



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

WeiQi:
introduzione al gioco e alla sua storia

Facoltà di Lettere e Filosofia
Corso di Laurea in Lingue e Civiltà Orientali

Candidato
Manolo Fioravanti
Matricola 1402564

Relatore
Prof. Paolo De Troia

Anno Accademico 2013/2014

Ringraziamenti

Ringrazio il professor Paolo De Troia e la sua assistente Victoria Almonte per il supporto ricevuto durante la scrittura di questa tesi. Ringrazio i miei genitori, i miei amici e tutti quelli che mi hanno aiutato e incoraggiato in questi anni.

Prefazione

Mi sono imbattuto nel *weiqi* quasi per caso, anni fa; un antico gioco cinese di strategia, molto semplice da imparare ma difficilissimo da padroneggiare. Un gioco in cui i computer non riescono ancora a sconfiggere un avversario umano di discreto livello. La cosa mi affascinava molto, e tentai la fortuna giocando proprio contro il computer, con un programma *freeware* studiato per principianti. Era una partita a handicap, in cui io ero molto avvantaggiato. E persi. Fu una sconfitta rapida, ma la cosa che mi colpì fu che non riuscivo a capire come ero stato battuto; le regole erano pochissime, il vantaggio era grande, ma evidentemente mi mancava qualcosa, la comprensione di meccanismi che non riuscivo a vedere. Continuai a giocare, e continuo ancora adesso; migliorerai poco a poco, e mi resi conto ben presto di quanto effettivamente fosse complesso il gioco, di quanto pensiero astratto fosse necessario per vincere una qualsiasi partita. Dovevo toccare con mano per capire; e, nello sforzo di colmare le mie lacune, rimasi catturato dal mondo di questo gioco così particolare.

Il *weiqi* ha attraversato più di due millenni di storia, dalle sue misteriose origini fino a oggi, diventando uno "sport" e passatempo amato e venerato in tutto il mondo. Ma non è solo questo: è un'Arte, con una tradizione antica, legata inestricabilmente alla storia, alla filosofia e alla religione dell'Asia, soprattutto della Cina, il paese dov'è nato, e del Giappone, il paese dove si è evoluto, diventando quello che è oggi.

Ho voluto quindi scrivere un'introduzione al gioco e alle sue regole, e raccontare la sua storia. Per forza di cose il mio lavoro non è approfondito, ma fornisce una visione d'insieme adatta a chi si avvicina per la prima volta all'argomento.

Perché proprio il *weiqi*? Non solo per il mio personale amore per il gioco, ma anche e soprattutto perché ritengo che sia un modo originale per avvicinarsi alla storia e alla cultura della Cina e del Giappone, una finestra sul loro mondo antico e moderno. Nonostante non sia conosciuto come altri aspetti delle culture di questi grandi paesi, e forse proprio per questo, il *weiqi* ne è estremamente rappresentativo, e dai racconti, dalle parole delle persone che in ogni epoca l'hanno conosciuto e amato (o criticato), emerge un affresco incredibilmente vivido, che dipinge un'altra pagina della storia dell'Asia dalla sua antichità più remota fino ai giorni nostri. Spero che questo viaggio vi stimoli e vi diverta.

Indice:	1
I. Introduzione al <i>Weiqi</i>	1
1. Cos'è il <i>Weiqi</i> ?	1
2. Regole e materiale di gioco	1
3. Vita e morte	4
4. Una nota sulla didattica del <i>weiqi</i>	6
5. Più di un gioco	8
II. Storia del <i>Weiqi</i> in Cina	8
1. Origini	8
1.1. Le leggende sulla nascita del <i>weiqi</i>	8
1.2. L'età del <i>weiqi</i> : primi documenti scritti	10
1.3. L'età del <i>weiqi</i> : prove archeologiche	14
1.4. Ipotesi sull'origine del <i>weiqi</i> : divinazione e pratiche magiche	16
1.5. Conclusioni	18
2. Il <i>weiqi</i> attraverso i secoli	19
2.1. Dagli Han ai Tang: verso una diffusione e rivalutazione del <i>weiqi</i>	19
2.2. Dai Tang ai Ming: i grandi capolavori della letteratura cinese sul <i>weiqi</i>	27
2.3. Il <i>Qijing Shisanpian</i>	28
2.4. Il <i>Wangyou Qingle Ji</i>	31
2.5. Dai Song alla dinastia Yuan	33
2.6. Il <i>Xuanxuan Qijing</i>	33
3. Ming e Qing	34
III. <i>Igo</i>: storia del <i>weiqi</i> in Giappone	38
IV. Il <i>weiqi</i> nell'era moderna	42
1. Giappone e Cina; la fine dell'era tradizionale del <i>weiqi</i>	42
2. La rinascita del <i>Go</i> in Giappone	43
3. L'era della <i>Shinfuseki</i>	44
4. La caduta dell'ultimo Honinbō	45

5. La rinascita del <i>weiqi</i> nella Repubblica Popolare	46
6. Il <i>weiqi</i> nel mondo: la Corea	47
7. Il <i>weiqi</i> nel mondo: l'Occidente	48
V. Il <i>weiqi</i> oggi	49
VI. Conclusione	50
Bibliografia	51
Appendice 1: Testi	53
Appendice 2: Una breve partita di <i>weiqi</i>	56

I. Introduzione al *Weiqi*

1. Cos'è il *Weiqi*?

Il *Weiqi* è un gioco da tavolo strategico per due giocatori. Sebbene abbia avuto origine in Cina, è meglio conosciuto in occidente con il suo nome giapponese, *Go*¹.

Il suo nome cinese, 围棋 *weiqi*, è formato dall'unione dei caratteri 围, "accerchiare, circondare" e 棋, "pietra, pedina", utilizzato per indicare i giochi da tavolo come gli scacchi, e può essere tradotto come "il gioco dell'accerchiamento".

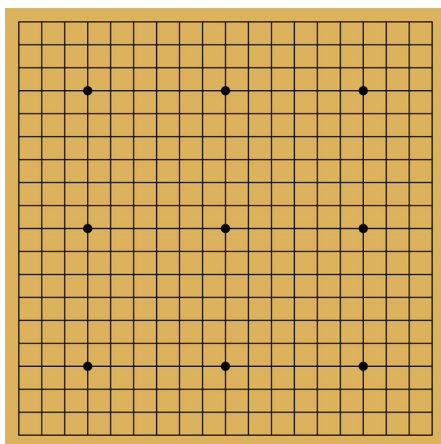
Il *Weiqi* è uno dei giochi da tavola più antichi del mondo, ed è noto per la sua incredibile complessità a dispetto delle sue regole, che sono poche e relativamente semplici.

Idealmente il *Go* appartiene alla stessa famiglia di giochi degli scacchi, ovvero giochi astratti dove la fortuna non ha valore, e che richiedono dal giocatore capacità tattiche e pensiero strategico. Oltre a questi elementi in comune, le somiglianze con gli scacchi occidentali finiscono qui².

Il *Weiqi*, partendo dal suo paese natale, la Cina, si è rapidamente diffuso in tutta l'Asia, soprattutto in Giappone e Corea (dove il gioco è chiamato, rispettivamente, 囲碁 *igo* e 바둑 *baduk*). Agli inizi del ventesimo secolo si è diffuso in Occidente, ed ora è conosciuto e giocato in tutto il mondo.

2. Regole e materiale di gioco

Il *Weiqi* è giocato su una tavola, solitamente di legno, chiamata in cinese 棋盘 *Qipan* (e in giapponese 碁盤 *goban*). Sulla tavola è incisa o disegnata una griglia di 19X19 linee, per un totale di 361 intersezioni. Vi sono 9 intersezioni marcate, chiamate **punti stella** (cinese 星 *Xing*, giapponese 星 *hoshi*); il punto stella centrale è chiamato in cinese 天元 *tianyuan*



(giapponese *tengen*). I punti stella servono sia come punti di riferimento, che come le intersezioni dove posizionare le pedine in un gioco a handicap³. Qui a lato un'immagine della tavola⁴.

Le pedine del *Weiqi*, chiamate **pietre**, hanno la forma di un disco, e sono di due colori, bianco o nero. Tutte le pietre sono uguali, non esistono "pezzi" differenti.

¹ In realtà il suo nome giapponese è *Igo*, ma in occidente è chiamato solo *Go*

² CHIKUN, Cho, *Go, a complete introduction to the game*, 1997, Kiseido Publishing Company, p. 1

³ *ibid*, p. 3

⁴ Immagine tratta dal sito Wikipedia, voce Goban

All'inizio della partita, la tavola da gioco è vuota; ogni turno i giocatori posizionano una pietra in una delle intersezioni vuote della tavola. Si può posizionare una sola pietra per turno, e una volta posizionata non è più possibile muoverla, tranne nel caso in cui venga rimossa dalla tavola perché catturata dall'avversario.

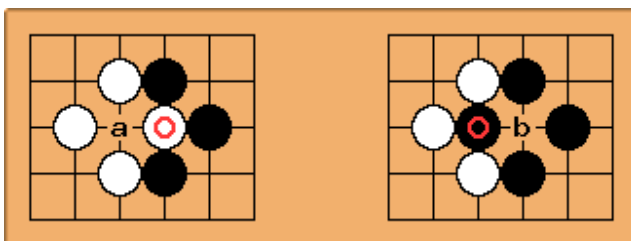
Il giocatore che posiziona la prima pietra è il giocatore nero. Solitamente il giocatore nero è il meno esperto tra i due, e gli viene lasciato il vantaggio di fare la prima mossa. Se la differenza di abilità tra i giocatori è molto grande, al giocatore nero potrebbero essere assegnate delle pietre già posizionate su alcuni dei punti stella, le cosiddette **pietre di handicap**. In un gioco a handicap, è il bianco a muovere per primo.

In una partita tra giocatori di pari abilità, invece, tradizionalmente, il più vecchio prende una manciata di pietre bianche, ed il giocatore più giovane deve indovinare se sono pari o dispari (sempre per tradizione, mostra la sua decisione posando davanti al suo avversario una o due pietre nere, simboleggiando dispari e pari rispettivamente). Se il giocatore più giovane indovina, prende le pietre nere⁵.

Ogni intersezione vuota adiacente ad una pietra (e ad essa connessa da una linea incisa o disegnata) è detta **libertà**. Le pietre tra loro adiacenti formano un **gruppo**, e sommano le proprie libertà. Quando una pietra, o un gruppo, perde la sua ultima libertà, sono catturate dall'avversario, e rimosse dalla tavola da gioco.

È possibile posizionare una pedina sulla tavola da gioco solo nel caso in cui essa, o il suo gruppo, mantengano almeno una libertà. Ogni mossa consiste di due fasi: piazzare la pietra e rimuovere tutte le pietre del colore avversario che abbiano perso la loro ultima libertà per effetto di questa mossa, perdendo in tal modo il diritto a sopravvivere sulla tavola da gioco. In virtù di ciò, è possibile giocare una pietra in un'intersezione dove non avrebbe libertà, ma solo a patto che questa mossa porti alla cattura di una pietra o gruppo avversario; pertanto, il "suicidio" è illegale.

Un'altra restrizione è che non si può riproporre la stessa posizione consecutivamente, con lo stesso giocatore alla mossa. Questo per evitare, in alcune determinate situazioni, la ripetizione infinita di una mossa: questo concetto è descritto dal carattere 劫 (*jie* in cinese e *kō* in giapponese), e la regola ad esso associato è chiamata di solito la **regola del ko**.



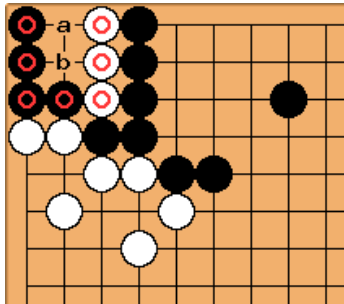
Una situazione come questa a lato si protrarrebbe all'infinito senza la regola del ko.

⁵ KIM, Janice, *Learn to play go vol.1*, 1994, 2 ed. 1997, Good Move Press ,p. 5

Un'altra definizione della regola è: se un giocatore cattura il *ko*, all'avversario è proibito catturare di nuovo il *ko* immediatamente⁶.

Lo **scopo del gioco** è circondare con le proprie pietre più spazio libero possibile (**territorio**). La partita termina quando entrambi i giocatori passano il turno, o quando uno dei due giocatori si arrende⁷. Un giocatore può passare il turno (non compiendo nessuna mossa) in qualsiasi momento, ma l'altro giocatore volendo può ancora agire; solitamente si passa il turno quando si ritiene di non aver più nessuna mossa utile da fare, e una volta che entrambi i giocatori hanno passato il gioco termina di comune accordo, e si può procedere col conteggio dei punti. Ogni intersezione libera circondata dalle pietre di un giocatore vale un punto. Le pietre "morte" (ovvero le pietre di un giocatore presenti nell'area avversaria) sono spostate nel territorio del giocatore a cui appartengono, contando di fatto come punti in meno⁸. Esistono alcune differenze tra i regolamenti dei vari paesi per quanto riguarda il conteggio del territorio, soprattutto tra le regole cinesi e giapponesi⁹.

Può inoltre verificarsi nel gioco una particolare situazione d'*impasse*, in cui due gruppi avversari a contatto tra loro si trovano a non avere vita propria, ma al tempo stesso nessuno dei due può essere catturato. Se uno dei due forza, e gioca per primo, perde. Questi gruppi sono lasciati sulla tavola fino alla fine della partita, ma non contano ai fini del risultato. Tale situazione è comunemente chiamata col termine giapponese セキ, *seki*, in cinese 共活 (*gonghuo*).



A lato, un semplice esempio di *seki*: i gruppi cerchiati condividono le loro libertà nelle intersezioni **a** e **b**: se uno dei due giocasse per primo una pietra in uno dei due punti, l'altro catturerebbe il gruppo.¹⁰

Ultimo aspetto rilevante nel conteggio dei punti è il **komi** (dal giapponese コミ, in cinese 贴目 *tie mu*): il *komi* sono dei punti di compensazione che vengono assegnati al giocatore bianco per pareggiare il vantaggio che il giocatore nero ha nel fare la prima mossa; il *komi* varia da regolamento a regolamento, e nel tempo è cambiato numerose volte con l'evolversi

⁶ Sensei's Library, sito specializzato sul gioco (senseis.xmp.net), *Ko*

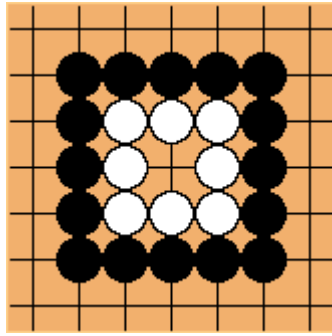
⁷ BAKER, Karl, *The Way to Go*, 1986, 3 ed. 1997, The American Go Association, p.34

⁸ KIM, 1997, p.158

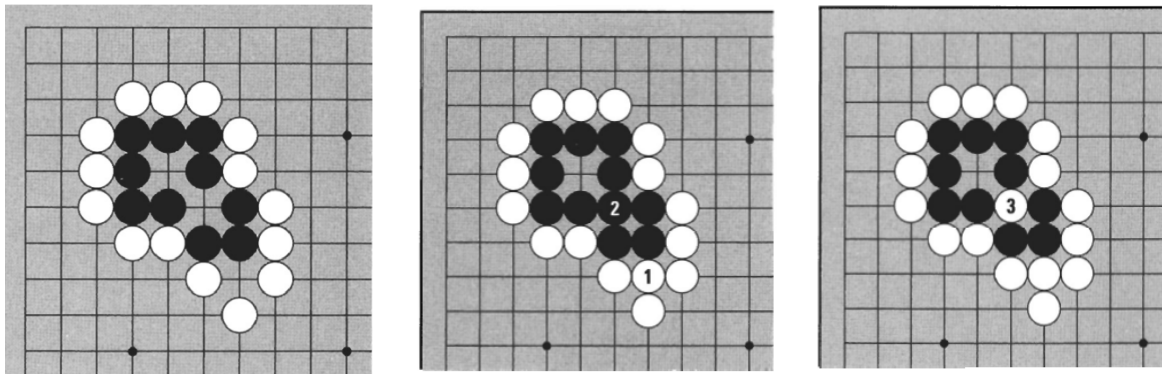
⁹ le regole cinesi utilizzano il cosiddetto Area Scoring, mentre quelle giapponesi il cosiddetto Territory Scoring; la maggiore differenza tra questi due sistemi è che nell'Area Scoring le pietre posizionate sulla tavola vengono contate come punti, cosa che nell'altro sistema non avviene (solo le intersezioni vuote fanno punto) n.d.r.

¹⁰ Immagine tratta dal sito Sensei's Library, alla voce *Seki*

Va da sé che un gruppo circondato e con un solo occhio è un gruppo **morto**:



Inoltre, un gruppo non è vivo solo quando ha due occhi, ma anche quando ha la possibilità di creare due occhi: per dirla come il grande giocatore Cho Chikun: "Un gruppo è vivo se può formare due **veri** occhi."¹³ A cosa si riferisce Cho quando parla di occhi **veri**? Il fatto è che la forma di alcuni gruppi può trarre in inganno i giocatori meno esperti, sembrando una forma **viva**, ovvero una forma con due occhi; a volte, però, certi occhi si rivelano **falsi**, ovvero, non essendo veramente connessi al gruppo, la libertà che gli forniscono non è interna, e quindi può essere attaccata. Anche qui un'immagine è di aiuto¹⁴:



Il gruppo nero della prima immagine sembra avere due occhi, ma in realtà quello in basso è un falso occhio, poiché non è un unico gruppo di pedine, ma sono due gruppi separati; le immagini seguenti mostrano l'unico risultato possibile, ovvero la cattura dei pezzi neri.

Così come si può dire di un gruppo che è vivo fin quando ha la possibilità di creare degli occhi, un gruppo è certamente morto quando non ha in alcun modo la possibilità di crearli.

Un altro tipo di "vita" è quella in *seki*, come abbiamo visto prima: nessun giocatore può giocare, rischiando di essere catturato per primo, ed il gruppo è quindi salvo dalla morte.

¹³ CHIKUN, 1997, p.21

¹⁴ questa serie di immagini è tratta da: KIM, Janice, *Learn to Play Go* vol.1, p.41

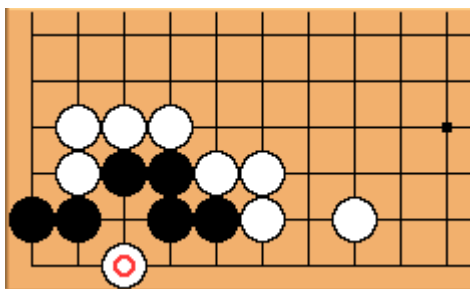
4. Un nota sulla didattica del *weiqi*

Quello di vita e morte è solo uno dei più importanti, ma i concetti strategici del gioco sono molti e di non semplice spiegazione; questo ha dato vita a una terminologia tecnica vastissima, che si riferisce sia ad un'ampia varietà di situazioni concrete sulla tavola da gioco, sia ad alcuni concetti astratti come **influenza**, **potenzialità**, **forma** (buona o cattiva), e altri. Sono stati scritti interi manuali su questi argomenti, e lo scopo di questa tesi non è discutere nel dettaglio la tecnica di gioco, quanto fornire un'introduzione più generale.

Ho dedicato un paragrafo al concetto di vita e morte perché è strumentale nel comprendere certi argomenti presenti nella sezione principale della tesi, ovvero la storia del *weiqi*. Infatti, nel corso dei secoli, sono stati scritti moltissimi libri, trattati di strategia, manuali tecnici e quant'altro, tutti allo scopo di insegnare il gioco ai neofiti, o di migliorare il livello e la comprensione di principianti ed esperti. È quindi fondamentale capire quali sono alcuni degli strumenti più importanti utilizzati dalla didattica del *weiqi*, strumenti che hanno aiutato generazioni di giocatori a comprendere i difficili concetti a cui abbiamo accennato prima.

Ovviamente, il modo migliore per imparare il *weiqi* rimane giocare, con la supervisione di un maestro. I principianti spesso iniziano giocando su tavole più piccole, da 9x9 e da 13x13 intersezioni, per abituarsi ai meccanismi del gioco prima di passare alla tavola standard 19x19, le cui dimensioni permettono strategie molto più complesse.

Ma, oltre a giocare, ci sono anche molti altri strumenti per migliorare nel gioco: uno dei metodi più antichi e utilizzati ancora oggi sono i **problemi**. I problemi sono dei *puzzle* da risolvere: viene data una situazione sulla tavola da gioco, e viene richiesto di risolvere tale situazione con una sequenza di mosse che dia il miglior risultato possibile. Per esempio, moltissimi problemi riguardano situazioni di **vita e morte**, ma non solo; ci sono anche problemi in cui il giocatore deve **catturare** un gruppo di pedine (quello che in inglese è detto *capturing race*), oppure deve **connettere** due suoi gruppi, o **tagliare** due gruppi avversari, oppure semplicemente dove gli viene richiesto di giocare la mossa migliore possibile tra quelle proposte. Qui sotto mostro un semplice problema di **vita e morte**¹⁵:

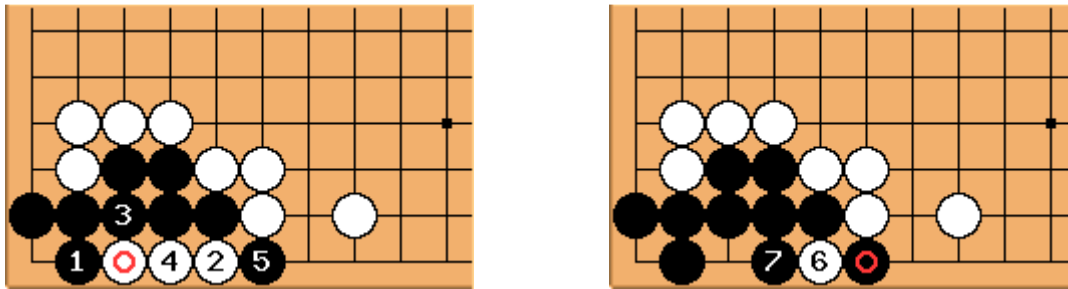


Nero gioca per primo; il suo scopo è **vivere**. La pedina bianca cerchiata è la mossa avversaria a cui Nero deve rispondere.

Per vivere, è necessario creare due **occhi**. Come fare?

¹⁵ Tratto dal sito Sensei's Library, Beginner Exercise 65 e relativa soluzione

Ecco la soluzione:



Nero intrappola le pedine bianche, che non riescono a scappare, e vengono catturate con la mossa 5.

Infine, con la mossa 7, Nero crea due occhi.

Come si può vedere, questi problemi si basano sull'assunto che l'avversario reagirà in una certa maniera, solitamente forzato dalla sequenza di mosse del giocatore a fare delle mosse prevedibili e inevitabili. Per questo motivo, i problemi hanno spesso più di una singola soluzione.

I problemi sono uno strumento molto efficiente nell'insegnare al giocatore come agire in molti tipi di situazioni differenti. Altri strumenti sono *tesuji* e *joseki*: i *tesuji* (手筋, cinese *shoujin*) sono delle mosse ritenute intelligenti, e le migliori in una data posizione; i *joseki* (定石, cinese 定式 *dingshi*) sono sequenze di mosse "canoniche" che danno un risultato ottimale a entrambi i giocatori. Di solito non c'è un *joseki* per una data situazione, ma differenti *joseki* per scopi differenti; tradizionalmente il termine indica solo le sequenze agli angoli della tavola¹⁶. Studiare queste sequenze di mosse è un altro modo tradizionale per migliorare il proprio gioco.

Un altro metodo importantissimo è **studiare le partite di altri giocatori**, possibilmente dei più grandi; l'uso di tenere dei diagrammi in cui sono registrate le partite è molto antica; ci sono di solito vari diagrammi con pietre numerate per permettere di seguire il gioco, e in molte raccolte questi giochi sono commentati da altri grandi campioni, che sottolineano l'importanza di alcune mosse, il perché una mossa è giusta o sbagliata, strategie e tattiche ecc. L'importanza dei diagrammi sta nel fatto che è stato possibile studiare e commentare (o commentare) partite anche molto antiche, e in generale nel tramandare un compendio di materiale preziosissimo sia dal punto di vista storico che da quello tecnico. Nell'appendice 2 di questa tesi è presente una breve partita dimostrativa tratta da un libro per principianti,

¹⁶ Sito Sensei's Library, voci *Tesuji* e *Joseki*

con diagrammi e commenti, per trasmettere il "sapore" (per così dire) di una vera partita di *weiqi*.

5. Più di un gioco

Uno dei libri migliori sull'argomento in lingua inglese, che mi è stato indispensabile come fonte per il mio lavoro, s'intitola *Go, more than a game*, cioè "Go, più di un gioco", opera di Peter Shotwell, uno degli studiosi e divulgatori contemporanei più attivi sull'argomento. Trovo questo titolo estremamente appropriato: la sua storia millenaria e il fascino che esercita, e ha sempre esercitato, sulle persone, rendono il *weiqi / go* qualcosa di più di un semplice gioco, per quanto uno dei più complessi ed intellettualmente appaganti che esistano. In Oriente è considerato un'Arte dove i due giocatori, quasi come pittori, creano insieme una "tela" che è la partita, che rimane registrata nei diagrammi come un dipinto, vera e propria opera d'Arte da studiare e imitare per le generazioni future. Nel corso dei secoli è sorta una visione del gioco intrisa di filosofia; il gioco è stato innalzato a metafora della guerra, del cosmo, o addirittura della vita stessa. Nei prossimi capitoli analizzeremo la sua storia a partire dal luogo dove è nato, la Cina.

II. Storia del *Weiqi* in Cina

1. Origini

L'origine del *weiqi* si perde nel lontano passato della Cina. Per secoli il mistero della sua genesi ha occupato in un lungo dibattito studiosi, sinologi ed esperti di tutto il mondo, ed è ancor oggi l'argomento più affascinante e discusso riguardo la storia millenaria del gioco.

Dato il fascino e l'importanza di tale questione, ho deciso di riportare nel modo più coinciso possibile le varie teorie e indagini compiute sul tema dell'origine del *weiqi*, partendo dalla spiegazione che ne davano gli storici dell'antica Cina stessa, ovvero la leggenda dell'imperatore Yao e suo figlio Dan Zhu.

1.1. Le leggende sulla nascita del *Weiqi*

Zong Hua, nel suo *Shi Ben*, un documento del periodo degli Stati Combattenti (475-221 a.C.) riporta: "Yao creò il *weiqi*, Dan Zhu lo perfezionò."¹⁷; Zhang Hua (232-300 d.C.)¹⁸, nel suo *Bo Wu Zhi*, scrive: "Yao inventò il *weiqi*, per insegnare al figlio Dan Zhu. Oppure, altri dicono che (l'imperatore) Shun lo creò per insegnare al suo stupido figlio Shang Jun."

¹⁷ LIU Shancheng, *Zhongguo weiqi*, 1985, Sichuan Kexue Jishu, p.8

¹⁸ KNECHTGES, David e TAIPING Chang, *Ancient and Early Medieval Chinese Literature: A Reference Guide*, vol. 1, 2013, Brill Academic Pub, pp.50-51

Queste sono le versioni più citate della leggenda, anche se ne esistono molte altre, come quella del *Qian que ju lei shu* (潛確居類書), che afferma che il *weiqi* fu creato da Niao Cao, ufficiale di Yu, mitico fondatore della dinastia Xia¹⁹.

Yao è il primo dei tre "Re Sapienti" della mitologia cinese, vissuto secondo le leggende all'incirca 4000 anni fa; di lui si raccontano molte storie oltre a quella di aver creato il *weiqi*: quella più famosa narra di come Yao abbia sparato nel cielo dieci soli, nove dei quali furono colpiti dall'eroe *Yi* col suo arco, su ordine di Yao stesso²⁰. Si narra che suo figlio Dan Zhu imparò bene il gioco del *weiqi*, divenendo presto il migliore in tale arte. Dan Zhu viene però descritto come un figlio "problematico", e in alcune versioni della storia egli passa tutto il suo tempo giocando al *weiqi* e festeggiando con i suoi amici. La storia termina solitamente con l'esilio da parte di Yao del figlio indegno di ricevere la corona, e il passaggio di quest'ultima a Shun, suo consigliere e altro personaggio mitologico²¹. Come detto prima, anche Shun è citato come possibile inventore del gioco nel *Bo Wu Zhi*.

Senza dubbio queste sono solo leggende. Negli anni molti studiosi hanno affermato che i miti di Yao non fossero altro che creazioni degli storici e giocatori di *Weiqi* di epoca Han, che li scrissero per mettere al sicuro il loro gioco preferito dalle critiche dei sapienti Confuciani²².

Infatti, come vedremo più tardi, le opinioni dello stesso Confucio a proposito del *weiqi* non erano proprio positive; egli considerava il gioco appena migliore del passare le proprie giornate in modo ozioso e improduttivo²³. Ascrivere l'invenzione del *weiqi* a Yao e Shun, due sovrani mitici le cui grandi virtù erano riconosciute da Confucio stesso, sarebbe servito dunque a migliorare l'opinione comune verso il *weiqi*.

Tuttavia, anche questa visione dei miti di Yao è stata messa in discussione, soprattutto dallo studioso Peter Shotwell, nel suo libro *Go, more than a game* e in articoli successivi²⁴; egli afferma infatti che, ad una più attenta analisi, gli storici di epoca Han intendessero dimostrare come persino il mitico Yao non fosse riuscito a migliorare l'attitudine poco filiale di suo figlio Dan Zhu tramite il *weiqi*, e che quindi questo fosse inutile a tale scopo. Inoltre era criticato anche il legame che il *weiqi* aveva anticamente col gioco d'azzardo.

¹⁹ Li Songfu, *Weiqi shihua*, 1990, Renmin Tiyu Chubanshe, p.2

²⁰ LIHUI Yang, DEMING An e ANDERSON TURNER, Jessica, *Handbook of Chinese mythology*, 2008, Oxford University Press, pp.227-228

²¹ SHOTWELL, Peter, *Go, more than a game*, 2003, ed. Tuttle Publishing, p.188

²² SHOTWELL, 2003, p.188

²³ Confucio, *Lunyu*, libro XVII, 22- la citazione è presente in numerose antologie, come *Zhongguo Weiqi*

²⁴ SHOTWELL, Peter, *The Earth, the Dead and the Darkness*, World Go Magazine 70, p.47; la versione aggiornata di questo articolo è consultabile online sul sito dell'AGA, dal titolo *Speculations on the game of Go, its origins and symbolism in ancient China*, e ovviamente nel capitolo *Go History* del suo libro *Go, more than a game*

Invero alcuni scrittori di epoca Han o successivi furono estremamente aspri nei confronti del *weiqi*, in un modo che oggi pare incredibile. Uno degli esempi più Wei Yao (204?-273?d.C.), funzionario della corte di Wu nel periodo dei Tre Regni, che vi dedicò un intero libello di critica, dal nome *Boyi Lun* (dove è dato per certo dai riferimenti del testo e dell'epoca in cui fu scritto, che l'ambiguo termine *boyi* sia sinonimo di *weiqi*)²⁵. Wei Yao osservava strettamente i canoni Confuciani, e la sua critica estremamente dettagliata al gioco rientra assolutamente in questi ultimi.

Il *Boyi Lun* riporta alcuni esempi clamorosi, per esempio: "[...]i giocatori concentrano tutta la loro attenzione e sono completamente catturati dal gioco. I loro spiriti sono esausti e i loro corpi affaticati, le relazioni sociali sono neglette, i doveri dell'ospitalità sono omessi, così che il padrone di casa non accoglie più il proprio ospite[...]" oppure, a proposito del gioco d'azzardo e del suo antico legame col *weiqi*: "Si oltrepassano così tanto i limiti che alcuni giungono a scommettere anche i loro vestiti e oggetti personali.[...]"²⁶.

Oltre alle critiche sulla moralità del gioco, anche i miti di Yao sono spesso stati bollati come niente più che storie prive di fondamento da molti letterati cinesi ben prima dell'era moderna, anche se a volte con spiegazione a dir poco bizzarre. Per esempio Pi Rixiu, studioso di epoca Tang, sottolinea come sia impossibile che un'arte che si basa sull'inganno, e sia così correlata alla guerra come il *weiqi*, possa essere stata creata da Yao, maestro di benevolenza, virtù, saggezza, e tutte le qualità degne di un monarca saggio²⁷.

Essendo dunque certo che i miti di Yao, Shun, Niao Cao ecc. altro non siano per l'appunto che leggende, rimane la domanda: qual'è la vera età del *weiqi*? Può essere possibile che esso abbia davvero 4000 anni?

1.2. L'età del *weiqi*: primi documenti scritti

A tutt'oggi, è risultato impossibile datare con certezza l'età di questo gioco così antico. Detto questo, ci sono vari dati da prendere in considerazione nella ricerca sulla vera età del *weiqi*. Di questi, i due campi più classici e importanti sono i **riferimenti testuali** e le **prove archeologiche**. Comincerò l'analisi dalle più antiche fonti scritte sul *weiqi*.

²⁵ LIEN, Y. Edmund, *Wei Yao's disquisition on boyi*, Journal of the American Oriental Society, Volume 126 ,n.4 p.567-578

²⁶ Questa traduzione è tratta dall'articolo di ZANON, Paolo, *The opposition of the literati to the game of weiqi*, Asian and African Studies, Bratislava, 1996, V (1), pp. 70-82

²⁷ LI, 1990, p.2

Le citazioni più antiche del *weiqi* appartengono nientemeno che ai *Lunyu* (Dialoghi o Analetti) di Confucio, e allo *Zuo Zhuan* (Cronache di Zuo)²⁸. I *Lunyu* sono l'opera più nota di Confucio, e consistono in una serie di aneddoti e frasi del Maestro, che la leggenda vuole compilati dai suoi apprendisti dopo la sua morte, avvenuta nel 479 a.C.. Datare precisamente i *Lunyu* è difficile, per via delle differenze stilistiche che lasciano sospettare che non tutte le parti del testo siano state scritte nella stessa epoca storica: gli studiosi E. Bruce Brooks and A. Taeko Brooks, per esempio, datano il capitolo più vecchio dell'opera al 479 a.C., e il più recente al 249 a.C.²⁹. La questione rimane però aperta grazie ai numerosi studi filologici ancora in corso, e non è possibile escludere che gran parte del testo sia genuina, e non compilata a decenni o secoli di distanza dalla morte del Maestro³⁰. Lo *Zuo Zhuan* è un commentario del classico cinese *Chun Qiu* (Annali delle Primavere e degli Autunni), ed è tradizionalmente attribuito a Zuo Qiuming, discepolo di Confucio nominato negli stessi *Lunyu*. Lo *Zuo Zhuan* è considerato dagli studiosi, dal celebre sinologo Bernhard Karlgren in poi, come un'autentica opera del IV secolo a.C., che probabilmente incorpora materiale ancora precedente; inoltre si pensa, a cause delle molte discrepanze stilistiche nel testo, che non fosse inizialmente un commentario del *Chun Qiu*, ma che sia stato adattato successivamente a tale scopo³¹.

Quasi altrettanto antichi sono i due riferimenti al *weiqi* presenti nel *Mengzi*, opera attribuita al filosofo confuciano Mencio (372-289 a.C.), in cui sono riportati alcuni suoi detti, dialoghi con discepoli, dignitari e filosofi di altre scuole³².

Prima di analizzare più nel dettaglio questi riferimenti, è opportuno dire che il *weiqi* è menzionato in questi e altri testi antichi, solitamente precedenti alla dinastia Han, con il carattere 弈, pronunciato *yi*³³. Nonostante ci siano stati e siano ancora in corso dibattiti sull'effettiva equivalenza di significato del carattere *yi* con *weiqi*, la maggior parte degli studiosi danno ormai per certo che *yi* si riferisse proprio al "gioco dell'accerchiamento"³⁴.

Vi sono inoltre delle fonti antiche da cui trarre informazioni sull'argomento; il primo dizionario di dialetti della storia cinese, il *Fang Yan*, edito da Yang Xiong e risalente al primo secolo d.C., riporta: "Il *weiqi* è chiamato (anche) *Yi*. Invece, ad Est del Passo di Zi,

²⁸ queste fonti sono citate in quasi tutte le antologie o libri che trattano anche della storia del *weiqi*. Citerò: *Zhongguo Weiqi*, *Weiqi Shihua*, *Go, more than a game*, *Yasu Zhongguo Congshu* vol.2-*Boyi*, e da Donald POTTER nei suoi ottimi articoli su *World Go Magazine* 37 e 42, *Go in the Classics*

²⁹ a cura di MAIR, Victor H., *The Columbia History of Chinese Literature*, 2002, Columbia University Press, p. 94

³⁰ *ibid.*, p. 95

³¹ *ibid.*, p. 93

³² *The Columbia History of Chinese Literature*, p. 95-96

³³ LI, 1990, 1.1, p.1

³⁴ *ivi.*, e anche LIU, 1985, pp. 8

nel Qilu, ovunque è chiamato *Yi*." Un'altra definizione molto chiara del termine *yi* ci viene data sempre da un letterato di epoca Han, Xu Shen, nel suo *Shuo Wen Jie Zi* (Dizionario Analitico dei Caratteri) : "*Yi* è detto anche *weiqi* [...]"³⁵. Questo fa pensare che *weiqi* fosse una parola della lingua parlata (*kouyu*) prima dell'epoca degli Han occidentali, parola che poi gradualmente si affermò nella lingua scritta, e quindi come termine unico per definire il gioco³⁶.

Concluso questo necessario chiarimento, passiamo ora ad analizzare più nel dettaglio i riferimenti in questione: il primo è tratto dal libro XVII, 22, degli Analetti (Dialoghi) di Confucio. Il Maestro fa solo una rapida menzione del gioco: [Il Maestro disse: "Riempirsi di cibo tutto il giorno senza applicare la mente in nulla è una vergogna! Non ci sono giocatori di *Yi* o *Bo*? Persino costoro sono più virtuosi!]"³⁷. Dunque parrebbe che Confucio considerasse giocare al *weiqi* poco meglio di oziare tutto il giorno. Dove ho tradotto "*Yi* e *Bo*" mi sono riferito al termine letterale usato negli "Analetti", ovvero 博奕, *Boyi*, dove il carattere 博 sta per un'altro antico gioco da tavola chiamato 六博 *Liubo*, presente in numerosi riferimenti antichi ed evidentemente molto popolare nell'antichità. Il *Liubo* si giocava con i dadi, ed era un gioco d'azzardo, come del resto era anticamente lo stesso *weiqi*³⁸. Questo ci fa inoltre capire come il Maestro non facesse distinzione tra i due giochi, che erano equivalenti (in quanto a virtù) ai suoi occhi.

La seconda citazione più antica, quella dello *Zuo Zhuan*, è ben più articolata. Per brevità citerò qui solo il riferimento diretto al *weiqi*, mentre nelle Appendici riporterò l'intero passaggio. Nel "Venticinquesimo anno del Duca Xiang" è riportato: "[...] Ningzi ora sta trattando il suo signore non in modo così attento come se stesse giocando allo *Yi*; come può evitare il disastro? Un giocatore di *Yi* che gioca le sue pedine senza determinazione, non può vincere il suo avversario. E quanto ciò è ancora più valido quando si vuole rovesciare un signore senza determinazione? Certamente non sfuggirà al disastro. È un peccato che una famiglia i cui capi sono stati ministri per nove generazioni forse sarà estinta in un solo colpo."³⁹

Qui il contesto è ben diverso, e il *weiqi* è citato come un gioco in cui bisogna avere accortezza e un piano d'azione al fine di non sprecare le proprie pedine e di sconfiggere il

³⁵ entrambi i passaggi sono citati in LI Songfu op.cit. p.1, traduzione mia

³⁶ ivi

³⁷ questa è una mia traduzione, molto letterale. Mi ha aiutato l'analisi fatta da POTTER Donald nel suo articolo "Go in the Classics", World Go Magazine n.37, p 17, e la traduzione di James Legge, dalla sua monumentale opera "The Chinese Classics".

³⁸ POTTER, Donald: "Go in the Classics", World Go Magazine n.37, p 17

³⁹ Vedi Appendici. Anche qui per la traduzione mi sono aiutato con la traduzione di James Legge, e il lavoro di Potter nel suo articolo *Go in the classics (ii), the Tso-chuan*, World Go Magazine n.42, p.19-21

proprio avversario. Inoltre anche i caratteri con cui viene indicato il gioco lasciano meno dubbi sul fatto che ci si riferisca al *weiqi*: 弈棋 (*Yiqi*) indica sicuramente il *weiqi*, che infatti ha in comune lo stesso carattere *qi* 棋.⁴⁰

Altrettanta attenzione che le precedenti è dovuta alle ben due citazioni del *weiqi* presenti nel *Mengzi*. La prima è una critica abbastanza diretta al gioco, accusato di essere un'attività "non filiale" (voglio ricordare che la pietà filiale era una delle virtù confuciane⁴¹). Nel capitolo XXX del libro IV del *Mengzi* (*Li Lou Xia*) è scritto: [Il discepolo Gong Du disse: "In tutto il paese la gente afferma che Wang Zhang non è filiale. Voi invece, Maestro, vi accompagnate a lui, e per di più lo trattate con cortesia; posso avere l'ardire di chiedervi come mai?" Mencio rispose: "Nell'uso comune ci sono cinque cose che sono dette non filiali: la prima è pigrizia nell'uso dei propri quattro arti, non badando al sostentamento dei propri genitori; la seconda è giocare al *bo* oppure allo *yi* e sollazzarsi nel bere alcol, non badando al sostentamento dei propri genitori; la terza è amare i beni e la ricchezza, ed essere attaccati alla propria moglie e ai propri figli, senza badare al sostentamento dei propri genitori; la quarta è seguire i desideri di occhi e orecchie, così da portare all'uccisione dei propri genitori; la quinta è amare il coraggio e competere in ferocia, così da mettere in pericolo i propri genitori. Il discepolo Zhang è dunque responsabile di una di queste cose? [...]"]

Vorrei far notare che dove ho tradotto "giocare al *bo*", il carattere *bo* potrebbe essere reso anche come "giocare d'azzardo"⁴².

La seconda citazione del *weiqi* nel *Mengzi*, dal libro VI, capitolo IX (*Gao Zi Shang*), ha un tono ben diverso: [Oggi, questo *yi* è una piccola arte⁴³, però non applicando la propria mente con totale devozione, non vi si può avere successo. Yi Qiu è il miglior giocatore del paese. Supponiamo che Yi Qiu insegni lo *Yi* a due persone: il primo applica la propria mente con devozione totale, non facendo altro che ascoltare Yi Qiu. L'altro invece, anche se ascolta, ha la mente concentrata su un cigno che ritiene stia per arrivare, pensa di tenere l'arco e il filo di seta (da attaccare alla freccia per catturare gli uccelli) e tirare, così,

⁴⁰ come dice LIU Shancheng in *Zhongguo Weiqi*, p.8, riferendosi proprio a questo passaggio: "*Yiqi* non è altro che il *weiqi*[...]."

⁴¹ secondo il confucianesimo la pratica del codice etico e di comportamento, denominato *li*, era inscindibile dall'esercizio della virtù (*de*); tra le virtù più importanti vi erano la *ren*, umanità o benevolenza, e per l'appunto la *xiao*, la pietà filiale; tratto da: SABATTINI, Mario, SANTANGELO, Paolo, *Storia della Cina*, 1986, ed. Laterza, p.104

⁴² POTTER, Donald: *Go in the classics*, Go World Magazine n.37 p.17-18, nella traduzione di POTTER e Legge *bo* è reso come *gambling*

⁴³ letteralmente: "oggi, il numero di questo *weiqi* è un piccolo numero" n.d.t.

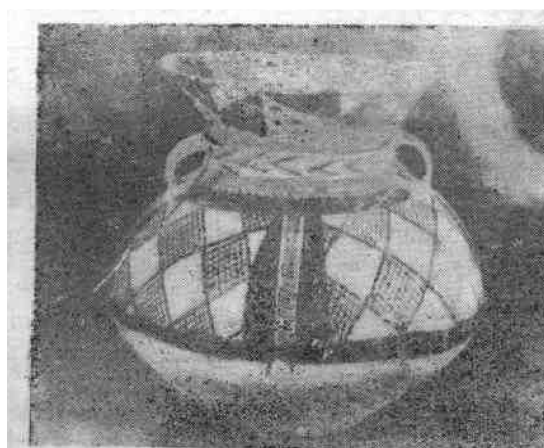
nonostante studi insieme all'altro, non riesce bene quanto lui. Questo perché il suo ingegno è minore di quello dell'altro? Non è così."]⁴⁴.

Perché Mencio si riferisce al *weiqi* (*yi*) prima come un'attività che va contro la virtù cardine della pietà filiale, e poi ne parla come di un'arte non molto diffusa, ma che richiede ingegno e dedizione per essere compresa? La risposta risiede nel fatto che probabilmente l'autore dei due passaggi non è lo stesso, e forse sono persino stati scritti in epoche diverse⁴⁵. Del resto, come nel caso di molte altre opere antiche, l'attribuzione del *Mengzi* a Mencio è frutto della tradizione, mentre la vera paternità dell'opera rimane sconosciuta.

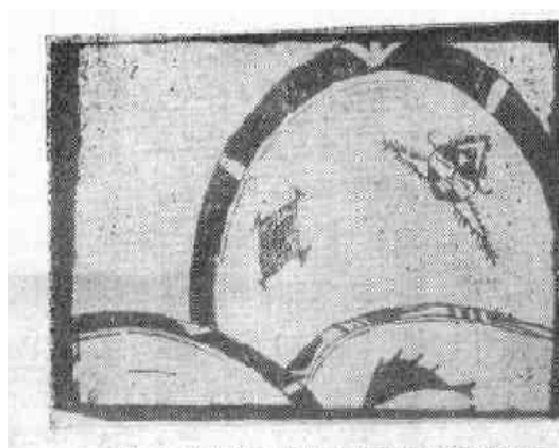
Che deduzioni trarre da queste antiche fonti circa la vera età del *weiqi*? Certamente possiamo affermare che nel V-IV secolo a.C. il gioco era già conosciuto. Ma le fonti scritte non sono l'unica misura dell'effettiva età del *weiqi*, né tantomeno la più affidabile.

1.3. L'età del *weiqi*: prove archeologiche

Negli ultimi decenni, in Cina, sono stati ritrovati molti manufatti collegati direttamente o indirettamente al *weiqi*. Nel *Gansu*, nel sito di *Yuan Yang Chi*, risalente alla cultura *Yangshao* (5000-3000 a.C. circa), sono state scavate delle ricche tombe, contenenti del vasellame dipinti con un motivo che gli archeologi chiamano *disegno a linee di qipan* (la *qipan* è la tavola da *weiqi*)⁴⁶. Alcuni di questi vasi erano dipinti con disegni da 10 a 13 linee longitudinali, simili nell'aspetto alle tavole da *weiqi*. Anche nel vasellame di epoca *Shang-Yin* (1600- 1046 a.C. circa) è presente questo motivo⁴⁷.



图二 仰韶文化彩陶上的棋盘纹图案



图一 甘肃鸳鸯池遗址出土的棋盘纹图案

⁴⁴ è ovvio che la metafora del cigno che sta per arrivare ha il significato di "avere la propria mente da un'altra parte", di essere distratti, n.d.t.

⁴⁵ POTTER, Donald op. cit., p.19

⁴⁶ LI, 1990, p.4

⁴⁷ *ivi*

Le immagini precedenti, tratte dal libro di Li Songfu *Weiqi Shihua* (pag.5) , mostrano a sinistra un vaso col motivo a linee di *qipán* della cultura *Yin-Shang*, e a destra un'altro motivo dello stesso tipo dal sito di *Yuan Yang Chi* nel *Gansu*. Questi disegni non sono ovviamente delle scacchiere in sé, ma aprono la possibilità che il *weiqi* fosse diffuso già in quell'epoca.

Altri oggetti antichissimi che non sono tavole ma rimandano al *weiqi*, sono delle pietre, simili alle pietre da gioco del *weiqi*, ritrovate dagli archeologi in alcune tombe di *Anyang*, nella provincia dello *Henan*, luogo dove si pensa si trovasse l'ultima capitale della dinastia *Shang* prima della disfatta subita da parte della dinastia *Zhou*⁴⁸. Tali pietre sono state ritrovate a fianco alla testa, o alla spalla destra, dei corpi nelle tombe. Pietre con un lato piatto e l'altro convesso (come le moderne pietre da gioco), sono state ritrovate anche in



Siberia, quindi molto più a nord, in alcune tombe datate dagli archeologi russi come risalenti al 4000 a.C.⁴⁹.

La più antica *qipán* mai ritrovata risale al periodo degli *Han Occidentali* (206 a.C.-25 d.C.): si tratta di un frammento di pietra rinvenuto nel sito di *Yang Ling*, vicino la città di *Xi'anyang*, nello *Shaanxi*⁵⁰ (nella foto a lato, tratta dal sito *Babelstone*⁵¹).

Un'altra delle più antiche *qipán* scoperte risale alla dinastia degli *Han Orientali* (25 d.C.- 220 d.C.), ed è stata trovata nel 1952, nello *Henan*, contea di *Wangdu*⁵². Si tratta di una tavola di pietra di 17x17 linee. Nella pagina seguente, in alto a sinistra, la foto, tratta dal sito di CCTV che ha dedicato un articolo all'argomento⁵³. Bisogna dire che la storia delle tavole 17x17 in Cina è molto più lunga di quella delle tavole 19x19 (ovvero le tavole standard moderne); inoltre, i ritrovamenti di tavole da 13x13 e 15x15 fanno pensare ad un lento e costante avanzamento nell'arte del *weiqi*, da tavole più semplici, con meno intersezioni, alle tavole moderne⁵⁴.

⁴⁸ SHOTWELL, 2003, p.186

⁴⁹ *ivi*

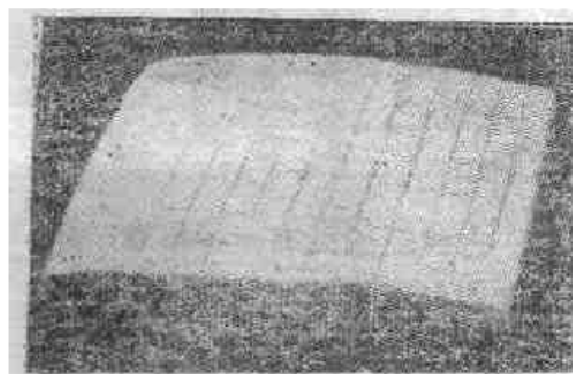
⁵⁰ http://news.xinhuanet.com/newscenter/2002-03/28/content_334269.htm

⁵¹ <http://www.babelstone.co.uk/Blog/2009/04/pictorial-history-of-game-of-go.html>

⁵² LI, 1990, p.23, e citata in http://news.xinhuanet.com/newscenter/2002-03/28/content_334269.htm

⁵³ http://news.cctv.com/special/zgctty/20070607/103203_1.shtml

⁵⁴ LI, 1990, p.6



Un altro ritrovamento notevole è quello, avvenuto nel 1971, presso la contea di *Xiangyinxian* (nello *Hunan*), nella città di *Chengguan*: una squadra d'ingegneri, facendo ricerche nel suolo dove dovevano costruire degli edifici, scoprirono un'antica tomba di epoca *Tang* (618-907 d.C.), del cui corredo funerario faceva parte una tavola di *weiqi* di forma quadrata, di 15x15 linee (nella foto in alto a destra, fonte: Li Songfu, *Weiqi Shihua* p.6). E ancora, nel 1977, fu scoperta dal reggimento di *Baitazi* una tomba di epoca *Liao* (907-1125 d.C.), contenente una tavola da *weiqi* a 13 linee, alta 10 cm e lunga 40, al cui centro erano disposte 71 pezzi neri e 73 bianchi, per un totale di 144 pedine⁵⁵.

Quindi, che conclusioni trarre dalle maggiori scoperte archeologiche connesse col *weiqi*? La tavola più antica, come abbiamo visto, risale all'epoca degli Han Occidentali. Tutti gli altri dati (pietre, disegni sui vasi, ecc.) non sono prove certe, come le tavole, ma lasciano pensare che la genesi del gioco sia ben più antica, e questa ipotesi è suffragata anche dalle fonti letterarie analizzate precedentemente. Quindi, per concludere: il *weiqi* non è probabilmente vecchio 4000 anni, come vorrebbero i miti di *Yao* e *Shun*, ma si tratta certamente di un gioco antichissimo, e nulla impedisce di credere che la realtà possa essere vicina alle leggende.

1.4. Ipotesi sull'origine del *weiqi*: divinazione e pratiche magiche

Molti studiosi moderni credono che il *weiqi* derivi da antiche forme di divinazione: il gioco sarebbe dunque nato come una tavola, a rappresentazione del cielo, dove venivano lanciate pietre bianche e nere per poi ottenere un responso dalla loro disposizione (come fossero costellazioni) e solo dopo si sarebbe evoluto in un gioco tra rivali⁵⁶. Questa ipotesi è spesso associata ad alcune antiche tavole divinatorie chiamate *shi*, ma in realtà si sa ancora poco sull'utilizzo di tali tavole, e i primi scritti riguardanti il loro utilizzo risalgono alla fine

⁵⁵ *ibid.*, pp.5-6

⁵⁶ SHOTWELL, Peter, *The Earth, the Dead and the Darkness*, Go World n.70, p.47

dell'epoca Han⁵⁷, quindi un periodo troppo tardo. Uno dei più importanti ispiratori di questa visione è stato il grande sinologo Joseph Needham, che specula sulle origini degli scacchi cinesi (*xiangqi*) e del *weiqi* come legate alle tavole da divinazione e al magnetismo (tramite pezzi magnetici)⁵⁸.

Il collegamento del *weiqi* con questo tipo di pratiche giustificerebbe anche alcune critiche rivolte al gioco da parte dei Confuciani: Yang Xiong (l'autore del già citato *Fang Yan*) in un'altra sua opera, il *Fa Yan* (Parole Esemplari), durante una critica al concetto di spontaneità del Daoismo⁵⁹, porta come esempi anche il *weiqi* e le pratiche magiche, dicendo che sono sì cose spontanee, ma hanno un *Dao* perverso⁶⁰. Sebbene la critica del pezzo non sia rivolta specificatamente al gioco né tantomeno alla divinazione, l'associazione del *weiqi* con le "pratiche magiche", in una luce negativa, è qui ben evidente⁶¹.

Uno degli autori che ha più approfondito l'argomento del legame del *weiqi* con antiche pratiche magiche o divinatorie è il già citato Peter Shotwell, che nei suoi libri e articoli ha investigato a fondo teorie anche molto diverse tra di loro: la tavola da *weiqi* potrebbe non rappresentare il cielo⁶², ma, avendo forma quadrata, associata nella Cina antica con la Terra, potrebbe avere un valore esattamente contrario. Questa ipotesi avrebbe a supporto la tesi degli antropologi strutturalisti secondo cui i miti di Yao non sarebbero che una rappresentazione di uno scontro tra elementi avversi: Yao, il Cielo, e Shun, la Terra, cercano di domare Dan Zhu, l'Acqua; la tavola, quindi, sarebbe la Terra solcata da canali d'irrigazione per placare l'Acqua. Inoltre, il *weiqi* era anticamente un gioco d'azzardo, e tali giochi hanno un aspetto sacrale in molte culture⁶³.

Le teorie sulle origini del *weiqi* sono molte (io ne ho citate solo alcune), ma nessuna è andata al di là della speculazione, o trovata inconfutabili che le sostenessero; è dunque impossibile provare con certezza il legame tra *weiqi* e divinazione (o altre pratiche

⁵⁷ *ibid.*, p.49

⁵⁸ NEEDHAM, Joseph, *Science and Civilization in China*, Cambridge Univ. Press, Vol. 4, 1962, pp. 315-32

⁵⁹ Tra i concetti fondamentali del Daoismo c'è quello della *spontaneità*: bisogna essere spontanei e in armonia con la natura per raggiungere il Dao (termine filosofico di difficile spiegazione; indica la "Via" spirituale, un principio indefinibile a parole); è questa mancanza di criticità insita nel concetto di spontaneità che viene criticata da Yang Xiong. n.d.r.

⁶⁰ ZANON, Paolo, *The Opposition of the Literati to the Game of Weiqi*, p.5 (dell'articolo)

⁶¹ secondo l'autore dell'articolo, il pezzo si rivolge soprattutto alla critica di Daoismo e Legismo, altra corrente filosofica della Cina antica; comunque anche l'autore stesso riconosce che l'associazione tra *weiqi* e pratiche divinatorie era "forse sottintesa in tutti gli autori pre-Han", per la fonte vedi nota precedente.

⁶² Anche se manterrà sempre una certa associazione con la cosmologia, come vedremo nella parte dedicata al "Classico del *weiqi* in tredici capitoli"

⁶³ Per quello che riguarda le ricerche di Shotwell: SHOTWELL, Peter, *The Earth, the Dead and the Darkness*, *Go World* n.70, pp.47-61, e , *Go, more than a Game*, pp.187-197, in più un articolo online, che aggiorna molti degli argomenti trattati nei testi citati, vedi nota 8

magiche). Nonostante ciò, sicuramente questi studi aprono scenari affascinanti e arricchiscono le ricerche nel campo della genesi del gioco.

1.5. Conclusioni

Quanto visto precedentemente non lascia dubbi sull'antichità del gioco in questione. Determinare con esattezza l'età effettiva del gioco resta un'impresa impossibile, almeno per ora, e se gli studiosi sono concordi sulla sua antichità, le opinioni differiscono molto riguardo al periodo in cui credono sia nato il gioco. Donald Potter, ad esempio, esprime la sua opinione dicendo di "attendere ricerche considerevoli per averne conferma", e che secondo lui il *weiqi* si sia sviluppato parallelamente al *liu bo*, che era già conosciuto nell'XI secolo a.C., mantenendo ancora nel VII-VI secolo a.C. degli elementi di casualità per via della sua possibile origine da metodi divinatori⁶⁴. Proprio l'autore che più si è concentrato sull'argomento dell'origine del gioco da pratiche divinatorie e magiche della Cina antica, Peter Shotwell, si spinge a dire che "ci sono alcune ragioni per pensare che il Go (*weiqi*) potrebbe essere vecchio come i miti di Yao e le pietre di epoca Shang suggeriscono[...]"⁶⁵. Li Songfu riporta opinioni simili, dicendo che il gioco era già conosciuto nel periodo delle Primavere e degli Autunni (770-481 a.C.), e che la distanza tra questo e il periodo leggendario dei miti di Yao e Shun, circa 4000 anni fa, è di "soli" 1500 anni⁶⁶, e che, a sua volta, il periodo dei sovrani mitici e quello della cultura *Longshan*⁶⁷ sono relativamente vicini. Questo periodo tra le epoche corrisponderebbe al declino della società primitiva e alla nascita della società schiavista. Che il *weiqi* si sia effettivamente formato in questa zona grigia della millenaria storia cinese? Difficile dirlo con certezza. Un altro importante aspetto del gioco che rimane avvolto dal mistero sono le cause della sua origine; deriva forse da un antico metodo di divinazione? Nonostante gli affascinanti studi condotti in questa direzione, per il momento resta impossibile affermare con certezza la validità di tali ipotesi. Quello che sappiamo con certezza è che, nonostante i suoi oppositori, il *weiqi* è sopravvissuto fino ai giorni nostri, diffondendosi in tutto il mondo; nel prossimo capitolo vedremo come proseguire la sua storia.

⁶⁴ POTTER, Donald, *Go in the Classics*, Go World n. 37, p.19

⁶⁵ SHOTWELL, 2003, p.189

⁶⁶ LI, 1990, p.3

⁶⁷ Una delle culture neolitiche della storia cinese, situata all'incirca nel III millennio a.C., il nome deriva dal sito archeologico di maggior interesse di quella cultura, *Longshan*, località dello *Shandong* - da SABATTINICO, SANTANGELO, 1986, pp.35-36

2. il *Weiqi* attraverso i secoli

2.1. Dagli Han ai Tang: verso una diffusione e rivalutazione del *weiqi*

Nonostante le opinioni degli scrittori confuciani, il *weiqi* sopravvisse alla prova del tempo per svariati motivi, tra cui la sua adattabilità alla religione, e il fatto di essere sia divertente che istruttivo ai principi della strategia⁶⁸. Con il passare delle epoche, l'opinione comune cambiò, fino a che il *weiqi* non venne considerato come una parte fondamentale dell'educazione di una persona di buona famiglia, nonché una delle "Quattro Grandi Arti", insieme con la pittura, la calligrafia e suonare il liuto⁶⁹. Ma procediamo con ordine; il primo cenno all'aspetto teorico del *weiqi* è dell'epoca degli Han Orientali, ovvero il *Xin Lun* (Nuovo Trattato) di Huan Tan⁷⁰; Huan Tan (c.40 a.C-c.32d.C.)⁷¹ era un celebre filosofo materialista. Nello *Xin Lun* scrive: "Di questi tempi c'è un questo nuovo gioco, il *weiqi*, che alcuni dicono sia simile alla strategia e alla tattica militare⁷². Per raggiungere il suo scopo, il giocatore più abile sparge le pedine distanti l'una dall'altra, piazzandole in modo da poter circondare (il proprio avversario), e avere molti punti, così da ottenere la vittoria. La strategia del giocatore medio sarà cercare di isolare e bloccare il suo avversario, dovendo combattere alla ricerca di un maggior vantaggio; così, per decidere tra vittoria e sconfitta, (il giocatore) deve essere sempre accorto e fare calcoli. La strategia del giocatore poco abile sarà di difendersi negli angoli, creando velocemente dei quadrati⁷³, in modo da sopravvivere in piccole aree, anche se certamente sarà in svantaggio."

È di poco successivo, sempre nel periodo degli Han Orientali, il primo trattato dedicato unicamente al *weiqi*, sia al suo significato che al suo aspetto tecnico, ovvero lo *Yizhi* (*Lo Scopo dello Yi*, o *L'essenza dello Yi*)⁷⁴; il suo autore, Ban Gu (32-92 d.C.), nativo di Anling, Fufeng (che oggi è la città di Xianyang nella provincia dello Shaanxi), era uno storico, autore anche dello *Hanshu* (Storia degli Han)⁷⁵. Il testo è interessante non solo per il suo valore storico, ma anche per i parallelismi simbolici che l'autore descrive tra il gioco e le leggi della Terra e del Cielo (inteso come divinità), e la teoria dello Yin-Yang⁷⁶. Infatti Ban Gu scrive: "La tavola deve essere quadrata, rappresentando le leggi della Terra; le linee

⁶⁸ SHOTWELL, p.197

⁶⁹ LI, 1990, p.3

⁷⁰ LIU, 1985, p.15

⁷¹ *ibid.*, p.101

⁷² I caratteri utilizzati sono 兵法, *bingfa*, che è anche il titolo del celeberrimo trattato di Sunzi, *L'Arte della Guerra*, n.d.t.

⁷³ credo l'autore si riferisca a quello che in termini tecnici moderni è chiamato "occhio", vedi Introduzione, concetto di vita e morte

⁷⁴ LIU, 1985, p.17

⁷⁵ *ibid.*, p.120

⁷⁶ Antico concetto di filosofia cinese

devono essere diritte, rappresentando la più alta virtù dello spirito; le pedine sono bianche e nere, divise come lo Yin e lo Yang. Accoppiate ed allineate, imitano i Corpi Celesti. Una volta disposti i quattro simboli, sta all'Uomo muoverli, superando il potere di un re. Successo o fallimento, bene o male, essere Benevolenti⁷⁷, viene da noi stessi[...] "⁷⁸. Oltre a parlare del simbolismo del gioco Ban Gu riconosce il valore dell'abilità che il *weiqi* richiede, essendo un gioco dove non esistono elementi di fortuna o casualità; aggiunge infatti: "Il *bo* si risolve con il tiro (dei dadi), non è concentrato sulle mosse. Il giocatore migliore può avere sfortuna, il giocatore meno bravo può avere fortuna.[...] Anche se ci sono un vincitore e uno sconfitto⁷⁹, non è sufficiente a renderlo (una sfida) alla pari. Invece, nelle regole dello *yi* non è così, il superiore e l'inferiore si respingono, e i giocatori hanno dei gradi [...]". Ban Gu prosegue poi con consigli pratici sul gioco, come il cambiare sempre le proprie strategie ed essere flessibili.

Insomma, l'opinione di Ban Gu sul *weiqi* che emerge dal suo breve trattato è positiva; si spinge persino a consigliarlo, citando un celebre passo dei *Lunyu* di Confucio: "Se si è così a proprio agio (nel giocare) da impegnarsi tanto da scordare di mangiare, e divertirsi tanto da dimenticare le proprie preoccupazioni, allora lo lodo e promuovo grandemente, (perché) è nello spirito di Confucio."⁸⁰

Di epoca Han sono anche le prime poesie dedicate al *weiqi*, ovvero *Weiqi Ming* (Inscrizione al *weiqi*) di Li You, e *Weiqi Fu* (Rapsodia sul *Weiqi*)⁸¹ di Ma Rong (76-166 d.C.)⁸², entrambi due letterati, quasi contemporanei. La prima è un breve componimento, di soli 32 caratteri, mentre la seconda è molto lunga, e descrive diffusamente strategie di gioco, dimostrando la sua esperienza come giocatore⁸³; ad esempio, nel sesto e settimo verso del poema, Ma Rong scrive: "Per prima cosa nelle quattro direzioni, si proteggono gli angoli, così da potersi appoggiare ai lati / poi si bloccano le linee ai lati, e ci si fronteggia dalla

⁷⁷ la *ren*, Benevolenza, altra fondamentale virtù confuciana n.d.t

⁷⁸ traduzione mia; la versione del testo che utilizzo è tratta dall'antologia di LIU Shancheng, *Zhongguo weiqi*, p.119

⁷⁹ letteralmente "un uomo/forte e una donna/debole" n.d.t

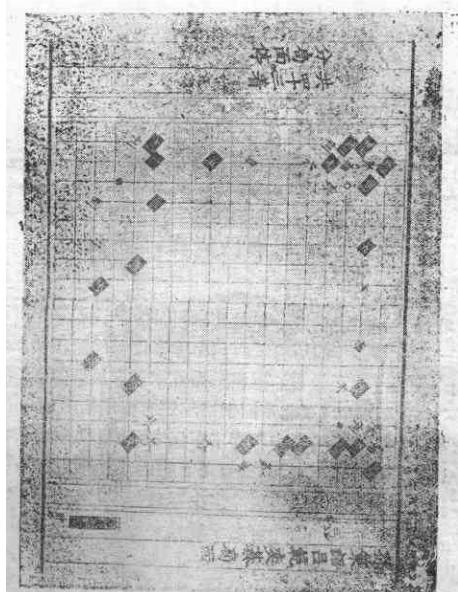
⁸⁰ La citazione riguarda il libro VII (*Shu er*), cap. XVIII, in cui il duca di *She* chiede ad un discepolo di parlargli di Confucio, ed egli non gli risponde. Successivamente Confucio dice al discepolo: "Perché non gli hai detto: è un uomo che, preso dall'entusiasmo, dimentica di mangiare; preso dalla gioia, dimentica le amarezze; e non conosce la vecchiaia che sta arrivando?" - cit. tratta da *I Dialoghi*, a cura di Edoarda Masi, 1976, Rizzoli, p.75; la citazione in lingua originale da LIU, 1985, p.122

⁸¹ il 賦 (*fu*) che ho tradotto come "rapsodia", è un intricato genere letterario che mescola prosa e poesia, n.d.t.

⁸² LI, 1990, p.17

⁸³ LIU, 1985, p.16

distanza."⁸⁴. Queste indicazioni sono tutt'altro che astratte come potrebbero sembrare; tali consigli vengono dati ancora oggi ai giocatori dilettanti di *weiqi*⁸⁵.



Allo stesso periodo storico risale il primo diagramma che illustra lo svolgimento di una partita (oggi registrare le partite è pratica comune), ovvero la partita tra Sun Ce e Zhao Lu⁸⁶; questo diagramma è riportato in un libro molto posteriore, il *Wangyou Qingle Ji* (La collezione della pura felicità e problemi dimenticati), che data questa partita al 200 a.C.⁸⁷. Qui a sinistra mostriamo una foto del diagramma (Fonte: Li Songfu, *Weiqi Shihua*, p.23).

Poco dopo la fine della dinastia Han, invece, nel periodo dei Tre Regni (220-265 d.C.), troviamo il primo trattato veramente critico nei confronti del *weiqi*, il già citato *Boyi Lun*⁸⁸; la critica al gioco è lunga e articolata, e spazia dall'inutilità del *weiqi* come strumento di educazione, alle sfrenatezze compiute dai suoi giocatori nel gioco d'azzardo, e persino sull'amoralità intrinseca della sua terminologia tecnica, che utilizza parole come *uccidere*⁸⁹.

Possiamo comunque constatare che il *weiqi* divenne gradualmente sempre più popolare e che, nonostante alcune opinioni negative, il numero degli oppositori del gioco fu sempre inferiore a quello dei suoi sostenitori⁹⁰, che mostravano inoltre altrettanta passione nel tesserne le lodi di quanta ne dimostrassero i loro avversari nel criticarlo.

La crescente popolarità del *weiqi* diventa manifesta nel periodo dei Jin Occidentali e Orientali (260-420 d.C.); di fatto, il primo imperatore dei Jin Occidentali, Wu, era un noto amante del gioco⁹¹, tanto che di lui si racconta la seguente storia: un giorno egli giocava al

⁸⁴ traduzione mia; citazione da LIU, 1985, p.16

⁸⁵ in un qualsiasi manuale moderno si possono trovare indicazioni di iniziare il gioco dagli angoli, proseguire sui lati e infine giocare al centro; in Ikuro Ishigure, *Elementary Go Series*, vol.1, 1973, Ishi Press, p.7, l'autore scrive: "Lo scopo del gioco nel go è costruire un territorio più che catturare pedine. Come una casa è costruita sul terreno, in go ha senso cominciare a costruire attorno ai bordi della tavola, dove c'è qualcosa di solido su cui costruire qualcosa. Gli angoli della tavola sono i luoghi migliori dove costruire territorio[...]. Il centro è la parte meno preziosa della tavola."

⁸⁶ LI, 1990, pp.21-22

⁸⁷ LIU, 1985, p.102

⁸⁸ in questo testo, p.2

⁸⁹ ZANON, Paolo, *The Opposition of the Literati to the Game of Weiqi in Ancient China*, Asian and African Studies, Bratislava, 1996, V (1), pp. 70-82, p.12 (dell'articolo)

⁹⁰ LI, 1990, p.20

⁹¹ LIU, 1985 p.19

weiqi con un letterato della sua corte, Zhang Hua, quando un ufficiale veterano dell'esercito venne a chiedergli se gli fosse giunto il memoriale in cui si parlava di attaccare lo stato di Wu, e se potesse indicargli una data precisa per la spedizione. L'imperatore, profondamente concentrato sul gioco, gli rispose distrattamente "L'anno prossimo." A quel punto Zhang Hua si alzò improvvisamente, afferrando la tavola da gioco, e lo pregò di inviare al più presto la spedizione per occuparsi del signore di Wu, poiché egli era un despota tirannico e uccisore di uomini virtuosi. L'imperatore lo ascoltò, e iniziò subito i preparativi per la spedizione. In seguito Zhang Hua fece ricerche sulla storia del gioco che così affascinava il suo signore, ed infatti si tratta dello stesso Zhang Hua che, nel suo *Bo wu zhi*, scrisse la celebre frase "Yao creò il *weiqi*"⁹². Dell'imperatore Wu esiste persino il diagramma di una partita che giocò proprio nel periodo successivo alla conquista del paese di Wu (che aveva invaso nel 280 d.C.)⁹³.

Nei decenni successivi il gioco si diffuse persino tra alcune minoranze etniche; per esempio, alla corte di Murong Huang, membro dell'etnia *Xianbei* e fondatore dello stato di Yan durante il cosiddetto periodo dei Sedici Regni (304-439 d.C.), vi era un noto giocatore di *weiqi* di nome Luo Teng⁹⁴. Anche alla corte del re della dinastia dei Liang Posteriori, appartenente all'etnia *Di*, sempre nel periodo dei Sedici Regni, vi era un giocatore chiamato Luo Shen, con cui il re giocava spesso⁹⁵.

Un altro aneddoto di quest'epoca, tra realtà e leggenda, riguarda la celebre battaglia del Fiume Fei, avvenuta nel 383 d.C. , in cui l'esercito dei Jin Orientali, in netta inferiorità numerica, sconfisse quello dei propri avversari, il regno dei Qin Anteriori (un altro dei Sedici Regni)⁹⁶. L'esercito dei Jin era comandato dal Primo Ministro Xie An, che amava giocare al *weiqi* con suo fratello Xie Xuan, uno dei generali dell'esercito dei Jin Orientali, noto per il fermo autocontrollo che dimostrò durante la battaglia, qualità che forse la pratica del *weiqi* aveva coltivato⁹⁷. Si racconta che Xie An giocò due partite nei giorni della battaglia del fiume Fei. La prima volta fu prima della battaglia: Xie An vide che i soldati erano spaventati dalla grande inferiorità numerica rispetto ai loro avversari, e che persino suo fratello Xie Xuan era scosso, così lo sfidò al *weiqi*, lasciando che i loro amici più stretti assistessero. Durante il gioco gli diede molti consigli, dicendo inoltre che la guerra era come il *weiqi* e che bisognava affrontare il pericolo senza paura (in un'altra versione della

⁹²Li, 1990, p.31

⁹³ ibid., pp.31-32

⁹⁴ LIU, 1985, p.20

⁹⁵ ivi.

⁹⁶ SABATTINI, SANTANGELO, 1986, p.195

⁹⁷ LI, 1990, p.35

storia Xie An, all'inizio della partita, scommetteva la propria villa⁹⁸). Xie Xuan, facendo tesoro dei consigli del fratello, condusse l'attacco all'esercito di Qin, riportando un'insperata vittoria. La notizia della disfatta del nemico raggiunse Xie An proprio mentre giocava al *weiqi*, ma lui non lasciò trasparire nessuna emozione, dicendo solo: "I bambini hanno sconfitto il nemico.", salvo poi tradire la sua stessa felicità quando, uscendo dalla tenda, non si accorse neanche di aver rotto il tacco del suo sandalo⁹⁹.

Alcuni decenni dopo quella battaglia, la Cina attraversava una nuova fase della sua storia millenaria, nota come il periodo delle Dinastie del Nord e del Sud (420-589 d.C.). Anche in questo periodo il gioco godette di una schiera sempre più numerosa di estimatori; è opportuno dire che il *weiqi* è, e rimarrà sempre, il passatempo dei letterati e delle classi elevate, ed è proprio alla popolarità in queste fasce della popolazione che mi riferisco. Tra i sovrani delle dinastie del Nord e del Sud, molti furono gli amanti del gioco, soprattutto nel Sud; infatti, nonostante i molti celebri giocatori avuti nel corso del tempo dalle dinastie del Nord, anche grazie all'avvento del *xiangqi*¹⁰⁰ il *weiqi* perse popolarità in quella parte del paese, mentre cresceva parallelamente la sua fama nel Sud¹⁰¹.

Infatti molti imperatori del sud, tra cui Wu dei Song, Wen, Ming e il più importante (per la storia del *weiqi*), Wu dei Liang, erano noti giocatori; inoltre, nel Sud esisteva la più importante organizzazione dedita al *weiqi* dell'epoca, nonché la prima nella storia della Cina, il *Weiqi Zhouyi* (Ministero -o Prefettura- del *weiqi*), istituito dall'imperatore Ming della dinastia Song (465-472 d.C.)¹⁰². All'epoca era anche utilizzato un sistema di gradi per giudicare l'abilità nel *weiqi*, il sistema denominato *Pin Qi*; tale sistema era derivato da uno scritto dell'epoca dei Tre Regni, del III secolo d.C., lo *Yi Jing* (Classico delle Arti) di Handan Chun¹⁰³. Nel libro egli suddivideva i giocatori in nove differenti livelli di abilità (*Pin*), dando ad ognuno una definizione: "Primo *Pin*, Essere nello Spirito¹⁰⁴"; Secondo *Pin*, Sedere nell'Illuminazione; Terzo *Pin*, Concretezza; Quarto *Pin*, Comprendere ciò che è nascosto; Quinto *Pin*, Applicare la saggezza; Sesto *Pin*, Piccolo ingegno; Settimo *Pin*, Forza nel combattimento; Ottavo *Pin*, Apparentemente stupido; Nono *Pin*, Essere privo di

⁹⁸ LIU, 1985, p.21

⁹⁹ *ivi*

¹⁰⁰ Gioco cinese della famiglia degli scacchi, n.d.r.

¹⁰¹ LI, 1990, p.43

¹⁰² LIU, 1985, p.26, per la data precisa alla cronologia, *ibid.* p.104

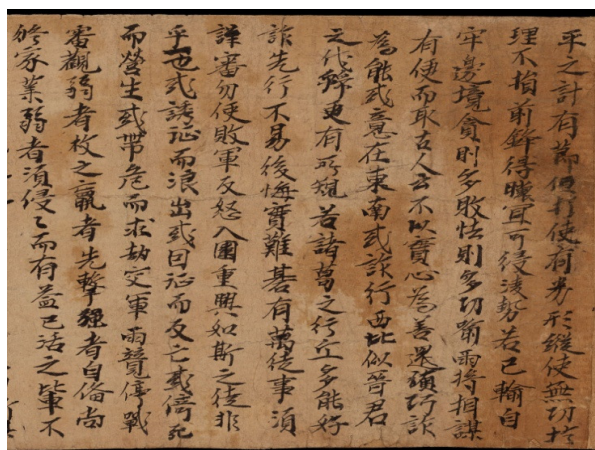
¹⁰³ *ibid.*, p.25

¹⁰⁴ lett. essere in trance; o anche: superbo, meraviglioso n.d.t.

ambizioni."¹⁰⁵. Si sa di almeno tre occasioni in cui il *Pin Qi* venne applicato in quest'epoca, in alcuni eventi ufficiali¹⁰⁶.

La persona che esemplifica meglio l'amore della *upper class* del tempo per il *weiqi* è certamente l'imperatore Wu dei Song (502-549 d.C.): egli giocava al *weiqi* "dal tramonto all'alba"¹⁰⁷, e non si limitava a giocare (pare inoltre che fosse un ottimo giocatore), ma scrisse di suo pugno ben tre libri sul gioco, *Weiqi Pin* (Gradi nel Weiqi), *Weiqi Fu* (Rapsodia sul Weiqi) e *Qifa* (Metodo del gioco del *Qi*)¹⁰⁸.

Oltre a quelli dell'imperatore Wu, furono molti gli scritti dell'epoca sull'arte del *qi*; quello storicamente più importante è sicuramente il *Qijing* (Classico del *Weiqi*), detto anche Classico di Dunhuang, uno dei più antichi manuali strategici del gioco. Il manoscritto fu ritrovato nelle grotte di Mogao, presso Dunhuang (da qui il nome), che furono esplorate nel 1907 dall'archeologo inglese Marc Aurel Stein¹⁰⁹, e si compone di sette capitoli; oggi è conservato nella British Library (qui in basso la foto, tratta da Wikipedia¹¹⁰):



Il periodo delle Dinastie del Nord e del Sud si concluse con la riunificazione del paese da parte della dinastia dei Sui, che però ebbe breve durata (581-618 d.C.); alla dinastia Sui succedette la dinastia Tang, che governò il paese per quasi tre secoli (618-907 d.C.). Questa dinastia gioca un ruolo centrale nella storia del *weiqi*; è infatti sotto i Tang che il gioco raggiunge una popolarità senza precedenti: viene celebrato da poeti, letterati, artisti e uomini di potere, tanto che persino i Confuciani, suoi precedenti avversari, incominciarono ad apprezzare pubblicamente le sue qualità, chiamando il gioco "parlare con le mani"¹¹¹.

¹⁰⁵ traduzione mia, tratto da: LIU, 1985, p.25

¹⁰⁶ ibid. pp.24-25

¹⁰⁷ LI, 1990, p.44

¹⁰⁸ ivi

¹⁰⁹ CHENG Enyuan, *Dunhuang Qijing Jianzheng*, 1990, Chengdu, Shurong Qiyi Chubanshe, p. 7-8

¹¹⁰ http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/British_Library_Dunhuang_Go_Manual.jpg

¹¹¹ SHOTWELL, 2003, p.199

Lo stesso Li Yuan, primo imperatore della dinastia Tang con il nome di Gaozu, era un grande amante del *weiqi*: egli, prima della grande rivolta con cui rovesciò la dinastia Sui, portava il titolo di Duca di Tang, e agì per un periodo come reggente della città di Taiyuan al posto dell'imperatore Yang dei Sui; il *Jiu Tangshu* (Vecchio Libro dei Tang) racconta che durante quel periodo egli giocasse al *weiqi* coi suoi amici più stretti, "tutta la notte, giorno dopo giorno, la passione gli faceva dimenticare la stanchezza"¹¹².

Nel 627 d.C. l'imperatore Gaozu venne deposto con la forza da suo figlio Li Shimin, che prese il nome di Taizong. C'è un racconto dell'epoca di Taizong in cui il *weiqi* gioca un ruolo centrale è quello del ritrovamento del "Padiglione delle Orchidee"; l'imperatore era infatti un appassionato di calligrafia, e amava particolarmente le opere dell'artista Wang Xizhi, dell'epoca dei Jin Orientali, di cui però non aveva una copia originale della sua celebre opera *Lantingji Xu*, "Prefazione ai poemi del Padiglione delle Orchidee". Gli era giunta voce che un monaco del tempio Yongxin, tale Biancai, ne possedesse una copia, e così gli inviò un messaggio, a cui però il monaco rispose dicendo che era solo una diceria. Non convinto, Taizong inviò al tempio l'ingegnoso Censore Xiao Yi; egli, sapendo che Biancai era un uomo coltivate e un buon giocatore ed amante del *weiqi*, ed essendo anch'egli molto abile nel gioco, decise di mascherarsi con abiti comuni e fingersi un giocatore in visita al tempio. Biancai seppe della sua presenza, e lo sfidò al *qi*; per molti giorni i due giocarono e giocarono, e partita dopo partita Xiao Yi si guadagnò la fiducia del monaco. Durante il gioco gli poneva astute domande sull'opera di Wang Xizhi, e infine lo persuase a mostrargliela. Approfittando poi di un giorno il cui Biancai era fuori per una funzione religiosa, Xiao Yi prese il "Padiglione delle Orchidee" e lo portò infine all'imperatore. Taizong amava così tanto quest'opera che si dice la copia originale (ovvero quella descritta dal racconto) sia stata sepolta con lui dopo la sua morte¹¹³.

L'imperatore Tang più noto per la sua passione per il *weiqi*, però, è senz'altro Xuanzong (712-755 d.C.); gli aneddoti riguardanti il suo amore per il gioco sono innumerevoli: nello *Youyang Zazu* si racconta di una volta in cui l'imperatore giocava al *qi* con il principe; accanto a loro stava la consorte dell'imperatore, Yang Guifei, che aveva con sé un cagnolino. Guardando la tavola da gioco, Yang Guifei si accorse che Xuanzong avrebbe perso di qualche punto la partita, così mandò il cagnolino vicino i giocatori, scombinando la tavola da gioco e concludendo così il gioco. Xuanzong fu molto contento: se poteva

¹¹² Li, 1990, p.57

¹¹³ *ibid*, pp.60-61

riconoscere a occhio che stava perdendo, voleva dire che la sua consorte non era poi così debole nell'arte del *weiqi*¹¹⁴.

Il giocatore più noto dell'epoca di Xuanzong, e probabilmente dell'intera dinastia Tang, è Wang Jixin; egli non solo fu un giocatore di riconosciuta abilità, e giocava spesso con l'imperatore e i letterati della sua corte, ma fu anche Attendente Imperiale del *Weiqi* (*Qi Dai Zhao*), carica simile a quella già descritta di *Weiqi Zhouyi*; il possessore di tale carica, affiancato dai cosiddetti *Qibo Shi* (Maestri di *Qi e Bo*, che insegnavano il gioco ai nobili di corte) doveva raccogliere diagrammi di vecchie e nuove partite, e studiare assiduamente al fine di sviluppare l'aspetto teorico e strategico del *weiqi*; in poche parole, erano i primi professionisti della storia cinese¹¹⁵. L'opera più famosa di Wang Jixin è il *Weiqi Shi Jue* (Le dieci regole del *weiqi*); le regole, o trucchi del mestiere, sono:

"**1**, L'avidità non porta alla vittoria; **2**, è meglio essere attenti¹¹⁶ nell'entrare in territorio avversario; **3**, sii attento a te stesso quando attacchi il tuo avversario; **4**, abbandona una pietra per ottenere l'iniziativa; **5**, abbandona il piccolo per muovere verso il grande; **6**, quando sei in pericolo, sacrifica (qualcosa); **7**, stai attento a non fare mosse affrettate; **8**, una mossa deve agire in risposta (a una mossa dell'avversario); **9**, assicura te stesso (difenditi); **10**, quando sei isolato, cerca la pace."¹¹⁷

L'epoca Tang è quindi giustamente ricordata come una delle epoche d'oro della storia del *weiqi*; non fu solo celebrato e amato da giocatori e imperatori, ma anche da artisti e poeti. Un lungo poema scritto da Meng Jiao (751-814 d.C.), poeta e saggista dell'epoca, racconta una storia curiosa, ispirata ad un racconto popolare taoista: un giovane taglialegna incontra due giovani che giocano al *qi*; i due gli offrono una noce da mangiare, e lui viene rapito dall'osservare il gioco, rimanendo assorto per così tanto tempo che, quando la partita finisce, il manico di legno della sua ascia è marcito. Quando, sulla via di casa, il taglialegna attraversa un ponte e vede un arcobaleno, si rende conto aver assistito ad una partita a *weiqi* tra due Immortali, e di stare tornando dal loro mondo. Quando finalmente raggiunge il suo villaggio, si rende conto che sono passati centinaia di anni, tutti quelli che conosceva sono morti da tempo e nessuno si ricorda di lui¹¹⁸.

Anche il dipinto più antico finora ritrovato (escluse le incisioni di epoca Han) avente come soggetto il *weiqi* risale all'epoca Tang¹¹⁹; ritrovato in una scavo archeologico nella regione

¹¹⁴ LIU, 1985, p.29

¹¹⁵ *ibid.*, pp.30.31

¹¹⁶ 缓, *huan*, letteralmente significa *lento*

¹¹⁷ traduzione mia, tratto dalla sezione antologica di LIU, 1985, pp.148-149

¹¹⁸ SHOTWELL, 2003, p.198-199

¹¹⁹ *ibid.*, p.200

autonoma del Xinjiang, e datato circa al 690 d.C., raffigura una donna che gioca su una tavola da 17x17 linee¹²⁰, cosa particolare, dato che nell'epoca Tang era diventato uso comune utilizzare le tavole 19x19, oggi standard¹²¹ e che dimostra come il passaggio da 17x17 a 19x19 sia stato un processo graduale.

Qui in basso, una foto del dipinto, tratta dal sito Babelstone¹²²: da notare come in realtà la griglia sia 17x16, probabilmente un errore del pittore.



Nel corso di un millennio di storia cinese il *weiqi* è cambiato molto, non nella semplicità delle sue regole fondamentali, ma nella visione della stessa *élite* che costituisce la base dei suoi giocatori. Ma la storia del gioco è tutt'altro che finita: se l'epoca Tang è sicuramente stata una delle epoche più floride per il *weiqi*, è nei secoli successivi alla sua caduta che saranno scritti quelli che sono considerati ancora oggi come i grandi classici della letteratura cinese riguardante il meraviglioso "gioco dell'accerchiamento".

2.2. Dai Tang ai Ming: i grandi capolavori della letteratura cinese sul *weiqi*

Dopo la caduta della dinastia Tang, avvenuta nel 907 d.C., seguì un periodo di disordini conosciuto come il periodo delle Cinque Dinastie e Dieci Regni (907-960 d.C.). Persino da quest'epoca travagliata sono giunti segni dell'amore dei letterati per il *weiqi*; per esempio, il poeta Li Congqian, figlio di Li Jing (imperatore Yuanzong), della dinastia dei Tang Meridionali (937-975 d.C), uno dei Dieci Regni, gli dedicò una poesia intitolata *Guan Qi* (Guardando una partita di *qi*)¹²³.

¹²⁰ *Go World* n.29, 1982, p.1, dove viene fornita una breve spiegazione del dipinto, che era in copertina

¹²¹ SHOTWELL, 2003, p.200

¹²² http://www.babelstone.co.uk/Ludus/Weiqi/ZhongguoMeishuQuanji_2_09.jpg

¹²³ LI, 1990, p.105

A questo periodo pose fine la dinastia Song, che riunificò il paese sotto la guida di Zhao Kuangyin, primo imperatore dei Song, che prese il nome postumo di Taizu¹²⁴. La dinastia Song è un periodo florido quanto la dinastia Tang per lo sviluppo del gioco: letterati e appassionati, manuali e opere di ogni tipo ad esso dedicate si moltiplicano. Anche tra gli imperatori Song, come tra quelli Tang, non mancano dei veri e propri esperti: il secondo imperatore Song, Taizong (976-997 d.C.), non solo era un noto giocatore, ricordato in molti libri storici come impegnato a diffondere il *weiqi* tra i suoi stessi ministri, ma fu anche autore di alcune partite registrate di un certo livello, come quella nota col nome di *Du Fei Tian E You* (Il cigno che vola solitario)¹²⁵. Ma l'epoca Song è ricordata nella storia del *weiqi* soprattutto per aver visto la nascita di alcuni dei capolavori della letteratura dedicata al gioco. Qui di seguito analizzerò i più importanti.

2.3 Il *Qijing Shisanpian*

Di epoca Song è forse l'opera antica più importante mai scritta sul *weiqi*: il *Qijing Shisanpian* (Classico del *weiqi* in tredici capitoli). Il *Classico* fu scritto nell'epoca dell'imperatore Renzong (1049-1054 d.C.) come è esplicitato nella stessa introduzione dell'opera, e come autore è citato un tale Zhang Ni, di cui però non si hanno informazioni certe¹²⁶; il testo però appare per la prima volta in una raccolta di poco successiva, la già citata *Wangyou Qingle Ji*¹²⁷, di cui parleremo tra poco. Il *Classico*, come da titolo è diviso in tredici capitoli, ognuno che affronta un argomento diverso del gioco; il testo appare modellato su quello del celeberrimo trattato militare di Sunzi, il *Bingfa*, conosciuto in tutto il mondo come *L'Arte della Guerra*¹²⁸, anch'esso diviso in tredici capitoli, da cui inoltre il *Classico* trae varie citazioni. I tredici capitoli in cui è diviso sono: "1, Attrezzatura da gioco; 2, Calcoli 3, L'Inizio 4 Ingaggiare il combattimento; 5, Vuoto e Pieno; 6, Conoscere sé stessi; 7, Esaminare la Partita; 8, Valutare i Sentimenti; 9, Corretto e Scorretto¹²⁹; 10, Osservare i dettagli¹³⁰; 11, Terminologia; 12, Livelli Mentali; 13, Miscellanea". Già solo dai nomi dei capitoli è possibile vedere l'influenza dell'opera di Sunzi; il capitolo 6 del *Bingfa* e il capitolo 5 del *Qijing* hanno addirittura lo stesso titolo, ovvero 虛實 *Xushi* (虚实)

¹²⁴ SABATTINI, SANTANGELO, 1986, p.334

¹²⁵ LI Songfu, *Weiqi Shihua*, pp.107-113

¹²⁶ ZANON Paolo, *Qijing Shisanpian* (The Classic of *Weiqi* in Thirteen Chapters). Its History and Translation, in *Annali di Ca' Foscari, Serie Orientale*, Venezia, 1996, XXXV (3), pagg. 375-398

¹²⁷ LIU, 1985, p.37

¹²⁸ LI Songfu, *Weiqi Shihua*, p.150

¹²⁹ letteralmente: "dritto e storto"; qui mi rifaccio all'interpretazione di Paolo Zanon, che traduce "sulla correttezza e scorrettezza", ZANON Paolo, op. cit.

¹³⁰ anche qui la traduzione è piuttosto libera e si rifà a quella di ZANON op.cit.,

in caratteri semplificati), solitamente tradotto con Vuoto e Pieno¹³¹. Il *Qijing* non è aperto solamente all'influenza di Sunzi, ma è imbevuto di corrispondenze con tutta la tradizione religiosa cinese; Peter Shotwell afferma che il testo è la prima prova lampante di una nuova visione sacrale del *weiqi*, e che l'opera "combinava il pensiero Confuciano, Taoista e Buddhista"¹³². Esempio magistrale della veridicità di questa affermazione è l'inizio del primo capitolo del *Classico*, dedicato alle pietre e alla tavola da gioco: "I numeri dei diecimila enti¹³³ sono originati dall'Uno. Pertanto anche le trecentosessanta intersezioni sulla tavola da gioco hanno il loro Uno. L'Uno è il principio che genera i numeri e inoltre, considerato come un polo, produce le quattro direzioni. Le trecentosessanta intersezioni¹³⁴ corrispondono al numero dei giorni dell'anno¹³⁵; divise per i quattro angoli corrispondono alle quattro stagioni. Ogni angolo ha quindi novanta intersezioni corrispondenti ai giorni (di ciascuna stagione). I lati hanno settantadue intersezioni, come gli *hou*¹³⁶ in un anno. Le trecentosessanta pedine si dividono in bianche e nere, avendo come modello lo *Yin* e lo *Yang*."¹³⁷ Questo estratto fa riferimento alla cosmologia cinese, al ciclo delle stagioni, all'Uno e al dualismo di *Yin* e *Yang*. Ma i rimandi e le citazioni non finiscono qui; nel capitolo 6, ad esempio, c'è un aperto riferimento a Laozi¹³⁸: "Laozi disse: chi conosce sé stesso è illuminato."¹³⁹

Anche Paolo Zanon, autore di una delle più citate traduzioni del *Qijing*, concorda con Shotwell sull'influenza che questo testo ebbe nella ridefinizione del *weiqi* come un gioco quasi sacrale, aggiungendo che questo fu possibile grazie all'avvento del Neoconfucianesimo, che permise il reinserimento di molti elementi Taoisti e Buddhisti in un nuovo contesto sociale, e una conseguente e definitiva riabilitazione del gioco¹⁴⁰; quest'ultima, come abbiamo visto, è stata il risultato di un processo lento e costante che

¹³¹ Il *Bingfa* è uno dei libri più tradotti e diffusi del mondo; il testo originale è facilmente reperibile da internet o da pubblicazioni cinesi, per quanto riguarda la traduzione italiana, il mio riferimento è FRACASSO Riccardo (cura e traduzione), SUN Tzu, *L'Arte della Guerra*, 1994, Quarta edizione 2010, Newton Compton, p. 53, "Vuoti e Pieni"

¹³² SHOTWELL Peter, *Go, more than a game*, p.201

¹³³ diecimila era utilizzato nell'antichità cinese come sinonimo di un numero enorme, in questo caso tutti gli esseri viventi, n.d.t.

¹³⁴ trecentosessanta più una centrale- l'uno- una griglia 19x19 ha 361 intersezioni; guarda nota 137

¹³⁵ L'anno solare cinese era composto di dodici mesi da 30 giorni l'uno; guarda nota 137

¹³⁶ gli *hou* erano l'equivalente delle "settimane", ed erano composti da 5 giorni ciascuno; guarda nota 137

¹³⁷ per le note precedenti e la traduzione mi sono basato su ZANON, Paolo, op. cit., e sul testo originale presente in LIU, 1985, pp.156-187, corredato da utilissime note per la comprensione. Solo per il primo capitolo, ho utilizzato anche il lavoro di POTTER Donald, nell'articolo *The Classic of Go*, *Go World* 50, 1987, p.42

¹³⁸ Laozi, o Lao tzu, è un personaggio leggendario, considerato fondatore del Taoismo e scrittore del *Daodejing*, n.d.r.

¹³⁹ Il passo è tratto dall'inizio del capitolo 33 del *Daodejing* (Il Classico del De e del Dao-la Via e la Virtù-)

¹⁴⁰ ZANON Paolo, *The Opposition of the Literati to the Game of Weiqi*, p.1 (dell'articolo) e pp.17-22

ebbe il suo culmine proprio in quest'epoca, e, se vogliamo, in quest'opera. Nel *Qijing* viene ribadita con forza l'idea che il giocatore di *weiqi* debba possedere delle elevate qualità morali; clamoroso è il discorso che l'autore fa nel capitolo 9: "Qualcuno ha detto: -Il weiqi considera l'inganno come necessario, *invadere* e *uccidere* come termini (tecnici), questo non è forse un *dao* perverso?- Io rispondo: -Non è così. - Lo *Yijing*¹⁴¹ dice:-L'esercito uscito (in missione) segue delle regole, se non sono buone, avverrà qualcosa di terribile." Un'armata non ha rispetto per le menzogne, gli intrighi e la via dell'inganno appartengono alla dottrina Verticale e Orizzontale degli Stati Combattenti¹⁴².". Il capitolo continua spiegando che le tattiche basate sull'inganno vengono utilizzate solo da giocatori poco abili che "giocano senza riflettere" e spesso indicano i pezzi con la mano e parlano rivelando le loro intenzioni; per i giocatori di alto livello, invece, la questione è ben diversa: "Essi meditano e pianificano, e utilizzano la forza delle forme. Il loro pensiero viaggia nella tavola da gioco, trovando il significato (di una mossa) prima di posizionare la pedina. Cercano di vincere senza vincere (senza che la loro vittoria sia manifesta), eliminando la mossa (dell'avversario) prima ancora che avvenga. Come potrebbero questi giocatori blaterare senza fine parole false e gesticolare freneticamente?" Infine conclude: "Lo *Zuo Zhuan* dice:-Sii retto e non ingannevole- Non è proprio questo di cui stavamo parlando?" Con queste parole l'autore risponde alle antiche critiche Confuciane del *weiqi* (la critica sulla terminologia del gioco ricorda molto da vicino quella presente nel *Boyilun*, citata a pagina 12 di questo testo), distanziandosi anche dalle dottrine strategiche basate sull'inganno a cui il gioco era spesso associato, dottrine condannate dai Confuciani come amorali¹⁴³; inoltre, eleva i veri giocatori ad un rango ben diverso dai semplici dilettanti, spiegando perché non hanno bisogno di ingannare il proprio avversario e dando al loro gioco delle connotazioni morali positive. Naturalmente non tutto il testo tratta di argomenti così filosofici; gran parte del *Classico* si occupa di argomenti molto più tecnici. Ci è utile alla comprensione la schematizzazione operata da Liu Shancheng, che divide i capitoli del testo in sei raggruppamenti, a seconda dell'argomento trattato¹⁴⁴: **I**, Introduzione, di cui fa parte il capitolo 1; **II**, Approccio al gioco e altri fattori importanti da controllare, tratta soprattutto dell'atteggiamento mentale del giocatore, comprende i capitoli 2, 6 e 8; **III**, Un sommario di situazioni di combattimento nel gioco, una sezione molto vasta e piena di

¹⁴¹ il *Classico dei Mutamenti*, altro antico classico cinese, n.d.r.

¹⁴² Si riferisce a dottrine militari del periodo degli Stati Combattenti, basate sulla sorpresa e l'inganno: leggi nota 137

¹⁴³ ZANON Paolo, *Qijing Shisanpian* (The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters). Its History and Translation, p.22 (dell'articolo), note 66 e 69

¹⁴⁴ LIU, 1985, pp.38-40

esempi pratici dettati dall'esperienza dell'autore, comprende i capitoli 4, 5, 7, 10 e la prima parte del capitolo 13; **IV**, Modo di giocare, consigli sulla moralità e sul comportamento da tenere durante il gioco, comprende il capitolo 9 e la prima parte del capitolo 13; **V**, Termini tecnici, comprende il capitolo 11; **VI**, Livello di gioco, riguarda le differenze di abilità tra i giocatori, e ricalca molto da vicino il *Pin Zhi*, antico sistema di gradi già citato in questo testo (pagina 14), comprende il capitolo 12.

In conclusione, il *Qijing* è un testo d'importanza capitale nella storia del *weiqi*, e così venne considerato anche nell'antichità, tanto da venire compreso in numerose raccolte successive. La prima raccolta in cui venne riportato, e che contribuì molto alla sua popolarità, è di poco successiva alla scrittura dello stesso *Qijing*; si tratta del *Wangyou Qingle Ji*, di cui parleremo nella prossima sezione.

2.4. Il Wangyou Qingle Ji

Il *Wangyou Qingle Ji* (Collezione di pura gioia e problemi dimenticati¹⁴⁵), è un'importante raccolta del dodicesimo secolo d.C., edita da Li Yimin, che al tempo era Attendente Imperiale del *Weiqi* alla corte dei Song Meridionali¹⁴⁶. Il libro raccoglie numerosi trattati, diagrammi di partite e problemi di gioco, alcuni di una complessità tale da risultare difficili ancora oggi. Possiamo suddividere i contenuti in sette sezioni¹⁴⁷: una **prima parte** contenente i testi più importanti, ovvero il *Qijing Shisanpian* di Zhang Ni, il *Qijue* (Regole del *Qi*) di Liu Zhongfu e il *Lun Qi Jueyao Zashuo* (Miscellanea di discorsi sui segreti per il successo nel *Qi*) di Zhang Jing. Il primo e il secondo sono ancora oggi riconosciuti come dei grandi classici. Il *Qijue*, scritto da Liu Zhongfu, uno dei migliori e più celebri giocatori dell'epoca dei Song Settentrionali¹⁴⁸, non è un'opera vasta e di ampio respiro come il *Qijing*, ma si focalizza di più sui principi basilari del gioco, e contiene migliori esempi di "battaglie"¹⁴⁹; è diviso in quattro capitoli: 1, Disposizione; 2, Invasione; 3, Dare battaglia; 4, Compiere delle Scelte. La **seconda parte** dei contenuti del *Wangyou Qingle Ji* contiene quattro diagrammi di antiche partite, tra cui la più celebre partita di Sun Ce e Zhao Lu, già nominato a pagina 11 di questo testo; poi il testo continua con una **terza parte** che comprende dieci diagrammi di partite moderne (per l'autore); nella **quarta** vi sono altri due diagrammi di partite antiche e leggendarie: la prima è la partita del "Manico marcio", dal

¹⁴⁵ traduzione estremamente letterale; lo studioso John Fairbairn ha proposto *Collection of carefree and innocent pastimes*, ovvero Collezione di innocenti e spensierati passatempi, che è più calzante; da Sensei's Library (<http://senseis.xmp.net/?ForgetWorryPureHappy>)

¹⁴⁶ LIU, 1985, pp.44-45

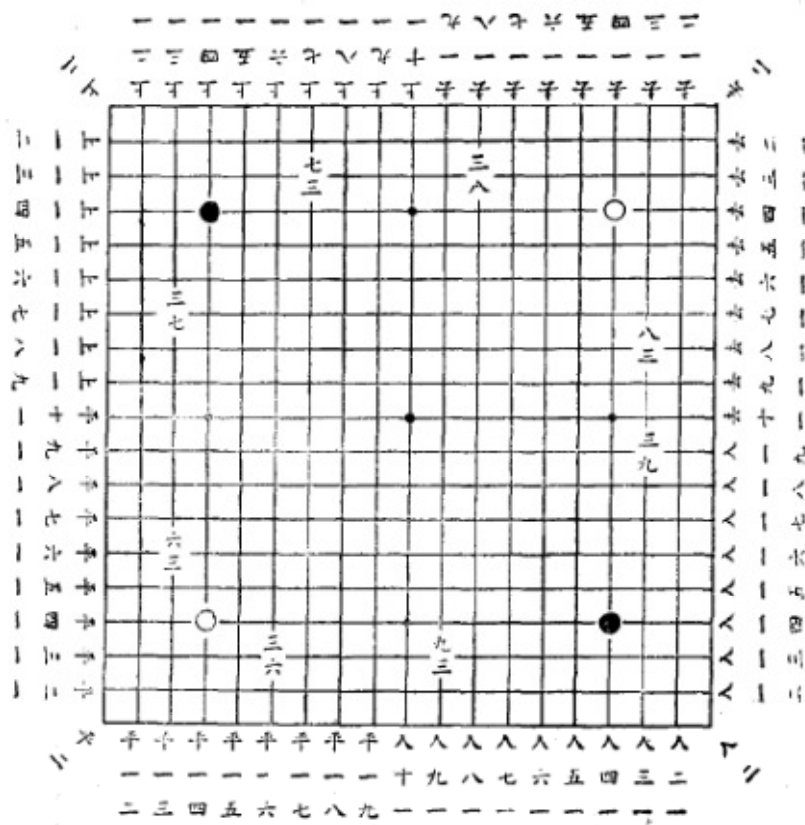
¹⁴⁷ traggio questa suddivisione da LIU Shancheng, op. cit., p.45. Non è l'unica possibile ma mi è parsa la più precisa e completa

¹⁴⁸ ibid. p.42

¹⁴⁹ LI, 1990, p.153

racconto del taglialegna che assiste a una partita tra immortali, citato in una delle sue versioni a pagina 16 di questo testo, mentre la seconda è una celebre partita di Wang Jixin, l'autore delle *Dieci Regole del Qi*, anche lui citato a pagina 16.

Nella **quinta parte** ci sono svariati diagrammi di situazioni di gioco agli angoli della tavola, ognuna delle quali si risolve con una sequenza di mosse prefissata, in cinese 定式 *dingshi* (lett. forma fissa)¹⁵⁰; la più complessa ha una soluzione di trentacinque mosse. La **sesta** consiste in un diagramma con una tavola da *weiqi* vuota e numerata con 4 caratteri, 以平上去, *Yi Ping Shang Qu*¹⁵¹ uno per angolo, e numeri da uno a dieci, con funzione esplicativa. Nella pagina seguente ho riportato un disegno, tratto dalla versione moderna del libro¹⁵². Infine, nella **settima** e ultima parte sono riportati trentasette famosi problemi di vita e di morte, ognuno col suo nome, come il "Problema della Soluzione dei Tre Comandanti".



¹⁵⁰ Li Songfu nel suo *Weiqi Shihua*, p.160, usa questo termine, mentre LIU Shancheng in *Zhongguo Weiqi* p.45, usa un termine più generico, con cui a volte si indicano anche i problemi di vita e morte, ovvero 棋勢 *qishi* (influenza delle pedine); in ogni caso, il termine moderno più usato è 定式 *dingshi*, in giapponese *joseki* (stessi caratteri), ovvero sequenze prefissate di mosse che portano ad un risultato soddisfacente per entrambe le parti.

¹⁵¹ questa sequenza di quattro caratteri di solito indica i quattro toni della lingua cinese n.d.r.

¹⁵² Li Yimin, *Wangyou Qingle Ji*, 1987, Shurong Qiyi, p.95

Il *Wangyou Qingle Ji* è quindi una raccolta completa con trattati sul gioco e la sua strategia e tattica, diagrammi di partite, *joseki* (vedi pagina 7) e problemi di vita e di morte. Questa raccolta rimane una pietra miliare del genere, e detterà gli standard per altre opere successive come il *Xuanxuan Qijing*, di cui parleremo tra poco.

2.5. Dai Song alla dinastia Yuan

Abbiamo visto nei paragrafi precedenti come, con i suoi capolavori, l'epoca Song abbia contribuito molto alla storia del *weiqi*. Anche se i libri più importanti dell'epoca sul gioco rimangono opere in prosa, anche la poesia fece la sua parte nell'omaggiare questo gioco così particolare: alcune delle poesie sul *weiqi* di epoca Song sono il *Guan Qi Chang Yin* (Lunga Ode al guardare una partita di *Qi*) di Shao Yong (1011-1077 d.C.)¹⁵³, una quartina del noto ministro e riformatore Wang Anshi (1011-1086 d.C.) dal titolo *Weiqi*¹⁵⁴, e soprattutto una poesia del celebre poeta Su Shi (1037-1101 d.C.) dal titolo *Guan Qi Bing Xu* (Guardando una partita di *Weiqi*)¹⁵⁵.

L'epoca Song, che già era stata travagliata dalle invasioni barbariche che avevano portato la corte a trasferirsi al Sud, si concluse con la travolgente invasione dei Mongoli, che nel 1279, dopo alcuni anni di conflitto, completarono la conquista del territorio cinese sotto la guida di Qubilai Khan, dando così il potere alla neonata dinastia Yuan (1271-1368 d.C.)¹⁵⁶; per la prima volta nella sua storia, l'intero territorio dell'impero era governato da una dinastia di origini barbariche.

Persino in quest'epoca senza precedenti nella storia cinese la cultura del *weiqi* continuò a prosperare, e, verso la fine della dinastia Yuan fu compilata una delle più influenti raccolte della storia del *weiqi*: il *Xuanxuan Qijing*.

2.6 Il *Xuanxuan Qijing*

Questa notissima raccolta, il cui titolo potrebbe essere tradotto come *Il profondo e misterioso Classico del Weiqi*, è stata composta da Yan Defu e Yan Tianzhang tra il 1347 e il 1349¹⁵⁷. Il titolo viene da una frase di Laozi: "Ciò che è estremamente profondo e misterioso, è la porta verso una moltitudine di meraviglie."¹⁵⁸. Yan Defu e Yan Tianzhang erano provenienti dallo stesso villaggio, e accomunati dalla passione per il *weiqi*; il primo,

¹⁵³ LI, 1985, p.109

¹⁵⁴ CHEN Zu-yen, *The Art of Black and White: Weiqi in Chinese Poetry*, The Journal of the American Oriental Society, 117, n.4, December 1997, pp. 643-653, pp.7-8 (nell'articolo)

¹⁵⁵ SHOTWELL, 2003, p.202

¹⁵⁶ SABATTINI, SANTANGELO, 1986, p.398

¹⁵⁷ LIU, 1985, p.54

¹⁵⁸ *ibid.* p.53, traduzione mia. Questa frase ha portato lo studioso di *weiqi* John Fairbairn a nominare la sua edizione moderna del *Xuanxuan Qijing* come *Gateway To All Marvels*

inoltre, era un *guoshou* (lett. giocatore nazionale), ovvero un giocatore di riconosciuta abilità¹⁵⁹.

Il *Xuanxuan Qijing* si divide in sei *ji*, volumi, ognuno nominato con un singolo carattere, ovvero: 礼 *li*, rito; 乐 *le*, piacere, gioia; 射 *she*, lanciare, tirare; 御 *yu*, controllare; 书 *shu*, libro; 数 *shu*, numero. Il primo raccoglie ben tredici trattati sul *weiqi*, tra cui tre prefazioni all'opera, di cui una scritta da Yan Tianzhang, e i già citati *Qijing Shisanpian* e *Qi Jue*, già presenti nel *Wangyou Qingle Ji*, nonché il *Weiqi Fu* di Ma Rong e lo *Yi Zhi* di Ban Gu. Il secondo volume è dedicato ai principianti del gioco, e riporta tecniche, spiegazioni di mosse, sequenze prefissate e diagrammi; la terza parte è simile alla seconda, ma dedicata principalmente ai *joseki*. Gli ultimi tre *ji* sono dedicati ai problemi: ce ne sono ben 378, tra cui problemi di vita e di morte, mosse d'invasione e "uccisione" delle pedine¹⁶⁰. Una collezione impressionante, che riflette secoli di evoluzione del gioco; infatti è proprio grazie a questa immensa mole di materiale che il libro divenne ben noto sia in Cina che in Giappone.

3. Ming e Qing

Alla caduta della dinastia di origine mongola, gli *Yuan*, tornò al potere una "dinastia nazionale", la dinastia Ming (1368-1644 d.C), l'ultima grande dinastia di origine cinese a governare l'Impero. In epoca Ming lo sviluppo del *weiqi* si fece ancora più esteso: ci furono moltissimi celebri giocatori e appassionati, e il gioco si estese ad una più ampia fascia della popolazione.

Come abbiamo visto precedentemente, il *weiqi* è stata una passione per molti imperatori nel corso della storia, e gli imperatori Ming non fanno eccezione: a Nanchino, nel parco del lago Mochou, c'è un posto chiamato *Sheng Qi Lou* (Torre della Vittoria al *Weiqi*), dove si racconta che il primo imperatore dei Ming, Zhu Yuanzhang (imperatore Taizu) abbia giocato e perso una partita di *weiqi* contro il suo generale Xu Da, che l'aveva aiutato nella fondazione della sua dinastia¹⁶¹. Inoltre l'imperatore Taizu non si limitava a giocare, ma scrisse anche diversi trattati sul gioco¹⁶². Ma ovviamente la passione degli imperatori per il *weiqi* non era che la spia più evidente della popolarità che il gioco godeva all'epoca.

¹⁵⁹ LI, 1990, p.174

¹⁶⁰ Per i capitolo del gioco e la breve spiegazione mi sono rifatto a LI, 1990, pp.174-176, e all'edizione moderna del *Xuanxuan Qijing*, 1988, ed. Renmin Tiyu Chubanshe

¹⁶¹ LIU, 1985, p.55

¹⁶² LI, 1990, p.179

Come abbiamo detto più volte, il *weiqi* è sempre stato il gioco delle *upper class*, dei letterati e degli ufficiali imperiali. A sfidare questo monopolio secolare ci fu, in epoca Ming, la rapida diffusione del gioco agli abitanti delle città, e la conseguente formazione di una classe di giocatori di estrazione non nobile; questo portò all'organizzazione di competizioni per così dire "popolari", e ad un miglioramento nel livello del gioco¹⁶³. Così, in tutto il paese giocatori famosi diffusero le proprie idee e teorie sul *weiqi*, fondando numerosi stili o "scuole di pensiero"¹⁶⁴. Le tre "scuole" più famose furono la scuola di Yongjia, la scuola di Xin'an e la scuola *Jingshi* (parola che significa "capitale -di un paese-"); tutte e tre portano il nome del luogo in cui erano nate e si erano diffuse, rispettivamente la contea di Yongjia presso Wenzhou, nell'odierno Zhejiang, la contea di Xin'an presso Luoyang, nello Henan, e la capitale, che all'epoca era Pechino (Beijing)¹⁶⁵.

Nell'epoca Ming si scrissero numerosi manuali e trattati di *weiqi*, ma i più famosi restano quelli scritti da Guo Bailing. Bailing (1587-1657 d.C.) era originario di Wuxi, nel Jiangsu; Qin Songling, nel suo *Guo Bailing Zhuan* (Vita di Guo Bailing), racconta che Bailing imparò a giocare a undici anni, semplicemente guardando altre persone che giocavano, imparando sia le regole che le tecniche di attacco e di difesa, dicendo: "Non è difficile". Dopodiché cominciò a sfidare altri nel *weiqi*, vincendo sempre. In seguito, saputo della sua abilità, gli alti ufficiali imperiali lo chiamarono a Pechino¹⁶⁶. Guo Bailing divenne il più noto e celebrato giocatore della sua generazione, e scrisse tre opere molto note: *Guanzi Pu* (Manuale della Fase Finale del gioco), *Sanzi Pu* (Manuale delle Tre pedine) e *Sizi Pu* (Manuale delle Quattro pedine)¹⁶⁷. In particolare il *Guanzi Pu* è una collezione di problemi sul *weiqi* nota per la sua vastità; l'opera, che contiene problemi di vita e morte, problemi sulla fase finale del gioco e altro ancora, fu rivista e curata nuovamente nel 1689 da un giocatore chiamato Tao Shiyu, che la ampliò ulteriormente. In quest'ultima edizione l'opera era divisa in tre volumi, di cui il primo conteneva 540 problemi, il secondo 558 e il terzo 380, per uno sconcertante totale di 1478 problemi¹⁶⁸.

Guo Bailing nacque negli ultimi anni della dinastia Ming, e visse anche i primi anni della dinastia Qing (1644-1912). I Qing, che conquistarono l'impero nel periodo di estrema instabilità politica e guerra che caratterizzò la fine dell'epoca Ming, erano originari della Manciuria; non fu quindi una dinastia cinese l'ultima a guidare l'impero.

¹⁶³ *ibid.* p.185

¹⁶⁴ il termine cinese 流派 *liupai* è traducibile come scuola di pensiero, genere, stile, o addirittura setta

¹⁶⁵ per una trattazione approfondita sulle "Tre Grandi Scuole" si veda LI, 1990, p.185-189

¹⁶⁶ LIU, 1985, p.56

¹⁶⁷ per una descrizione completa delle opere: LI, 1990, pp.274-276

¹⁶⁸ LIU, 1985, pp.668-669

Durante la dinastia Qing i giocatori attivi di *weiqi* furono moltissimi; il gioco visse una vera e propria "età dell'oro" dalle proporzioni non paragonabili alle ere precedenti. Partite registrate, manuali e giocatori famosi si moltiplicarono; per brevità citerò solo alcuni dei nomi più importanti.

Il giocatore in assoluto più importante della dinastia Qing, e uno dei più importanti dell'intera storia del *weiqi* in Cina, è Huang Longshi. Longshi nacque nella contea di Taixian, nella regione del Jiangsu, nel 1651 o nel 1654 (la data è incerta a cause di dichiarazioni contrastanti dello stesso Longshi)¹⁶⁹. Sin da piccolo aveva dimostrato una grande intelligenza, ed era diventato celebre come giocatore di *qi* in brevissimo tempo; all'età di undici anni già viaggiava fuori dal suo paese natale, e addirittura fuori dalla sua regione, per affrontare giocatori famosi. La prima sfida veramente notevole della sua lunga lista, il giovane Longshi la giocò a soli diciotto anni contro uno dei giocatori più noti e rispettati dell'epoca, Sheng Dayou, allora settantenne; i due giocarono sette partite, e Longshi le vinse tutte e sette¹⁷⁰. Così, giovanissimo, Huang Longshi era già al livello di *guoshou*; ma non si fermò lì. Uno dopo l'altro sconfisse tutti i giocatori più famosi del suo tempo, come Heng Louzi, Xie Pengyu, Wang Tianyuan e molti altri. Gli unici che riuscissero, con grande difficoltà, ad ottenere dei risultati contro di lui, erano Zhou Donghou e il suo allievo Xu Xingyou¹⁷¹. A quel punto era già il giocatore più grande del paese; fu addirittura onorato come uno dei *Shisi Qisheng*, "Quattordici Saggi"¹⁷² del *weiqi*, tra i più celebri giocatori di tutti i tempi in Cina. Di lui è scritto nello *Yiping* (Commentario sullo *Yi*) : "Huang Longshi è come una divinità che si è trasformata in un uomo; non è assolutamente di questo mondo."¹⁷³ La serie di partite più famosa di Huang Longshi è la sfida a dieci partite che affrontò con il suo allievo Xu Xingyou, chiamata "Giochi di Lacrime e Sangue". Il maestro insistette nel dare tre pietre di vantaggio al suo allievo, all'epoca già al livello di *ershou*¹⁷⁴; le partite furono tutte di altissimo livello, ma alla fine perse la sfida. Dopo i "Giochi", Xu Xingyou divenne *Guoshou*¹⁷⁵.

Altri due giocatori imprescindibili dell'epoca Qing sono Fan Xiping e Shi Dingan. La loro storia è incredibile, ricca di episodi narrativi da giocatori successivi nei loro libri; furono certamente giocatori fuori dal comune, e godettero di grandissima fama e prestigio. Per

¹⁶⁹ LI, 1990, p.256

¹⁷⁰ LIU, 1985, p.60

¹⁷¹ *ivi*

¹⁷² LI, 1990, p.256; la parola è 棋圣 *qisheng*; 棋 *qi* sta naturalmente per *weiqi*, mentre il carattere 圣 *sheng* si può tradurre anche come "santo"; ha inoltre il significato di "maestro assoluto" di un'arte.

¹⁷³ LIU, 1985, p.60

¹⁷⁴ ovvero un giocatore a due "livelli" dal massimo grado come giocatore

¹⁷⁵ LIU, 1985, p.60

brevità mi limiterò solo a un rapido riassunto: Fan Xiping e Shi Dingan nacquero nella stessa città, Haining, a distanza di un anno l'uno dall'altro: il primo nel 1709, l'altro nel 1710¹⁷⁶. Fan Xiping si dimostrò abilissimo già in tenera età; cominciò ad imparare il gioco a soli tre anni, guardando suo padre (che era "dipendente" dal *weiqi*) giocare con gli ospiti, e all'età di sette, otto anni poteva già affrontare alla pari i maestri che il padre aveva assunto per insegnargli il *weiqi*; la rapidità dei suoi progressi fu incredibile, tanto che divenne *guoshou* all'età di sedici anni, fatto commemorato dall'epitaffio sulla sua tomba (opera del poeta Yuan Mei)¹⁷⁷. Shi Dingan non divenne *guoshou* così presto, ma fece mostra anch'egli di grande abilità e velocità di apprendimento; poco dopo aver mostrato delle potenzialità nel *weiqi*, all'età di undici anni, cominciò a frequentare le lezioni del maestro Yu Changhou, lo stesso maestro che aveva preso in consegna Fan Xiping dopo che aveva superato i suoi precedenti insegnanti¹⁷⁸. I due divennero amici e rivali. Entrambi superarono in pochissimo tempo il maestro Yu, e proseguirono la loro carriera in modo brillante, divenendo negli anni successivi i maestri più celebrati dell'epoca. I due amici, uno trentaduenne e l'altro trentunenne, si affrontarono in una serie di partite di altissimo livello nota con il nome di "Dieci giochi di Danghu"; in realtà le partite furono tredici, di cui restano undici diagrammi. I "Giochi di Danghu" sono a tutt'oggi considerati dei capolavori¹⁷⁹. I due maestri lasciarono anche numerose pubblicazioni: le loro opere più famose sono lo *Yili Zhigui* (Guida alla teoria dello *Yi*¹⁸⁰) per Shi Dingan, e il *Taohua Quan Yipu* (Manuale di *weiqi* della Sorgente dei Fiori di Pesco) per Fan Xiping¹⁸¹.

L'epoca Qing fu dunque un periodo di grande sviluppo per il gioco, forte dell'opera di alcuni geniali maestri, come quelli nominati qui sopra, e di moltissimi altri abili giocatori e *guoshou*. Quasi negli stessi anni, però, il *weiqi* viveva il periodo più florido della sua storia in un altro paese, da alcuni considerata la sua vera patria: il Giappone. In questo capitolo ho analizzato a grandi linee la storia del *weiqi* nel paese che l'ha visto nascere, la Cina, fin quasi all'inizio dell'era moderna. Nel prossimo capitolo discuterò rapidamente della storia del gioco nel resto dell'Asia e nel mondo, e concluderò la storia del *weiqi* in Cina e nel mondo con alcune considerazioni sul gioco nell'era moderna.

¹⁷⁶ *ibid.*, p.64

¹⁷⁷ LI, 1990, pp.320 e 323

¹⁷⁸ *ibid.* p.320

¹⁷⁹ LIU, 1985, p.64. Per una descrizione più completa delle partite: LI, 1990, pp.325-333. Appunto: c'è dell'incertezza riguardo l'effettivo numero dei "Giochi di Danghu", tra chi afferma fossero tredici di cui due perduti, o dieci più una copia di una loro partita privata aggiunta in raccolte successive.

¹⁸⁰ lett. Scopo/Intento della Teoria dello *Yi*

¹⁸¹ per una panoramica su entrambe le opere: LI, 1990, pp.343-344 e pp.345-347

III. Igo: Storia del *weiqi* in Giappone

Se è vero che il *weiqi* ha avuto origine in Cina, dove ha avuto una storia ricchissima che attraversa quasi tutte le epoche di questo antico paese, è in Giappone che il *weiqi*, qui chiamato *igo*, con il supporto delle istituzioni raggiunse livelli di tecnica e profondità mai visti prima, trasformandolo nel gioco che conosciamo oggi. Per questo anche ora sono in molti a vedere il Giappone come la sua vera "patria" spirituale. Per comodità in questo capitolo mi riferirò al *weiqi* col nome con cui è noto in Occidente, ovvero *Go*, che è tratto per l'appunto dal suo nome giapponese, *Igo*.

Non si sa con certezza quando il *go* sia giunto in Giappone; vi arrivò sicuramente non più tardi del VI secolo d.C., e probabilmente anche prima, portato nel paese dagli abitanti della penisola coreana, che vi si rifugiavano fuggendo dalle instabili condizioni del loro paese¹⁸². La prima fonte scritta che attesta la conoscenza del *go* in Giappone è nel *Libro dei Sui*, antica opera storiografica cinese dedicata alla Dinastia Sui. Nel libro si parla dell'arrivo di un ambasciatore giapponese alla corte Sui nel 607 d.C.; data la novità di tale visita (era la prima volta che il Giappone inviava un ambasciatore all'estero), nel libro vi è una descrizione degli usi e costumi dei giapponesi, ed è scritto che, oltre alla musica e altri passatempi, si divertissero con il gioco del *go*¹⁸³. Quale che sia la verità sull'arrivo del gioco in Giappone, la tradizione vuole che esso sia arrivato nel paese tramite Kibi no Makibi, chiamato anche *daijin*, "Grande Ministro", che viaggiò alla corte dei Tang nell'anno 735 d.C., e tornò portando con sé la conoscenza del *go*¹⁸⁴. Kibi no Makibi (693-775 d.C.) è un personaggio realmente esistito¹⁸⁵, ma nei racconti delle sue imprese la realtà si fonde spesso con la leggenda.

Nei secoli successivi, attraverso l'epoca Nara (710–795 d.C.) e Heian (796–1192 d.C.), la popolarità del *go* nella classe aristocratica continuò a crescere, come è dimostrato dalla presenza di numerose citazioni in molte opere del tempo; l'esempio più clamoroso di queste brevi apparizioni del *go* nel mondo della letteratura è un episodio del *Genji Monogatari* (Il Racconto di Genji), scritto nell'undicesimo secolo d.C. dalla poetessa Murasaki Shikibu, uno dei massimi capolavori della letteratura nipponica. Il libro narra delle vicende di Genji,

¹⁸² PINCKARD, William, *Grand Minister Kibi and the Transmission of Go to Japan*, Go World, n.47, 1987, p.6

¹⁸³ *ivi*

¹⁸⁴ questa storia è molto conosciuta in Giappone, ed è riportata anche in quasi tutti i libri sulla storia del Go; per esempio, la data che cito è tratta da uno dei primi libri sull'argomento in Occidente: SMITH, Arthur, *The Game of Go, the national game in Japan*, prima ed. 1908, prima ed. Tuttle Publishing 1956, p.3

¹⁸⁵ PINCKARD, William, *Grand Minister Kibi and the Transmission of Go to Japan*, Go World, n.47, p.6

il "Principe Splendente", nel fatuo e recluso mondo della Corte Imperiale; una delle sue più famose avventure erotiche inizia quando Genji spia due dame che giocano proprio a *go*¹⁸⁶.

Già dal tredicesimo secolo il gioco si era diffuso anche tra monaci, poeti e, soprattutto, samurai¹⁸⁷, e per il quindicesimo secolo il *go* era diventato *kido* (La Via del *Go*): si giocava su tavole 19x19, e si era rinunciato alla tradizione cinese di iniziare la partita con delle pietre già posizionate sulle intersezioni 4x4 (pratica che invece rimase comune in Cina fino a molto più tardi), per cominciare la partita con la tavola vuota; questo fu l'inizio del *go* moderno¹⁸⁸.

La vera svolta nella storia del *go* arrivò però nel secolo successivo: un monaco buddhista e geniale giocatore di *go* di nome Nikkai fu assunto dal signore della guerra Oda Nobunaga¹⁸⁹, anch'egli un fervente giocatore, come insegnante privato; in seguito, quando il successore di Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, anch'egli un appassionato di *go*, creò un sistema ufficiale di gradi e organizzò nel 1588 il primo torneo su scala nazionale, Nikkai partecipò e lo vinse, ottenendo uno stipendio e l'ordine di Hideyoshi che tutti gli altri giocatori prendessero le pedine nere (date al giocatore più debole) contro si lui. Nikkai cambiò il suo nome in Sansa, e prese il cognome di Honinbō, dal tempio dove risiedeva; fu inoltre conosciuto come *Meijin* (Grande Maestro), come lo aveva definito una volta Nobunaga. Con l'avvento dello Shogunato (vedi nota 171), Tokugawa Ieyasu, anch'egli patito di *go*, diede a Sansa una carica ufficiale, quella di *Godokoro* (Ministro del *go*), incaricato di occuparsi di ogni cosa che riguardasse il gioco. Honinbō Sansa era il primo *Meijin Godokoro*; cominciava così l'epoca d'oro del *go*¹⁹⁰.

La carica di *Godokoro* era a vita; essendo il maestro dello Shogun, egli non poteva partecipare a partite non ufficiali, e doveva prendere sempre le pedine bianche. Però la sua vicinanza allo Shogun significava grande prestigio, ricchezza e anche influenza politica. Venne così stabilito che potevano aspirare alla carica solo i giocatori più abili del paese, il che di solito significava avere il titolo di *Meijin*: nonostante i due titoli di *Meijin* e *Godokoro* siano sempre associati, erano cose distaccate, e non sempre essere *Meijin* portava

¹⁸⁶ SHOTWELL, 2003, pp.216-218

¹⁸⁷ SMITH, Arthur, *The Game of Go*, p.5

¹⁸⁸ SHOTWELL 2003, pp.218-220

¹⁸⁹ uno dei cosiddetti "tre unificatori" del Giappone; il paese era all'epoca frammentato tra i molti *daimyo*, signori di casate militari, e non vi era un forte potere centrale; nel giro di pochi decenni, dal 1573 al 1600, tre potenti *daymio* si susseguirono con l'intento di riunificare il Giappone: Oda Nobunaga e Toyotomi Hideyoshi, che gli succedette dopo il suo assassinio, riuscirono a conquistare gran parte del paese, e ridurre i *daymio* all'obbedienza; l'impresa fu poi completata dal *daymio* Tokugawa Ieyasu, che dopo la morte di Hideyoshi sconfisse i suoi oppositori nella battaglia di Sekigahara nel 1600 e si nominò *Shogun* (Supremo comandante Militare, effettivo governante del Giappone) nel 1603.

¹⁹⁰ POWER, John, *Invincible, The Games of Shusaku*, I ed. 1982, II ed. 1996, Kiseido Publishing Company, p.5

poi a diventare immediatamente *Godokoro*. Il risultato di questa dura selezione che solo sette persone riuscirono ad ottenere la carica nei due secoli e mezzo successivi, e quindi spesso la carica rimase vacante per lunghi periodi di tempo¹⁹¹.

Per promuovere il gioco si organizzarono tornei al castello di Edo, la capitale dello Shogunato; i Giochi del Castello divennero un appuntamento annuale, dove si affrontavano i migliori giocatori del Giappone. Nel 1612 furono poi vennero fondate le Quattro Grandi Case (o Scuole) del *go*, Honinbō, ovviamente la Scuola di Sansa, poi Inoue, Yasui, e Hayashi, guidate ognuna da un grande maestro. Ogni Case aveva dei severi regolamenti riguardo la scelta degli accolti e il loro avanzamento all'interno della gerarchia: per esempio gli allievi degli Honinbō dovevano rasarsi la testa e farsi monaci; in genere comunque non era una scelta ereditaria (anche se una casa accettava la successione per diritto di nascita), ma venivano presi e addestrati nel gioco bambini talentuosi provenienti dall'esterno¹⁹². Il mondo del *go* divenne estremamente competitivo: la lotta per diventare *Godokoro* era accanita, e la decisione era spesso decisa da sfide di molte partite tra i contendenti più forti, anche se non mancarono intrighi e metodi poco leciti per impossessarsi del titolo. Tutta questa competizione portò ad un rapidissimo sviluppo nella tecnica di gioco.

Il primo *Godokoro* dopo Sansa che non ricevette proteste all'assegnazione della carica, nel 1678, fu il quarto *Godokoro*, Honinbō Dosaku. Ricordato come un genio, Dosaku fu uno dei grandi innovatori nella strategia del *go*, padre della moderna teoria di gioco, e fu onorato come *kisei*, "Santo del *go*"¹⁹³.

Dopo Dosaku nessuno riuscì per anni a ottenere la carica di *Godokoro*; complotti politici si susseguivano senza sosta, e i Giochi del Castello erano divenuti una pura formalità, i risultati già decisi prima del loro inizio. All'inizio del diciottesimo secolo, però, l'arrivo di un abilissimo giocatore, Dochi, portò nuova vitalità nel mondo del *go*: minacciando di giocare sul serio e smascherare la falsità dei Giochi si fece dichiarare *Godokoro*¹⁹⁴. Dochi mantenne la sua carica dal 1721 al 1727. Dopo di lui bisognò aspettare fino al 1770 perché un giovane di nome Satsugen, divenuto *Meijin* tre anni prima, riprendesse l'ufficio: il suo trionfo portò in un incremento di popolarità del gioco, e durante gli anni in cui fu *Godokoro* aumentò di molto il numero dei Giochi del Castello¹⁹⁵. Dopo Satsugen, la carica divenne

¹⁹¹ SHOTWELL, 2003, p.223

¹⁹² *ibid.*, pp.224-225

¹⁹³ questo titolo è scritto con gli stessi caratteri di *qisheng*, termine che abbiamo visto nel capitolo precedente (vedi p.26, nota 154) riferito a Huang Longshi, e lì tradotto come "Saggio del Go"

¹⁹⁴ SHOTWELL, 2003, pp.228-229

¹⁹⁵ *ibid.* p.229

nuovamente vacante, ma non mancarono giocatori eccezionali. Uno di questi fu Senchi, detto O-Senchi (il Grande Senchi), che giocava con uno stile molto moderno¹⁹⁶; il suo allievo Chitoku e il suo rivale e amico Genjo furono i migliori giocatori della loro generazione, e un esempio, raro a quel tempo, di amicizia e professionalità; non si applicarono mai per il titolo di *Meijin*, nonostante il loro alto livello, per via del rispetto che nutrivano l'un l'altro¹⁹⁷.

Il diciannovesimo secolo fu un periodo molto prolifico per il *go* giapponese, in cui nacquero moltissimi grandi giocatori; ma, da un altro punto di vista, questo periodo vide anche grandi sconvolgimenti storici, la caduta dello Shogunato e, nel mondo del *go*, lo scandalo riguardante l'ultimo *Godokoro*, Jowa. Tra gli anni '20 e '30 del 1800, infatti, si consumò un'aspra battaglia, fatta di intrighi e corruzione, tra Jowa, capo della casata Honinbō, e Gennan Inseki, capo della casata Inoue, per ottenere la carica di *Godokoro*. La contesa fu vinta da Jowa, che nel 1831 ottenne la carica, ma fu una vittoria breve: nel 1839 Jowa fu costretto a lasciare l'incarico con disonore, dopo che la fitta rete di intrighi e accordi illeciti che gli avevano permesso di ottenere l'ufficio uscirono allo scoperto tramite indagini ufficiali e confessioni¹⁹⁸. Era comunque un giocatore molto forte, tanto che, prima che lo scandalo fosse reso pubblico e la sua reputazione danneggiata per sempre, era considerato un *Kisei* come Dosaku. Jowa fu l'ultimo *Godokoro*, ufficio che venne abolito dopo la caduta dello Shogunato nel 1868. Il giorno prima del ritiro, con uno dei suoi ultimi atti ufficiali, aveva consegnato un diploma di I-dan¹⁹⁹ al giovane Shusaku degli Honinbō, che sarebbe poi diventato il più forte e celebre giocatore del suo tempo, e l'ultima persona a ricevere la nomina di *Kisei*.

Gennan Inseki, con il suo rivale Jowa ormai fuori dai giochi, tentò di diventare *Meijin* per poi poter acquisire la carica di *Godokoro*, ma dovette desistere quando fu sconfitto da Shuwa, giovane Honinbō²⁰⁰. Shuwa divenne poi il capo della Casa Honinbō, e fu il maestro di Shusaku. Kuwahara Shusaku (1829-1862) era un ragazzo dall'incredibile talento, che fu notato subito al suo ingresso nella Scuola degli Honinbō nel 1836; nel 1846 affrontò, a soli diciassette anni, proprio il vecchio Gennan Inseki, ad Osaka, in una delle partite più famose

¹⁹⁶ Egli enfatizzava il gioco sulla quarta o quinta linea della tavola; tali aperture così larghe non erano la norma dell'epoca, dove si usava giocare in modo più difensivo sulla terza linea. Queste tecniche ispirarono la grande rivoluzione del gioco che avvenne negli anni '30 del XX secolo con la creazione della "nuova apertura" (*shinfuseki*).

¹⁹⁷ SHOTWELL, 2003, pp.230-231

¹⁹⁸ L'intera storia è narrata nel dettaglio in POWER, John, *Invincible, The Games of Shusaku*, pp.14-16

¹⁹⁹ Il sistema di *ranking* giapponese assomiglia molto a quello delle arti marziali; il primo *dan* è il primo livello dei professionisti. Prima dei *dan* (che sono nove, di cui il nono è il più alto) ci sono i *kyu*, che vanno dal 30 (più basso) al primo, più alto, dopo il quale iniziano i *dan*.

²⁰⁰ SHOTWELL, 2003, p.232

della storia del gioco: nonostante una mossa sbagliata all'inizio, che si pensava avesse ormai compromesso la sua partita, Shusaku vinse l'incontro di due punti, compiendo durante il gioco una mossa così incredibile che si dice le orecchie di Gennan divennero rosse dopo averla vista: questa rimane la mossa più famosa della storia del *go*, chiamata "La mossa delle orecchie arrossite"²⁰¹, e la partita tra Shusaku e Gennan in cui compare è considerata un capolavoro. Da quel momento in poi, Shusaku non fece che collezionare un'impressionante serie di vittorie. Nonostante la sua morte prematura, a trentatré anni, è ricordato come uno dei più grandi giocatori di tutti i tempi, e le sue partite sono studiate ancora oggi. Pochi anni dopo la morte di Shusaku cadde lo Shogunato, ed iniziò una nuova fase nella storia del *go* in Giappone; riprenderemo il discorso, recuperando anche le fila della storia del *weiqi* in Cina, nel prossimo capitolo, dedicato all'era moderna.

IV. Il *Weiqi* nell'era moderna

1. Giappone e Cina; la fine dell'epoca tradizionale del *weiqi*

Nella seconda metà del diciannovesimo secolo, nei due paesi più importanti per il *weiqi*, sembrava che il gioco fosse destinato a diventare solo una reliquia del passato: in Cina, il paese era sconvolto dai conflitti provocati dalla sempre maggiore presenza di stranieri, conflitti che spesso sfociarono in guerre vere e proprie (le Guerre dell'Oppio), e da rivolte intestine, alcune delle quali, come la rivolta dei Taiping, raggiunsero delle proporzioni molto ampie. L'impero Qing, attaccato sia dall'interno che dall'esterno, si stava avviando verso la sua fine, che avvenne nel 1912 con la caduta dell'ultimo imperatore Pu Yi, e la proclamazione della Repubblica di Cina. In questi tempi turbolenti, la comunità dei giocatori di *weiqi*, che non era mai stata supportata da organizzazioni governative come in Giappone, cominciò a disgregarsi.

D'altro canto, in Giappone la situazione non era migliore; la caduta dello Shogunato nel 1868 provocò la fine degli stipendi governativi alle Grandi Case, e l'abolizione della carica di *Godokoro*; la più celebre e florida delle Case, gli Honinbō, si ritrovò improvvisamente a lottare per la sopravvivenza²⁰²

In Cina, incredibilmente, il *weiqi* trovò un ben strano sostenitore che lo difese agli inizi del ventesimo secolo: Duan Qirui, un ricco e violento Signore della Guerra²⁰³, era un fanatico

²⁰¹ in inglese "The Ear Reddening Move"; l'episodio è citato in in POWER, John, *Invincible, The Games of Shusaku*, pp.19-20, e l'intera partita è commentata nello stesso volume in pp.99-110

²⁰² SHOTWELL, 2003, pp.236-238

²⁰³ La Repubblica di Cina fu un governo molto debole; il paese si frammentò molto presto in veri e propri "feudi" personali, controllati dai cosiddetti Signori della Guerra, che controllavano le regioni con il loro esercito, n.d.r.

del gioco, e raggruppò a sé tutti i giocatori che riuscì a trovare; mandò molti di loro a studiare in Giappone, ed adottò lo stile di gioco giapponese con cui si cominciava la partita a tavola vuota. Anche dopo la sua caduta, i suoi finanziamenti continuarono a dare vita al gruppo che aveva creato a Shanghai, dove negli anni '30 si era sviluppata una scena del *weiqi* molto attiva, che pose le basi per la futura e spettacolare ascesa del gioco che la Cina qualche decennio dopo²⁰⁴.

2. La Rinascita del *Go* in Giappone

La trasformazione del Giappone da paese feudale a colosso industriale, invece che portare alla scomparsa del *go*, ne causò la rinascita e la trasformazione in uno sport seguito da molti appassionati. Questo processo fu aiutato dalla Hoensha, associazione guidata da colui che era stato, molti anni prima, il miglior allievo del grande Shusaku, il talentuoso figlio di un carpentiere di nome Shuho. Shuho, a cui dopo la morte del suo maestro era stata negata la possibilità di diventare Honinbō, aveva vagato per anni nella campagna in povertà, per poi tornare nel 1879 a Tokyo. Shuho, prima della sua morte nel 1884, divenne il miglior giocatore ed Honinbō, e fu il primo a insegnare veramente il gioco agli stranieri²⁰⁵.

La Hoensha si adoperò con successo nel diffondere il *go* nella classe media giapponese, permettendo agli amatori di unirsi, pubblicando partite ed evoluzioni nella teoria, insegnando il *go* al grande pubblico e cercando sponsor e facendosi pubblicità.

Nel frattempo il mondo del *go* giapponese vide l'ascesa di molti grandi giocatori; il nuovo Honinbō, Shuhei, noto per lo stile incredibilmente sottile e la perfezione dei suoi calcoli, e soprattutto Shusai, che divenne l'ultimo Honinbō dopo di lui e fu proclamato *Meijin* nel 1914²⁰⁶.

Le partite di *go* cominciarono a comparire sui giornali (che spesso le sponsorizzavano), in colonne specializzate; fu un altro passo avanti nel rendere il gioco più accessibile al grande pubblico. Ma la vera svolta nel mondo del *go* giapponese fu la fondazione, nel 1924, della Nihon Ki-in, la più grande associazione del paese, che esiste ancora oggi. Negli anni '20 si erano formate molte organizzazioni che si proponevano di cambiare le vecchie usanze del *go* per renderlo un gioco più adatto ai tempi moderni; la Nihon Ki-in, fondata dopo il terribile terremoto del Kanto del 1923 con l'aiuto del ricco Okura Kishichiro, fu il risultato della riappacificazione e unione di molte delle vecchie associazioni, e divenne in seguito

²⁰⁴SHOTWELL, 2003, pp.238-240

²⁰⁵ ibid. pp.240-242

²⁰⁶ Parliamo dello stesso Shusai descritto mirabilmente nel libro di Kawabata Yasunari, *Il Maestro di Go* (tit. originale *Meijin*).

l'organizzazione di riferimento in quasi tutti gli ambiti del gioco, dai tornei alle promozioni di grado per i giocatori. Essa cambiò il vecchio sistema di gradi, rendendolo aperto con un torneo (l'Oteai) in cui tutti, professionisti e aspiranti tali, potevano partecipare per essere giudicati e ottenere un grado. Una volta ottenuto il *ranking* adeguato, si poteva partecipare ai molti tornei organizzati con i finanziamenti dei giornali, e i professionisti potevano vivere del loro gioco. Tra i molti cambiamenti apportati dalla Nihon Ki-in vi furono l'introduzione di limiti di tempo nelle competizioni, i diplomi di grado per amatori (non professionisti) e il *komi*, che all'epoca era di tre punti²⁰⁷. Era dunque nato il moderno mondo del *go* professionistico.

3. L'era della *Shinfuseki*

Il giocatore destinato a rivoluzionare per sempre il gioco del *weiqi* nacque in Cina nel 1914, con il nome di Wu Qingyuan; il padre era un appassionato di *qi* e trasmise la sua passione al figlio, che cominciò a giocare a soli 8 anni. Ebbe poi come maestro uno dei più grandi giocatori del tempo, Gu Shuiru, e affrontò moltissimi giocatori famosi; nel 1926, a soli dodici anni, sconfisse in una partita il sesto *dan* giapponese Iwamoto Kaoru, in visita in Cina. Grazie a questa e altre partite vinte contro diversi professionisti giapponesi, la sua fama raggiunse il Giappone, dove si trasferì nel 1928, sponsorizzato dalla Nihon Ki-in²⁰⁸. Nonostante la sua salute fragile, in breve tempo il giovane Wu Qingyuan, ormai cittadino giapponese col nome di Go Seigen²⁰⁹, divenne l'astro nascente del competitivo mondo del *go* nipponico, vincendo tra anni '30 e gli anni '50 un numero impressionante di partite, in cui sconfisse praticamente tutti i più forti professionisti del paese. Go Seigen, insieme al suo amico Kitani Minoru, altro celebre professionista, svilupparono una tecnica di apertura molto ampia e aggressiva, che mirava a cercare subito l'influenza sul centro della tavola (solitamente la parte dove si gioca alla fine). Questa tecnica contrastava fortemente con quella tradizionale, che mirava prima di tutto ad assicurare prudentemente gli angoli della tavola, e perciò fu chiamata *Shinfuseki*, da *shin*, nuova, e *fuseki*, apertura. Una famosa partita in cui Go Seigen usò la Nuova Apertura" fu contro il maestro Honinbō Shusai, che vinse di due punti; la partita destò molto clamore perché fu i tradizionalisti del gioco considerarono irrispettoso da parte di Go utilizzare tale tecnica contro il maestro Shusai²¹⁰.

4. La caduta dell'ultimo Honinbō e i nuovi tornei

²⁰⁷ per il giornalismo sul *go* e altre informazioni storiche, SHOTWELL Peter, *Go, more than a game*, pp.232-248; informazioni addizionali e più precise sulla Nihon Ki-in dalla pagina dedicata sul sito Sensei's Library: <http://senseis.xmp.net/?NihonKiIn>

²⁰⁸ cenni biografici su Wu Qingyuan: LIU, 1985, pp.76-77

²⁰⁹ Go Seigen è semplicemente la pronuncia giapponese dei caratteri che compongono il suo nome cinese Wu Qingyuan, n.d.r.

²¹⁰ SHOTWELL, 2003, pp.250-251

Alla fine degli anni '30 era scoppiata la più grande guerra che il mondo avesse mai visto. Proprio in quel fosco periodo, nel 1939, l'ultimo baluardo dell'antico mondo del *go* giapponese fu costretto ad arrendersi alla modernità. Il vecchio Honinbō Shusai, detto l'"Invincibile Maestro" per il fatto di non perdere mai in una competizione importante, giocò la sua ultima partita prima dell'annunciato ritiro dal mondo del *go*; il suo avversario era Kitani Minoru, suo ex-allievo e uno dei migliori giocatori del paese, nonché uno degli sperimentatori della *Shinfuseki*. La partita subì molti ritardi a causa dei problemi di salute dell'anziano maestro, e durò quindi alcuni mesi, concludendosi con la sconfitta di Shusai. Il maestro morì l'anno seguente, dopo aver ceduto il suo titolo di Honinbō alla Nihon Ki-in, che ne fece un torneo; incredibile, in retrospettiva, è il fatto che il torneo Honinbō del 1945 dovesse essere giocato nella città di Hiroshima, salvo che fu spostato fuori città su insistenza della polizia, che temeva un attacco americano- e così fu²¹¹.

La fine dell'ultimo Honinbō e *Meijin* (nel senso tradizionale del termine) fu descritta in un romanzo dal grande scrittore e premio nobel giapponese Kawabata Yasunari, che all'epoca era reporter per un giornale che sponsorizzava la partita del ritiro di Shusai, e in qualità d'inviato ne aveva vissuto in prima persona le vicende; il romanzo, intitolato *Meijin*, è tradotto in italiano come *Il Maestro di Go*.

Dopo la guerra Go Seigen che per via delle sue origini cinesi era rimasto abbastanza in disparte in quegli anni²¹², ritornò con forza nel mondo del *go* professionale. Sconfisse tutti i più grandi campioni giapponesi, e, nonostante fosse stato costretto a lasciare la Nihon Ki-in per via di problemi di natura politica, l'associazione dovette conferirgli il grado di 9 *dan*, il più alto possibile. In tutto il paese solo lui e un altro giocatore, Kaoru Iwamoto, possedevano questo grado, e in seguito Go Seigen sconfisse anche lui²¹³.

Non fu solo il titolo di Honinbō a divenire un torneo: nel 1961 fu organizzato il primo torneo *Meijin*, all'epoca il più grande torneo di *go* mai visto, e poco più di un decennio dopo, nel 1975, un giornale in contrasto con la Nihon Ki-in organizzò un torneo denominato *Kisei*, aperto a tutti i giocatori. Questi tornei esistono ancora oggi, e offrono ai loro vincitori non solo il titolo, ma anche ricchi premi in denaro.

5. La rinascita del *weiqi* nella Repubblica Popolare

Quando fu fondata la Repubblica Popolare Cinese, nel 1949, la Cina usciva da anni di guerre devastanti; la guerra contro il Giappone prima, e la guerra civile tra Comunisti e

²¹¹ *ibid.*, pp.251-253

²¹² Il Giappone aveva invaso la Cina, occupando gran parte del paese prima di essere sconfitto dopo anni di guerra dalla resistenza, composta dagli eserciti del Partito Comunista Cinese e del Partito Nazionalista (Guomintang), n.d.r.

²¹³ SHOTWELL, 2003, pp.253-254

Nazionalisti poi, avevano lasciato un paese distrutto. Nonostante i tempi non proprio favorevoli, in quegli anni il *weiqi* ritrovò una certa spinta vitale: sin dagli anni '50, infatti, il gioco trovò un importante promotore nella figura del generale Chen Yi. Oltre ad essere un entusiasta giocatore, Chen Yi fu per anni sindaco di Shanghai e poi Ministro degli Esteri della Repubblica Popolare. Nel 1950 egli aveva constatato in un discorso: "Il *weiqi* ha avuto origine in Cina. Oggi, il livello del Giappone è più alto del nostro; dobbiamo assolutamente raggiungere e superare il Giappone."²¹⁴

Nel decennio successivo furono fatti molti passi avanti per il gioco: nel 1957 furono organizzate delle competizioni a scadenze regolari, nel 1961 fu fondata la Squadra Nazionale di *Weiqi* (*Guojia Weiqi Jixundui*), e nel 1962 la prima organizzazione a livello nazionale, l'Associazione del *Weiqi* Cinese (*Zhongguo Weiqi Xiehui*), di cui Chen Yi fu presidente onorario²¹⁵.

In quegli anni l'unico giocatore che poteva competere con i giapponesi era Chen Zude; il suo allievo Nie Weiping stava dimostrando grandi potenzialità, quando il caos provocato dalla Grande Rivoluzione Culturale colpì persino i giocatori di *weiqi*, che furono costretti a giocare in segreto. Lentamente il mondo del *weiqi* si riprese, e nel 1973 fu indetto il primo "Scambio" tra Cina e Giappone; all'inizio la competizione vedeva fronteggiarsi i migliori professionisti cinesi contro professionisti giapponesi di medio livello; in seguito, dopo alcune vittorie cinesi e l'introduzione di una nuova formula di gioco "*Super Go*" ad eliminazione diretta nel 1984, anche il Giappone cominciò a mettere in campo i suoi migliori professionisti in questa competizione, che durò fino a metà degli anni '90²¹⁶. Grande protagonista di questi tornei e del panorama cinese in generale fu proprio l'allievo di Chen Zude, Nie Weiping, soprannominato "il Portiere di Ferro" per le otto vittorie consecutive nelle prime tre edizioni dei "Supermatch" tra Cina e Giappone dal 1984²¹⁷.

Il *weiqi* divenne molto popolare e seguito in quegli anni, onorato come "Gioco Nazionale" e fonte di prestigio e fama per i suoi giocatori. Nel 1991 fu fondata inoltre a Pechino la *Zhongguo Qiyuan*, associazione governativa che si occupa di *weiqi*, *xianqi*, scacchi e altri giochi.

6. Il *weiqi* nel mondo: la Corea

Nonostante esista una leggenda che vuole che il *weiqi* sia arrivato in Corea nel 1120 a.C., esso è probabilmente arrivato in epoca Han, portato nel paese da soldati e ufficiali cinesi

²¹⁴ LIU, 1985, p.82

²¹⁵ LIU, 1985, p.82

²¹⁶ SHOTWELL, 2003, pp.267-268

²¹⁷ *ibid.*, p.268

dopo l'invasione avvenuta intorno al 100 a.C.. Il gioco sopravvisse per secoli come passatempo, senza avere la ricchezza della storia del *weiqi* cinese o la spinta incredibile dell'*Igo* giapponese; questo, almeno, fino al ventesimo secolo. Dagli anni '70 del '90 il *weiqi*, in Corea conosciuto come *baduk*, visse un vero e proprio "boom" che portò il paese ai vertici nelle competizioni internazionali, ed ebbe come conseguenza una crescita enorme della popolazione "giocante". Il giornalista Oshima Masao individua tre grandi "boom" che hanno portato il *baduk* da passatempo minore a uno dei giochi più giocati dell'intera nazione: il primo fu quando Cho Chikun vinse contemporaneamente i titoli di *Meijin* e *Kisei* nel 1983; il secondo quando Cho Hoon-hyun vinse la prima Ing Cup nel 1989; il terzo fu un incremento di popolarità impressionante negli anni '90 dovuto agli strabilianti risultati di Lee Chang-ho nei tornei internazionali²¹⁸.

Cho Chikun si trasferì nel 1963 in Giappone, all'età di sette anni, e studiò alla prestigiosa scuola Kitani (scuola di enorme successo, creata da Kitani Minoru, di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente); divenne il professionista più giovane al mondo (undici anni), e ottenne il titolo di *Meijin* all'incredibile età di venticinque anni, mantenendolo per ben cinque anni. Tre anni dopo vinse anche il titolo di *Kisei* e di Honinbō, ottenendo la "Tripla Corona"; ritornato in visita in Corea, gli furono tributati grandi onori, persino dal Presidente, e divenne un eroe dei media, ispirando moltissimi nuovi giocatori²¹⁹.

Così fu anche per la vittoria di Cho Hoon-hyun nella prima Ing Cup; la Ing Cup fu il secondo campionato mondiale di *weiqi* dopo la Fujitsu Cup, ed entrambe si tennero la prima volta lo stesso anno, nel 1988, a distanza di pochi mesi l'uno dell'altro. La Ing Cup, che si gioca ogni quattro anni, fruttò a Cho Hoon-hyun ben 400000 dollari di premio²²⁰. Ma Cho venne ben presto superato dal suo allievo, Lee Chang-ho, che a soli quattordici anni riuscì a sconfiggerlo in una serie di partite, e a sedici si aggiudicò il primo titolo internazionale, proseguendo poi una carriera incredibile.

Oggi il *baduk* è un gioco popolarissimo in Corea, e il numero di giocatori, sia professionisti che amatori, è altissimo, e il paese rimane sempre in vetta alle classifiche nei tornei internazionali.

7. Il *weiqi* nel mondo: l'Occidente

La prima menzione del *weiqi* in Occidente arriva nientemeno che da Matteo Ricci (1552-1602 d.C.), celebre missionario gesuita italiano che visse per anni alla corte degli imperatori Ming. Padre Ricci sottolinea l'assorbimento dei letterati durante il gioco, che

²¹⁸ MASAO, Oshima (adattato da), *The Korean Go Boom*, Go World n.86, p.54

²¹⁹ SHOTWELL, 2003, pp.270-271

²²⁰ ibid. p.271

definisce il "più profondo" dei giochi cinesi, e il prestigio che deriva da essere un bravo giocatore, anche senza possedere nessun'altra abilità degna di nota²²¹. Il gioco fu poi citato in diverse altre occasioni e scritti nei secoli successivi, ma, nella pratica, arrivò in Europa solo alla fine del diciannovesimo secolo, tramite l'ingegnere tedesco Oscar Korschelt, che apprese il gioco da Honinbō Shuho e scrisse il primo vero trattato sul gioco in una lingua occidentale²²², dal titolo *Das Japanisch-Chinesische Spiel 'Go'*.

Dopo di lui, nel 1908, Arthur Smith pubblicò *The Game of Go, the National Game of Japan*, altra pietra miliare della letteratura occidentale sul *go*, e primo libro in lingua inglese sull'argomento. Ancora, nel 1934, Edward Lasker pubblicò uno dei libri più influenti sull'argomento, *The Game of go*, poi rititolato nella seconda edizione (del 1960) *Go and Go Moku*.

Molti dei primi giocatori di *go* occidentali erano scacchisti che avevano conosciuto il gioco per caso, magari vedendo giocare dei giapponesi²²³, e ne erano rimasti affascinati. La diffusione del gioco in Occidente è quindi dovuta in gran parte al lento e faticoso lavoro di diffusione compiuto inizialmente da pochi irriducibili appassionati. Prima della Seconda Guerra Mondiale nacquero le prime associazioni, come l'AGA (American Go Association) che esiste ancora oggi e che, nel corso degli anni, ha visto il numero di associati crescere fino a diverse migliaia. Seguirono sempre più pubblicazioni in lingua inglese, come il giornale *Go Review* della Nihon Ki-in, il *Go World Magazine* della Ishi Press, casa fondata da Richard Bozulich, che poi divenne Kiseido Publishings (la casa pubblica moltissimi libri per principianti, nonché la traduzione di numerose opere orientali antiche e moderne)²²⁴. Inoltre, aumentarono i contatti e gli scambi con le associazioni orientali.

Un altro grande incentivo al *go* in Europa e Stati Uniti fu dato dai fondi stanziati dal magnate Taiwanese Ing Changqi, uno dei più grandi promotori del gioco nel mondo, e fondatore della già citata Ing Cup e del Premio Ing, premio destinato ai programmatori che riuscissero a creare un programma di *go* per il computer in grado di sconfiggere un professionista²²⁵. La morte di Ing Changqi nel 1997 provocò un certo inaridimento dei fondi, ma la sua fondazione continua a sponsorizzare la Ing Cup e altri eventi²²⁶.

Nonostante questo la crescita del *go* in Occidente continua; gli appassionati, i club e i siti internet dedicati sono moltissimi. Inoltre, cresce anche il numero dei professionisti; i primi

²²¹ ZANON, Paolo, *The Opposition of the Literati to the Game of Weiqi*, p.2

²²² SHOTWELL, 2003, p.241

²²³ Come accadde proprio ad Edward Lasker, che racconta quest'episodio nella prefazione alla seconda edizione di *Go and Go Moku*, n.d.r.

²²⁴ SHOTWELL, 2003, p.280

²²⁵ *ibid.*, pp.281-282, e la pagina dedicata sul sito Sensei's Library (<http://senseis.xmp.net/?IngPrize>)

²²⁶ *ivi*

furono Jim Kerwin, che negli anni '70 ottenne il primo *dan* alla Nihon Ki-in, Janice Kim, che divenne una professionista primo *dan* in Corea nel 1987, e Michael Redmond, uno dei pochissimi occidentali che cominciò relativamente presto il suo studio del gioco²²⁷, e nel 2001 gli fu riconosciuto il nono *dan* dalla Nihon Ki-in, il massimo *rank* raggiungibile²²⁸.

V. Il *weiqi* oggi

Fin'ora abbiamo visto una panoramica dei vari sviluppi del gioco nell'era moderna, ed è arrivato il momento di tirare le somme: com'è il mondo del *weiqi* (o *go*, *igo*, *baduk*) oggi?

Certamente è un mondo molto variegato, tra tradizione e innovazione, sport e arte. Esistono numerose federazioni nazionali e internazionali; in Italia abbiamo la FIGG (Federazione Italiana Gioco Go), e in Europa molti paesi hanno una propria associazione di riferimento, nonché una federazione europea, la EGA (European Go Federation). In gran parte del mondo ci sono organizzazioni amatoriali, mentre le organizzazioni professionali più note rimangono quelle giapponesi (Nihon Ki-in e Kansai Ki-in), la cinese Zhongguo Qiyuan, la taiwanese Taiwan Qiyuan e la coreana Hankuk Kiwon. Un'altra importante organizzazione è l'International Go Federation, che riunisce le organizzazioni nazionali di molti paesi.

Si tengono molte competizioni nazionali e internazionali, per professionisti e per amatori; tra quelle internazionali più famose ci sono la Ing Cup, la Samsung Cup, la LG Cup e la Chunlan Cup per i professionisti (tutte competizioni con ricchi premi in denaro), e il World Amateur Championship per gli amatori. Ovviamente ce ne sono molti altri, e le competizioni nazionali, che restano tornei di grandissima importanza soprattutto nei paesi dell'Est, in Cina, Giappone e Corea.

I tornei non si tengono solo nel mondo fisico, ma anche nel mondo di Internet. Esistono moltissimi server sui quali è possibile giocare al *weiqi* contro avversari di tutto il mondo, come IGS (Internet Go Server) o KGS (Kiseido Go Server); in questi siti si ha un sistema di ranking, e si può giocare in tempo reale con regole da torneo oppure giocare delle semplici amichevoli, registrare e commentare partite, partecipare a tornei anche con premi in denaro, il tutto con un semplice clic del proprio mouse.

Dal 2010, inoltre, il *weiqi* è entrato nei Giochi d'Asia²²⁹ come "sport della mente", un'altra importante tappa nella storia moderna del gioco.

²²⁷ Aveva 14 anni quando entrò nella Nihon Ki-in per studiare il gioco a tempo pieno, età considerata abbastanza tarda dagli asiatici

²²⁸ SHOTWELL, 2003, p.276

²²⁹ Importante competizione sportiva che si tiene tra i membri dell'OCA (Olympic Council of Asia), una sorta di "Olimpiadi d'Asia", si tiene ogni quattro anni e comprende moltissimi sport, alcuni dei quali (come il Wushu, il Karate, e lo stesso *weiqi*) non fanno parte degli sport olimpici.

VI. Conclusione

Il *weiqi* è un gioco straordinario, che ha saputo evolversi e rigenerarsi costantemente nel corso della sua lunghissima storia, ma senza mai snaturarsi, senza perdere quegli elementi che lo hanno reso sempre così amato e venerato. Un articolo del 2004 del giornale "The Economist", dedicato al gioco, titolava: "Go, the game to beat all games", con il sottotitolo "The most intellectually testing game ever devised?"²³⁰. L'incredibile sfida intellettuale che il *weiqi* rappresenta non smetterà mai di affascinare gli uomini, e la sua storia è ben lungi dall'essere finita.

²³⁰ è possibile leggere l'articolo sul sito del giornale: <http://www.economist.com/node/3445214>

Bibliografia

Libri

BAKER, Karl, *The Way to Go*, 1986, 3 ed. 1997, The American Go Association

CHENG Enyuan , *Dunhuang Qijing Jianzheng*, 1990, Shurong Qiyi Chubanshe, Chengdu - 成恩元, 敦煌棋经笺证, 1990, 蜀蓉棋艺出版社, 成都

CHIKUN, Cho, *Go, a complete introduction to the game*, 1997, Kiseido Publishing Company

IKURO Ishigure, *Elementary Go Series*, vol.1 , 1973, Ishi Press

KIM, Janice, *Learn to play go* vol.1, 1994, 2 ed. 1997, Good Move Press

KNECHTGES, David e TAIPING Chang, *Ancient and Early Medieval Chinese Literature: A Reference Guide*, vol. 1, 2013, Brill Academic Publishers

LIHUI Yang, DEMING An e ANDERSON TURNER, Jessica, *Handbook of Chinese mythology*, 2008, Oxford University Press

LI Songfu, *Weiqi shihua*, 1990, Renmin Tiyu Chubanshe , Beijing - 李松福, 围棋史话, 1990,人民体育出版社 : 新华书店北京发行所发行

LIU Shancheng, *Zhonguo weiqi*, 1985, Sichuan Kexue Jishu -刘善承, 中国围棋, 1985, 四川科学技术出版社

MAIR, Victor H., *The Columbia History of Chinese Literature*, 2002, Columbia University Press

NEEDHAM, Joseph, *Science and Civilization in China*, Cambridge Univ. Press, Vol. 4, 1962

POWER, John, *Invincible, The Games of Shusaku*, I ed. 1982, II ed. 1996, Kiseido Publishing Company

SABATTINI Mario, SANTANGELO Paolo , *Storia della Cina*, 1986, ed. Laterza

SHOTWELL, Peter: *Go, more than a game*, 2003, Tuttle Publishing (N.B. Le pagine che cito nel testo si riferiscono alla versione E-Book del libro; nella versione cartacea il testo ha meno pagine, quindi non coincidono!)

Articoli

CHEN Zu-yen, *The Art of Black and White: Weiqi in Chinese Poetry*, The Journal of the American Oriental Society, 117, n.4, December 1997, pp. 643-653

LIEN, Y. Edmund, *Wei Yao's disquisition on boyi*, Journal of the American Oriental Society, Volume 126 ,n.4 p.567-578

MASAO, Oshima (adattato da), *The Korean Go Boom*, Go World n.86

PINCKARD, William, *Grand Minister Kibi and the Transmission of Go to Japan*, Go World, n.47, 1987

POTTER, Donald, *Go in the classics*, Go World Magazine n.37

POTTER, Donald, *Go in the classics (ii), the Tso-chuan*, World Go Magazine n.42

SHOTWELL, Peter, *The Earth, the Dead and the Darkness*, Go World n.70

ZANON Paolo, *Qijing Shisanpian (The Classic of Weiqi in Thirteen Chapters). Its History and Translation*, in *Annali di Ca' Foscari, Serie Orientale*, Venezia, 1996, XXXV (3), pagg. 375-398

ZANON, Paolo, *The opposition of the literati to the game of weiqi*, Asian and African Studies, Bratislava, 1996, V (1), pp.. 70-82

Risorse Internet

Sito dell'AGA (American Go Association), www.usgo.org, *A Change in Komi: A Memorandum From the AGA Rules Committee*

Sito specializzato Sensei's Library, senseis.xmp.net, varie voci e immagini.

Wikipedia, www.wikipedia.org, varie immagini

Sito del giornale The Economist, www.economist.com, articolo: *Go, the game to beat alla games*

Sito della FIGG (Federazione Italiana Gioco Go), www.figg.org, *Le regole del Go*

Sito di CCTV, importante canale televisivo cinese; news.cctv.com, un articolo sulle più antiche *qipian*

Appendice 1: Testi

Non tutti i testi contenuti in questa sezione compaiono tradotti integralmente nel testo; ho voluto comunque, quando possibile (per motivi di brevità), riportare qui il testo originale integrale.

Confucio, *Lunyu* (论语):

子曰：「飽食終日，無所用心，難矣哉！不有博弈者乎？為之猶賢乎已！」

Mencio, *Mengzi* (孟子):

1)

離婁下:

公都子曰：「匡章，通國皆稱不孝焉。夫子與之遊，又從而禮貌之，敢問何也？」

孟子曰：「世俗所謂不孝者五：惰其四支，不顧父母之養，一不孝也；博奕好飲酒，不顧父母之養，二不孝也；好貨財，私妻子，不顧父母之養，三不孝也；從耳目之欲，以為父母戮，四不孝也；好勇鬥很，以危父母，五不孝也。章子有一於是乎？夫章子，子父責善而不相遇也。責善，朋友之道也；父子責善，賊恩之大者。夫章子，豈不欲有夫妻子母之屬哉？為得罪於父，不得近。出妻屏子，終身不養焉。其設心以為不若是，是則罪之大者，是則章子已矣。」

2)

告子上:

孟子曰：「無或乎王之不智也，雖有天下易生之物也，一日暴之、十日寒之，未有能生者也。吾見亦罕矣，吾退而寒之者至矣，吾如有萌焉何哉？今夫弈之為數，小數也；不專心致志，則不得也。弈秋，通國之善弈者也。使弈秋誨二人弈，其一人專心致志，惟弈秋之為聽。一人雖聽之，一心以為有鴻鵠將至，思援弓繳而射之，雖與之俱學，弗若之矣。為是其智弗若與？曰非然也。」

Zuo Qiuming (attribuito a), *Zuo Zhuan* (左傳):

从绝对

卫献公自夷仪使与宁喜言,宁喜许之.叔文子闻之,曰.

襄

衛獻公自夷儀，使與甯喜言，甯喜許之，大叔文子聞之曰，烏乎，詩所謂我躬不說，皇恤我後者，甯子可謂不恤其後矣，將可乎哉，殆必不可，君子之行，思其終也，思其復也，書曰，慎始而敬終，終以不困，詩曰，夙夜匪解，以事一人，今甯子視君不如弈棋，其何以免乎，弈者舉棋不定，不勝其耦，而况置君，而弗定乎，必不免矣，九世之卿族，一舉而滅之，可哀也哉。

Ban Gu (班固), Yi Zhi (弈旨)

曰：“学不广博，无以应客。北方之人，谓棋为弈。弘而说之，举其大略，厥义深矣。局必方正，象地则也。道必正直，神明德也。棋有白黑，阴阳分也。骈罗列布，效天文也。四象既陈，行之在人，盖王政也。成败臧否，为仁由己，道之正也。

夫博悬于投，不专在行。优者有不遇，劣者有侥幸。踦拏相凌，气势力争。虽有雄雌，未足以为平也。

至于弈则不然，高下相推，人有等级，若孔氏之门，回、赐相服。循名责实，谋以计策，若唐、虞之朝，考功黜陟。器用有常，施設无祈。因敌为资，应时屈伸。续之不复，变化日新。或虚设豫置，以自护卫，盖象庖羲罔罟之制；堤防周起，障塞漏决，有似夏后治水之势；一孔有阙，壤颓不振，有似瓠子泛滥之败。一棋破室，亡地复还，曹子之威；作伏设诈，突围横行，田单之奇；要厄相劫，割地取偿，苏、张之姿。固本自广，敌人恐惧，三分有二，释而不诛，周文之德，知者之虑也。既有过失，能量弱强，逡巡儒行，保角依旁，却自补续，虽败不亡，繆公之智，中庸之方也。

上有天地之象，次有帝王之治，中有五霸之权，下有战国之事，览其得失，古今略备。及其晏也，至于发愤忘食，乐以忘忧，推而高之，仲尼概也；乐而不淫，哀而不伤，质之《诗》、《书》，《关雎》类也；纰专知柔，阴阳代至，施之养性，彭祖气也。外若无为默而识，净泊自守以道意。隐居放言远咎悔，行象虞仲信可喜。感乎大冠论未备，故因问者喻其事。

9 Pin Zhi (九品制), o Pin Qi (品棋), Antico sistema di gradi cinese, dallo Yijing (易经) di Handan Chun (邯郸淳)

夫围棋之品有九: 一曰入神, 二曰坐照, 三曰具体, 四曰通幽, 五曰用智, 六曰小巧, 七曰斗力, 八曰若愚, 九曰守拙。

Wang Jixin (王积薪), Le dieci regole del weiqi (围棋十诀)

一贪不得胜, 二入界宜缓, 三攻彼顾我, 四弃子争先, 五舍小就大, 六逢危须弃, 七慎勿轻速, 八动须相应, 九彼强自保, 十势孤取和。

Zhang Ni (张拟), Qijing Shisanpian (棋经十三篇), Capitolo 1 e Capitolo 9

论局篇第一

夫万物之数, 从一而起。局之路, 三百六十有一。一者, 生数之主, 据其极而运四方也。三百六十, 以象周天之数。分而为四, 以象四时。隅各九十路, 以象其日。外周七二路, 以象其候。枯棋三百六十, 白黑相半, 以法阴阳。局之线道, 谓之枰。线道之间, 谓之口(上四下卦)。局方而静, 棋圆而动。自古及今, 弈者无同局。

《传》曰: “日日新。” 故宜用意深而存虑精, 以求其胜负之由, 则至其所未至矣。

斜正篇第九

或曰: “棋以变诈为务, 劫杀为名, 岂非诡道耶?” 予曰: “不然。” 《易》云: “师出以律, 否臧凶。” 兵本不尚诈, 谋言诡行(道)者, 乃战国纵横之说。棋虽小道, 实与兵合。故棋之品甚繁, 而弈之者不一。得品之下者, 举无思虑, 动则变诈。或用手以影其势, 或发言以泄其机。得品之上者, 则异于是。皆沉思而远虑, 因形而用权。神游局内, 意在子先。图胜于无朕, 灭行于未然。岂假言辞喋喋, 手势翩翩者哉? 《传》曰: “正而不谲。” 其是之谓欤?

Appendice 2: Una breve partita di *weiqi*

Dopo aver parlato del gioco, delle sue regole e della sua storia, volevo assolutamente mostrare come si svolge una vera partita di *weiqi*. Dato che le partite tra professionisti sono estremamente lunghe e complesse, con decine di diagrammi e termini tecnici, ho optato per una breve partita dimostrativa su una tavola da 9x9 intersezioni (una tavola più piccola per insegnare ai principianti).

La partita è tratta da una breve introduzione al gioco presente sul sito di John Bates, che lavora nel dipartimento di Computer Science dell'università di Manitoba, in Canada, ed è un appassionato di *weiqi*.

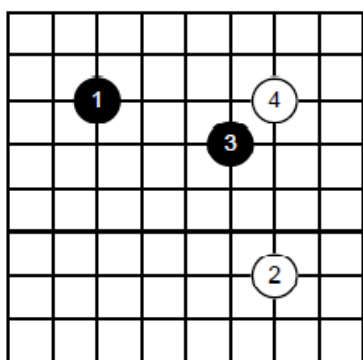


Figure 1: moves 1-4

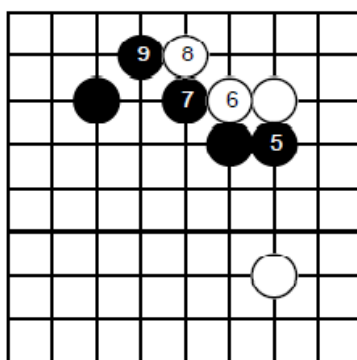


Figure 2: moves 5-9

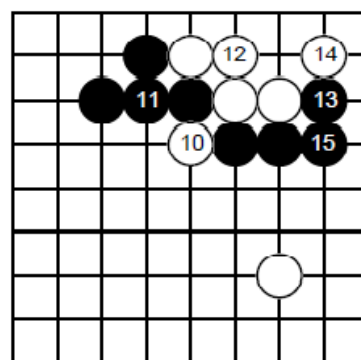


Figure 3: moves 10-15

Il nero inizia in 3-3, uno dei "punti stella" della griglia 9x9; iniziare dagli angoli è il modo più facile per creare occhi e guadagnare territorio, e 3-3 è un buon punto per aprire nella tavola 9x9 (con le tavole più grandi s'inizia anche in 3-4, 4-4, 3-5 o 4-5). Bianco risponde facendo la stessa mossa nell'angolo in basso a destra: è chiaro che entrambi i giocatori vogliono costruire territorio in quelle zone della tavola. Nero tenta poi, con la mossa 3, di prendere una grande fetta di territorio nell'angolo in alto a destra, ma bianco risponde invadendo l'angolo con la mossa 4. Nero gioca quindi 5, per tentare di isolare Bianco nell'angolo e tenere divise le sue pietre: dividere le pietre (e gruppi) avversari e tenere connesse le proprie è uno dei principi più importanti del *weiqi*. Bianco si estende con 6, rafforzandosi e cercando di circondare più territorio possibile per creare degli occhi. Nero continua con la sua tattica di confinamento con 7, Bianco risponde con 8 e viene bloccato nuovamente da 9. A questo punto entrambi i gruppi non sono più connessi in modo solido, e Bianco attacca con la 10, mettendo in *atari* (ovvero riducendo ad una sola libertà) la pietra nera giocata in 7, nel tentativo di tagliare le pedine nere.

Per salvare la pietra e salvaguardare il gruppo, Nero connette in 11, e Bianco si solidifica con la mossa 12, Nero attacca in 13 e Bianco blocca la sua avanzata con 14. Il gruppo

Bianco è stretto all'angolo, con poco spazio di manovra, ma non è morto. Però non ha ancora la certezza che riuscirà a creare gli occhi e vivere.

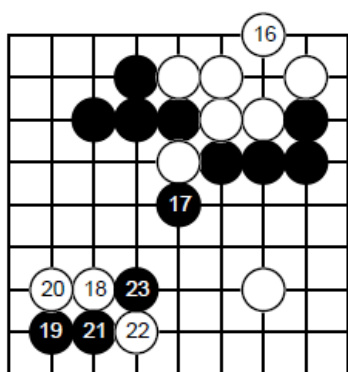


Figure 4: moves 16-23

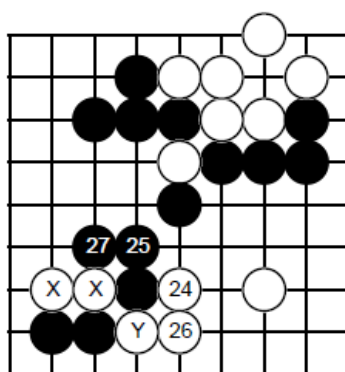
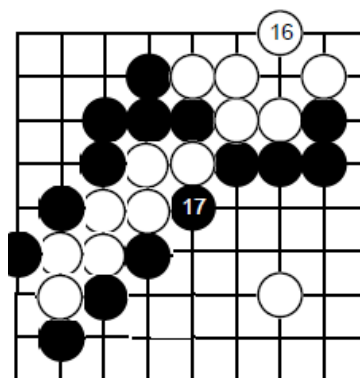


Figure 5: moves 24-27



Un'eventuale scala

Bianco gioca in 16, nella speranza di creare un secondo occhio su uno dei due lati; il gruppo non è ancora sicuro. Nero gioca quindi in 17: un'ottima mossa, perché gli permette di mettere la pietra bianca 10 in una posizione dalla quale non può più scappare: in tale disposizione, detta *scala*, Nero può mettere continuamente in *atari* la pietra bianca che, anche se tenta di sfuggire connettendosi con altre pietre, verrà inevitabilmente catturata. Questa sequenza di mosse è chiamata *scala* perché il gruppo che la subisce è costretto dagli attacchi dell'avversario ad assumere una forma che ricorda per l'appunto una scala.

Bianco prosegue la sua partita lanciando un attacco serrato all'ultimo angolo rimasto libero, attacco che viene respinto da Nero con le pietre 19 e 21. Tentando d'intrappolare queste pietre, Bianco gioca in 22, ma Nero risponde immediatamente in 23, tagliando le pietre bianche. A questo punto, Bianco decide di difendere la pietra 22, appositamente marcata Y, giocando in 24, ma questa mossa permette alla pietra Nera 23 di salvarsi dall'*atari* con la 25, e di mettere in difficoltà le pietre bianche (marcate X) con 27, mentre Bianco si protegge con 26. Bianco 24 è stata quindi una mossa sbagliata, ma ha comunque messo relativamente in sicurezza l'angolo in basso a destra. Quale mossa migliore poteva fare Bianco per aggredire le pietre nere e salvaguardare le proprie? Ce lo mostra la figura 7 nella pagina seguente: agendo in questo modo Bianco avrebbe protetto le sue pietre e messo in gravissima difficoltà quelle nere all'angolo (praticamente sono pietre morte).

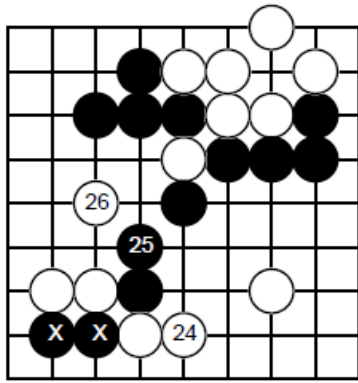


Figure 7: A better idea for 24

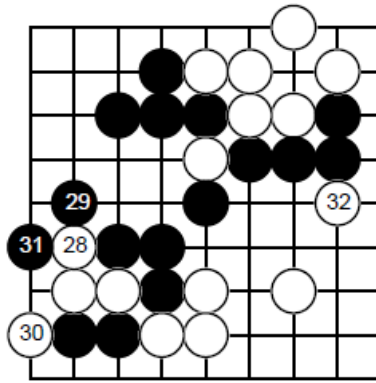


Figure 8: moves 28-32

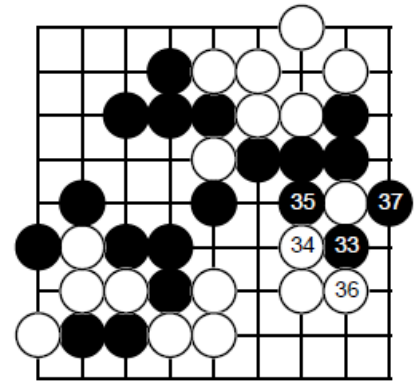


Figure 9: moves 33-37

Ma torniamo alla vera partita: Bianco cerca di estendersi con 28, ma Nero lo blocca con 29. Bianco prova allora a salvare il suo gruppo minacciando le pietre nere all'angolo con 30, ma è troppo tardi: Con la pietra 31 Nero mette in *atari* il gruppo bianco, che non ha più speranza di salvarsi. Bianco cambia lato, e attacca il gruppo nero con 32, una pietra a contatto, ma è un altro errore; giocare a contatto di forti gruppi avversari non è quasi mai una buona mossa. Infatti Nero risponde intrappolando e catturando con facilità la pietra bianca, e Bianco si difende come può nel suo angolo.

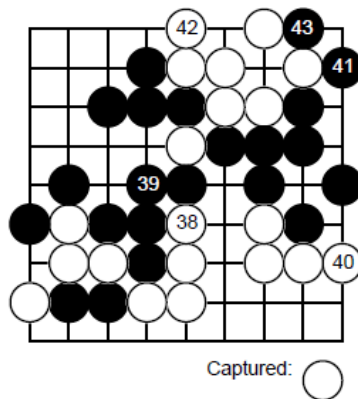


Figure 10: moves 38-43

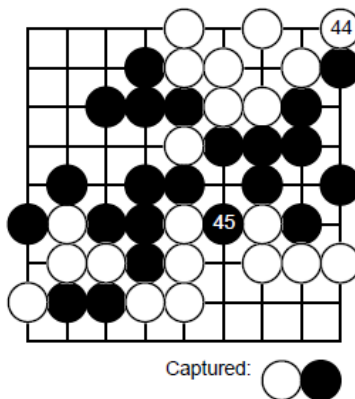


Figure 11: moves 44-45

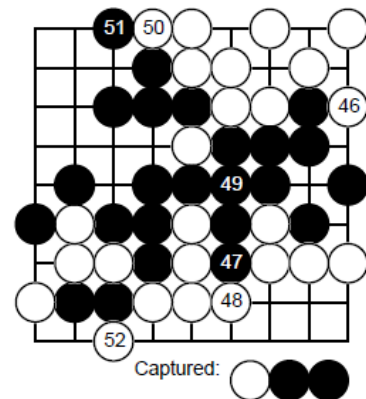


Figure 12: moves 46-52

I territori cominciano dunque a delinearsi. Bianco estende in 38, e Nero gioca la 39 in difesa; se infatti avesse lasciato a Bianco la possibilità di giocare in 39, egli avrebbe attaccato provocando un doppio *atari*, una mossa molto pericolosa. Nero decide poi di tentare di catturare il gruppo bianco in alto, che ancora non è stato messo in sicurezza, con le pietre 41 e 43, ma bianco si difende bene, chiudendo il suo territorio con 42 sul lato sinistro e catturando entrambe le pietre nere in attacco con 44 e 46. Nero si avvicina all'angolo difeso da Bianco in basso con la mossa 45 e 47, poi è costretto dalla pietra 48 di Bianco a giocare 49 e salvare le due pietre. Sigilla poi Bianco con la pietra 51, impedendogli di estendersi nel suo territorio. Bianco mette allora in *atari* le pietre nere in basso a sinistra con 52. Vorrei far notare che in una partita su una tavola più grande e tra giocatori esperti le pedine catturate sono solitamente molto poche, e l'enfasi è posta sul

circondare territorio; in una tavola piccola e tra principianti, tuttavia, gli scontri diretti e le catture sono molto più frequenti.

La partita volge al termine; rimane solo da risolvere gli ultimi conflitti e chiudere gli spazi nel miglior modo possibile.

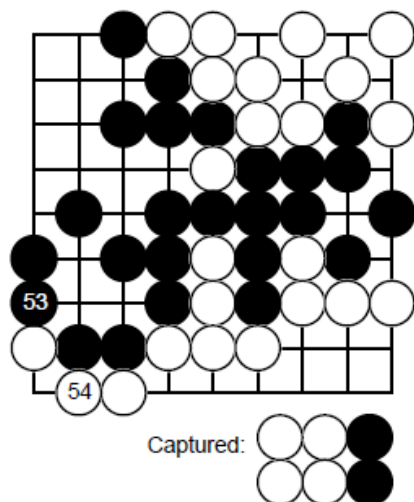


Figure 13: moves 53-54

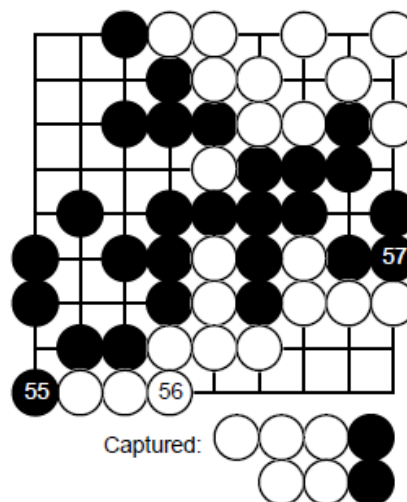


Figure 14: moves 55-57

Nero è costretto a giocare in 53, catturando le pietre bianche; esse erano in realtà morte da tempo, ma Nero non aveva avuto ragione di catturarle fino alla mossa 52 del Bianco. Quest'ultimo estende in 54, Nero cattura un'altra pietra con la 55 mettendo in *atari* le pietre di Bianco, che connette in 56.

Nero gioca poi in 57, per evitare che Bianco giochi successivamente nella stessa posizione mettendo la sua pietra in *atari* e guadagnando spazio.

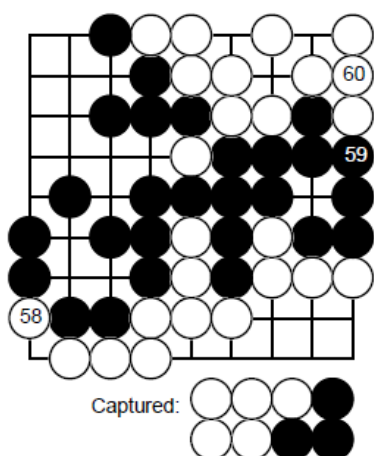


Figure 15: moves 58-60

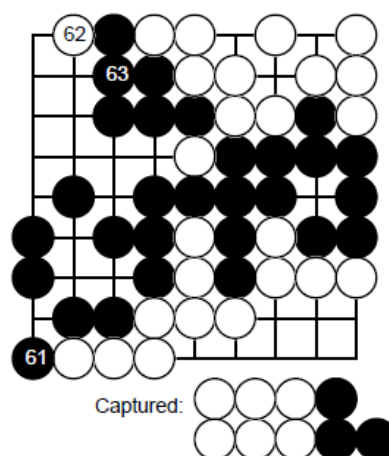


Figure 16: moves 61-63

Bianco, grazie alla regola del *ko*, può catturare la pietra nera con la mossa 58. In virtù della stessa regola, nero non può catturare immediatamente la pedina bianca, così gioca in 59,

costringendo Bianco alla mossa 60 che definisce i due occhi del gruppo in alto. Dopodiché Nero può giocare la pietra 61. Bianco vede una debolezza e cerca di sfruttarla con la mossa 62, costringendo Nero a difendere con 63.

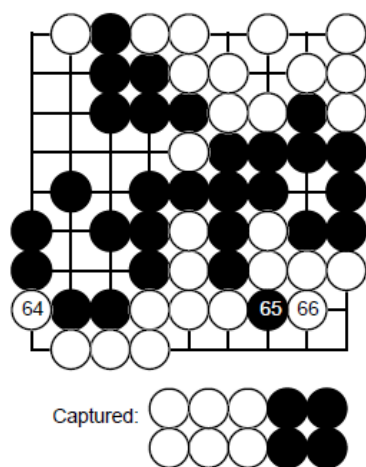


Figure 17: moves 64-66

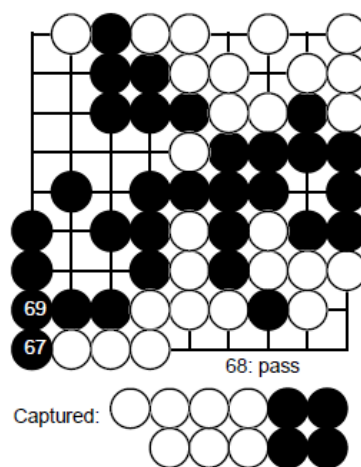


Figure 18: moves 67-69

Bianco così può catturare nuovamente nero in 64, e Nero risponde aggressivamente in 65, mossa che, se ignorata, porterebbe alla cattura di tutto il gruppo bianco in basso a destra. Bianco risponde così in 66, difendendosi, e Nero può finalmente chiudere il *ko* con 67 e 69. Bianco, che ritiene giustamente di non aver più mosse da fare, passa in 68, e, dopo la 69 nera passa nuovamente. Nero passa anche lui, e la partita termina di comune accordo. Ora si calcola il punteggio.

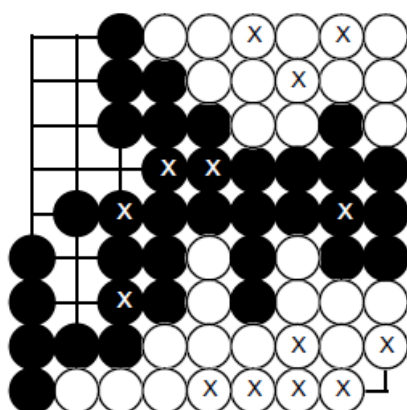


Figure 19: Filling in territory

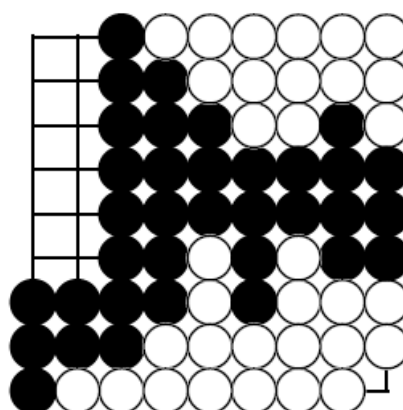


Figure 20: Making counting easy

Le pietre catturate (marcate X) vengono poste nel territorio di ognuno per facilitare il conteggio, e le pedine sono disposte a formare figure rettangolari, sempre per rendere più facile il conteggio.

Nero, grazie al suo esteso territorio a sinistra, guadagna 12 punti, Bianco solamente 1. Anche con un eventuale *komi* di compensazione, diciamo di 6 punti e mezzo (regole giapponesi) Nero avrebbe comunque vinto di diversi punti. Da notare come, senza facilitare le disposizioni con le pietre catturate ecc. il punteggio sarebbe rimasto uguale: 17 punti di territorio e 9 pietre catturate per Nero, 10 punti e 5 pietre per Bianco. La differenza (senza *komi*) è sempre di 11 punti.