

Il gioco del go e la vita reale: l'arte della guerra, gli scacchi di Mao e l'Yi Qing alcuni parallelismi

“Stiamo sempre parlando di go, maestro?”

“Sì. E della sua ombra: la vita”.

Era abitudine del maestro esprimersi in termini di go ogni volta che affrontava un argomento importante. Per Otake - san la vita era una semplice metafora del gioco.

Shibumi. Il ritorno delle gru – Trevanian

INTRODUZIONE

Riassunto: Il confronto fra le situazioni che si trovano nella vita reale e quelle che si affrontano in una partita di go parte da una analisi de L'arte delle Guerra, di Sun Tzu, un manuale di strategia e tattica militare che rappresenta uno dei cardini della cultura cinese e non solo, per passare attraverso la guerra civile e la rivoluzione di Mao per arrivare al linguaggio simbolico dell'I Ching come strumento per successive estensioni ed approfondimenti.

Il gioco del go ha origini nelle antiche pratiche divinatorie. Per la sua costituzione è inoltre facile trovare una corrispondenza fra il territorio di una guerra di conquista e il territorio di un goban, fra le pietre del go e le truppe impegnate in un conflitto.

Per ogni schematizzazione della realtà, per ogni suo modello matematico e quantitativo o modello di idee e qualitativo, occorre identificare degli elementi e delle corrispondenze. Nel nostro caso gli elementi sono quelli del gioco del go. Le corrispondenze traggono origine dal linguaggio. Il linguaggio può trarre ispirazione dai simboli, dalle analogie e dalle metafore del linguaggio simbolico dell'I Ching.

L'idea che voglio sviluppare in questa trattazione è quella di costruire un modello della realtà, basato sulle forme e sulle dinamiche di una partita di go.

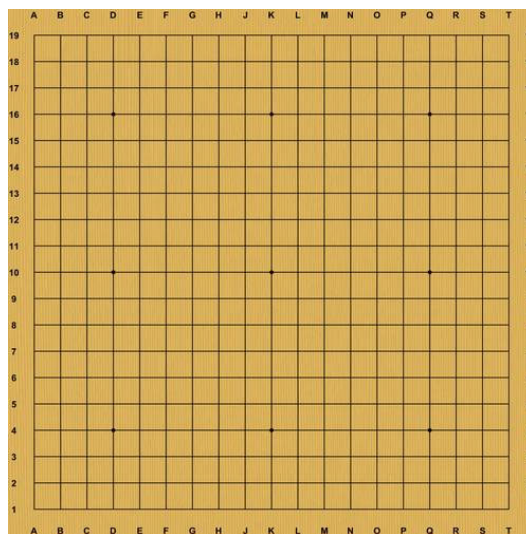
Iniziamo a vedere il gioco del go, le sue regole e i principi strategici.

IL GIOCO DEL GO

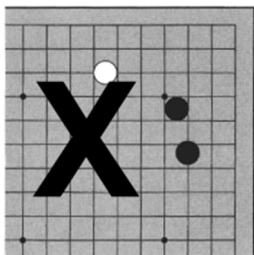
Il tavolo di gioco si chiama Goban e all'inizio è vuoto

E' composto di 19 righe e 19 colonne (361 intersezioni)

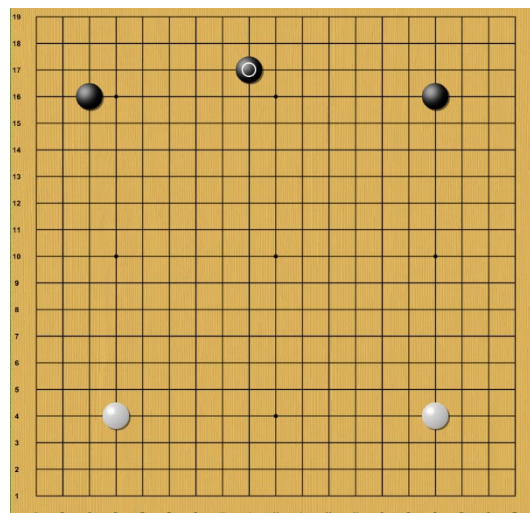
Esistono Goban più piccoli per i principianti (13x13 e 9x9 sono i più comuni, ma si può giocare anche con scacchiere più grandi).



Comincia nero, si gioca una sola pietra alla volta su una qualsiasi intersezione libera, le posizioni intermedie sono vietate:

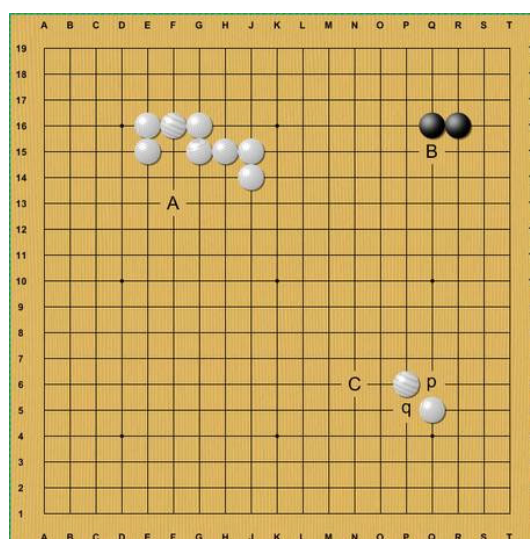


Poi gioca bianco, e avanti così...



Due o più pietre in posizione da formare una connessione a catena vengono chiamate “gruppo”.

Nella figura a fianco A e B sono gruppi formati da pietre connesse. Le due pietre in C invece possono essere divise se nero gioca in p e q.



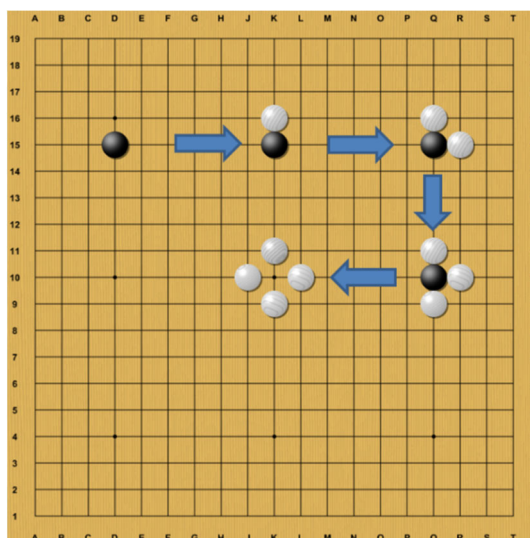
Il gioco del go ha una regola principale, quella della cattura.

Un gruppo di più pietre è catturato quando si occupano con le pietre di colore opposto tutte le intersezioni libere della scacchiera contigue al gruppo. Questa operazione si chiama “accerchiamento”.

I pezzi catturati sono rimossi dal goban e messi tra i prigionieri

I pezzi che in realtà non sono catturati, ma che potenzialmente l'avversario potrebbe rimuovere, sono definiti “morti”. Alla fine del gioco si conteggiano come catturati.

Nelle figure al lato si riportano alcuni esempi di cattura e in particolare nella prima si può vedere come per catturare la singola pietra nera sia sufficiente per bianco circondarla completamente nelle 4 direzioni, sino a saturare tutte le sue libertà. Dopo la cattura la pietra viene rimossa dal goban.



Nella figura a fianco il gruppo bianco in A è catturato se nero gioca in p.

Nel diagramma B invece bianco è catturato se nero gioca in q.

Il gruppo nero in C non può essere catturato perché bianco dovrebbe giocare contemporaneamente una pietra in r e in s. **Il gruppo è definitivamente "vivo"**

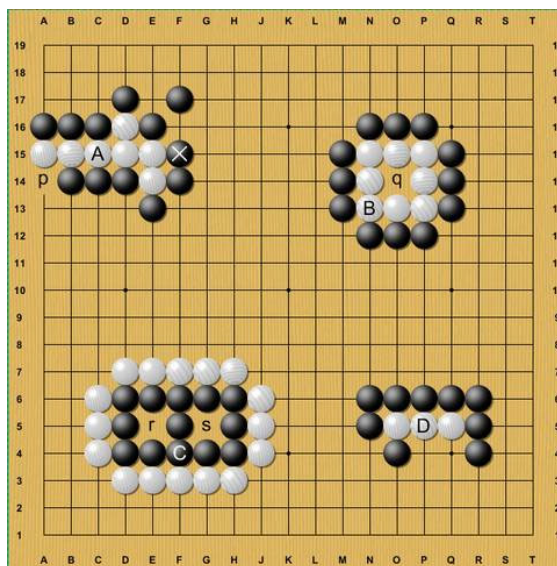
Il gruppo bianco in D non può sfuggire alla cattura.

I due concetti principali del gioco sono quelli di Territorio e Sfere di Influenza.

Il **Territorio** è lo spazio di intersezioni circondato da un giocatore.

L'**Influenza** è una serie di intersezioni sotto la chiara egemonia di un giocatore.

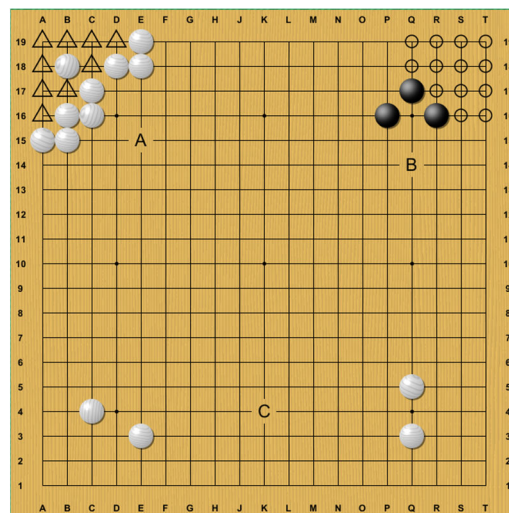
Tale egemonia non è però sufficiente per definirlo come territorio:



Gli spazi evidenziati con i triangoli in A sono territorio sicuro. Gli spazi evidenziati con i cerchi in B sono sotto l'influenza di nero, ma ancora non sono territorio certo. Le due posizioni in C creano delle sfere di influenza e il territorio è meno definito rispetto alla forma in B.

Lo scopo del gioco è:

- a. Accerchiare le intersezioni libere (cioè territorio)
- b. Catturare o uccidere i pezzi avversari



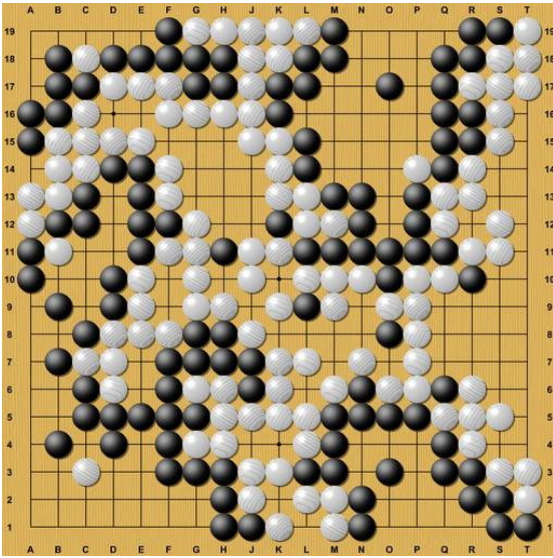
La partita finisce quando i due giocatori riconoscono di essere nell'impossibilità di conquistare altro territorio, di uccidere o di catturare altri pezzi

Alla fine del gioco si contano i punti.

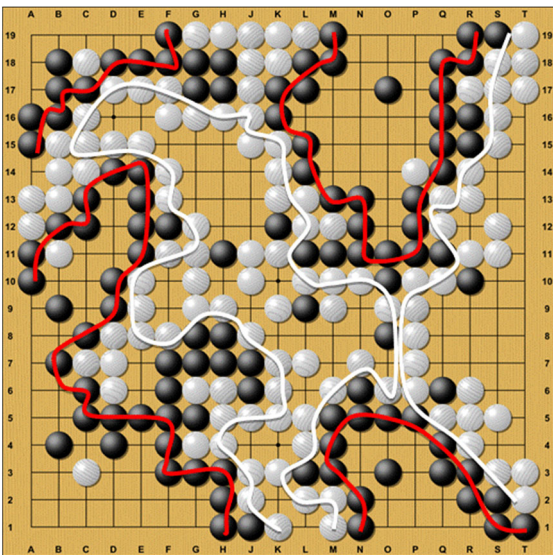
Punti = intersezioni che il giocatore ha circondato (territorio) + numero di pezzi "uccisi" o catturati.

Il giocatore con il punteggio più alto vince.

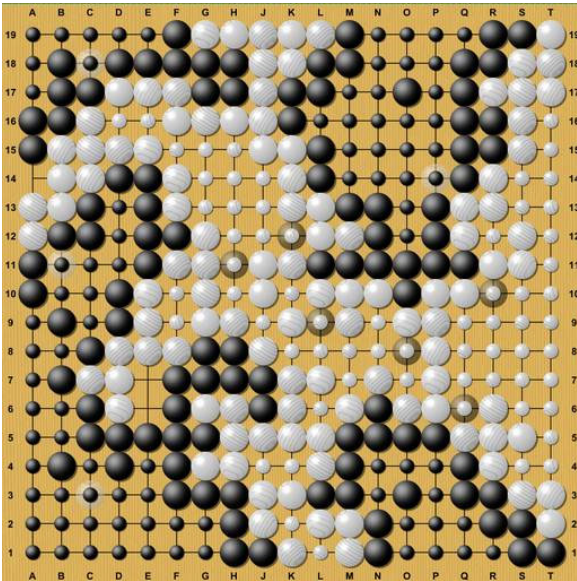
Vediamo un esempio di partita finita:



In essa i territori sono chiaramente delineati per ogni giocatore come mostrato di seguito:



Contando i punti di ognuno si ottiene:

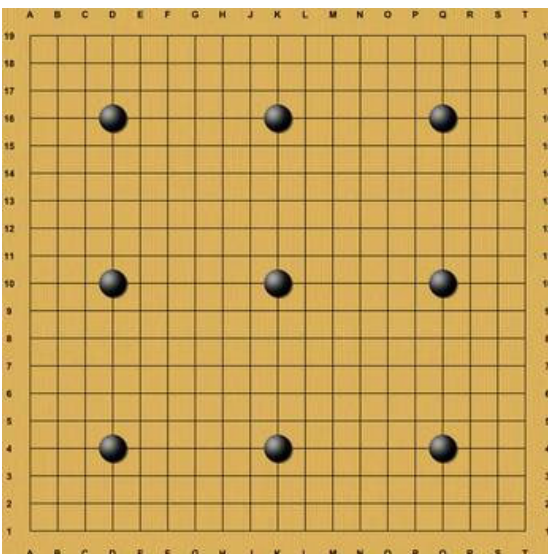


Nero 87 (83 punti territorio + 4 prigionieri)

Bianco 75,5 (63 punti territorio + 6 prigionieri + 6,5 komi)

Nero vince di 11,5 punti¹

E' possibile che il giocatore più forte prenda degli handicap dando un vantaggio all'avversario: da due a nove mosse di anticipo. Tradizionalmente, le pietre di handicap si mettono sugli Hoshi come mostrato nella figura che segue, dove nero ha 9 pietre di handicap. Un partita in parità si gioca senza handicap e con Komi (compensazione in punti data a bianco per il fatto di giocare secondo). Ogni pietra di handicap corrisponde a circa 1 grado di differenza di livello



¹ Assumendo che non ci siano stati altri prigionieri durante la partita

CENNI SULLA STORIA DEL GO

Il gioco è nato in Cina circa 4000 anni fa e si è diffuso in Cina e in Corea. Il primo documento storico che cita il go come analogia è del 559 a.C. Esiste un documento Coreano del Re Gaero de Paekche che fa riferimento al gioco (II secolo d.C.). Il gioco era molto popolare in Cina sotto la dinastia HAN (202 a.C. al 220 d.C.). Si giocava su goban 19x19, 17x17, 13x13. Nel 754 d.C., il gioco raggiunge il Giappone (dov'è chiamato "Igo")

Nel medioevo giapponese il go fa parte delle 4 arti a cui si dedica l'uomo nobile, assieme alla pittura, calligrafia e cetra.

Nel 1600 il Go era molto sviluppato in Giappone, grazie a scuole speciali tenuta da monaci buddisti. La scuola più popolare si chiamava Honinbo. I migliori giocatori di ogni scuola facevano partite davanti all'imperatore.

Nel 1924 viene creata la federazione giapponese "Nihon Ki-in.

Nel 1936 il primo club viene creato a San Francisco. Negli anni settanta si sviluppa in Europa occidentale

LA STRATEGIA DEL WEIQI (圍棋)

Il Go o Weiqi in cinese, sia per il formato grande della scacchiera (goban) e per la gran quantità di mosse che si giocano, è caratterizzato da una strategia che può diventare straordinariamente complessa e sottile.

Quand'anche un giocatore fosse sconfitto in una parte del goban, può riconquistare la sua posizione con una vittoria strategica sull'avversario.

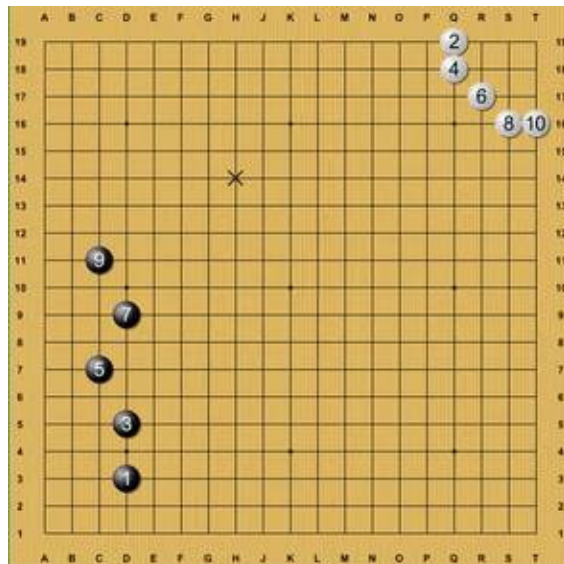
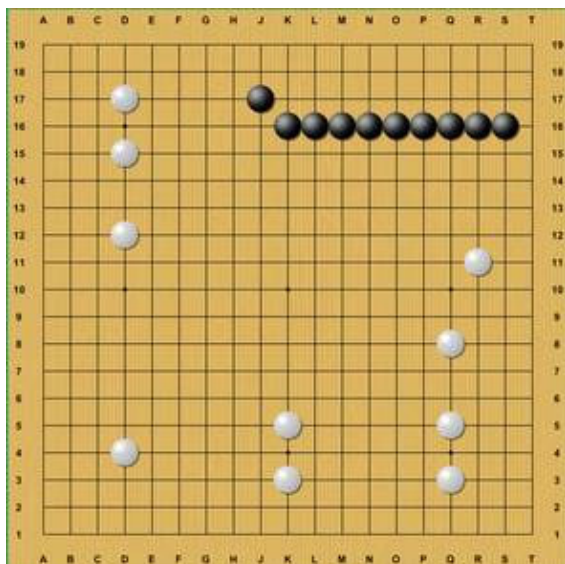
Una seconda caratteristica del Weiqi con implicazioni strategiche - come ha osservato Mao Zedong - è la rassomiglianza del gioco, nel suo divenire, a un puzzle completato a metà oppure a un mosaico per metà cancellato, complesso e indeterminato allo stesso tempo.

Le implicazioni della strategia del Weiqi dipendono da tre operazioni strategiche fondamentali:

- **guadagno di territorio;**
- **attacco ai gruppi avversari;**
- **difesa di un gruppo proprio.**

Il guadagno di territorio consiste nell'accerchiamento delle intersezioni vuote, mentre secondo le regole della cattura, le altre due operazioni si concentrano rispettivamente sull'accerchiamento e sull'impedire l'accerchiamento delle pietre o dei gruppi.

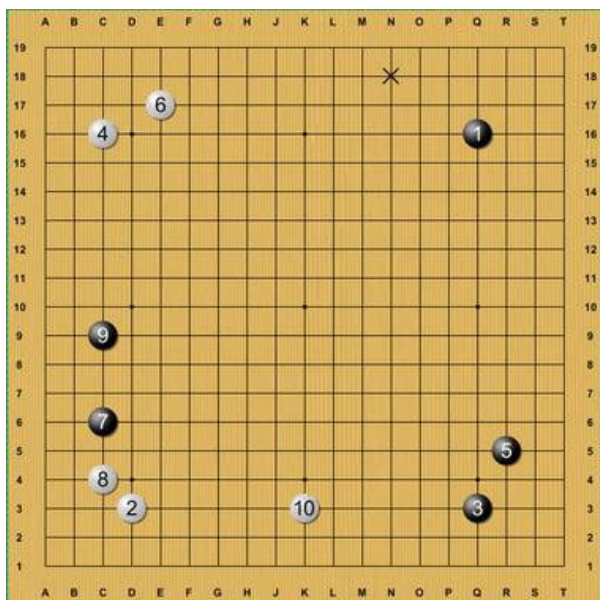
Per l'accerchiamento di territorio occorre procedere con una iniziale «dispersione dei pezzi». Se si tenta di circondare territorio con una catena di pietre strettamente connessa, ci si trova ben presto in svantaggio. Nelle due figure che seguono, a sinistra bianco sta procedendo bene, con una buona dispersione dei pezzi che gli permette il controllo di un vasto territorio, mentre nero che procede con pietre molto vicine ottiene molto poco. A destra invece è bianco che usa molte pietre per chiudere poco territorio, mentre nero le distribuisce in modo più efficace.



Un giocatore esperto utilizza ciascuno dei suoi gruppi, in qualunque posto del goban essi siano, come un segmento di un muro che racchiude un territorio possibile e spesso progetta le operazioni offensive e difensive non tanto allo scopo di catturare o prevenire la cattura, ma con l'obiettivo di completare l'accerchiamento di un territorio potenziale.

Prima si gioca negli angoli, poi lungo i lati, per poi puntare al controllo delle regioni centrali.

Nella figura che segue vediamo un esempio di un inizio di partita reale dove si vede l'iniziale evoluzione partendo dagli angoli per poi passare ai lati:



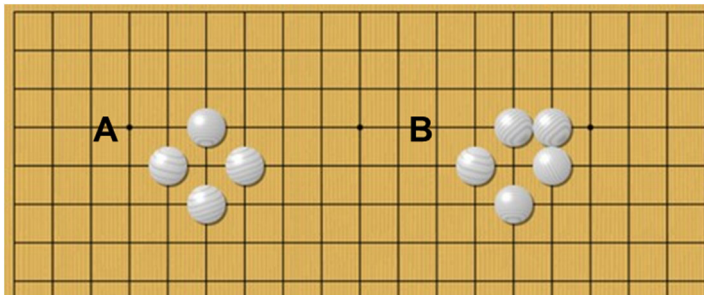
“Il go è l'arte dell'armonia” diceva Kaku Takagawa. La base di questo gioco armonico è l'economia che si esplica in modo efficace, con un estetico equilibrio di forze, sia nella struttura interna dei gruppi che nei loro rapporti.

In contrasto con molte forme di conflitto in cui la chiave del successo è la concentrazione strategica, l'economia del go si basa sulla dispersione delle pietre riducendo al minimo la loro congestione.

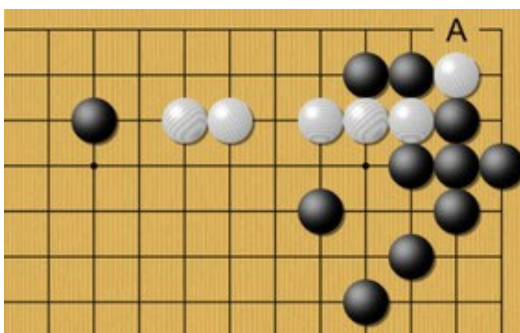
Come diceva T.E. Lawrence riferito alla guerriglia, ma vale anche per il go: “ se due uomini sono insieme, uno sta per essere ucciso”.

A è efficiente (e bello)

B ha una pietra in più inutile



Nero ha molte pietre, ma bianco può catturare due pietre e conquistare l'angolo giocando in A, quindi acquisterebbe la stessa forza di nero, che però ha dovuto investire molte più pietre nell'area.



L'ARTE DELLA GUERRA DI SUN ZI

L'arte della Guerra di Sun Zi è un libro di strategia militare scritto 2 300 anni fa.

Nella prefazione si legge che è un libro che si adatta a tutte le situazioni in cui è presente un conflitto, una contesa, quindi perché non al go?

Sun Zi inizia parlando dei cinque fattori da considerare nelle operazioni militari: il Tao, il cielo, la terra, il generale e infine il metodo.

Il Tao è ciò che induce il popolo a condividere lo stesso obiettivo del governante,

Al punto di non darsi pena di vita o morte, pur di non deluderlo.

Il Tao è il modo in cui colui che guida e coloro che sono guidati condividono lo stesso scopo. Lo scopo di una partita di go è di solito vincere. Ma alcuni possono giocare per condividere una serata in amicizia, altri per studiare nuove aperture o ancora per dimenticarsi dei pensieri della giornata. Ma anche l'obiettivo della vittoria può avere sfaccettature differenti. Ad esempio, contro un avversario molto preparato, ma che non conosce le aperture più recenti, puoi scegliere di sfidarlo su un nuovo terreno che non conosce e preparare qualche mossa trabocchetto, contro un avversario molto più forte, puoi giocare una partita accorta, senza rischiare troppo, nell'attesa della mossa che potrebbe darti un buon vantaggio, e allora, giocarti il tutto per tutto.

Nel secondo paragrafo Sun Zi parla delle operazioni belliche:

Quando si è impiegati in un conflitto -

Se la vittoria tarda ad arrivare, e il morale dei soldati si abbatte e le loro armi si spuntano.

Se poi si assediano città fortificate, si rischia di esaurire le proprie forze.

Se la campagna militare si protrae, le risorse dello Stato finiranno per non bastare.

Quando il morale dei soldati si abbatte, le loro armi si spuntano,

Le proprie forze e le proprie risorse finanziarie si esauriscono,

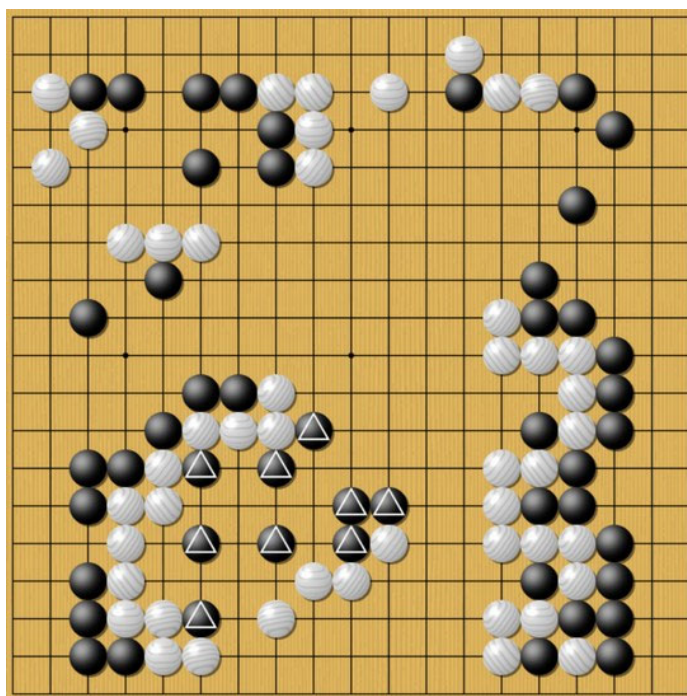
Allora i sovrani vicini approfitteranno delle tue difficoltà e ti attaccheranno.

Neppure un saggio consigliere potrà allora salvarti dall'inevitabile!

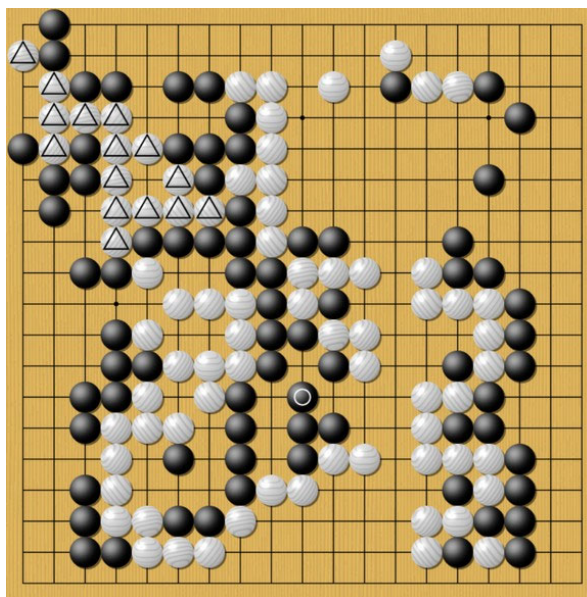
Anche questa situazione si ritrova nel go: se cerchi con tutte le tue forze di uccidere un gruppo, dopo tanto lottare puoi essere tu a trovarti nei guai, per i tagli lasciati e per i tuoi gruppi deboli e rischi di essere catturato.

Esempio partita 1: Se attacchi troppo rischi di trovarti a tua volta sotto attacco e di venire catturato

Nella figura che segue tratta da una partita reale di giocatori di grado intermedio (1 kyu – 1 dan) la situazione che si delinea ad un certo punto è quella in cui Nero ha un gruppo debole e bianco cerca di attaccarlo:



L'attacco però è risultato più difficile del previsto e nel cercare di circondare e chiudere nero, bianco ha lasciato molti punti deboli e tagli. Al termine della sequenza è bianco a trovarsi ad essere catturato:



Poi Sun Zi descrive la strategia di attacco:

In breve questo è il metodo per organizzare le operazioni militari –

Un risultato superiore consiste nel conquistare intero e intatto il paese nemico.

Distruggerlo costituisce un risultato inferiore.

Un risultato superiore consiste nel conquistare intero e intatto un esercito.

Distruggerlo costituisce un risultato inferiore.

Un risultato superiore consiste nel conquistare intero e intatto un battaglione.

Distruggerlo costituisce un risultato inferiore.

Un risultato superiore consiste nel conquistare intera e intatta una compagnia.

Distruggerla costituisce un risultato inferiore.

Un risultato superiore consiste nel conquistare intera e intatta una squadra.

Distruggerla costituisce un risultato inferiore.

Perciò ottenere cento vittorie in cento battaglie non è prova di suprema abilità.

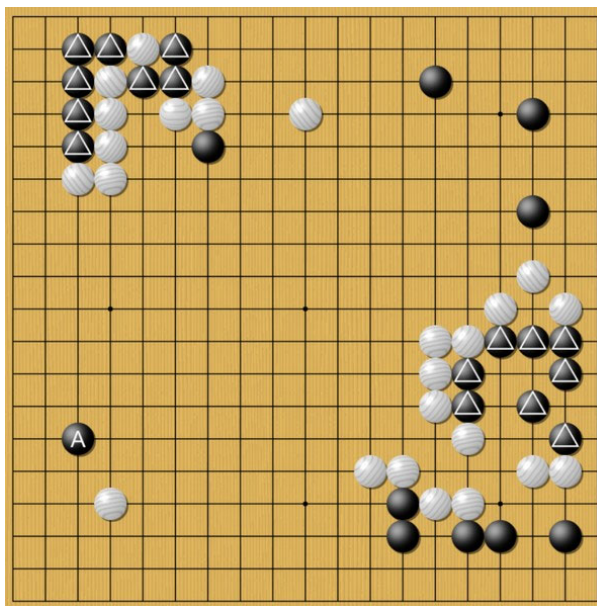
Sottomettere l'esercito nemico senza combattere è prova di suprema abilità.

Il significato di questo paragrafo è ampio e vi trovo una analogia interessante nel go: se attacchi un gruppo di pietre, prima ti chiedi come catturare o comunque minacciare tutto il gruppo, se l'avversario invade il tuo territorio, la prima cosa a cui devi pensare è come catturare (o minacciare) l'interno gruppo di pietre e catturarne la parte maggiore possibile.

Ma questa non è la vera abilità. La vera abilità consiste nel sottomettere l'avversario senza combattere, cioè senza uccidere il gruppo avversario, senza la cattura di pietre, costringendolo a vivere chiuso con pochi punti, mentre all'esterno si realizza una forte influenza che si può tradurre in punti, pietre o territorio.

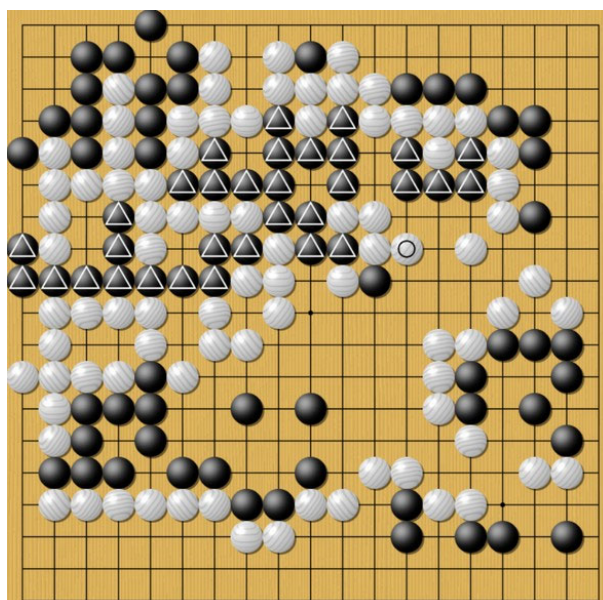
Esempio partita 2: esempio classico di attacco con chiusura gruppo che resta vivo

La partita che segue invece è stata giocata fra giocatori alto dan sul server IGS Pandanet. Bianco ha chiuso dentro 2 gruppi creando una grande influenza verso l'esterno.



Questo risultato è fortemente positivo per bianco, pur non avendo portato a nessuna cattura (o uccisione) di gruppi avversari, si è svolto senza un vero combattimento ed è prova della grande abilità di bianco.

Difatti quando nero approccia in A, normalmente avrebbe tutto lo spazio per vivere comodamente, ma l'influenza esterna di bianco è così forte che gli permette di catturare un gruppo molto grande:



Nei passi successivi troviamo il metodo per organizzare le operazioni militari:

Ecco dunque il metodo per organizzare le operazioni militari –

Se sei in proporzione di dieci a uno, circonda il nemico.

Se sei in proporzione di cinque a uno, attaccalo.

Se sei in proporzione di due a uno, dai battaglia.

Se le vostre forze sono in parità cerca di dividerlo.

Se la tua forza è inferiore, difenditi.

Se è impari, ritirati.

Se chi è in minoranza persevera,

Determina la vittoria di un nemico più numeroso.

Questi passi, nella loro semplicità, possono essere letti come indicazioni per una partita di go.

Nel quarto paragrafo si parla della forma. La forma nel go è di certo uno dei concetti più importanti. Per i professionisti la forma è qualcosa di istintivo, che è diventato parte della loro natura. Anche Sun Tzu spiega come la vittoria stia nella forma.

L'inizio del paragrafo presenta versioni contrapposte:

Se ti difendi sei più forte

Se attacchi sei più debole

Mentre la versione più classica dice:

Se Attacchi sei più forte

Se ti difendi sei più debole

Nel go se sia meglio difendersi o attaccare credo dipenda dallo stile del giocatore e anche dalle condizioni che si creano nella partita. Una volta Guo Juan 5p commentò una partita di Lee Chang Ho 9p, che perse con un professionista cinese 5 p il cui stile era molto solido (difensivo). Ebbe la meglio sullo stile aggressivo del campione coreano proprio grazie alle sue forme solide che gli hanno permesso poi di attaccare con più facilità.

A pagina 133 di "Invicible – The games of Shusaku" a commento Fujisawa Shuko scrive: "Nero spera che attaccando possa trovare i migliori mezzi per difendersi" sottintendendo che non è sempre così.

Un altro passo che mi ha colpito è il seguente:

La vera abilità consiste nel vincere chi si può battere facilmente.

Questa frase in un primo momento mi ha stupito, non sono le azioni eroiche e impossibili che determinano l'abilità del generale, ma quelle facili. In fondo se ci pensiamo bene, ogni bravo giocatore di go, nel decidere un'invasione o quale gruppo attaccare sceglie sempre quello che sa di poter portare a termine con facilità. Fa eccezione il caso in cui ci si trova indietro di punti, allora si è costretti a scegliere mosse arrischiate e non facili da portare a termine. Ma quando ci si trova indietro di punti, non si è in genere giocata con abilità la partita.

Il quinto paragrafo parla dello shish. Lo shish è il potere inerente una certa configurazione, è la balestra tesa al massimo, pronta a lanciare la freccia:

Chi è abile nel manovrare il nemico

Lo costringe a una forma che il nemico dovrà seguire,

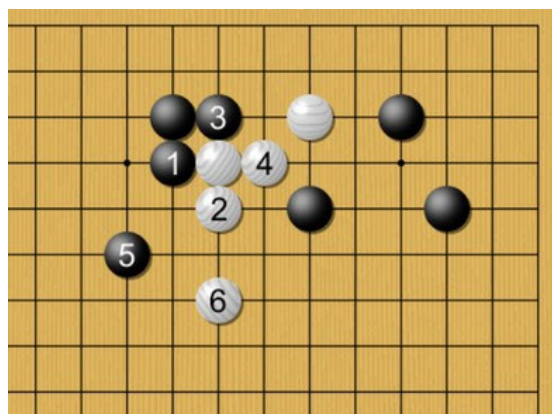
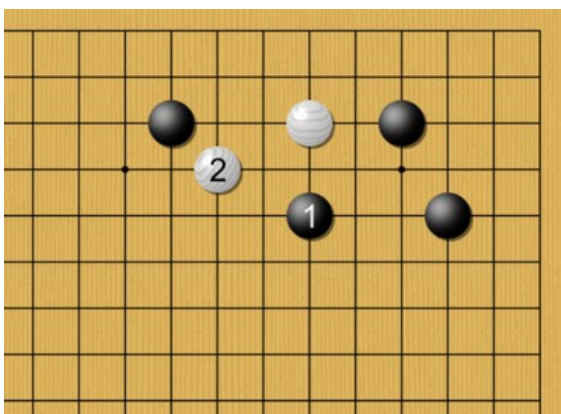
Gli presenta condizioni che il nemico dovrà accettare.

Lancia l'esca e lo attende in agguato con le truppe.

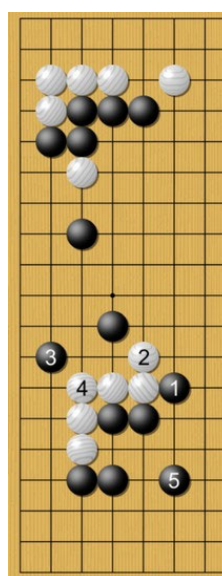
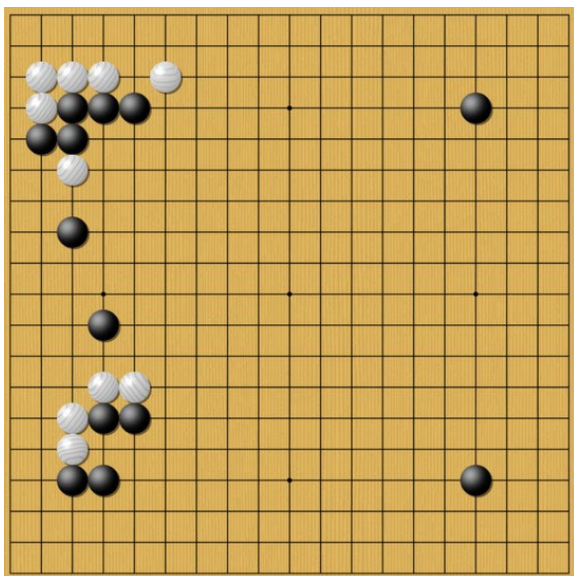
In modo analogo nel go, il giocatore più abile costringe l'altro ad una forma che dovrà seguire e che gli permette di vincere la partita.

Esempi di gioco che costringe l'avversario ad una brutta forma: brutta = debole.

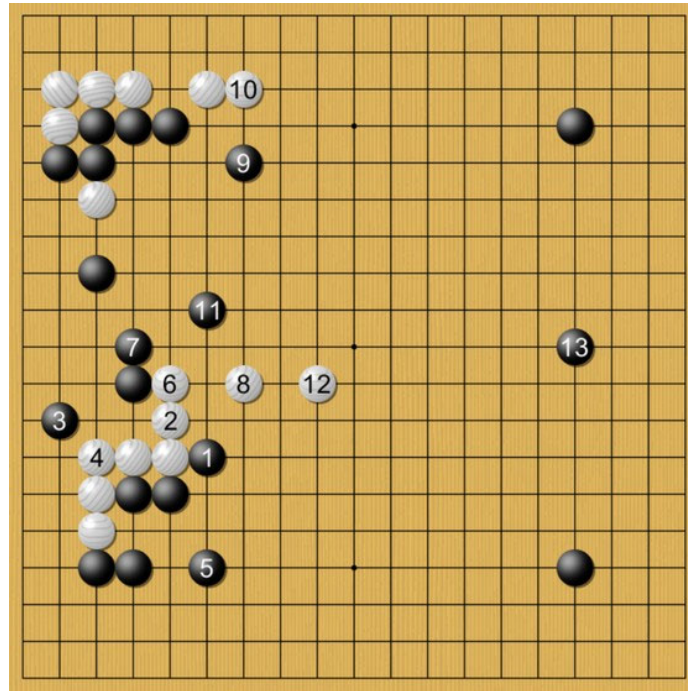
Esempio 1: nero costringe bianco a connettere con un triangolo vuoto (a destra), forma inefficiente per antonomasia:



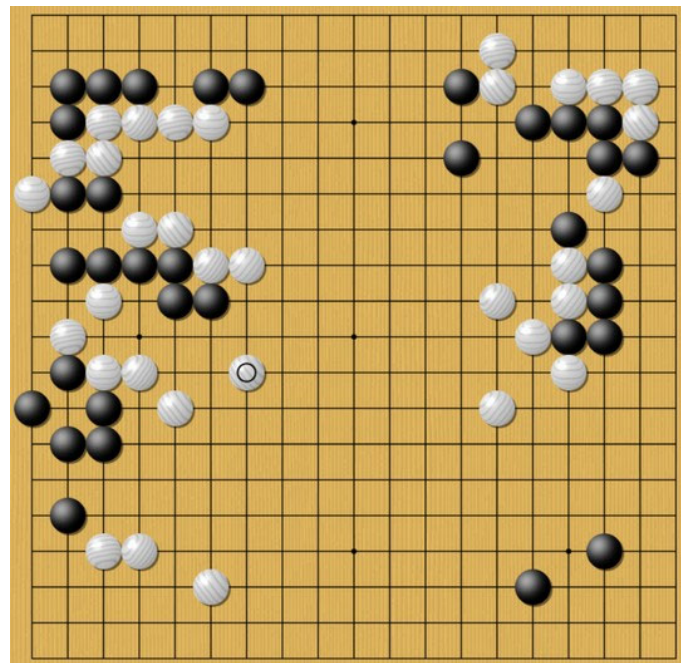
Esempio 2: di nuovo nero costringe bianco ad una forma a serpente, che non ha nessuna basa, una forma pesante e difficile da difendere (a destra).



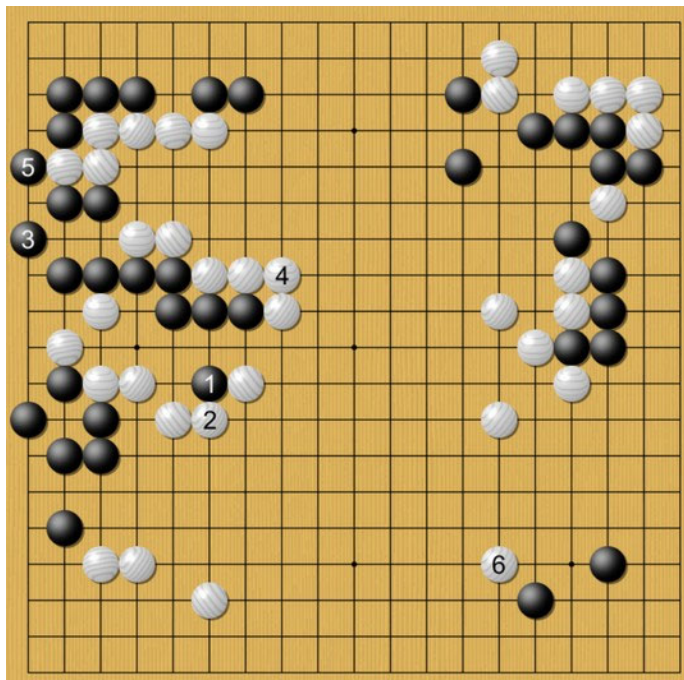
Il proseguo della partita è nettamente a favore di nero, che prende punti importanti e grosse fette di territorio, mentre bianco deve fuggire senza fare punti:



3° partita con Leela (programma di go): lancia l'esca, ti costringe ad una scelta, se salvi il tuo gruppo, il programma fa punti al centro, se no rischi il gruppo.



Nero sceglie di salvare il gruppo a sinistra, ma il potenziale territorio al centro creato dal Leela (bianco) assume proporzioni enormi:



I paragrafi successivi dell'opera di Sun Zi entrano più nel dettaglio delle operazioni militari. I parallelismi col go credo siano un po' meno decifrabili ed intuitivi ma probabilmente più interessanti. Li lascio però a successivi approfondimenti.

Il go quindi si propone come modello della realtà per chi lo sa leggere. Ma cosa significa la parola modello in matematica e in fisica e più in generale nelle scienze moderne?

COS'E' UN MODELLO

Un modello è una schematizzazione della realtà, che può essere descrittivo, qualitativo o quantitativo, etc. Vediamo alcuni esempi:

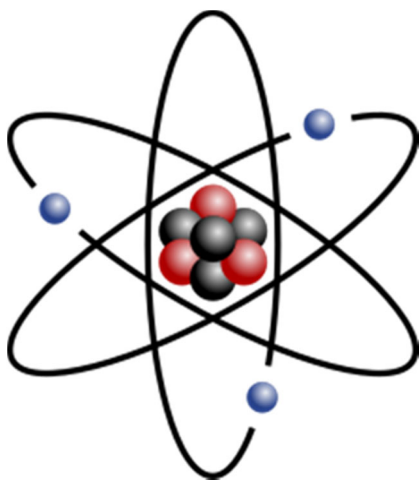
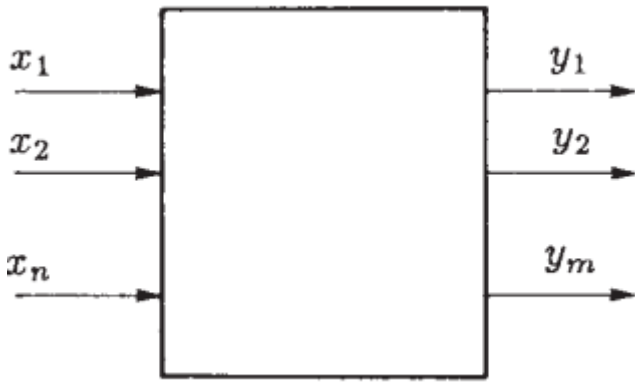
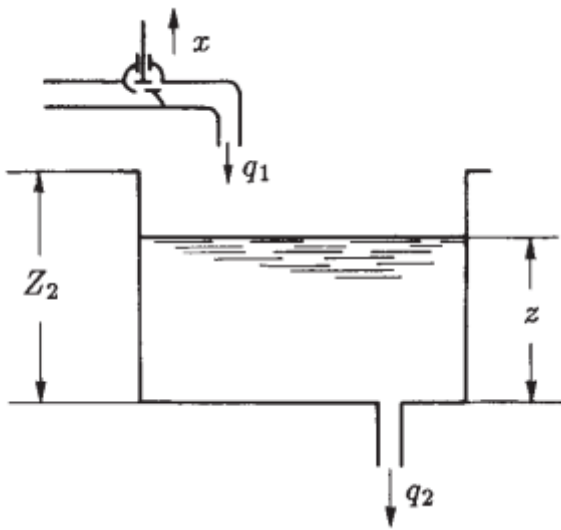


Immagine stilizzata del Modello atomico di Bohr, che si propone di spiegare struttura e funzionamento degli atomi

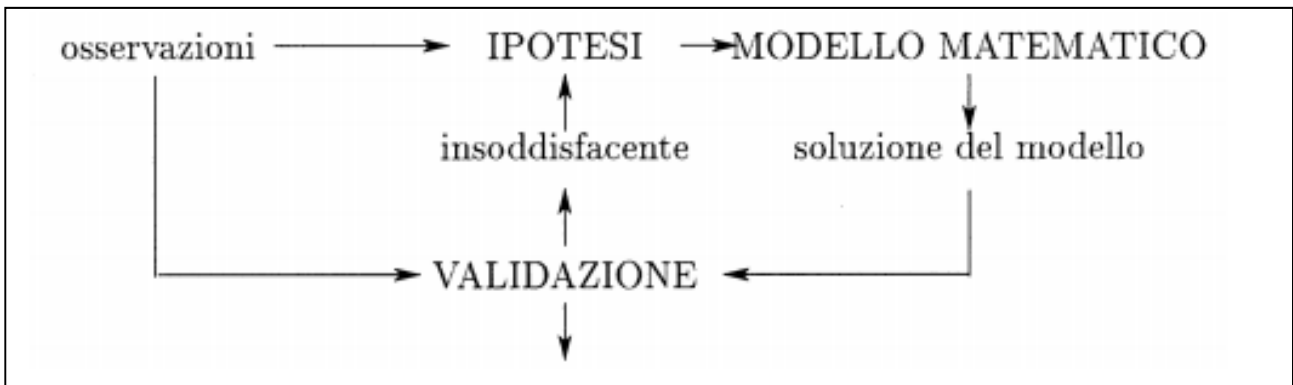


Modello matematico di un sistema: è l'insieme di equazioni e di parametri che permettono di determinare gli andamenti nel tempo delle uscite, noti quelli degli ingressi.



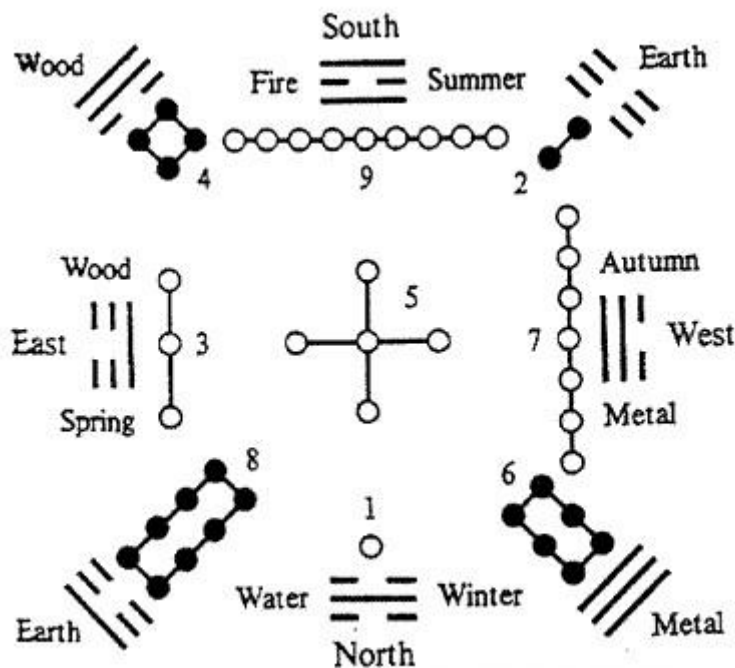
Modello dinamico (cambia nel tempo) del livello di una vasca (z) funzione dell'apertura della valvola (x)

L'efficacia del modello si misura comparando i dati finali con il risultato effettivo osservato dell'evoluzione del fenomeno o del sistema:



Nel nostro caso però il modello non è descritto tramite la matematica o il normale buonsenso, ma attraverso un gioco, il gioco del go.

Le corrispondenze fra il gioco e la vita reale possono essere derivate utilizzando il normale linguaggio e la logica del senso comune, oppure trovando corrispondenze meno immediate e magari più interessanti, con l'utilizzo del linguaggio simbolico e la definizione di analogie e metafore, grazie al linguaggio simbolico e all'Yijing.



Il secondo libro è molto interessante e non richiede una analisi, perché è già di per sé una lettura della storia, in particolare della storia della rivoluzione cinese in chiave simbolica, utilizzando le trasposizioni delle situazioni rispetto al gioco del go.

GLI SCACCHI DI MAO di Scott A. Boorman

Il libro di Boorman si basa sulla costruzione di un modello concettuale, un sistema di analogie formali, di corrispondenze, fra la strategia comunista cinese nel periodo di Mao Zedong e il gioco del go

La rivoluzione cinese è l'unione logica di due piani correlati, ma strutturalmente distinti, di una attività conflittuale:

- il piano geografico (quello delle operazioni militari)
- il piano umano (quello della condotta sociopolitica della guerra)

La scacchiera su cui si gioca è il territorio geografico della Cina, con le sue 18 province tradizionali, mentre la scacchiera umana è rappresentata dalla popolazione del paese.

Il confine della scacchiera geografica è determinato da barriere naturali (l'Oceano Pacifico e i Monti dell'Himalaya,.....), mentre i bordi della scacchiera umana sono determinati dai più bassi strati socio-economici della società.

Le pedine possono essere unità militari di grandezza arbitraria.

La mobilità via terra delle forze politiche o militari può venire interpretata come una sequenza di gioco del Wei Qi. Le avanzate sono nel Wei Qi un allungarsi verso il nemico, le ritirate sono invece un farsi spazio lontano dall'avversario.

L'obiettivo del territorio del Wei Qi può essere paragonato sul piano umano, a quello di influenzare gli individui (le intersezioni) per sostenere una delle due parti e a livello geografico a quello di controllare il Paese (territorio).

L'obiettivo negativo della cattura delle pedine si può proiettare sul livello umano come l'influenzare (con qualsiasi mezzo, eccetto che con la violenza diretta) persone o gruppi di persone, ad esempio con la corruzione, la pressione psicologica, la propaganda politica.

La cattura a livello militare trova una analogia diretta, con la cattura di un gruppo di pietre nel Wei Qi.

Il modello così definito da Boorman è dettagliato nella tabella che segue:

Designazione generica	Concetti del Wei Qi	Componente strutturare della rivoluzione	
		Livello geografico	Livello umano
Conflitto	Partita di Wei Qi	Operazioni militari	Attività strategica e non violenta
Attore	Le parti (bianco e Nero)	Parte politico militare	
Spazio del conflitto	Goban	Teatro delle operazione	
Confini dello spazio del conflitto	Bordi del goban	Divisione naturale o amministrativa	Strati più bassi a livello economico-sociale
Unità dello spazio del conflitto	Intersezioni delle linee del goban	Area geografica omogenea	Individuo o gruppo
Distanza dal confine	Distanza dal bordo del goban	Grado di mobilità offerto dal terreno	Distanza dal basso della scala socio e- economica
Unità dell'esercito	Pietre	Singoli soldati o unità militare	Individuo o gruppo di attivisti
Zona di controllo	Territorio e zona di influenza	Controllo geografico militare	Sostenitori di una parte
Eliminazione delle unità dell'esercito	Cattura dei gruppi	Annientamento o disgregazione di unità militari – eliminazione violenta di forze avversarie	Convertire o far perdere fede alle forze avversarie – eliminazione non violenta degli avversari

Di seguito si riporta una mappa con la situazione della Cina prima della rivoluzione comunista e prima del 1937:

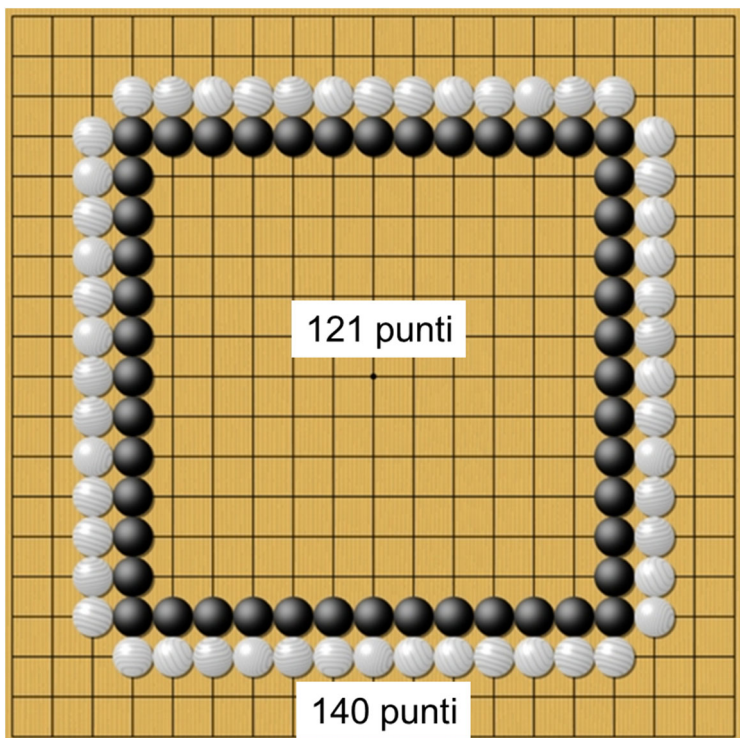


Una volta costruito il modello concettuale e le corrispondenze con il gioco del go, Boorman sviluppa alcune analogie che permettono una lettura della storia della rivoluzione cinese piuttosto interessante. Di seguito si riportano alcune delle analogie sviluppate da Boorman con esempi di corrispondenti situazioni nel Wei Qi. Queste analogie permettono di comprendere meglio la strategia utilizzata da Mao e dai fautori della rivoluzione cinese e in un qualche modo anche le ragioni del suo successo. Come per ogni definizione di un modello della realtà, i parallelismi sviluppati da Boorman hanno comunque il pregio di permettere ad uno storico della rivoluzione cinese di avvicinarsi al gioco del go e ad un giocatore di go di capire meglio la storia della rivoluzione cinese e più in generale una più approfondita lettura e comprensione della realtà.

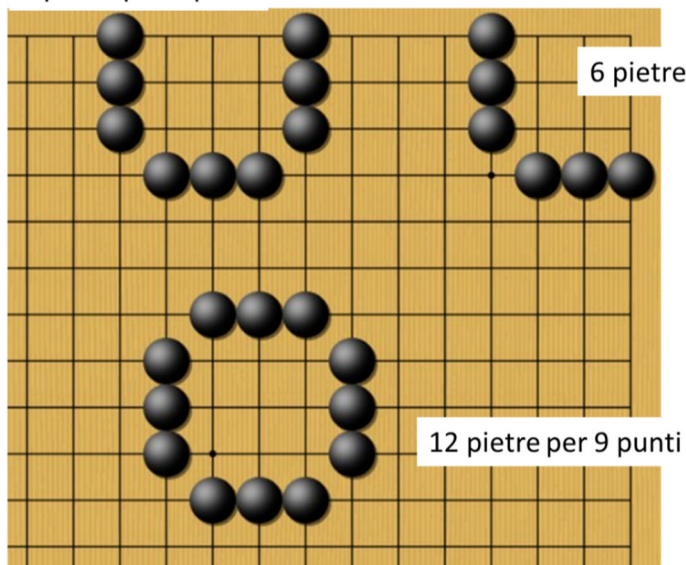
1° Analogia: le scelte posizionali dei contendenti

Nella sua struttura, il go è principalmente un gioco di posizione, perciò l'applicazione dei suoi concetti strategici al campo della rivoluzione comincia dagli aspetti relativi all'occupazione degli spazi che parte dagli angoli per poi estendersi ai lati e infine per arrivare al centro.

Nel go, è più facile circondare territorio negli angoli. Poi vengono i lati e il centro. La figura a fianco mostra come accerchiare territorio negli angoli sia più semplice. Difatti per circondare 9 punti bastano 6 pietre, mentre nei lati diventa più impegnativo e servono 9 pietre. Ancora più difficoltoso è il centro dove si utilizzano 12 pietre per conquistare 9 punti di territorio. Per questo normalmente le partite si evolvono dagli angoli andando verso i lati per arrivare al centro del goban.



9 pietre per 9 punti



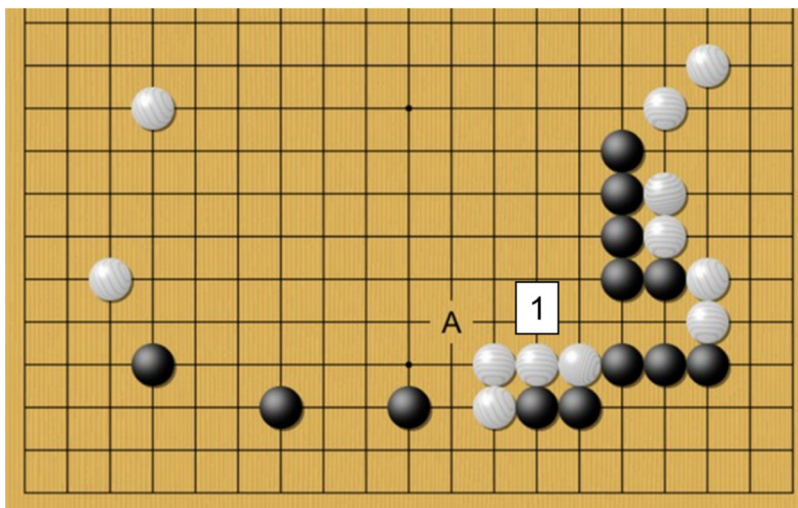
La strategia geopolitica dei signori della guerra, dei nazionalisti (e poi dei Giapponesi) era quella di acquisire territorio umano al centro della scacchiera, non tenendo conto della massa contadina ai bordi. La decisione di dare priorità alle zone centrali, il fiume giallo e la pianura dello Yangtze, la pianura del Sikiang nella Cina meridionale e la parte orientale della provincia dello Szechwan si è rivelato poi un errore.

Dal punto di vista del go, questa scelta è paragonabile a quella di un principiante che dirige il gioco nella ricerca di ritagliarsi, già dalle prime fasi della partite, un territorio direttamente al centro.

Al contrario il principio primo della guerra maoista di rivoluzione era quello della formazione di zone base nella campagna, come gusci protettivi di territorio politico come pietre e gruppi di pietre con le quali circondare le pedine avversarie al centro della scacchiera.

Oltre ad essere più difficile racchiudere territorio al centro, i gruppi risultano anche meno stabili e sono più facili da attaccare e catturare.

Di seguito si riporta un esempio in cui il gruppo bianco 1 occupa una posizione centrale, mentre le forze nere circostanti sono al sicuro attestate lungo i bordi. Nero deve solo giocare una pedina in A e il gruppo è catturato:



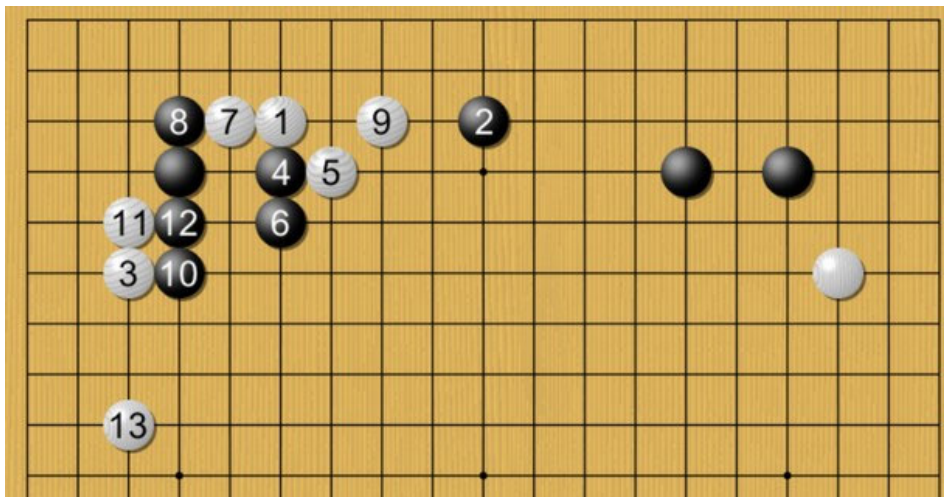
2° Analogia: la ritirata strategica per poi dividere e accerchiare

“Possiamo trasformare una grossa campagna di accerchiamento e di annientamento intrapresa dal nemico contro di noi, in una quantità di piccole e divise campagne di accerchiamento e annientamento intraprese da noi contro il nemico” scriveva Mao.

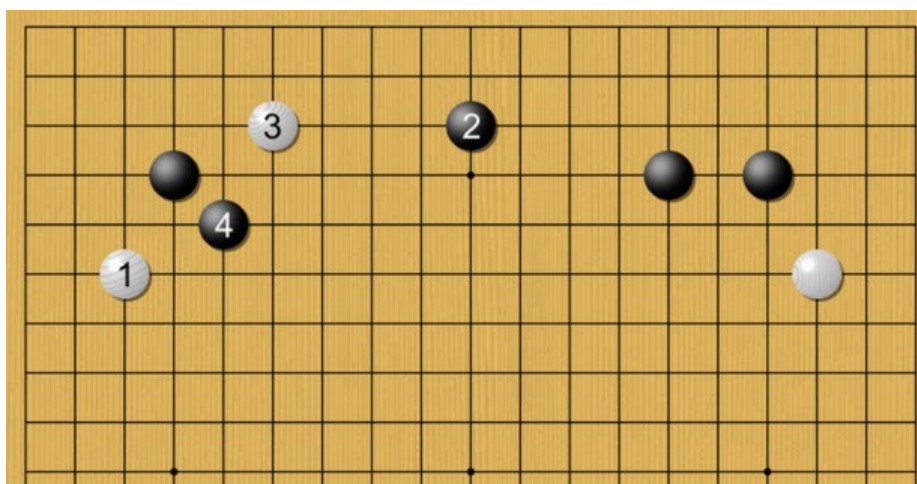
La strategia maoista richiedeva una ritirata strategica premeditata, seguita da un contrattacco avvolgente, quando apparissero le condizioni favorevoli. Il principio strategico di questa controffensiva era l'accerchiamento: dividere e circondare le truppe nemiche.

Nel go esiste un principio analogo, per attaccare l'avversario, non bisogna giocare a contatto, ma restare leggeri e dividere le sue pietre, giocando a breve distanza.

Il diagrammi che seguono mostrano un esempio giocato sul goban di questa scelta Maoista. Difatti giocando a contatto nero rafforza bianco e danneggia la pietra giocata in 2. Il gruppo nero nell'angolo a sinistra inoltre rimane sotto attacco:



Giocando leggeri (a distanza) e dividendo i gruppi di bianco, nero mantiene una posizione di vantaggio.

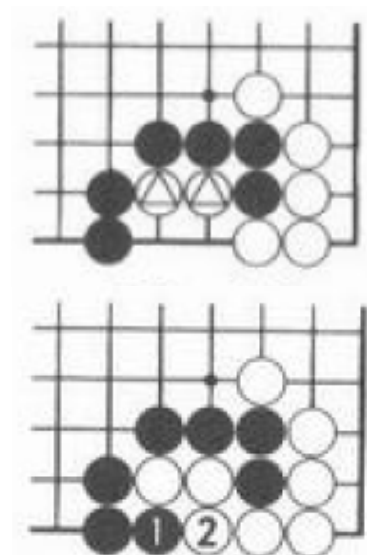


3° Analogia: il sacrificio

Un'altra rassomiglianza è quella del sacrificio. In quasi ogni partita di go vi sono esempi di piccoli o grandi sacrifici che creano localmente una perdita, ma che complessivamente portano ad un vantaggio strategico che poi si trasforma in un vantaggio di punti.

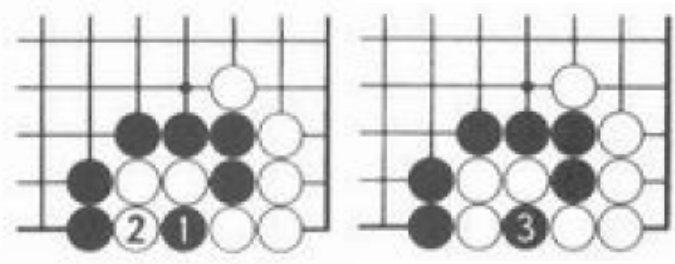
I comandanti cinesi comunisti, in modo analogo, usavano mandare uomini in un attacco diversivo giudicato strategicamente necessario, anche quando questo avrebbe portato certamente alla distruzione dell'unità.

A volte è possibile sacrificare una pietra per poterne catturare una in più:

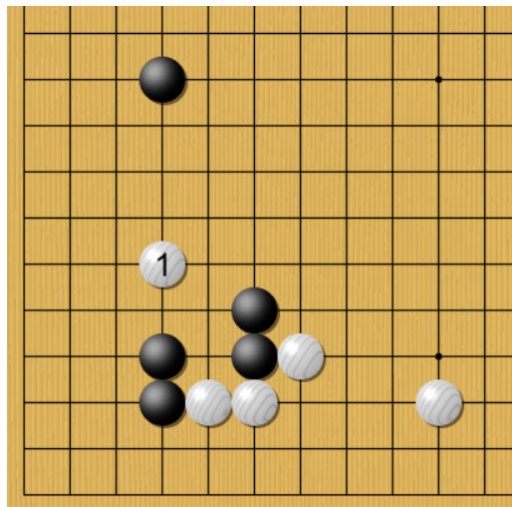


Semplicemente spingendo non si catturano le due pietre:

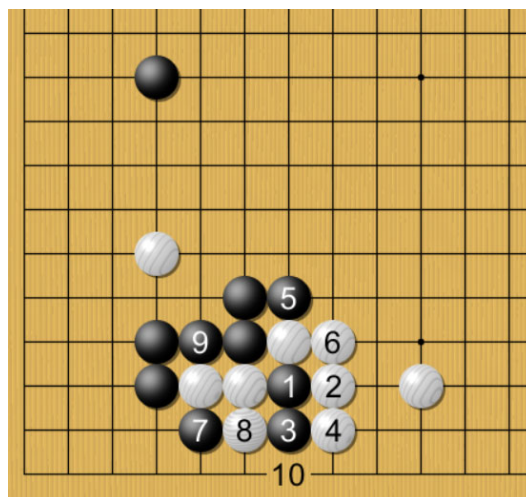
Mentre sacrificando una pietra nera, le due pietre bianche perdono una libertà e possono essere catturate:



In altri casi invece il sacrificio può essere utile alla connessione delle pietre. Bianco invade in 1 minacciando il taglio in A:



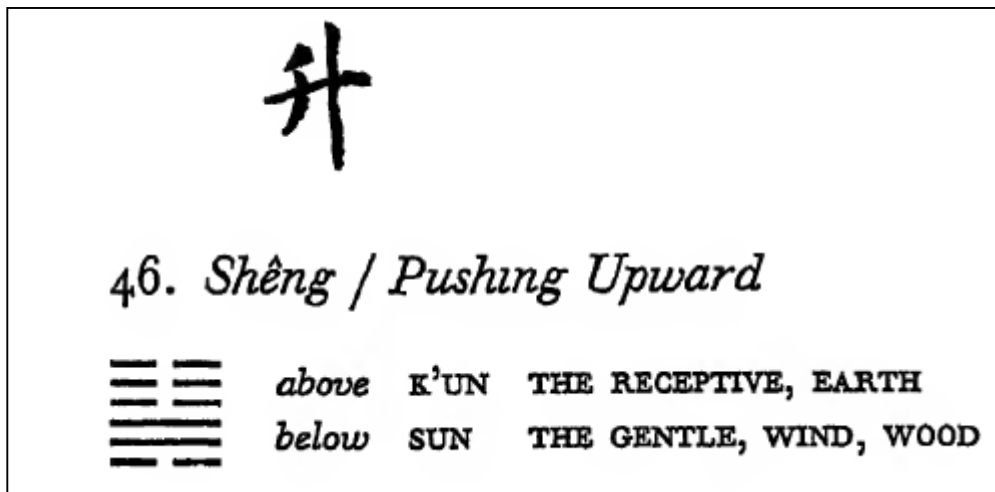
Nell'esempio che segue Nero sacrifica 2 pietre per garantirsi la connessione



Infine vorrei proporre uno strumento per la lettura delle situazioni che si creano nel gioco del go o Wei Qi: il linguaggio simbolico di Yijing, il libro dei mutamenti, che si dice contenga tutti i simboli che possono descrivere le situazioni della vita.

L'YIJING E IL LINGUAGGIO SIMBOLICO

Per potere creare nuovi modelli basati sul gioco del go, occorre affinare il linguaggio simbolico. Per fare questo, occorre migliorare la nostra capacità di saper leggere i simboli. Lo studio dell'Yijing è quindi molto utile. Per fare un esempio, in *The Way of Go* di Desmond Meraz si parla del simbolo dell'Yijing che meglio può rappresentare il go:



E' il simbolo dell'ascendere, le pietre sopra la tavola di legno del go, il trigramma la terra, le pietre, sopra il trigramma del vento, che rappresenta anche il legno.

E' l'immagine di una pianta che cresce in seno alla terra, spingendo verso l'alto con forza ed energia, in una ascesa diretta da oscurità e umiltà a potere e influenza.

L'ascendere ha grande successo

Occorre vedere il grande uomo.

Non aver paura.

Andare a sud porta fortuna.

La spinta verso l'alto degli elementi buoni non incontra ostacoli ed è quindi accompagnata da un grande successo. Lo spingere verso l'alto è reso possibile non dalla violenza, ma dalla modestia e adattabilità. Dal momento che l'individuo è sostenuto dal momento propizio, avanza senza difficoltà. Occorre incontrare le persone autorevoli e non bisogna avere paura di farlo, perché il successo è assicurato. Ma occorre mettersi al lavoro, perché l'attività (associata all'andare a sud) porta fortuna.

All'interno della terra, cresce il legno:

L'immagine dell'ascendere.

Così il nobile accumula piccole cose

Al fine di raggiungere qualcosa di alto e grande.

Adattandosi agli ostacoli e girando intorno a loro, la pianta in seno alla terra cresce verso l'alto, senza fretta ma senza riposo. Così anche il nobile non fa mai pause nei suoi progressi².

Concludo quindi con un invito ad approfondire il tema delle analogie fra il go e la vita reale, utilizzando gli strumenti che abbiamo visto, della teoria dei sistemi (e dei modelli) e del linguaggio simbolico dell'Yijing. C'è spazio credo per nuovi argomenti, che non sono solo quelli della guerra e dei conflitti armati, ma potrebbe essere esteso facilmente all'economia, alla sociologia, ma anche a temi che sembrano più distanti come l'arte, la musica. Riuscire a creare nuovi modelli della realtà, con nuovi strumenti è un traguardo importante, perché aumenta la comprensione che l'uomo ha di se stesso e della vita.

² Liberamente tradotto dalla versione inglese dell'Yijing di Richard Wilhelm