



Brevissima storia del GO



Sono ormai in molti a definirlo il gioco più bello di tutti i giochi. Se è vero che basta meno di un'ora per imparare a giocare è anche vero che dopo 4.000 anni sono ancora quasi irrisolte le questioni della strategia sull'apertura della partita.

Le origini del gioco si perdono, come molti aspetti della cultura orientale, nel mito. Sembra che la sua origine sia da far risalire a oltre 2000 anni prima di Cristo in Tibet. Il Go è forse derivato da un abaco o da un calendario astronomico. La leggenda vuole che Yao, imperatore semi-mitico del XXIII secolo avanti Cristo, inventò il go per istruire il figlio Dan Zhu. Il gioco giunse in Cina intorno all'anno 1000 a.c.

Il primo riferimento scritto giunto sino a noi si colloca verso il 625 a.c. dello stesso periodo è il più antico tavoliere rinvenuto (in porcellana bianca di 18x18 caselle).

Il Go ha rivestito molta importanza nella società cinese e molte personalità politico-religiose nel tempo, come Confucio o Mencio, si occuparono di stabilire se, e come, la pratica del gioco fosse deleteria, o utile. Per questo motivo il gioco del go ebbe periodi di intenso sviluppo, in cui fu alta la sua diffusione tra tutte le fasce di popolazione, alternati a periodi di intensa crisi e persecuzione, in cui la pratica fu bandita e delimitata ad un ristretto numero di persone, solitamente l'élite dello stato e le classi colte.

Lo sviluppo più importante, dal punto di vista di elaborazione teorica, si ebbe con il suo arrivo in Giappone, avvenuto nel 752 dopo Cristo ad opera di un ambasciatore di ritorno dalla Cina. Qui il Go diventa un'arte raffinata.

Sino al secolo XI il GO veniva giocato esclusivamente nella corte dei re. dal XII secolo il GO divenne il gioco dei samurai, tanto che faceva parte dell'equipaggiamento del guerriero e che, si narra, alla fine di ogni battaglia i samurai si dedicavano sempre al gioco del GO.

Sino a tutto il 1600 il GO figurava tra le materie obbligatorie delle scuole elementari. L'aristocrazia vedeva in esso più che un gioco un'arte marziale, un dou, ossia una via di perfezionamento e di disciplina interiore.

Nel 1605 lo Shogun Ieyasu Tokugawa fondò l'accademia nazionale del GO. Sino al 1867 fu lo stato ad occuparsi della gestione dell'accademia ma in quell'anno questa venne chiusa per poi essere riaperta solo dopo il 1880. Le scuole storiche in Giappone sono quattro, rivali da sempre: Honimbo, Inoue, Yasui e Hayashi. Tra di esse veniva assegnato, tramite accese partite, il titolo di godokoro, una prestigiosa carica governativa che designa anche il miglior giocatore.

In occidente il gioco arriva molto tardi. All'inizio del 1600 il gesuita italiano Matteo Ricci ne parlò sommariamente nel resoconto dei suoi viaggi in Cina. E' solo verso la fine del 1800 che il gioco esce da Cina e Giappone con i primi flussi migratori dalla Cina verso gli Stati Uniti.

Dopo il periodo Edo, in Giappone, inizia per il go una profonda crisi, dovuta per lo più all'intensa industrializzazione e all'arrivo massiccio della cultura occidentale. La ripresa del gioco si ebbe con la nascita della International Go Federation (IGF), che sancisce anche la sua diffusione internazionale.



Il momento di forte espansione del go in occidente, avvenuto negli anni '60, è legato agli studi di psicologi e informatici in connessione alle teorie del qualitativo (sistemi dinamici e mutamenti di stato, teoria delle percezioni etc.), problematiche tipiche di quella parte di ricerca chiamata successivamente intelligenza artificiale.

Oggi il gioco è diffuso in tutto il mondo. E' sempre il Giappone il centro, con i suoi 8 milioni di giocatori amatoriali e la gran parte dei giocatori professionisti (oltre 400), ma decine di milioni di giocatori sono sparse per tutto il globo. In Giappone esistono sette riviste dedicate al go per una tiratura complessiva di oltre un milione di copie. Da qualche anno, sempre in Giappone è nato un fumetto (manga) che ha per tema il GO che ha avuto un grande successo. Da allora il gioco a preso nuovo vigore presso le giovani generazioni.

Il Go ha avuto un'ulteriore sviluppo importante con l'avvento di internet e la possibilità di giocare in rete , come:

- (<http://kgs.kiseido.com>)
- (<http://www.pandanet.co.jp>)

Sono nate federazioni in moltissimi paesi del mondo (tutte raggiungibili dall'indirizzo <http://www.nihonkiin.or.jp/igf/index.htm>)

La bellezza del gioco del GO

Il fascino del GO è qualcosa che non si può descrivere con esattezza, sembra quasi una magia. C'è, sta lì davanti... lo vedi ma non riesci a descriverlo.

Di fronte alla sua disarmante semplicità c'è da rimanere incantati ma contemporaneamente sbalorditi per la sua profondità.

Il gioco del GO nel suo millenario percorso non ha subito variazioni o modernizzazioni, non c'è mai stato bisogno.

Il GO è semplice ed ha un obiettivo chiaro: circondare con le proprie pietre un'area del tavoliere più grande di quella dell'avversario.

Per fare questo i due giocatori, a turno, mettono una pietra in un incrocio a scelta, sino a circondare il territorio voluto. Sarebbe tutto lineare e noioso se non ci fosse la regola.

SI, la regola! Perché nel GO, andando a stringere, c'è una sola regola: se una pietra o un gruppo di pietre viene completamente circondato muore e si toglie dal gioco.

Ecco... è tutto qui, in una sola regola sta tutto.

La lotta si sviluppa nella ricerca continua di un sottile punto di equilibrio: attaccare per circondare un territorio e difendersi per non essere circondati. Terribilmente semplice, terribilmente intrigante ed indeterminato.

Il tavoliere del GO ha 361 intersezioni generate dalle sue 19x19 righe e colonne. E' grande, ma detto così non impressiona. Forse, però, impressionerà sapere che il numero di possibili combinazioni realizzabili sul tavoliere è un numero inimmaginabile, tanto che non si può neanche scrivere per intero. Il tavoliere del GO è immenso, uno spazio sconfinato.

Nel gioco si parte con il tavoliere vuoto. Man mano che si gioca il tavoliere si riempie di pietre, sino a lasciare (se ben giocato) un modesto numero di incroci liberi. Tutte quelle pietre (anche oltre 300) stanno assiegate insieme e sono tutte vive, cioè non ci sono gruppi completamente circondati né circondabili (per capire meglio vedere le regole).

Legando i due concetti suddetti (spazio immenso iniziale e ingorgo di pietre finale) si può comprendere che nel gioco si passa da una iniziale esagerata indeterminatezza (l'effetto ultimo di ogni mossa è realmente imprevedibile) ad una stabilità finale assoluta (le ultime mosse sono praticamente obbligate).



Capire quando si passa da uno stato ad un altro è arte. Si passa da un momento in cui tutto è possibile ad uno in cui non c'è più niente da fare... ma quando?

Le pietre, una volta posate in un incrocio non si muovono più, a meno di essere circondate e uccise. Ciò da un'idea di stasi: tutto è fermo. Non c'è niente di più sbagliato. Ogni pietra ha un'influenza sugli incroci che ha intorno e ogni pietra posata sul tavoleire crea costantemente nuovi rapporti di forza ed energie ogni volta diverse. Le pietre appena posate a terra prendono continuamente le forme ideali di guerrieri che lottano con ferocia e astuzia.

I vecchi maestri di GO, nel tempo, hanno continuato a ripetere che mai nella loro vita hanno giocato due partite simili tra loro.

Si dovrebbe parlare di tutti i risvolti culturali e scientifici del GO: aspetti sociologici, astronomia, religione, filosofia, analisi matematica, informatica, psicologia... Ciò ci porterebbe lontano dal cuore nudo del problema, questi sono dei "come" o dei "quando"... spiegano ma non dei "perché". Se comunque volete approfondire quei temi cercate nei LINK proposti potrete trovare sicuramente qualcosa.

Se poi volete capire "veramente" il GO leggete un libro che non ne parla: "L'Arte della Guerra" di Sun Zu, Ubaldini Editore 19...