

## 3... 2... 1... Go! Sedicesima puntata

Author : Redazione

Date : 5 maggio 2014



### ***Il Go gioco preferito di anarchici e liberali 1/2***

Quando nei primi anni del '90 la British Go Association commissionò uno studio sulla sua immagine, il risultato fu sorprendente: nelle risposte il Go veniva descritto come troppo difficile, troppo intellettuale, o semplicemente fuori della portata di chi veniva intervistato. Parte di questo problema era il fatto che la sua introduzione in Europa era stata guidata da matematici, fisici ed ingegneri.

Inoltre sapere che anche un genio come John Nash non era capace a giocarci non era certo di aiuto per la diffusione del Go. Il precursore del gioco in Inghilterra è stato Alan Turing; il creatore del primo computer della storia era solito dilettarsi in questa disciplina quotidianamente. Si dice che fu a Bletchley Park, suo abituale luogo di ritrovo, dove lui insegnò a un giovane matematico di Oxford a giocare.

Il suo allievo fu Irwing John Good, successore del lavoro di Turing e "aiutante" di Kubrick nella creazione del sistema informatico Hal per il film 2001: odissea nello spazio. Good in seguito, nel 1965, pubblicò un articolo intitolato "The mystery of Go", ritenuto da molti il vero responsabile della diffusione del gioco nel Regno Unito.

La curiosità che destò l'articolo si materializzò nella nascita di numerosi club, quasi tutti collegati agli ambienti universitari nei quali stavano crescendo i movimenti studenteschi del '68. Il Go quindi saltò dalle facoltà scientifiche a quelle sociali, e dalle isole al continente. Nel 1968 il Go approdò all'interno del gruppo Oulipo (cerchia di intellettuali francesi) catturando tra le sue grinfie Georges Perec. Lo scrittore transalpino l'anno seguente scrisse un trattato in cui invitava gli intellettuali parigini a scoprire la sottile arte del Go, prendendo il gioco come rappresentazione simbolica del concetto di diversità. Le idee di Perec vengono ben presto recepite dagli attivisti Deleuze e Guattari, i quali correlarono i principi del Go con lo spirito del '68 in uno dei più importanti libri libertari europei: "A thousand plateaus".

A differenza degli scacchi, scrissero i due, dove i pezzi sono codificati ed hanno una vera e propria qualifica e delle

specifiche qualità, nel Go le pietre sono semplici unità aritmetiche senza proprietà intrinseche ma capaci di tutto. Ogni pietra può rappresentare sia un uomo che una donna che un elefante; una singola mossa può annichilire l'avversario facendo terminare la partita, cosa impossibile per un singolo pezzo degli scacchi. Il Go è un gioco basato su spazi aperti e su movimenti che poco alla volta diventano perpetui, senza una vera e propria destinazione, senza partenze e o arrivi ben codificati. Gli scacchi sono chiaramente una guerra, ma una guerra istituzionalizzata e con regole ben definite, mentre il Go può essere definito come una guerra senza battaglie, fatta sola di pura strategia. Il Nomos (prefetture greche) del Go contro la Polis degli scacchi. Mentre sulla scacchiera si pensa a codificare e a decodificare lo spazio, su un goban si cerca di territorializzare spazi e deterritorializzarli, consolidando i propri territori costruendone altri adiacenti e distruggendo quelli avversari tramite fratture interne. Un'altra giustizia, un altro movimento, un altro spazio-tempo.

## **Strategia e tattica**

Ci sono anche dei principi, molto importanti, per gestire ed attaccare i gruppi deboli. Intanto, se possibile, rubate sempre la base al vostro avversario. Il non avere occhi costringerà l'avversario a scappare verso il centro e potrete fare dei punti lungo i lati.

Inoltre per attaccare come si deve un gruppo debole sarà necessario che i nostri gruppi siano forti, altrimenti l'avversario sfrutterà le nostre debolezze per avere vita facile.

Se abbiamo un gruppo debole come dobbiamo fare per rafforzarlo? Serve un diversivo! Infatti attaccare direttamente il gruppo debole lo farà rafforzare, quindi la buona norma è attaccare i gruppi forti avversari per rafforzarsi e successivamente tornare all'attacco.

Infine, una volta che avremo il gruppo debole in fuga verso il centro, bisogna decidere che strategia utilizzare. Lo possiamo attaccare con l'intento di catturarlo, è certamente la soluzione più difficile ma è anche quella che potrebbe far finire la partita. In alternativa possiamo continuare a tenerlo debole costruendo nel frattempo territorio, strategia molto più semplice e spesso migliore della prima.

Prova quindi ad attaccare questo gruppo!

Come al solito, se sarai il primo a inviarci un'email ([redazione@paginaq.it](mailto:redazione@paginaq.it)) con tutte le risposte esatte, ti offriremo una birra all'Orzo Bruno questa sera stessa! A proposito, ci incontriamo ogni lunedì sera all'[Orzo Bruno](#), e ogni giovedì sera al [Tetraktis](#), sempre dalle 21:30 in poi. Vieni a trovarci!

Se ti è piaciuto l'articolo condividilo con i tuoi amici ed aiutaci a diffondere la nostra passione per il gioco!