

Kendinizi ve insanları tanımak, saklı kalmış yönlerinizi ortaya çıkarmak ister misiniz? Saygı ve uyumun önemine inanıyorsanız, satranç gibi zihinsel olarak uyarıcı nitelik taşıyan oyunlara ilgi duyuyorsanız, strateji geliştirme, taktik uygulama, yoğunlaşma ve yarışma gücünüzü geliştirmek istiyorsanız siyah beyaz taşların sesini dinleyin...



GO 碁

Uzakdoğu Satrancı

İNSAN yaşamının tüm yönlerini içinde yaşatabilen bir oyun olan go, 4000 yıl önce Çin'de doğdu. Stratejik düşünme ve yaratıcılığın iç içe olduğu go, bir oyun olarak tasarlanmamıştı. Savaşçılar, hükümdarlar, shogunlar (başkomutanlar) savaş stratejisi geliştirmek ve kehanette bulunmak için go oyununu bir araç olarak kullanıyorlardı. O günlerde kehanette bulunmak insanın doğayla ve çevreyle olan savaşımında çok önemliydi. Hükümdarların yönetim biçiminde din, politika ve kehanet bir bütün oluşturuyordu. Bazı eski kaynaklarda, oyun tahtasının savaş alanının küçültülmüş bir hali olarak kullanıldığı kayıtlıdır. Hatta efsaneye göre, Tsin hanedanı zamanında, Sha-a adında bir prens yaşamış. Sha-a, yeğeni Shagan ile uzun yıllar süren ve binlerce askerin ölmesine yol açan bir savaş içindeymiş. Korkunç ölümleri durdurmak isteyen bu

iki lider, sorunlarını bir go maçıyla çözmeye karar vermişler. Böylelikle kanlı bir savaş yerini bir oyuna terketmek zorunda kalmış.

Bu oyun, Çin dışında Japonya'da, özellikle iç savaş sırasında askerî taktikleri incelemek ve geliştirmek üzere benimsenmişti. Oyun tahtasının savaş alanının bir haritası, taşlardan da örneğin siyah olanların düşman, beyaz olanların ise savaşçının kendi birlikleri olduğu varsayılarak, birlikler uygun noktalara yerleştirilir ve oyun tahtası üzerinde plan yapılabilir. Go, Japonya'ya 1500 yıl önce Tang hanedanı döneminde girmiştir. Aristokratlar, imparatorluk ailesi, Budist rahipler ve savaşçı sınıflar

arasında yaygınlaşmıştır. Go oyununun kehanetle olan ilişkisi Japonya'da ortadan kalkmış ve bu değişiklik Çin'de de kabul edilmiştir. Gene de, Çin ve Japon sistemleri arasında farklar vardır. Ancak, bu farklar, oyunun sonucuna etki edecek nitelikte değildir. Go, dünyaya Japonya'dan yayılmıştır. Go, en önemli gelişmeyi Japonya'da Edo döneminde (1603-1868) göstermiştir. Bu dönem içinde godokoro adı verilen ulusal go akademisi de kurulmuştur. 1868-1912 yılları arasındaki Meiji döneminde, modernleşme ve batılılaşma süreci başlamıştır. Bu dönemde geleneksel olması nedeniyle go oyununa olan ilgi biraz azalmıştır. Ancak, gene de çeşitli go örgütleri oluşturulmuştur. 1924'te tüm bu topluluklar, Japon Go Birliği (Nihon Ki-in) bünyesi altında birleşmiştir. Bu birlik her yaşta profesyonel ve amatör oyuncunun dünyada ve Japonya'da biraraya gelmesini desteklemektedir.



Satranç Seviyorsanız Go'yu da Seversiniz...

İki kişinin mantık ve sezgiye dayalı mücadelesi denildiğinde, ilk akla gelen oyun satrançtır. Bundan sonra, satrançla beraber aklınıza go da gelecektir. Satranç, 32 taşla 64 siyah beyaz kareden oluşan bir tahta üzerinde oynanmaktadır. Go ise, 19 x 19 karenin çizgi kesişimleri üzerinde siyah ve beyaz renklerdeki 361 yuvarlak taşla oynanan bir oyun. Satrançta her bir taşın farklı bir değeri vardır, ancak bu oyunda taşlar eşit güçtedir. Satrançta taşların hepsi oyunun başında tahtanın üzerinde bulunur, go'da ise oyuna başlarken go tahtası boştur. Go oyununda oyuncunun amacı rakibinden daha büyük bir alan kuşatmaktır. Alanı daha büyük olan oyuncu oyunu kazanır. Satrançta ise nihai hedef, rakip oyuncunun şahını elde etmektir. Satrançta hamleler geçici olup, taşlar tahta üzerinde kaleydoskopik bir görüntü sergilerler. Go oyununda ise, hamlelerin hepsi olmasa da çoğu tahtanın üzerinde kalır. Profesyonel go oyuncuları aynı zamanda güçlü satranç oyuncularıdır. Aynı şekilde satranç oyuncularının da iyi birer go oyuncusu olabilmesi söz konusudur. Satranç gibi oyunlara alternatif olan go, yaşam biçimi için model oluşturarak, insanın sosyal ve zihinsel birikimine katkıda bulunur. Günlük yaşamda karar verme yetisini geliştirir. Kişinin kendisine ve diğer insanlara ait özellikleri keşfetmesine yardımcı olur ve yoğunlaşma gücünü artırır.



Çizgi ve Daire Siyah ve Beyaz

Go oyununun temeli Tao'cu düşünceye dayalıdır. Tao'cu düşünceye göre bir ikiyi, iki de üçü yaratmıştır. Bir Tao'dur. İki Yin ve Yang'dır. Üç ise cennet, dünya ve insanlıktır. Yin ve Yang birbirine zıt iki güçtür. Siyah ve beyaz, erkek ve dişi, sıcak ve soğuk "zıtlıklarla" her şeyi anlatabilirler. Yin ve Yang sembolünde iki güç birbirinin çevresinde döner ve her ikisinin de merkezinde diğerinden bir nokta vardır. Yin ve Yang birbirine yansır, birbirini çevreler ve birbiriyle etkileşir. Dört mevsim birbirini izler, biri diğerini doğurur ve biri diğerini canlandırır. Go oyununda da, siyah ve beyaz taşlar birbirleriyle bir mücadele içindedir. Biri diğerine hakim olmaya çalışır, ancak birbirini yok etmeyi amaçlamaz. Hangisi kazanırsa kazanır, kaybedenin, tahtanın bir kısmın-

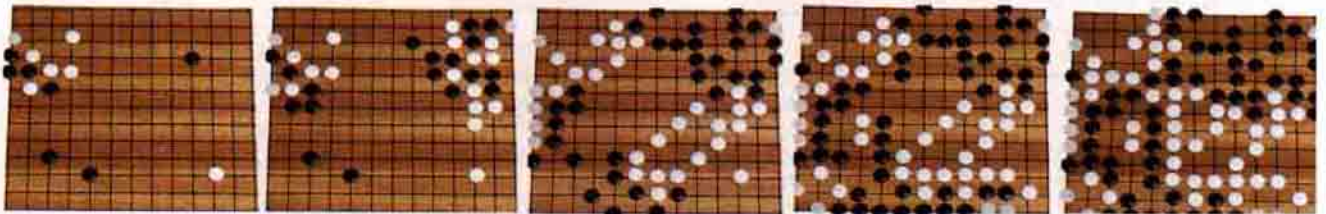
da sahip olduğu bir miktar alanı vardır.

İlk bakışta iki kişinin çatışmaya girdiği bir oyun olarak görülen go oyununda, aslında kişi kendi kendisiyle savaşmaktadır. Oyun, kişiliğin bir aynası gibidir. İnsanın iyi ve kötü yanlarını ortaya çıkarır. Kendini farketmesini sağlar. Oyuncu iyi yanlarını geliştirmeye çabaladıkça "gerçek kazanmaya" yaklaşır. Bencil bir yaklaşım tarzı oyuncunun yenilmesine neden olur. Kazanmak için aceleci davranmak, her yolu denemeye çalışmak, öfkelenmek oyuncunun gücünü azaltır. Bu oyun, rakibin kişiliğini anlamak için de sayısız fırsat sağlar.

Taşların Dili

Oyun, siyah taşın hamlesiyle başlar. Hamleler çizgilerin kesişim noktaları üzerinde yapılır. Taşlar bir kez oynandıktan sonra hareket etmezler. Siyah ve beyaz taşlar hamlelerini ardışık olarak gerçekleştirirler. Go tahtası üzerinde dokuz tane nokta vardır. Bu noktalar oyun sırasında referans alınır ve yıldız noktaları olarak adlandırılırlar.

Merceksi disk şeklindeki siyah beyaz taşlar plastik, cam, midye kabuğu gibi malzemelerden yapılabilir. Kalınlığı bacaklarıyla beraber 50- 240 mm arasında, kenar uzunlukları ise 454 mm olan oyun tahtasının Japonya'da yetişen *Torre nucifera* ağacından yapılması gerekir. Ancak bu ender bulunan bir ağaç olduğundan, oyun tahtası başka ağaç türlerinden ya da plastikten de yapılmaktadır. 181



Go oyununun amacı "nüfuz bölgeleri" oluşturmaktır. Bu bölgeler gerektiğinde genişletilebilirler. Rakip yavaş yavaş kuşatılır. Riskli kararlar ya da saldırgan hamleler taşların alınmasına neden olabilir. Satrançta go oyununun tersine tahta sürekli boşalır. 200-300 hamle süren bir go maçının tersine, bir satranç oyunu ortalama 40 hamlede sona erebilir.





Oyuncu sayısı hızla artan go, geleneksel bir Uzakdoğu oyunu olmaktan çıkıp, dil, ırk, sınır tanımadan yayılmaya devam etmektedir. Uluslararası şampiyonalara katılan ülke sayısı da giderek artmaktadır. Dünya Amatör Çiftler Go Şampiyonası'nın altıncısı, 11-12 Kasım 1995 tarihleri arasında Tokyo'da düzenlendi. Şampiyonaya İngiltere, Hollanda, Fransa, Almanya, Macaristan, Ukrayna, Polonya, Rusya, Slovenya, Türkiye, Kanada, ABD, Çin, Kore, Tayvan ve Japonya katıldı. Birinciliği Kore, ikinciliği Tayvan, üçüncülüğü de Japonya aldı. Şampiyonaya Türkiye'den Oktay Uysal ve Başak Koca katıldı.



tane siyah taş, 180 tane de beyaz taş vardır. Siyah taşların çapı 21 mm, beyaz taşların çapı ise 20 mm'dir. Bunun nedeni, siyah taşların, renklerinden dolayı göz aldanması sonucunda daha küçük görünmelerini önlemektir. Taşların üzerinde hareket ettiği keşişim noktalarının sayısı da 361'dir. Oyuna henüz girmemiş olan taşlar, oyun tahtasının yanında tahta kaplarının içinde durur.

Oyunun başında tahta boştur. Bir oyuncu siyah, diğer oyuncu ise beyaz taşları alır. Siyah taşların sahibi olan oyuncu, taşlardan birini keşişim noktalarından birine koyar ve oyun başlar. Oyuncu üzerinde taş olmayan herhan-



Go Oyununa Bir Örnek

Öğrenmeye başlamak için 9 x 9'lük tahtada oynanan bir oyunda, siyah ilk hamlesini 4-4 noktasında gerçekleştirir. Daha sonra beyaz taşın hamlesiyle oyun sürer. Beyaz taşın 6 numaralı hamlesiyle siyah ve beyaz taşların alanları belirlemeye başlar. Siyah taşların alanı sağ taraf, beyaz taşların alanı sol taraf olmaktadır. Her iki tarafın alanları belirlenirken seçilebilecek iki temel strateji vardır. Bunlardan biri oyuncunun kendi alanını genişletirken rakibinin alanını daraltmaya çalışması, diğeri ise rakibinin alanını işgal etmesidir.

7 numaralı siyah taşın hamlesiyle, siyah, beyaz taşların "a" noktasına genişlemesini engellerken, sağ tarafta kendi alanını genişletmektedir. 8 numaralı beyaz taş da, siyahın, beyaz taşların alanına geçmesini önlemektedir. 9 numaralı siyah taş da, beyaz

taşların siyahların alanına geçmemeleri için karşı güç oluşturmaktadır. Bundan sonra sıra beyazların kendi alanını genişletmesine gelmiştir. 10 ve 12 numaralı beyaz taşların hamleleri bu amaca uymaktadır. 14 numaralı beyaz taş alanın üst sol kısmını elde etmeye yönelik olarak hamle yapmıştır. Siyah, üst sağ alanı 15 numaralı taşla korumalıdır. Beyaz 16 ve siyah 19'un hamleleri normal bir hamleler dizisidir. Benzer bir hamle dizisi de beyaz 20 ve siyah 23 arasında gerçekleşmektedir. Bu hamleleri gerçekleştirirken be-

gi bir keşişim noktasına taşını koyabilir. Başlangıç hamleleri genellikle yıldız noktalarının yakınlarında gerçekleştirilir. Bir taş bir kere oynandıktan sonra, bir daha hareket etmez. Oyun öğrenilirken, 9 x 9'lük bir tahtada başlamak kolaylık sağlar.

Türkiye'de Go

Go oyunu başta Japonya olmak üzere Çin, Kore, Tayvan, ABD, Almanya ve daha birçok ülkede oynanmaktadır.

Türkiye'de go 1990'lı yılların başında oynamaya başlanmıştır ve her yıl ulusal şampiyonalar düzenlenmektedir. Bu ulusal şampiyonaları kazananlar Dünya Amatör Go Şampiyonası'na katılmaktadır. Go oyununu Türkiye'de ilk kez Türk-Japon Dostluk ve Dayanışma Derneği tanıtmıştır. Bu oyunla ilgili etkinlikler halen Uzakdoğu Kültür Merkezi'nde sürdürülmektedir. Bunun yanında, Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nde de öğrencilerin oluşturduğu bir go topluluğu vardır.

Zuhal Özer

Konu Danışmanı: Oktay Uysal

Kaynaklar
Chikun C., The Magic of Go, 1994.
P.M., Aralık 1993.

yaz, siyahın alanını daraltmakta ve kendi alanını genişletmektedir. Beyaz 24 ve beyaz 26 oyunun son hamleleridir. Bundan sonra kazanan belirlenebilir.

Siyahın alanı, onun kontrol etmiş olduğu sağ taraftaki boş noktaların tümüdür. Bu noktalar "s" ile gösterilmiştir. Beyaz için de aynı şeyler geçerlidir. Beyaza ait noktalar da "b" ile gösterilmiştir. "b"ler ve "s"ler sayıldığında, daha fazla sayıda çıkan kazanmış olacaktır. Bu oyunda, siyah 28 noktaya, beyaz 27 noktaya sahiptir. Oyunu siyah kazanmıştır.

Bu, oyunu basit olarak gösterebilecek ve ilk ders yerine geçebilecek bir örnektir. Oyunun birçok yönü bu örnekte gösterilememiştir. Oyunun diğer yönleri, taşların alınması, taşların alınmaktan korunması, "ko" olarak adlandırılan özel bir durum, taşlar arasında kopamayacak dikey ve yatay bağlantılar kurulması, açılış stratejileri ve taş alma teknikleridir.

