

AIO

Marco Milone

**Evoluzione e rappresentazione simbolica
del gioco del go**





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXX
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-3731-4

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: ottobre 2020

Oggi, 9 settembre 1978,
ho tenuto nel palmo della mano un piccolo disco
dei trecentosessantuno che sono necessari
per il gioco astrologico del go,
questo altro gioco di scacchi d'Oriente.
È più antico della più antica scrittura
e la scacchiera è una mappa dell'universo.
Le sue variazioni bianche e nere
faranno finire il tempo.
In esso possono perdersi gli uomini
come nell'amore e nel giorno.
Oggi, 9 settembre 1978,
io, che sono ignorante di tante cose,
so che ne ignoro una in più,
e ringrazio i miei numi
per questa rivelazione di un labirinto
che mai sarà mio.

JORGE LUIS BORGES, *Il go*

Indice

- 9 Capitolo I
Origini del gioco
- 21 Capitolo II
Il go in Cina
- 57 Capitolo III
Il Go in Giappone
- 111 Capitolo IV
Il go in Corea
- 119 Capitolo V
Il go in Vietnam
- 129 Capitolo VI
Diffusione fuori dai confini asiatici

Appendice

- 141 *I primi goban rinvenuti*
- 145 *Le prime pietre*
- 147 *Il go a Okinawa*
- 149 *Sente, gote e komi*
- 155 *Il go in Tibet*
- 159 *I diagrammi sacri*
- 161 *Bibliografia*

Origini del gioco

A differenza delle forme scacchistiche dove ogni pezzo ha un suo significato intrinseco, che si esprime nella sua capacità di espressione (movimento) e nel suo destino (la partita si conclude con la morte del re, e qualsiasi pezzo può essere sacrificato in virtù della sua difesa), nel go invece ogni pietra ha lo stesso valore e contribuiscono a creare uno scenario unitario che continua fino a quando la partita non raggiunge un punto di stasi. Il go, quindi, sussume in vari modi una serie di concetti buddisti: ogni pietra può essere usata nello stesso modo, ogni pietra viene posizionata sul goban, e nessuna pietra può essere rimossa se non quando viene uccisa. Questa breve spiegazione del valore delle pietre del go appare una metafora dell'individuo intrappolato nella vita che persegue, come non vi fosse alcuna possibilità di fuggire il ciclo della sofferenza se non attraverso la morte (o l'illuminazione). E l'insegnamento buddista che tutto muta eternamente è una delle maggiori lezioni che il go trasmette: ogni mossa crea una nuova realtà nell'universo del gioco "in essere". E sebbene un giocatore sia concentrato sullo sviluppo delle proprie pietre, c'è un inevitabile collegamento con le pietre del proprio avversario. E conseguentemente, mentre che uno crea la nascita del desiderio crea pure l'opposto di quel desiderio, e questi due opposti rimangono indissolubili per tutta la partita. Il tempo sembra fermarsi alla ricerca dell'armonia quale suprema chiave per il successo: la vittoria non è altro che un riflesso diretto dell'abilità dello sfidante di rimanere sul retto sentiero. Qualsiasi deviazione da questo sentiero genera sofferenza (errore nel giocare) e karma negativo (aji).

Come William Pinckard ha scritto in *Go and the Three Games*, le persone di tutto il mondo sono preoccupate per le strutture sociali, la posizione e lo status; e ogni persona capace di riflettere a volte deve speculare sulla sua relazione privata con la fortuna e il destino. Ma il go è l'unico gioco che riporta tutte le preoccupazioni e le speculazioni sulla loro fonte. Dice, in effetti, che tutti iniziano uguali,

e che quanto accade dopo non viene determinato né dal destino né dalla posizione sociale, ma solo la qualità della tua mente. Il processo di apprendimento di chi studia il go ricorda il processo intrinseco della vita: le regole sono così semplici che chiunque può impararle, e incominciare a giocare; la vita fornisce la stessa opportunità a tutti, ma ci sono miliardi di opportunità per migliorare il proprio percorso. Sebbene le origini del go rimangano indefinite, Pinckard sembra ben cogliere i messaggi tramandati nelle leggende che ne narrano l'origine. Con la sua libertà da regole complicate, la sua semplicità di forma, la sua fluidità e ampiezza, il go si avvicina notevolmente allo specchio ideale per riflettere i processi di base della mente di ognuno.

Secondo antiche tradizioni orali¹, infatti, l'imperatore Yao (2357–2255 a.C.)² avrebbe inventato il wei chi³ per illuminare la mente del figlio Dan Zhu, che non sembrava particolare dotato di intelligenza⁴. Secondo alcuni scrittori Han il *Wei chi fu* creato dal primo ministro di Yao, su sua richiesta⁵. A seconda delle versioni, Dan Zhu viene descritto come idiota, litigioso (soprattutto con i fratellastri con cui c'era rivalità per il trono) o ribelle. In alcune versioni del mito, Dan Zhu diventò un forte giocatore, talvolta anche il migliore del regno, diventando così ossessionato dal gioco da non avere tempo per altre attività, in altre perse interesse per il gioco, e in altre ancora creò una nuova forma

1. Il mito di Yao viene narrato per la prima volta in forma scritta da Zong Hua nello Shi Ben, un documento del periodo degli Stati Combattenti (475–221 a.C.).

2. Yao è il primo dei tre “re sapienti” della mitologia cinese, che secondo le leggende sarebbe vissuto circa 4000 anni addietro.

3. 圍棋 *wéiqí* è la denominazione cinese del gioco del go.

4. È possibile che dietro questo mito ci sia l'idea che, padroneggiando un gioco di strategia, l'uomo possa acquisire l'abilità di vedere il proprio futuro, e dunque di controllare il destino. Similmente, nelle tradizioni pre-musulmane, si racconta la storia di un re indiano che inventò il nard, un gioco di dadi per mostrare che nulla si ottiene attraverso la furbizia, e che tutto soggiace nelle mani di Dio. Ancora nel medioevo Cristiano si incitava il gioco degli scacchi in quanto l'esercitare il potere della ragione permetteva all'uomo di scegliere tra il bene e il male. Nel sistema filosofico dietro il go non è ravvisabile l'idea di divinità, a differenza di altri giochi; tuttavia, troviamo sempre una battaglia tra “nero” e “bianco”, un dualismo che sembra essere di matrice iraniana. In qualsiasi momento del tempo, troviamo sempre un bilanciamento nel nostro universo: questa è l'idea centrale dietro “la grande ruota del tempo” tibetana. Quando si vince una battaglia, ci si appresta ad avviarne un'altra, e la persona saggia deve sapere cogliere il bilanciamento.

5. Alcune versioni del mito di Yao non menzionano il go. Alcuni storici ritengono che il gioco sia stato inserito successivamente da scrittori Han per conferire maggiore prestigio all'imperatore Yao, quale esempio di virtù.

scacchistica, mentre cavalcava un elefante con amici. Nella maggior parte delle versioni si narra che Yao, stancatosi del comportamento di Dan Zhu, lo diseredò, e dopo avere abdicato, abbia passato il regno a Shun, un instancabile contadino, noto per le sue virtù, che era diventato prima amico di Yao, poi suo fidato consigliere. Dan Zhu si allontanò dal regno per allearsi con la tribù primitiva di San Miao, che risiedeva lungo la riva del fiume giallo, e morì combattendo contro Yao e Shun⁶. Tuttavia, in altre versioni si racconta che Shun abbia usurpato il regno a Dan Zhu ingannando Yao, e che dunque Dan Zhu fosse legittimato nel suo tentativo di conquistare il trono. In altre ancora si racconta che i ministri di Yao abbiano fortemente obiettato al passaggio del trono a un comune contadino, e che Yao abbia ordinato la loro esecuzione. Esiste una versione in cui non si parla di Yao, bensì di Qiao, un re mitologico del 1800 a.C. Il resto della storia è simile: il gioco viene creato per il figlio, dal carattere non adatto a regnare, che si ribellerà al padre e morirà combattendo contro di esso. A dispetto delle varie versioni, possiamo sicuramente rilevare quanto il go fosse popolare ai tempi di Zhang, sebbene la diffusione del gioco fosse rallentata da Confucio⁷, che riteneva che il go inducesse all'avidità e alla pigrizia⁸.

Alcuni antropologi non condividono questa rappresentazione: analizzando il mito da un punto di vista strutturale, secondo molti sinologi, si comprende come la leggenda di Yao sia scaturita quale spiegazione del "controllo delle inondazioni", quale rappresentazione di uno scontro tra elementi avversi (Yao – il cielo, Shun – la terra, Dan Zhu – l'acqua). Nelle "Memorie storiche" (*Shi Ji*) di Sima, Yao incaricò prima Kun e poi Gong Gong per controllare le calamità

6. Questa storia è molto famosa in Cina, e viene narrata di generazione in generazione, in quanto è la prima volta in cui il diritto di successione al trono è caduto a causa del comportamento riprovevole del figlio primogenito.

7. Confucio si servì di questa storia come rappresentazione simbolica della terra e dell'acqua: la sconfitta di Dan Zhu (Fiume Giallo) a opera di Yao e Shun (terra). I temi ricorrenti delle cosmogonie cinesi riguardano proprio il graduale ordine delle forze elementari in un ambiente dove gli umani giocano un ruolo minore. Solo nel periodo Han, le figure mitologiche diventeranno più complesse, quale amalgama di persone reali, concetti, linguaggi, totem, rendendo sempre più oscuro il significato dietro la storia. Non c'erano eroi e cattivi, né grandi battaglie tra "bene" e "male", semplicemente la ricerca dell'equilibrio e della risoluzione.

8. Yu Ji, nella prefazione "Xuan Xuan Qi Jing", si mostra discorde sull'interpretazione della filosofia confuciana col wei chi. Sostiene che il wei chi sia quanto di meglio possa esistere per comprendere non solo la teoria yin e yang sotto la rotondità del cielo e la squadratura della terra, ma pure l'etica confuciana.

naturali derivanti da possibili alluvioni⁹. Sia Kun che Gong Gong fecero costruire delle dighe, le quali tuttavia furono spazzate via dalla pressione delle acque. A seguito della loro incapacità nel risolvere il problema, i due incaricati furono giustiziati. La similarità dei fati, e il fatto che in un'altra versione Kun abbia fatto nascere con un cesareo Gong Gong indica come questi condividano la stessa identità mitologica. Secondo Boltz e altri linguisti, Kun e Gong Gong sarebbero una rappresentazione simbolica delle inondazioni che Yao deve soggiogare. Questo carattere conflittuale richiama alla versione precedente della storia, e le similitudini sono accentuate anche sul piano linguistico: Yao deriva dalla parola "montagna", e Gong Gong da "litigioso"¹⁰.

Esistono ancora altre versioni del mito di Yao, tuttavia quest'ultima è l'unica in cui non viene esplicitato il conflitto tra il padre e il figlio. Esistono alcune versioni in cui viene riconosciuto il valore del figlio, e reputato erroneo il comportamento del padre. Queste versioni non citano il *wei chi*.

L'ascrizione del *wei chi* a Yao viene attestata dallo Shi Ben (Origini della storia)¹¹, un libro sul "Periodo dei regni combattenti" (475–221 BC). Dan Zhu potrebbe rappresentare simbolicamente la fine del Neolitico, con un re di origini celesti che porta civiltà nelle tribù cinesi, e quindi il gioco sarebbe solo uno strumento simbolico per rendere più semplice da accettarsi il passaggio a un nuovo ordine sociale. Siccome è ciò che effettivamente Shang fece, la descrizione può risultare differente a seconda se il gruppo era un vincitore o un perdente. Ciò spiega la tendenza dei cinesi stessi di cancellare una tradizione millenaria¹². Per esempio nella prefazione a *Xuánxuán Qijīng* (*Il misterioso e meraviglioso manuale del wei chi*), del 1347, troviamo scritto che insegnare il *wei chi* a un figlio irresponsabile per aiutarlo a maturare non è una saggia decisione.

9. Lungo il fiume Giallo c'erano frequenti allagamenti, a seguito dello scioglimento delle nevi sull'Himalaya.

10. Tali aggettivi vengono usati anche per descrivere il carattere del fiume Giallo.

11. Si presume che lo Shi Ben sia stato scritto prima che Yao fosse additato da Confucio come esempio di virtù, altrimenti non si spiega il riferimento al *wei chi*. Alcuni commentatori del periodo Han non ritengono corretta l'attribuzione del *wei chi* a Yao, e ritengono che sia stato aggiunto nelle tradizioni orali, nei mercati e nelle sale da the, e dunque successivamente aggiunto in versioni filologicamente scorrette del libro.

12. Mentre i greci erano soliti miticizzare la propria storia, al contrario i cinesi, soprattutto gli scrittori confuciani sotto la dinastia Han, avevano l'abitudine di storicizzare i miti.

Gli storici non hanno mai saputo spiegare da dove lo Shi Ben abbia attinto la leggenda. Sembra semplicemente che vi siano state raccolte e unificate le leggende dei vari stati dall'alba della storia cinese. Nelle tradizioni orali, Yao viene anche ricordato per la creazione del calendario lunare e per i contributi all'arte divinatoria e ciò induce a pensare a un collegamento tra il wei chi e le arti magiche.

Secondo Shirakawa Masayoshi, il go sarebbe una rappresentazione simbolica della terra, con le pietre che bloccano e rilasciano il qi lungo le linee. I principi dell'agopuntura e della geomanzia feng shui furono sviluppati durante il periodo Shang (1046–226 a.C.), e il posizionamento delle pietre lungo le intersezioni potrebbe avere assunto effettivamente un significato fortemente simbolico. Secondo alcune fonti, le prime partite di go prevedevano una posizione iniziale con già quattro pietre, e questo potrebbe simboleggiare l'inizio di un universo in espansione, oltre che rimarcare la sensazione di divisione tra due aggregamenti di pezzi, che risulta ben più evidente nelle forme scacchistiche. Shirakawa, nel suo *I misteriosi e profondi sutra del go*, sostiene ancora che ci sia una forte connessione tra il wei chi e *I ching*, uno dei classici del pensiero cinese. Il diagramma del fiume giallo e del fiume Luo possono essere visti anche come diagrammi sacri alla base della divinazione (vedi appendice "Diagrammi sacri"). Il diagramma del fiume giallo ricorda un goban per i suoi punti bianchi e neri, le linee a forma quadrata che indicano il paradiso e la terra, e le quattro direzioni. I punti, le linee e i cerchi nel diagramma erano i segni basilari che antichi popoli usavano quando registravano qualcosa, facendo nodi sulla corda. I segni erano o bianchi o neri, ovvero yin e yang; e similmente il go si esprime attraverso questi segni.

Similmente in *l'Anima del nero e del bianco* (anonimo) si spiega che il diagramma del fiume giallo rappresenta una mappa meteorologica perché ha quattro direzioni, e numeri sia pari che dispari, che rappresenterebbe l'oscillazione della temperatura. Secondo Shirakawa, i diagrammi rappresenterebbero tutto ciò che esiste nell'universo, incluso il passato, il presente e il futuro. A tal proposito è interessante riportare l'esistenza di un diagramma misterioso, di presunta origine esoterica, nello Shi Qing Lu: « Il diagramma della benedizione del paradiso sulla terra mostra una disposizione di 64

pietre su un tavoliere 19x19»¹³. Shen Zaizhong scrive: « Il goban era 17x17¹⁴ con 289 intersezioni. C'erano 64 intersezioni sul bordo del tavoliere, che rappresentano il quadrato e il cerchio di Fu Xi, ovvero la "sequenza del primo cielo" »¹⁵.

In un commentario allo Shi Qing Lu troviamo: « un goban ha 361 punti. Se escludiamo il centro, ogni quarto¹⁶ ha 90 intersezioni. I numeri da 1 a 10 rappresentano il movimento in avanti. Per esempio, se vogliamo il punto 39, andremo tre punti avanti, e nove indietro. Andando in senso orario dall'angolo in basso a sinistra, denominiamo ping questo angolo, shang quello in alto a sinistra, quello in alto a destra, e infine ru quello in basso a destra¹⁷. Dunque il totale delle mosse in avanti e all'indietro è 360, che è pari sia al numero dei giorni dell'anno sia pure al numero dei cambiamenti del go ». Dunque 360 viene definito come "numero del go".

Ancora, durante la dinastia Song (960–1279), Li Yimin, un attendente imperiale del wei chi alla corte dei Song Meridionali, fa una descrizione taoista del wei chi nel suo *Wangyou Qingle Ji* (忘憂清樂集, Collezione di un innocente e spensierato passato tempo):

I numeri dei diecimila enti sono originati dall'Uno. Pertanto anche le trecentosessanta intersezioni sulla tavola da gioco hanno il loro Uno. Uno è il primo e genera tutti i numeri viventi. Occupa il centro del tavoliere, attorno al quale girano i quattro quadranti. Le trecentosessanta intersezioni corrispondono al numero dei giorni dell'anno; 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 hou¹⁸ in un anno. Le trecentosessanta pietre si dividono in bianche e nere, avendo come modello lo Yin e lo Yang.¹⁹

13. Shirakawa scrive nel *Go Seigen* che questo era un metodo usato fino agli anni Venti per evitare che l'avversario imitasse le proprie mosse. Tale tesi non viene spiegata approfonditamente, e pertanto rimane di dubbia comprensione.

14. Non risultano quadrati magici 17x17 in Cina.

15. È vero che 4×17 fa 64, che corrisponde al numero degli esagrammi; tuttavia, è difficile vedere alcuna relazione causale tra il goban e il diagramma del Fu Xi.

16. Nei libri cinesi, è usuale trovare il goban è diviso in quattro parti.

17. Originariamente ping, shang, qu e ru sono quattro ideogrammi che fanno rima.

18. Gli hou sono la vecchia unità temporale della settimana, composti da 5 giorni.

19. Nella versione tibetana del go, risulta importante la posizione delle prime 12 pietre, le quali oltre ad avere valenza semantica all'interno del sistema Bon, antica religione del Tibet e del Nepal, rappresentano sia i 12 mesi sia i 12 palazzi della città, a forma di quadrato, di Olmolungring, equivalente alla buddista Shambala. Il goban diventa dunque una rappresentazione del movimento del tempo sulla Terra.

L'idea che sia riscontrabile un simbolismo astrale sul goban è riscontrabile anche in altre teorie: infatti, molti storici ritengono che inizialmente il goban fosse usato come strumento per misurare il tempo quale calendario²⁰. Queste teorie, dapprima esplicitate dai commentatori Han, furono pienamente presentate da Zhang Nui nel suo *Il classico del wei chi*, datato tra il 1049 e il 1054.

Shirakawa scrive

i cambiamenti del paradiso, della terra e delle stagioni si riflette nei numeri. Le progressioni del paradiso, della terra e della stagioni possono essere calcolate con numeri, ossia i numeri dei fenomeni naturali nel Libro dei Cambiamenti. L'essenza del go deriva da questo. Solo il calcolo attraverso i numeri può chiarire il modo in cui l'universo cambia.

Usando l'idea delle 72 settimane del calendario cinese, rappresentato sul bordo del goban²¹, Shirakawa sostiene che l'anno diviso in quattro stagioni, a loro volta divise 12 mesi, che si divide in 24 stagioni, e quindi in 72 settimane.

Ci sono pure storie che accrescono la possibilità di connessioni sciamaniche. Si racconta di uno stregone-musicista al quale improvvisamente spuntarono delle ali da insetto, e grazie a esse volò sul picco della montagna per giocare con Huang Di, l'imperatore Giallo. Un'altra storia, invece, narra che l'imperatore Giallo abbia inventato il wei chi per sviluppare nuove strategie per combattere una creatura semi-mitologica, giocando contro di essa insieme a una fata, e dunque abbia trasmesso a Yao, il quale lo insegnò al figlio, il gioco durante un sogno lucido.

Paolo Zanon ha condotto delle analisi sulle possibili origini sciamaniche del gioco, partendo dal collegamento tra l'arte poetica e lo sciamanesimo, e come la poesia non sia altro che un'invocazione sciamanica dell'anima di un defunto. In particolare si è soffermato sul sistema sviluppato dal sinologo Bang Bu per classificare tre tipi di scuole di divinazione che si basavano sulla numerologia, suggerendo che nel sud, dove il gioco era semplicemente denominato con la seconda sillaba "qi", le pietre erano le stesse che venivano usate nel sistema divinatorio dualistico sviluppato lungo la Valle del fiu-

20. Come esplicitato precedentemente, il wei chi e il calendario lunare si svilupparono entrambi sotto Yao.

21. Nel tavoliere 19x19, come pure nel caso degli esagrammi, gli angoli vengono usati due volte.

me Giallo. Successivamente, proprio questo sistema diventerà parte integrante delle filosofie formali delle scuole taoiste e della teoria yin-yang. Quando venivano gettate bacchette di bamboo²² per terra, venivano associati differenti significati a seconda se cadevano da un lato o dall'altro. Dunque, Zanon presume che l'imperatore avesse ordinato pezzi di legno simili a bacchette per giocare con divinità celesti sulla vetta di una montagna.

Secondo una teoria minore, il gioco avrebbe origini nell'arte divinatoria: la divinazione è collegata al leggendario diagramma del fiume Giallo e del fiume Luo, che, secondo quanto tramandato, erano stati rivelati a un antenato di Fu Xi come diagrammi disegnati sulla schiena di un drago e di una tartaruga che uscivano rispettivamente dai due fiumi. Tali diagrammi erano quadrati magici, e la raffigurazione ricorda quella del wei chi.

A proposito di tale interpretazione, come ha già sottolineato Wim Van Binsbergen, bisogna chiarire la differenza tra il giocare e il divinare in quanto entrambi non sarebbero altro che una rappresentazione del confronto con una forza più forte di sé stessi. Soprattutto in un contesto strategico, quale è quello del wei chi, scevro da ogni influenza probabilistica, il giocatore non può mai essere sicuro di come agirà l'avversario, che diventa una rappresentazione dell'imprevedibilità della natura, o come già esposto dell'arrivo di un'inondazione secondo un'associazione con Yao che rappresenterebbe il domatore di tale evento. Come il giocatore così il divinatore scommette su un risultato futuro (vittoria/sconfitta vs "sì/no" alla domanda posta) per testare poi la veridicità del percorso intrapreso²³. Quindi, sia la divinazione che il gioco possono quindi essere semplificate a una forma di narrativa che viene costruita tra due persone mentre che si procede nella lettura/gioco: la caratteristica di questa narrazione consiste nella sua fruibilità posposta temporalmente in quanto solo dopo la partita/sessione ne scaturisce la consapevolezza di una conoscenza che si rivela applicabile al mondo reale sotto forma di strategie. Al di là delle speculazioni sulle origini, un'interpretazione divinatoria del gioco del wei chi conferisce un valore diverso alla leggenda dell'Imperatore Yao in quanto il mito non simbolizzerebbe

22. Le bacchette venivano prima lavorate in modo da raggiungere una forma che ricorda le pietre del wei chi, con un lato piatto e l'altro convesso.

23. Nelle società tradizionali, scommettere su una partita è come un'attività sacra che trascende la passione dei partecipanti verso uno stato quasi divino.

soltanto le più alte qualità razionali dell'animo umano, ma pure gli aspetti irrazionali.

Ban Gu (32–92 d.C.), che visse nel periodo degli Han Orientali (25–220) quando era molto forte l'influenza taoista²⁴, sottolinea nello *Yi Zhi* (*L'essenza del Go*) i parallelismi simbolici tra il wei chi e la teoria Yin–Yang scrivendo: « Il tavoliere deve essere quadrato, e rappresenta le leggi della terra. Le linee devono essere regolari come le virtù divine. Ci sono pietre nere e bianche, divise in yin e yang. La loro disposizione sul tavoliere è come una raffigurazione del paradiso ». L'ultima opposizione binaria della coppia yin e yang si formò all'inizio della “unione di spazio e tempo”, e quindi come se le pietre nere e bianche si combinino, secondo un'interpretazione fenomenologica, su un tavoliere vuoto per incominciare una partita di wei chi.

La teoria yin–yang prese forma sotto la dinastia Shang (16–11° sec. a.C.) quando si era soliti usare le ossa degli animali e i gusci delle tartarughe per predire sia il raccolto che il tempo. Venivano usati gli shi, dei tavolieri circolari, su cui venivano posizionate delle pietre, dette shang. Le shang venivano disposte dallo Zhou, il quale spostò l'enfasi dagli oracoli al predire l'influenza dei corpi celesti. La loro visione del cosmo era ampiamente ammirata, e venne spesso citata successivamente da commentatori del wei chi che videro il principio di due forze antagoniste in una lotta costante: il qi sarebbe fluito attraverso le linee del goban conferendo vita alle pietre, mentre il senso riempire il vuoto lasciando delle zone vuote ne avrebbe assicurato la vita.

« La parte inferiore dello shi è il qi ping, un antico strumento di divinazione. Esso è il modello originale del goban »²⁵ sostiene Xiaoguo Yang « quando emerse il metodo di ruotare lo shi e di schiarire il qi, simultaneamente si diffuse il concetto delle quattro stagioni; tuttavia gli otto trigrammi non avevano ancora raggiunto piena maturità ». Yang spiega ciò, affermando che il “polo supremo” e i quattro trigrammi, successivamente sviluppati in otto trigrammi, venivano combinati in uno, che diventava lo strumento per lo shi e per schiarire il qi nel

24. Nel wei chi, il taoismo si estrinseca nel principio di due forze antagoniste in lotta perpetua; il principio dell'energia qi che passa attraverso le linee del tavoliere, rendendo le pietre vive; inoltre, la sensazione del vuoto che si riempie, lasciando tuttavia alcune zone vuote per assicurare la vita alle pietre.

25. Non ci sono prove archeologiche di questa tesi, e sembra che i tavolieri shi e trigrammi abbiano avuto un ciclo di maturità indipendente l'uno dall'altro.

periodo Shang. Yang inoltre cita lo zhan pan²⁶ come precursore del goban: « ha un punto centrale, quattro stagioni e nove stelle ».

Se alcuni storici ritengono che gli shi possano essere l'origine dei goban, tuttavia non si trova alcuna griglia simile a quella del goban, semplicemente otto esagrammi. L'unica forma divinatória cui il wei chi potrebbe essere riconducibile è la "Divinazione delle nove stelle"²⁷, che si basa su un antico quadrato magico 3x3²⁸. Importante risulta altresì che, secondo alcune testimonianze, nei primi tavolieri venivano marcati solo cinque punti, come i cinque pianeti secondo l'astrologia cinese classica. Tuttavia, ogni valutazione di possibili elementi astronomici sul goban può semplicemente riflettere una forma di evoluzione del concetto di "spazio e tempo"²⁹ orientata alla comprensione del giusto tempo per la coltivazione. Se troviamo sicuramente dei tavolieri usati per scopi divinatori, nessuno di essi sembra essersi modificato verso una forma ludica. Solo, intorno al 4 sec. a.C., troviamo un tavoliere che sembra ricordare il liu bo³⁰. Venivano lanciate delle bacchette, e successivamente i pezzi venivano mossi secondo "i pattern TLV"³¹. Un poema funebre del 4° secolo a.C. parla di un gioco usato a scopi divinatori, usando ideogrammi comuni per denominare gli scacchi. Pertanto Yang ha ipotizzato una connessione tra il go e un'antica forma scacchistica usata per fini divinatori.

Secondo il sinologo Joseph Needham³², il go sarebbe nato come gioco tra divinatori rivali, i quali lanciavano le pietre sul tavoliere, quale rappresentazione della notte, e le muovevano secondo schemi

26. Gli zhan pan (o zhan fang) erano tavolieri divinatori dell'era han.

27. Il primo riferimento alla "divinazione delle nove stelle" risale al periodo degli "Stati Combattenti" (475-221 a.C.); allo stesso periodo risale la dicotomia shang di maschio-femmina, attivo-passivo, sole e luna, etc. I numeri e l'impostazione grafica dei quadrati sono, tuttavia, un'innovazione del tardo periodo Han. Le mappe sono state passate da maestro a discepolo nelle tradizioni orali dei culti esoterici taoisti.

28. Non sarebbe il primo gioco a essere connesso a forme divinatorie. L'antropologo Wim Van Binsbergen ha teorizzato le origini del mancala, un gioco africano, quale derivato di una forma divinatoria. Van Binsbergen ha sottolineato come i giochi strategici siano una componente fondamentale del passaggio dall'era paleolitica a quella neolitica, e che essi hanno sempre uno sviluppo parallelo all'arte divinatoria, se non un'evoluzione diretta.

29. Sia i giochi da tavoliere che le forme di divinazione manifestano sempre un'evoluzione della rappresentazione di nuovi modelli relazionali tra l'uomo e il suo ambiente sociale.

30. Antico gioco di dadi, che si narra fosse gradito agli dei.

31. Nel periodo Han era comune trovare questi schemi dietro gli specchi.

32. Joseph Needham, nel suo *Scienza e civiltà in Cina*, ha discusso l'origine degli scacchi, del go, del magnetismo, dell'astrologia e della divinazione, trovando collegamenti tra essi.

geometrici. Secondo altre teorie, invece, furono i figli dei divinatori a servirsi degli strumenti dei loro genitori per creare un gioco³³. Questa tesi troverebbe supporto nel gioco del go quale rappresentazione delle tecniche di caccia delle popolazioni del periodo paleolitico consistenti nell'accerchiare e catturare, e quale introduzione dell'idea di territorio sul goban quale rappresentazione del possesso di un terreno arabile come marcatore di ricchezza.

Secondo Yoshimichi Watanabe, la connessione tra il go e la divinazione sarebbe nel modo in il sistema di divinazione Zhou è cambiato. In origine si chiedeva che cosa il fatto avesse in serbo per ogni sorta di azione, ma con l'emergere dell'individualità dell'uomo le domande si spostarono sempre più sul piano bellico. Nel primo capitolo del *Bingfa* (*Arte della Guerra*, 4° secolo a.C.) di Sunzi viene spiegato quanto fosse importante “contare i fattori” nel tempio ancestrale prima di avviare la battaglia.

In sintesi, insieme alle “sostanze” e alle “funzioni” buddiste, il gioco del go ha catturato l'interesse di taoisti e confuciani, oltre ad avere sollecitato un “interesse naturalistico universale” che ha indotto gli studiosi a rivisitare il tutto attraverso una prospettiva mitica, mistica e matematica pervasa di un simbolismo fatto di metafore di guerra, affari e politica. Questo non significa necessariamente che il gioco fosse originariamente associato alla divinazione magica e / o alla matematica dei calendari. Qualunque sia stata l'origine del gioco, il wei chi diventò storicamente una metafora per esprimere la guerra³⁴.

33. Tale tesi trae spunto da ciò che è successo storicamente presso gli Indiani d'America.

34. È risaputo come il wei chi fosse apprezzato da generali e strateghi, e abbia influito nel corso della storia militare.