común que muchos jugadores sean incapaces de jugar partidas serias online, y jugar pachangas para divertirse es genial, pero cuando uno se propone mejorar hay que jugar partidas serias. Las ligas ofrecen esas partidas lo suficientemente serias como para mejorar y lo suficientemente tranquilas como para jugarlas desde casa.

Además, las ligas favorecen la constancia. Puede que te fuercen a jugar una partida cada dos semanas, quizás una al mes o incluso una cada semana. A veces a uno se le olvida el Go por una temporada y desconecta, y cuando desconectamos cuesta retomararlo. Estar en una liga evita esto ya que es un compromiso.

Yo participo en dos ligas en este momento. La primera, la liga de Dansu Baduk, que es la del club de Go de Murcia. La segunda es la Liga Giralda, que he puesto en marcha con algunos amigos y conocidos para tener una excusa y jugar de nuevo contra aquellos que me pillan lejos de casa.

A thumbnail for a Go league. At the top, there are three small images: a Go board with red and blue stones, a black Go stone, and a Go board with red and white stones. Below these images, the title 'Liga Dansu 3ª Edición' is displayed in a bold, black font. Under the title, a line of text says 'Las reglas de la liga se encuentran en el siguiente enlace' with a small yellow star above the word 'siguiente'. Below this, the word 'Grupos' is written in a bold, black font. The main body of text explains the rules for age groups and responsible adults, and mentions that a Discord username will be provided. At the bottom, there are two labels: 'Grupo A' and 'Grupo B'. The entire thumbnail is framed with a black border and rounded corners. In the bottom right corner of the page, there is a partial view of a Go board with white and grey stones.

En mi caso, he montado la liga con la web <https://leago.gg/>. Es una plataforma que permite crear una liga, que la gente se registre y se organicen los emparejamientos de forma automática. No es perfecta, cada poco me tengo que dar cabezazos para que algunas cosas funcionen, pero es una herramienta reciente que funciona y permite que cualquiera pueda montar su propia liga sin demasiados trámites.



El modelo de liga por el que me he decantado, por si lo quieres copiar, es de una partida cada dos semanas. En vez de ser fechas fijas, los jugadores tienen esos catorce días para acordar un momento en el que jugar.

Mi experiencia es que si se hace una partida por semana los jugadores acaban fallando y no encuentran hueco. Por el contrario, si se hace cada tres semanas, las partidas son muy distantes entre ellas, la liga se eterniza y los jugadores pierden el interés.

En cuanto al tiempo por partida, Giuseppe Punzi, el presidente del club Dansu Baduk, ya dio en mi opinión con la tecla correcta: treinta minutos de tiempo principal y tres byoyomi de treinta segundos cada uno. El secreto detrás de estos periodos es simplemente su sencillez: 30, 3, 30 es una secuencia que todo el mundo puede recordar y da lugar a menos errores por parte de los jugadores cuando establecen los emparejamientos. Además, aun siendo partidas cortas, los tres byoyomi de treinta segundos ofrecen mucho margen de acción.

A nivel internacional tenemos una liga que ya conocen los lectores de La Esquina, la liga europea por equipos de Pandanet. Personalmente me encanta, pero creo que sería realmente un gran paso adelante organizar una liga desde la AEGO para que todos los socios se inscriban y puedan participar por divisiones. Podríamos ver partidas serias entre los mejores de España cada poco tiempo y creo que sería una experiencia muy enriquecedora para toda la comunidad y que además animaría a jugadores no asociados a plantearse el darse de alta en la asociación.

League C 2025/2026	
Round	Date
Round 1	Tuesday 14 October 2025
Round 2	Tuesday 11 November 2025
Round 3	Tuesday 09 December 2025
Round 4	Tuesday 03 February 2026
Round 5	Tuesday 17 March 2026
Round 6	Tuesday 14 April 2026
Round 7	Tuesday 12 May 2026

Recordamos el calendario de partidas de España en la European Team Go Championship

El gran problema de organizar ligas de grandes magnitudes y donde no todos se conozcan es la posible falta de compromiso. El trabajo del organizador consiste en ser persistente, recordar de forma constante a los jugadores cuándo toca jugar y si alguno falla, toca rehacer muchas cosas. Hay poca gente que esté dispuesta a realizar tanto trabajo.

Mi consejo, querido lector, es que te apuntes a alguna liga local y si no tienes la suerte de contar con una, lánzate y créala. De esta forma estarás aportando tu granito de arena al mundo del Go.

Otras noticias

Joan Lluís i Rabassó

Por falta de tiempo o de medios, hay muchas otras cosas que han sucedido y a las que no hemos podido dedicar un artículo, aunque nos hubiera encantado... Aquí os las mostramos:

El pasado junio el club de Go Alhamabra fue invitado al Festival de los Botes del Dragón que organizó el Instituto Confucio en el patio de la Facultad de Traductores.



A finales de agosto el club GoFio organizó por tercer año su retiro de Go en la naturaleza; una oportunidad para salir de la vorágine de la sociedad y centrarse en pasar tiempo de calidad con otras personas que comparten la pasión por el juego.



El torneo Ueno fue un torneo organizado por el club Nam-Ban de clase C abierto para cualquier jugador que tuvo lugar el 29 y 30 de agosto. Los jugadores mejor clasificados jugaron simultáneas con Ueno Asami y Ueno Risa.



Foto de Ana Aguilera, Instagram: @unopartidodedosmil

El 31 de agosto se celebró la asamblea extraordinaria de la AEGO en la que se nombró una nueva Junta Directiva.

Delegación de voto

por José Manuel Vega · Jue Ago 14, 2025 4:55 pm

Se abre este hilo para que quienes no vayan a asistir a la asamblea general extraordinaria de 31-08-2025 y deseen delegar su voto en otro socio si asistente lo puedan hacer aquí.

Cualquier socio de pleno derecho que no pudiera asistir a la asamblea, podrá delegar en otro socio de pleno derecho, de acuerdo a lo establecido en los EE en su artículo 31. Las delegaciones en el foro, se podrán efectuar hasta 12h. antes del inicio de la asamblea en primera convocatoria. En el caso de socios de nuevo ingreso, alcanzan la condición de socios de pleno derecho cuando tuvieran una antigüedad mínima de 1 año desde la entrega de su documentación (pago de cuota-acreditación identidad, formulario ingreso) y aparecieran como jugadores activos en EGO, art. 18 EE.

Para ello deberán indicar de forma inequívoca en quién delegan. El plazo máximo para delegar es hasta 12 horas antes del comienzo de la asamblea en primera convocatoria. Las delegaciones no incluirán opiniones personales sobre ningún tema, solamente el nombre de la persona en quien se delega. En el caso de incluir opiniones personales, se considerarán nulas.

El domingo 14 de septiembre se proyectó de la película de Takemiya en versión original en inglés con subtítulos en el club Nam-Ban. Se trató de un pase especial porque en la película aparecen miembros de dicho club. Esperamos que pronto se ofrezca al resto de público.

Durante los días 20 y 21 de septiembre el club de Go Nam-Ban estuvo promocionando el juego del Go en la Japan Weekend de Madrid.



La Didáctica participó el 4 de octubre en la Semana Cultural China de Madrid con jugadores de Weiqi (Go) y Xiangqi organizada por la Asociación Española de Ajedrez Chino.



El pasado 11 de octubre apareció en prensa un artículo sobre el club de Go de A Coruña, donde aparte de dar a conocer el juego y las actividades del club, se anunció que se estaba trabajando en acoger el primer torneo internacional de Go en Galicia el próximo año.



El pasado 21 de octubre se celebró una nueva jornada del Campeonato Europeo por equipos estrenando la temporada con Serbia. España perdió por 0-4. La próxima partida será el 11 de noviembre contra Noruega a las 19:00h. Podrá ver la retransmisión en el Twitch: <https://www.twitch.tv/salzur>

League C 2025/2026												
#	Team	Board Points					Game Points					P
		G	BP	1	2	3	4	Pen	W	D	L	
1	Serbia	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Spain	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Slovenia	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lithuania	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Norway	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Slovakia	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Portugal	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Kyrgyzstan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



El Club Gofio de Canarias celebró el VII open de Go durante el 25 y 26 de octubre.

Futuros eventos

Joan Lluís i Rabassó

Empezamos la temporada 2025-26 con muchas ganas de disfrutar jugando al Go. ¡Nos esperan grandes eventos y torneos!




Del 7 al 14 de noviembre de 2025 en Taebaek, Corea del Sur, se celebra la 20ª edición de la Korean Prime Minister Cup. El representante de España en la categoría absoluta será Paco Gracia de la Banda, mientras que en categoría juvenil será José Antonio Oliva Gutiérrez.



Spain

**Juan Francisco
Garcia de la Banda**

Year: 1955
Level: 2D



Spain

**Jose Antonio de la
Oliva Gutierrez**

Year: 2011
Level: 17K

El Club Alhambra Go de Granada realizará un retiro de Go en plena Sierra Nevada del 14 al 16 de noviembre. Un fin de semana para desconectar de la rutina, jugar partidas rodeados de naturaleza y compartir reflexiones, charlas y risas con la comunidad. Una forma de vivir el Go que va más allá del tablero.

14 - 16 NOVIEMBRE 2025



**SIERRA NEVADA
TENGEN**

REFUGIO SAN FRANCISCO
GO, SENDERISMO Y ESTRELLAS SIN PANTALLAS

14 VIERNES	TARDE 🕒 18:00 LLEGADA 🏠 EL ÚLTIMO HONINBO I
15 SÁBADO	MAÑANA 🏠 NOS VAMOS DE SENDERISMO TARDE 🏠 EL ÚLTIMO HONINBO II 🎲 JUEGO LIBRE NOCHE 🌌 ¡VAMOS A VER LAS ESTRELLAS!
16 DOMINGO	MAÑANA 🎲 JUEGO LIBRE TARDE 🏠 DESPEDIDA

⚠️ ¡ES UN REFUGIO, NO UN HOTEL!
LLEVA SABANA BAÑERA, SACO DE DORMIR Y JARRIGO!

INSCRIPCIÓN: HASTA EL 15 DE SEPTIEMBRE
¡RESERVA TU PLAZA!



El tomo 9 de Hikaru No Go en español se publica en el mes de noviembre.

El lunes 17 de noviembre el club Nam-Ban realizará en la Universidad Politécnica de Madrid dentro del marco UMP conecta, un taller de introducción al Go y se hablará también de su historia y de su significancia para el desarrollo de la inteligencia artificial. Se explicarán las reglas y jugarán algunas partidas, para aprender los conceptos básicos de táctica y estrategia.




[Inicio](#)

[Inicio](#)
[Iniciativa UPM-conecta](#)
[CaféGo](#)
[Redes](#)
[Contacto](#)



Taller de Go: juego milenario y lanzadera de IAs



Divulgativa

Haremos una introducción al Go, un juego milenario a la vez sencillo y con mucha profundidad. Hablaremos también de su historia y de su significancia para el desarrollo de la inteligencia artificial. Aprenderemos las reglas y jugaremos algunas partidas, donde iremos aprendiendo los conceptos básicos de táctica y estrategia.

La Copa Nam-Ban se celebrará los próximos 28 y 29 de noviembre.



El I Torneo de Go de Otoño de Barcelona se realizará los próximos 6 y 7 de diciembre y acogerá la final del campeonato de España.



Horóscopo

Adrián el oráculo

♈ Aries – No fuerces todas las jugadas posibles y deja algo para el ko.

♉ Tauro – Salta más, a nobis y saltos de un espacio no se gana.

♊ Géminis – Hay quien está definiendo tu estilo como "Angry Puppy Go"

♋ Cáncer – Si tanto te molesta el 3-3, no juegues el 4-4.

♌ Leo – Capricornio quiere jugar como tú, pero en realidad tú quieres ser chill como Tauro.

♍ Virgo – Si lo juegas pensando que es sente y no te lo responden, tú sigue. No siempre vas a ser tú quien la esté liando.

♎ Libra – Criptobro te va a dar la turra para que compres *nosequé NFT*. Que no te maree mientras siga viviendo en su coche.

♏ Escorpio – No te piques y juega más.

♐ Sagitario – Juega el 5-4, claro que sí, no va a venir la policía del Go.

♑ Capricornio – El bizcocho que llevaste al club es tu mayor aporte al panorama del Go, pero toda la gente del club te quiere, sigue así.

♒ Acuario – Por supuesto que vas a entrar en barra, ¿quién te iba a dejar fuera a ti?

♓ Piscis – La idea del viaje a Corea está guay, pero no esperes volver con el movimiento divino en la punta de los dedos cuando juegas una partida a la semana habitualmente.

☺ Criptobro – Sigue holdeando, eres un bro de valor.

Cierre

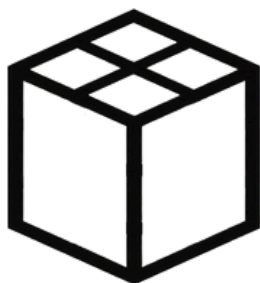
Álvaro Gutiérrez Ferrand

Espero que haya disfrutado mucho de la lectura, hemos hecho lo posible con los pocos medios que tenemos para cubrir las noticias que nos diera tiempo. Pero hay muchos eventos que no hemos podido cubrir y que seguramente no podremos cubrir en el futuro.

Si te interesa colaborar con el proyecto y visitas alguno de los torneos previstos, puedes escribir un artículo para el siguiente número. Cuanta más gente participe en la revista, más rica será la información y más vivo estará.

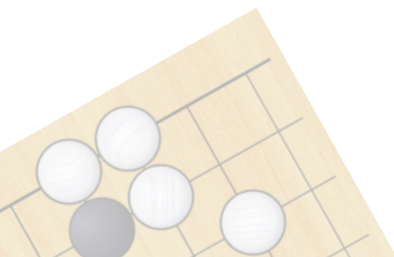
También puede colaborar compartiendo la revista con aquellos aficionados a los que les pueda interesar y por supuesto, nos puede escribir con sugerencias, comentarios y apoyo al correo electrónico que les dejo un poco más abajo.

El próximo número será en enero, así que aprovecho para desearle unas felices fiestas y un próspero año nuevo. Las navidades son una fecha fabulosa para quedarse en casa, sentarse en un cómodo sillón con un té o café calentito y jugar partidas de Go mientras la lluvia golpea la ventana. Yo por ahora dejo el tsumego de siempre al final.



LA ESQUINA

04.11.2025



Contacto y suscripción

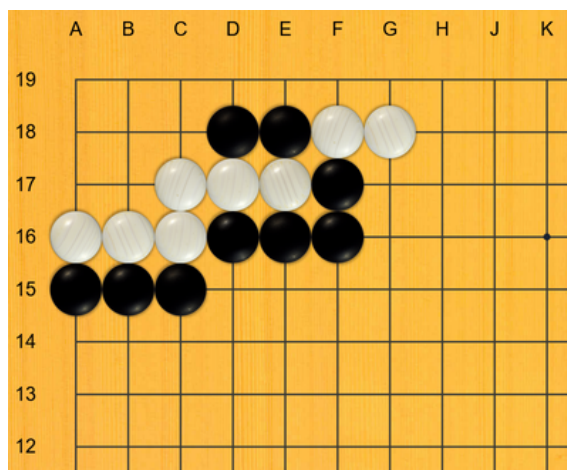
Puede escribirnos al correo electrónico:

esquinago.revista@gmail.com



Pulse aquí
Para suscribirse

¡Y un tsumego de despedida!



!Juega negro!

LA ESQUINA



N°6 NOVIEMBRE 2025

