

Gens una: il gioco del go nella vita tra Cina e Giappone del grande maestro Wu Qingyuan (1914-2014)

DAVIDE GIGLIO

*Non esistono confini nel mondo
e l'arte del go trascende i popoli e gli Stati*
Wu Qingyuan

Quintessenza del pensiero classico cinese, il *weiqi* (letteralmente ‘il gioco dell’accerchiamento’), meglio noto in Occidente come *go*, costituisce un patrimonio culturale condiviso dei popoli dell’Asia Nord-orientale. Una delle quattro arti indispensabili allo *junzi*, il gentiluomo di stampo confuciano, il *weiqi* è riscoperto oggi in Cina, Giappone e Corea soprattutto come allenamento mentale da parte di “mamme tigri e papà drago” premurosi di attrezzare i figli di ogni possibile talento che dia loro un vantaggio competitivo nella gara della vita.

Dell’arte del *weiqi* Wu Qingyuan, da molti ritenuto il più grande giocatore nell’età moderna e forse della storia, morto centenario in Giappone nel novembre 2014, ha rappresentato forse la più compiuta espressione. Nato cinese, naturalizzato giapponese con il nome di Go Seigen, Wu Qingyuan nella sua lunga vita è stato sia testimone che protagonista di alcuni dei momenti più drammatici della storia contemporanea della Cina e del Giappone.

Egli appartenne in eguale misura a entrambi i paesi. Non a caso, nel 1982, in occasione del decimo anniversario dello stabilimento delle relazioni diplomatiche tra Repubblica Popolare Cinese e Giappone, una coproduzione cinematografica sino-giapponese individuò proprio nella parabola esistenziale e artistica di Wu Qingyuan/Go Seigen la testimonianza di quanto possa unire e non dividere la Cina e il Giappone. Il film, dal titolo inglese *An Unfinished Game*, narra dell’amicizia tra un campione giapponese e uno cinese sullo sfondo delle vicende sino-giapponesi tra il 1931 e il 1945.¹

Nato in una agiata famiglia di commercianti del sale di Fuzhou (Fujian), avviato al *go* dal padre già a sette anni, Wu Qingyuan progredì assai rapidamente forte di una naturale ed eccezionale propensione a questo gioco di strategia. Come altre migliaia di giovani cinesi nel primo decennio del XX Secolo, anche il padre di Wu

¹ La vita di Go Seigen ha ispirato anche un film nel 2006 di Tian Zhuangzhuang dal titolo inglese *The Go Master*.

Qingyuan, un amministratore statale, si era formato in Giappone, il paese che a partire dalla Restaurazione Meiji (1868) prima e più della declinante Cina dei Qing aveva invece saputo modernizzarsi e difendere la propria indipendenza dal colonialismo occidentale. In Giappone egli si era avvicinato al *go* e frequentato a Tokyo un noto circolo fondato nel 1879, la *Hōensha* (Società del Cerchio e del Quadrato). Al suo ritorno in patria aveva portato con sé una ricca biblioteca di testi sul *weiqi* (inclusa una raccolta allora indisponibile in Cina delle partite del grande campione Shūsaku, il dominatore della scena goistica giapponese dell'Ottocento) e dalla quale il piccolo Wu attinse voracemente (Grant 2003: 120). Il suo progresso fu vertiginoso e già a tredici anni Wu Qingyuan era considerato il più forte giocatore cinese. Il suo talento non sfuggì all'occhio di un grande maestro giapponese, Iwamoto Kaoru, che lo segnalò al barone Okura Kishichirō (1882-1963), munifico e influente appassionato del gioco. Grazie al suo sostegno finanziario e all'invito dell'uomo politico Inukai Tsuyoshi (1855-1932), successivo primo ministro caduto per mano di fanatici nazionalisti, l'adolescente Wu si trasferì nel 1928 in Giappone dove divenne discepolo del grande maestro Segoe Kensaku, mentore e amico fino al suo suicidio nel 1972. Wu Qingyuan fu sempre particolarmente orgoglioso dell'invito ricevuto da importanti esponenti della società nipponica e onorato dell'attenzione che giocatori affermati e importanti come lo *hon'inbō* Shūsaku gli fecero rendendogli visita al suo arrivo a Tokyo incuriositi dalla fama che precedeva il giovane e prodigioso talento cinese (Mioch 1999).

La traiettoria personale di Wu dalla Cina al Giappone riflette quella storica del gioco dalla Cina verso il Giappone e Corea dove la lettura degli ideogrammi originali *weiqi* viene resa rispettivamente in *igo* (o *go tout court*) e *baduk*.

Se vi è chi fa affondare le radici del *weiqi* in un passato talmente lontano in cui la storia sfuma nel mito, appare tuttavia più prudente collocare la sua origine verso la fine della dinastia Zhou (dall'XI secolo a.C. al 256 a.C.).² Si tratta di un periodo storico di intensa belligeranza (noto anche come Periodo degli Stati Combattenti) ma anche di straordinaria fioritura filosofica e intellettuale (tra il 770 a.C. e il 475 a.C. sbocciarono pensatori come Confucio, Laozi e Sunzi).

La matrice del *weiqi*, collegata al cosiddetto *Libro dei mutamenti* (*Yi jing*) sintetizza in chiave strategica vari elementi della tradizione filosofica, sociale militare e cinese. Come rivela la traduzione degli ideogrammi che lo compongono, l'obiettivo del *weiqi* è l'accerchiamento, finalità verosimilmente ispirata da metodi di caccia primitivi in cui la preda veniva isolata, limitata nei movimenti e quindi finita dai cacciatori (Shotwell et al. 2008: 12).

Tale idea di fondo si arricchì progressivamente di ulteriori significati cosmologici e di funzioni divinatorie. Il *goban* (la scacchiera composta da 19x19 linee con 361 punti di intersezione) simboleggia il calendario, con una suddivisione in quattro

² Lo storico Joseph Needham (1900-1995) ritiene che il *go* non si sviluppò prima del 1000 a.C. (Needham [1962] 1977: 321, citato in Pinkard 2001: 16).

angoli rappresentanti le stagioni e/o i quattro punti cardinali. La forma convessa delle pietre da gioco richiama la volta celeste, mentre i colori bianco e nero riprendono il motivo dello *yin* e dello *yang*. La conoscenza teorica e la pratica di questo gioco di strategia, dalle regole solo apparentemente semplici,³ non costituiva dunque solamente il passatempo di nobili, strateghi e generali ma rifletteva aspetti del sapere tradizionale cinese e in particolare del daoismo (la fluidità e la reversibilità del controllo del territorio quali esemplificazioni del divenire e della trasformazione perpetua dell'universo).

Per la sua natura, il *weiqi* non era una occupazione cui potesse dedicarsi il popolo. Le sfide, infatti, potevano anche durare giorni interi (una partita di *go* ha in media 240 mosse) il che faceva della pratica del gioco la prerogativa di una classe agiata (nobiliare o militare) che disponeva del tempo necessario (Boorman [1971] 2004: 15). Esso divenne dunque gioco di corte per eccellenza e le cronache cinesi attestano del diletto con cui svariati imperatori cinesi vi si dedicavano. Nel tempo il gioco si diffuse anche nei monasteri buddisti dove la sua pratica era reputata funzionale alla meditazione e al raggiungimento dell'illuminazione.

Già all'epoca della dinastia cinese Tang (618-907 d.C.) particolare rilevanza era attribuita al *weiqi* nell'ambito delle cosiddette "quattro arti", insieme a musica, calligrafia e pittura. Il *weiqi* non era reputato utile esclusivamente alla casta militare ma anche a quella dei mandarini per il suo ausilio allo sviluppo delle capacità di analisi e riflessione che dovevano caratterizzare un buon amministratore.

Malgrado tale primato, un atteggiamento di relativa ambivalenza verso il gioco caratterizza il pensiero di Confucio e Mencio (Moskowitz 2013). Nel corpus dottrinale riconducibile ai due grandi saggi e nei testi a loro attribuiti non si ritrovano infatti frequenti e specifici riferimenti al *weiqi* salvo quello attribuito a Mencio che lo definì – in maniera poco lusinghiera – come una «piccola arte». La dottrina confuciana riteneva inoltre che la terminologia del gioco fosse eccessivamente intrisa del linguaggio della poco nobile attività della guerra. Infine, con un riferimento incidentale nel quadro dei precetti di obbedienza filiale, Mencio categorizzò l'indulgenza nel *weiqi* a comportamento riprovevole alla stregua di vizi quali l'azzardo, la pigrizia, l'avidità, i piaceri sensuali e la litigiosità.

Un'eco del monito di Mencio sul potenziale del *weiqi* nel distrarre attenzione ed energie da più apprezzabili attività si ritrova nella carta costitutiva dell'Associazione Giapponese Patriottica del *go* e dello *shōgi* (il gioco comunemente chiamato "scacchi giapponesi") istituita nel 1941. Secondo il testo, *go* e *shōgi* sono dei lodevoli passatempi alla pratica dei quali non bisogna tuttavia indulgere smoda-

³ Sui punti di incontro delle linee che costituiscono trecentosessantuno intersezioni vengono collocate le pedine, o 'pietre'. *Goban* più piccoli (9x9 oppure 13x13) sono usati dai principianti. Il nero muove per primo. I giocatori collocano a turno una propria pietra su una intersezione libera. Una pietra (o gruppi di pietre) è catturata e rimossa dal *goban* quando è privata di 'libertà' (è isolata e circondata dalle pietre avversarie). Vince il giocatore che ha il maggior numero di punti di territorio dopo aver sottratto le sue pietre catturate dall'avversario.

tamente fino al punto «di tardare a visitare il proprio padre nel suo letto di morte» (Fairbairn 2009: 126).

È comunque certo il valore attribuito al gioco dalla cultura classica cinese per la formazione intellettuale delle classi dirigenti e lo sviluppo di una mentalità strategica. La ricorrenza di termini quali ‘attacco e difesa’ (*gongfang*), ‘vita e morte’ (*sihuo*) e ‘invasione’ (*qingru*) indica come il *weiqi* trovasse udienza tra i cultori dell’arte militare e di strategia militare. Anche gli studiosi delle relazioni internazionali contemporanee hanno individuato nel *weiqi* un ricorrente paradigma strategico cinese. Ad avviso di Henry Kissinger (2011), nelle relazioni con l’Occidente (e anche in quelle del Vietnam con gli USA durante il conflitto indocinese), i Cinesi utilizzano concetti strategici tipici del *go* mentre gli Occidentali quelli tratti dagli scacchi.⁴ La tesi di Kissinger reitera quella già avanzata nel 1969 dal sociologo americano Scott A. Boorman ([1971] 2004) secondo cui nella sua conquista del potere in Cina Mao Zedong fece ampio ricorso alla strategia del *weiqi*.

Il raffronto del *weiqi* con gli scacchi evidenzia tuttavia differenze profonde. Gli scacchi costituiscono la rappresentazione di un universo pieno (i pezzi sono già disposti sul *goban* e gerarchizzati). Nel *go* invece, le pedine sono tutte identiche (come per gli scacchi sono divise in bianche e nere), e all’avvio della partita il *goban* costituisce invece un vuoto su cui, come l’artista sulla tela, imprime il proprio segno. A mano a mano che il gioco progredisce, il quadro rassomiglia a un puzzle oppure a un mosaico incompleto destando nell’occhio inesperto un’erronea impressione di casualità.

Inoltre, la partita degli scacchi termina con la cattura del Re. Nel *go* strategia fondamentale del gioco è invece quella dell’accerchiamento e del contenimento della pressione avversaria nello scopo di conquistare più territorio. Il conflitto si sviluppa dunque non come duello mortale finalizzato alla distruzione dell’avversario ma come competizione economica per il controllo di una risorsa limitata, il territorio.

Come è stato acutamente osservato, nel *go* «i successi tattici non implicano necessariamente una vittoria strategica e inversamente successi locali non garantiscono contro una sconfitta strategica. Sul *goban* si combattono simultaneamente più scontri volti alla creazione di zone d’influenza dietro le linee di un fronte discontinuo» (Rinaldi 2012: 228). Sul *goban* si combattono dunque molteplici battaglie tra loro collegate, obbligando il giocatore a una gestione della complessità e a una visione olistica della sfida in cui l’eventuale singolo errore (o successo) non pregiudica necessariamente l’esito finale. In definitiva il *weiqi* è «l’arte della connessione discontinua, della dispersione concentrata, del contro-accerchiamento accerchiante, della flessibilità inflessibile, in un quadro di rapporti di forze costantemente soggetti a divenire» (Rinaldi 2012: 229).

⁴ L’articolo di Richard Bozulich “Kissinger on China and Go” (2011) relativizza peso e rilevanza del *weiqi* nella strategia diplomatica cinese.

Se il *weiqi* trova certamente in Cina la sua matrice originaria esso – come ammettono gli stessi cinesi – ha però trovato nel Giappone una sua amorevole matrigna. È a causa di ciò che quanti nel mondo si avvicinano al *go* ne apprendono il lessico in giapponese piuttosto che in cinese.

L'introduzione nel 740 d.C. del gioco in Giappone da parte di un nobile di corte che aveva appreso il gioco in occasione di un suo soggiorno in Cina si inserisce nell'assorbimento da parte del Giappone, tra il Sesto e il Nonno Secolo d.C., di modelli istituzionali cinesi e di elementi caratterizzanti della cultura cinese quali la scrittura ideografica e il buddhismo (Grant 2003: 3).

Inizialmente il *weiqi* fu praticato esclusivamente presso la corte Heian la cui cultura fu ispirata a quella della dinastia cinese Tang. Il capolavoro della letteratura giapponese dell'Undicesimo secolo, il *Genji monogatari*, fa frequente riferimento al *go* cui si dedicavano non solo gli uomini ma anche le nobildonne.⁵ Il gioco si diffuse progressivamente anche al di fuori della corte nipponica, trovando un terreno di elezione presso monaci buddhisti e scintoisti e presso la classe guerriera dei *samurai*.

Fu particolarmente in coincidenza dell'inizio dell'epoca Tokugawa (1600-1853) che il gioco conobbe in Giappone un periodo di straordinario sviluppo e fioritura. Il fondatore della dinastia e pacificatore del paese, Tokugawa Ieyasu (1543-1616), così come gli altri *shōgun* suoi predecessori Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) e Oda Nobunaga (1534-1582), ne fu un appassionato praticante. Nel 1612 Ieyasu promosse l'istituzione di quattro scuole ufficiali (tutte localizzate a Kyoto) affidando la sovrintendenza delle attività relative al gioco a un funzionario governativo con rango di ministro (il *godokoro*) nominato direttamente dallo *shōgun*. I principali giocatori ricevevano stipendi e si affrontavano in un torneo annuale a Edo (l'attuale Tokyo) presso il castello-dimora dello *shōgun* e alla presenza sua e dei principali signori feudatari dell'arcipelago (*daimyō*).

La concorrenza e la rivalità tra le quattro scuole contribuì notevolmente allo sviluppo della teoria del *go* in Giappone che superò nettamente quella in Cina o in Corea. Almeno fino alla Restaurazione Meiji (1868) dunque il Giappone fu dunque la superpotenza incontestata del *weiqi*. La fine dell'epoca Tokugawa segnò tuttavia la fine del sostegno governativo alla pratica del *go* cui supplì in parte il contributo sempre più rilevante di imprenditori e giornali. Tra gli imprenditori si distinse particolarmente lo sponsor di Go Seigen, barone Okura Kishichirō, proprietario dell'Hotel Imperial di Tokyo.⁶ Fu proprio in questo storico albergo, progettato dall'architetto

⁵ Una raccolta di stampe dedicate al gioco del *go* e ispirate da episodi tratti dal *Genji monogatari* è reperibile nel volume illustrato di Pinkard e Kitagawa (Pinkard et al. 2010).

⁶ Okura Kishichirō, rampollo della famiglia omonima, laureato a Cambridge, si appassionò all'automobilismo e contribuì all'introduzione in Giappone delle prime automobili. Il conglomerato industriale che porta il suo nome è ancora oggi proprietario della prestigiosa catena di alberghi Okura. Il padre Okura Kihachirō sviluppò interessi in Mancuria a cavallo tra Ottocento e Novecento. Finanziatore del Principe mancese Su Shanqi (1863-1922) fu amico di Kawashima Naniwa regista di una rete di spie giapponesi in Mancuria. Su Shanqi diede in adozione a Kawashima la figlia Dongzhen ('Gioiello

americano Frank Lloyd Wright (1867-1959), e tra i pochi edifici sopravvissuti al devastante terremoto del settembre 1923, che fu fondato nel 1924 il *Nihonkiin* (Associazione giapponese del go).

Il *Nihonkiin* determinò un rilancio dell'interesse per il gioco e tra i suoi compiti si assunse anche quello della diffusione del gioco in Occidente (è ad esempio del 1930 la creazione dell'Associazione americana di go). L'Associazione promosse inoltre visibilità dei tornei sui principali giornali giapponesi che in veste di sponsor offrivano montepremi e *reportages* sugli incontri. Di uno dei più celebri incontri, quello nel 1938 tra lo *hon'inbō* Shūsai e Kitani Minoru, fu testimone per conto dello *Yomiuri shinbun*, lo scrittore Kawabata Yasunari (1899-1972), il primo giapponese a ricevere nel 1968 il premio Nobel per la letteratura. Dell'incontro Kawabata lasciò testimonianza nel suo romanzo *Meijin* (Il maestro di go, [1951] 2012).

Il giovane Wu Qingyuan, ribattezzato in Giappone Go Seigen secondo la pronuncia indigena (*on'yomi*) degli ideogrammi del suo nome, si affermò rapidamente anche nel paese di adozione scalando le graduatorie nipponiche. Il suo impatto sulla scena goistica giapponese fu talmente forte che gli osservatori non esitarono a definire l'adolescente campione cinese la reincarnazione del grande Shūsaku (1829-1862). Lo stile di gioco di Go Seigen univa intuito a combattività; inoltre, a una relativa rapidità della sua mossa si accompagnava una sempre solida analisi posizionale.

In Giappone, Go Seigen giocò in un primo momento da indipendente, partecipando in qualità di ospite ai tornei promossi dal *Nihonkiin* e dal *Kansaikiin* di Osaka. La sua ascesa nel *ranking* fu resa problematica da una salute precaria e, in particolare, da una condizione tubercolotica che lo costrinse a trascorrere periodi in sanatori. Il clima di crescente tensione tra Giappone e Cina degli anni Trenta contribuì a ostacolare l'ascesa di Go Seigen al massimo titolo, quello di *hon'inbō*. Gli ambienti ultra-nazionalisti nipponici erano infatti contrariati dalla prospettiva che un giocatore cinese diventasse il campione supremo in quello che ritenevano essere il loro "gioco".⁷ Inoltre, a causa del loro carattere innovativo e originale, le innovazioni teoriche elaborate da Go Seigen (in particolare nella fase dell'apertura della partita) erano considerate eccessivamente ardite e irrispettose della tradizione del gioco.

Il vertice delle tensioni fu raggiunto in occasione del suo incontro con il detentore del titolo di *hon'inbō*, Shūsai, nell'ottobre del 1933. Le partite durarono circa tre mesi (benché il tempo effettivo di gioco fosse di soli 14 giorni) per le tattiche attendiste e dilatorie del vecchio campione uscente. La stampa – nel clima già reso rovente dal consolidarsi delle posizioni giapponesi in Manciuria e dall'uscita nel febbraio di quell'anno del Giappone dalla Società delle Nazioni – esasperò l'atmosfera attorno

dell'Est') che con il nome di Kawashima Yoshiko contribuì alle attività giapponesi di spionaggio in Cina tra il 1931 e il 1945 e che fu infine fucilata dai nazionalisti cinesi nel 1949. La vita di Kawashima Yoshiko è romanzata da Maureen Lindley nel suo *The Private Papers of Eastern Jewel* (2008).

⁷ Di un simile atteggiamento discriminatorio sono stati fatti oggetto in tempi più recenti i campioni di *sumō*, la lotta tradizionale giapponese, provenienti da altri paesi quali lo statunitense Akebono e il mongolo Asashōryū che sono stati tra i primi stranieri a ricevere il rango di *yokozuna*.

al match descrivendolo non come una semplice partita ma, evidenziandone il carattere “internazionale”, come uno scontro tra Giappone e Cina. Go Seigen uscì perdente di misura dall’incontro. Sull’esito della partita pesò il sospetto – mai provato – che egli avesse deliberatamente deciso di perdere intimidito da minacce di morte ricevute e da atti di vandalismo contro la sua abitazione.⁸

In una intervista rilasciata nel 1999, nel commentare le circostanze del “match internazionale” con Shūsai, Go Seigen commentò: «non ho mai preso molta parte nella politica. Questa non fu la prima volta in cui fui coinvolto in eventi dalle forti emozioni» (Mioch 1999).

Malgrado il sostegno che il barone Okura non gli fece mancare (contratti di 200 yen mensili rinnovati su base triennale)⁹ e la vicinanza del maestro Segoe il contesto nipponico si rivelò per Go Seigen insidioso: in più di una occasione la sua partecipazione a tornei fu impedita sulla base di cavilli e di presunte ragioni di opportunità. Prudentemente egli si mantenne al di fuori del dibattito politico temendo strumentalizzazioni. Dopo aver sposato una cittadina giapponese e acquisito la cittadinanza nipponica nel 1936, il grande maestro trovò rifugio oltre che negli affetti familiari nella fede buddhista e soprattutto nello studio del gioco. Negli Anni Trenta solo un altro giocatore gli si oppose quasi da pari a pari, il grande maestro Kitani Minoru; nella rivalità con Kitani, Go Seigen prevalse come dimostrato dal *jūbango* (un match composto da dieci incontri) tenutosi nel 1938 nei templi di Kamakura e conclusosi con il risultato di 6 a 4 in suo favore.

Il rapporto tra i due campioni andò oltre la semplice rivalità sportiva e, sostenuto da sincera stima e amicizia, produsse una fertile *partnership* intellettuale che generò originali contributi allo sviluppo della teoria dell’apertura di partita. Al contrario della teoria consolidata e tradizionale che privilegiava il preliminare controllo degli angoli del *goban*, il cosiddetto *shin fuseki* (teoria della nuova apertura) esplorava invece la possibilità di acquisire immediata influenza nel centro. Esposto in un testo scritto congiuntamente da Go e Kitani nel 1933, lo *shin fuseki* destò sensazione per il suo contenuto rivoluzionario e eterodosso.¹⁰

La sua novità non sfuggì al grande scrittore e appassionato di *go* Kawabata Yasunari. In un articolo dal titolo “I primi giorni dello *shinfuseki*”, egli scrisse che il movimento rappresentò «il periodo in cui le fondamenta del *go* moderno furono poste. Fu un vento fresco che alimentò le fiamme dell’avventura e di una creatività giovanile ed entusiastica. L’intero *go* conobbe un rinascimento. Nessuno ebbe una

⁸ In una intervista, Wang Runan, ex presidente della Accademia degli Scacchi cinesi e Curatore del Centro di Amicizia Sino-Giapponese per il *go*, definisce tali voci come «inaffidabili speculazioni» (Wang 2014).

⁹ A titolo di paragone la borsa di uno studente era di 40 yen mensili (Wu [2003] 2015: 38).

¹⁰ Va notato che anche la teoria dell’apertura nel gioco degli scacchi conobbe più o meno nello stesso periodo una evoluzione simile con l’avvento della cosiddetta “scuola ipermoderna” che assicura influenza e controllo del centro della scacchiera anziché con i pedoni con i pezzi (alfieri, cavalli, ecc.) piazzati in posizioni arretrate.

tale marcata influenza sul mondo del *go* come Go Seigen e Kitani Minoru» (Mioch 1999). Il successo sul *goban* delle nuove strategie conquistò seguaci non solo tra i dilettanti ma anche tra gli stessi professionisti che fecero proprie le idee dei due giovani innovatori. Retrospectivamente, Go Seigen osservò che – sul piano teorico – in fondo non c’era niente di erroneo nella strategia tradizionale delle aperture e che lo *shinfuseki* realizzava una fusione tra tradizione e modernità e tra la teoria giapponese del *go* e quella cinese (Mioch 1999).

Mentre *go* e Kitani sviluppavano arditamente la teoria del *go*, nei circoli ultra-nazionalisti nipponici quali la Società del Drago Nero (*Kokuryūkai*) prendevano corpo i progetti di espansione degli interessi giapponesi in Manciuria. Uno degli ideologi dell’avventura manciuriana fu Toyama Mitsuru (1855-1944), leader ultra-nazionalista del *Kokuryūkai*, sostenitore di illustri esuli politici cinesi quali Sun Yat-sen (1866-1925) e il coreano Kim Ok-kyun (1851-1894) e anche appassionato sostenitore del *go*. Toyama mantenne rapporti cordiali con Go Seigen che incontrò in occasione di tornei.¹¹ Egli ebbe contatti anche con Kishi Nobusuke (1896-1987) che fu negli anni Trenta impegnato nello sviluppo economico del Manchukuo (Manzhouguo) e poi nel dopoguerra due volte primo ministro tra il 1957 e il 1960 (Wu [2003] 2015: 124).

Nell’ambito della mobilitazione totale del Giappone tra il 1931 e il 1945 anche il *go* fece la sua parte. L’Associazione patriottica del *go* e dello *shōgi* (*Kidō hōkokukai*) fu fondata nel 1941 e come altre simili organizzazioni culturali la sua attività fu posta sotto il coordinamento degli organismi di *intelligence* nipponica in Manciuria con lo scopo di «servire la nazione», rafforzare la cultura tradizionale giapponese e dunque, attraverso essa, collaborare allo sforzo bellico in corso in Cina (Fairbarn et al. 2009: 126).

Diversi grandi maestri si recarono in Cina e non solo per visitare le truppe e giocare. Uno di essi, infatti, Hoshino Toshi, partecipò anche ad azioni belliche. Data la reputazione e la qualità dei grandi maestri giapponesi essi erano anche invitati da facoltosi appassionati di *weiqi* cinesi. Nel 1934 il *Nihonkiin* e i giornali *Nichinichi shinbun* e *Ōsaka mainichi shinbun* sponsorizzarono una missione sino-giapponese di buona volontà in Cina. Go Seigen (all’epoca diciannovenne) e l’amico Kitani si trattennero per due mesi prima a Shanghai, Suzhou, Wuxi, Qingdao e infine a Xinjing (l’attuale Changchun) capitale del Manchukuo, il regime fantoccio istituito dai giapponesi in Manciuria, dove essi furono ricevuti da Pu Yi (1906-1967), l’ultimo imperatore della dinastia mancese, al quale donarono una copia del loro già famoso libro *Shinfuseki* sulla teoria delle aperture che essi avevano contribuito a rivoluzionare (Fairbarn e Hall 2009: 124).

Nei primi anni Quaranta, l’Associazione patriottica del *go* e dello *shōgi* sviluppò specifiche iniziative di formazione didattica e di promozione del gioco presso truppe e coloni giapponesi in Manciuria e inviando in missione in Cina insegnanti e grandi

¹¹ Intervista dell’autore con Saito Jōichi, curatore del Museo del *go* presso il Nihonkiin, Tokyo, 25 marzo 2015.

maestri. Pur sempre attento a non impegnarsi politicamente, Go Seigen non si sottrasse a partecipare nel 1942 a una di queste missioni. Su iniziativa del ministro per la Grande Asia Orientale Aoki Kazuo (1889-1982), grande appassionato di *weiqi*, una delegazione guidata dal mentore di Go Seigen, Segoe Kensaku, (che aveva già visitato la Cina nel 1919) si recò a Shanghai e a Nanchino visitando anche Wang Jingwei (1883-1944) il leader del governo collaborazionista cinese (Fairbarn et al. 2009: 127).

Le contraddizioni della sua condizione di uomo sospeso tra due patrie si manifestarono a Shanghai dove furono esposti cartelli con la scritta «Uccidete il traditore Go Seigen». Per precauzione le autorità giapponesi lo obbligarono a girare con una scorta. Il campione incontrò le truppe e gli ufficiali, diede lezioni e si esibì in simultanee. Tali sue azioni, nel dopo-guerra, furono criticate in Cina e gli valsero l'accusa di essere un «traditore culturale».

Tuttavia, in una intervista rilasciata dopo la morte di Wu, Wang Runan, ex presidente della Accademia degli Scacchi Cinesi e Curatore del Centro di Amicizia Sino-Giapponese per il *weiqi*, giustificò Wu Qingyuan con l'argomento che sarebbe stato impossibile per egli sottrarsi – da cittadino giapponese quale era nel frattempo diventato – a simili iniziative di intrattenimento delle forze armate imperiali (Wang 2014). Va peraltro ricordato che in occasione di visite compiute presso ospedali militari a Shanghai e Nanchino Go Seigen, in privato, rivolse appelli ai militari giapponesi per un trattamento umanitario del popolo cinese.¹²

La difficoltà sul piano esistenziale del tempo di guerra mise a dura prova il grande maestro. La tubercolosi di cui era affetto gli valse l'esonero dalla leva e dal dovere, dunque, di dover potenzialmente servire sotto le armi nella nativa Cina. Sempre di più cercò rifugio nella sua fede religiosa che, come ebbe modo di affermare, «mi mantenne invincibile nel mondo del go anche nei tempi più tumultuosi». Egli, già membro dell'organizzazione della cosiddetta Svastica Rossa, aderì nel 1944 alla setta Jiu che univa elementi buddisti e scintoisti ed era guidata da Jikōson, curatrice dalla personalità carismatica e esperta di riti sciamanici (Fairbarn et al. 2009: 129). La polizia sospettò l'organizzazione di traffici illegali sul mercato nero che proliferò in Giappone nel difficile dopoguerra e ne represses le attività. Anche se non sembra che Go Seigen fosse in alcun modo coinvolto in tali attività, il suo legame con la setta divenne motivo di imbarazzo e fu la ragione per le sue dimissioni forzose dal *Nihonkiin*. In una bizzarra circostanza la moglie di Go Seigen fu brevemente detenuta per aver cercato addirittura di fermare l'auto del Generale Douglas MacArthur (1880-1964), il Supremo Comandante delle Potenze Alleate in Giappone, per consegnargli una petizione (Wu [2003] 2015: 111). La sua affiliazione nella setta lo distolse inoltre dallo studio regolare e dalla pratica del *weiqi*. Egli ritornò all'attività agonistica prima occasionalmente nel 1946 in una serie di incontri sponsorizzati

¹² Go Seigen notò che c'erano molti appassionati del gioco tra i soldati e gli ufficiali giapponesi ma che solo alcuni ritenevano che esso aiutasse a sviluppare la loro competenza strategica.

dallo *Yomiuri shinbun* (Grant 2003: 139) e poi con regolarità dopo il suo definitivo abbandono della *Jiukyō* nel 1948.

Nel dopoguerra Go Seigen, divenuto nel frattempo padre di una figlia, rimase in Giappone. Il disastro causato dall'avventura bellica del Giappone rafforzò la sua vocazione umanitaria attraverso l'impegno nel movimento della Svastica Rossa. Il regime di occupazione delle Potenze Alleate che rese il Giappone tra il 1945 e il 1952, su pressione dei rappresentanti cinesi del nazionalista Kuomintang (Guomintang), gli revocò la cittadinanza nipponica. Egli, dunque, tornò a essere cinese anche se con un passaporto della Repubblica di Cina (nel frattempo riparata a Taipei a seguito della definitiva sconfitta nel 1949 del Kuomintang nella guerra civile con i comunisti) riguadagnando la cittadinanza nipponica solo nel 1979 all'età di 65 anni.¹³

Benché la sua attività sportiva fosse condizionata dalle dimissioni dal *Nihonki-in* e dal non potere più competere per il prestigioso titolo di *hon'inbō* riservato ai soli iscritti all'associazione egli dominò la scena goistica giapponese sconfiggendo nettamente tutti gli avversari e ottenendo il massimo livello del nono *dan* (Grant 2003: 153). La sua superiorità fu sancita dalla netta vittoria per 7-2-1 in un *jūbango* sull'altro nono *dan* (affiliato invece al *Nihonkiin*), Fujiwara Kuranosuke. Tra il 1939 e il 1956, ad avviso degli osservatori, Go Seigen dimostrò di essere praticamente invincibile tanto da potersi parlare di una vera e propria "Era di Go Seigen".

A tale periodo pose purtroppo termine nel 1961 un incidente stradale che determinò una grave battuta d'arresto nell'attività del campione. Nell'incidente, infatti, egli riportò traumi con conseguenti e ricorrenti cefalee, nausea e vertigini che ne condizionarono negativamente la capacità di concentrazione nei tornei. *go* rallentò molto la sua attività agonistica fino al formale e definitivo ritiro nel 1984 in una cerimonia presso l'hotel Okura di Tokyo dedicandosi fino alla morte soprattutto all'insegnamento e allo studio.

Diligente e appassionato lettore fin dall'infanzia dei Nove Classici cinesi egli si dedicò all'approfondimento dei rapporti tra *weiqi* e divinazione, in particolare attraverso lo studio dello *Yijing*, testo di sua quotidiana consultazione e ai rapporti del *weiqi* con confucianesimo e taoismo.

In Cina, nel frattempo, negli anni successivi all'istituzione della Repubblica Popolare Cinese (1949), il *weiqi* era tornato alla ribalta come sport nazionale ufficiale (*tiyu yundong*). Durante il periodo di ascendenza giapponese il gioco non aveva goduto in Cina di adeguato sostegno istituzionale. Ciò aveva determinato stagnazione del livello dei giocatori cinesi che divennero considerevolmente più deboli di quelli giapponesi (Grant 2003: 120). Il declino della dinastia imperiale Qing e i subbugli dell'epoca repubblicana e degli anni Venti e Trenta avevano costituito un ambiente

¹³ In due occasioni Go Seigen ebbe modo di incontrare Chiang Kai Shek (1887-1975), la prima volta nel 1952 e successivamente nel 1965. Nella prima occasione il Generalissimo, in alta uniforme militare, fu molto formale. Nella seconda circostanza egli si dimostrò più informale e cordiale complimentandosi con Wu Qinyuan per aver "scoperto" l'eccezionale talento del taiwanese Lin Haifeng, *hon'inbō* nel 1968 (Wu [2003] 2015: 148-149).

poco propizio alla pratica e alla promozione istituzionale del gioco (Shotwell 2003: 147). In tale panorama fece eccezione l'attività di Duan Qirui (1865-1936), uomo forte della Cina tra il 1918 e il 1920 (ricoprendo l'incarico di primo ministro), "signore della guerra" generale del potente esercito Beiyang, che non esitò a pagare somme considerevoli pur di misurarsi con maestri giapponesi e a inviare giovani giocatori cinesi in Giappone perché potessero formarsi e misurarsi con i campioni giapponesi del tempo. Tra i giocatori giapponesi ospiti di Duan fu anche il mentore di Go Seigen, il grande maestro Segoe Kensaku che nel 1919 visitò Dalian, Qingdao, Tianjin e Pechino.¹⁴ Lo stesso Wu Qingyuan ebbe modo di incontrare Duan Qirui e di giocare con lui, battendolo, a Pechino nel 1925 (Wu 2003: 28). Nel complesso l'attività di Duan Qirui piantò i semi della rinascita della scena goistica cinese dopo il 1945 (Shotwell 2003: 148).

Sotto la Repubblica Popolare Cinese fu il ministro degli esteri Chen Yi (1958-1972) a impegnarsi per promuovere il gioco. Nel 1956 egli notò che il livello del gioco era assai più basso in Cina che in Giappone: «il *weiqi* origina dalla Cina. Dobbiamo raggiungere e sorpassare il Giappone». Agganciare il Giappone divenne un imperativo nazionale. Un primo torneo nazionale sino-giapponese si svolse nel 1961 e la squadra cinese perse 32 a 2. L'impegno e lo stimolo straordinari dati da Chen Yi alla rinascita del *weiqi* nella RPC sono riconosciuti da parte giapponese. Nella galleria museale dei grandi del *go* esistente nella sede di Tokyo del *Nihonkiin* è presente una targa intitolata all'uomo politico cinese.¹⁵

Sotto il patrocinio di Chen Yi un nucleo di promettenti giocatori in grado di misurarsi con i giapponesi cominciò a formarsi. Tra questi in particolare Chen Zude e soprattutto il suo allievo Nie Weiping (Shotwell 2003: 153). Le basi della rinascita furono tuttavia compromesse dai travagli della Rivoluzione Culturale (1966-1976) durante la quale la maggioranza delle scuole di *weiqi* furono chiuse e la squadra nazionale sciolta. La pratica del *weiqi* proseguì surrettiziamente anche nelle difficili condizioni della Rivoluzione Culturale. Il gioco offrì sfogo e distrazione a quanti costretti alla rieducazione ideologica. Molti, anzi, approfittarono di questo periodo per raffinare il proprio livello di gioco.

Nel 1972, con l'affievolirsi dei furori della Rivoluzione Culturale, la squadra nazionale cinese fu ripristinata e le scuole di *weiqi* riaperte. Nello stesso anno Cina e Giappone ristabilirono relazioni diplomatiche e con il sostegno del quotidiano giapponese *Yomiuri* ripresero le competizioni sino-giapponesi in una sorta di diplomazia del *go* analoga a quella del ping-pong tra Stati Uniti e Cina. Nel 1984 Nie Weiping, in un match visto da cento milioni di telespettatori cinesi, divenne il primo giocatore cinese a vincere otto partite in una formale competizione tra Cina e Giappone. Per

¹⁴ Segoe notò il relativo disinteresse dei giocatori cinesi per la fase dell'apertura della partita, e la loro propensione per la ricerca immediata dello scontro sulla scacchiera rispetto alla preferenza invece di quelli nipponici per una fase di posizionamento iniziale (Shirakawa 2005: 162-163).

¹⁵ Visita dell'autore, 13 marzo 2015.

la sensazione e ai fini della promozione della popolarità del gioco che destò, questo successo fu comparabile a quello dell'americano Bobby Fischer contro il campione del mondo di scacchi sovietico Boris Spasski nel 1972 a Reykjavík.

A partire da quel trionfo il divario tra i due paesi si è progressivamente chiuso e il vantaggio si è spostato dalla parte della Cina e della Corea. Così come in altri sport, la Cina ha applicato al *weiqi* quel metodo rigoroso di selezione del talento che unisce la forza di un serbatoio di risorse umane inesauribile al perfezionamento sistematico al limite dell'ossessività.

Il talento nel gioco – riconosciuto a età sempre più precoce – viene sviluppato scientificamente in apposite scuole dando ai giocatori cinesi (e anche a quelli coreani che sono addestrati con modalità simili) fin dai primi anni un particolare vantaggio competitivo rispetto a quelli giapponesi.

Wu Qingyuan osservò dal suo paese di adozione il rapido recupero cinese. Per l'eccellenza del suo gioco egli fu una figura iconica rispettata da parte dei cinesi di entrambi i lati dello Stretto di Taiwan. La sua disponibilità a promuovere la crescita di giovani talenti cinesi trovò un limite nelle condizioni politiche del tempo caratterizzate, tra gli anni Cinquanta e Sessanta, dall'assenza di relazioni diplomatiche tra Pechino e Tokyo (ristabilite solo nel 1972) e dal ripiegamento su se stessa della RPC in particolare durante la Rivoluzione Culturale.

Non sfuggiva naturalmente ai dirigenti della RPC il contributo che Wu Qingyan avrebbe potuto dare alla formazione dei giovani e promettenti talenti cinesi sino-continentali. Lo stesso premier Zhou Enlai (1898-1976), grande ammiratore di Wu, attraverso il suo maestro/mentore Segoe Kensaku che si era recato in visita in Cina nel 1960, gli fece pervenire l'invito a visitare la RPC e precise assicurazioni circa il suo regolare ritorno in Giappone. Zhou Enlai incoraggiò costantemente i giocatori cinesi a recarsi a Tokyo e studiare con Wu Qingyuan (Wu [2003] 2015: 176-177). Nel 1956, grazie ai buoni uffici di un celebre cantante di opera pechinese, Mei Lanfang, l'eventualità fu prossima a verificarsi. Wu Qingyuan invitò infatti a Tokyo Chen Zude e un altro talento cinese Chen Ximing. Tuttavia, la tensione determinata nel 1958 tra Pechino e Tokyo a seguito di un atto di oltraggio alla bandiera della Cina comunista compiuto a Nagasaki da parte di nazionalisti giapponesi compromise il progetto.¹⁶

In una successiva occasione, Wu Qingyan offrì ospitalità nella sua abitazione e sostegno economico a Nie Weiping ma l'operazione non andò a buon fine a seguito delle resistenze da parte della Nihonkiin a riconoscere preliminarmente il livello di quinto *dan* al giocatore cinese (Wu [2003] 2015: 140-141).

Più agevole risultò per Wu Qingyuan il rapporto con i cinesi di Taiwan e non a caso fu Lin Haifeng (noto anche nella lettura giapponese del nome come Rin Kaihō), giovane giocatore taiwanese di eccezionale talento che egli scoprì nel 1952 in occasione di una visita a Taipei a diventare il suo *protégé*. Rin Kaihō acquisì nel 1968 quell'ambito titolo di *hon'inbō* che era invece sfuggito al suo maestro.

¹⁶ Sull'episodio si veda Seraphim 2007.

L'apertura della Cina dopo la morte del Grande Timoniere e le riforme di Deng Xiaoping (1904-1997) determinarono condizioni maggiormente propizie per la sua collaborazione con le autorità sino-continentali. Più agevole e regolare risultò l'afflusso a Tokyo di giocatori cinesi presso Wu Qingyan in un gruppo di studio che accolse tra gli altri la quinto *dan* Niu Lili e altri forti giocatori come Chang Hao e Zhou Heyang. Nel 1993 Go Seigen accolse nel suo gruppo di studio la shanghaiense Rui Nai (1963) a lungo considerata la miglior giocatrice al mondo. A causa di simpatie – e di un suo sospetto coinvolgimento nella protesta pro-democratica dell'aprile-giugno 1989 – Rui Nai lasciò la Cina riparando in Giappone.¹⁷

Nel maggio 1985 Go Seigen ritornò finalmente dopo decenni in Cina visitando Pechino e Shanghai e riunendosi in quella occasione alle sorelle e al fratello (Wu [2003] 2015: 180). Nel 1988 egli tornò poi nella sua città natale di Fuzhou ricevendo accoglienze calorose. Una nuova visita ebbe luogo nel 1993 a Pechino, Chengdu, Chongqing, Wuhan e Shanghai. In occasione di conferenze, Go Seigen espose la sua concezione del gioco approfonditamente descritta nel volume frattanto apparso *Go Seigen kiwa* (Conversazioni sul go con Go Seigen). Per il maestro «il go costituisce l'interazione tra lo *yin* e lo *yang* e rappresenta uno stato di armonia più che una battaglia per la vittoria. Il mondo del go è vasto perché rappresenta il cielo, la terra e la natura ... il successo in questa disciplina dipende da un approccio olistico e dalla preservazione di uno stato di equilibrio che assecondi le “Sei direzioni del Cosmo” (i quattro punti cardinali, il cielo e la terra)» (Shirakawa 2005: 54).

Una simile concezione affonda le sue radici nel pensiero filosofico cinese da cui Go Seigen si alimentò costantemente. La sua personale elaborazione filosofica dimostra quanto il gioco del *weiqi* appartenga a una matrice culturale comune ai popoli dell'Asia Nord-orientale. Esso può dunque costituire un fertile terreno di dialogo e, con particolare riguardo a cinesi e giapponesi, ricorda quanto i due popoli abbiano in comune sul piano culturale trascendendo le rispettive differenze politiche e offrendo un'occasione di confronto improntato a *fair play* e reciproco rispetto. Eco di questa consonanza si trova anche nella cultura pop e giovanile; la fortunata serie *Hikaru no Go* prima in *manga* (23 volumi tra il 1998 e il 2000) e poi in *anime* (75 episodi televisivi tra il 2001 e il 2003), che ha contribuito a rilanciare negli ultimi anni l'immagine del gioco presso i bambini giapponesi, esalta in positivo la comune passione per il gioco che ispira giapponesi, cinesi e coreani.

Giocatori e appassionati cinesi nutrono genuino rispetto per la tradizione del *weiqi* in Giappone e per lo stile dei giocatori nipponici. Si dice che per i giapponesi il go sia un'arte, per i cinesi uno sport e per i coreani una lotta. E gli stili di gioco rispecchiano il carattere nazionale: funzionale e impulsivo quello dei coreani, prudente, riservato e disciplinato quello dei giapponesi. Lo stile cinese oscilla tra i due nella ricerca di un armonioso – e vincente – giusto mezzo.

¹⁷ Sulle vicende si veda Sloan 1992.

Negli ambienti goistici internazionali è diffuso il giudizio che ormai la qualità dei giocatori di vertice cinesi e anche di quelli coreani sia oggi complessivamente superiore a quella giapponese. La Cina (e anche la Repubblica di Corea) non ha solo raggiunto il Giappone ma lo ha superato in coerenza con la logica governativa cinese che associa il successo sportivo con la forza della nazione. Lo stesso Go Seigen, in una intervista nel 1999, identificò le ragioni del sorpasso non tanto nella migliore organizzazione didattica della Cina quanto nell'approccio olistico al *goban* (da egli peraltro fortemente promosso) e alla maggiore creatività a tutto campo dei giocatori cinesi e coreani rispetto a quelli giapponesi eccessivamente legati al rispetto di schemi (*joseki*) in particolare negli angoli e nella fase di apertura (Mioch 1999).

Benché la cosiddetta “Era di Go/Wu” si fosse già estinta alla fine degli anni Cinquanta del secolo scorso, la morte del grande maestro di Fuzhou ha siglato un passaggio di consegne. Come dicono gli inglesi quando ospitano importanti tornei internazionali (*football has come back home*), si può dire che anche il *weiqi/Go* è tornato a casa. Per circa 400 anni la scena goistica giapponese ha avuto lo stesso potere di attrazione di quella che ad esempio hanno oggi il baseball o il basket americano nei confronti dei talenti di tutto il mondo. Giocatori cinesi, coreani, taiwanesi andavano a formarsi in Giappone e a competere nei tornei nipponici. La parabola individuale di Wu Qingyuan si inserisce in tale ambito.

Nella nobile e antica arte del *weiqi* la madre Cina ha ristabilito il suo primato sulla matrigna Giappone. Ciò malgrado, il Giappone ha lasciato la sua impronta indelebile e quanti nel mondo si avvicinano al gioco vi si riferiscono come al *go* e non come *weiqi*. Tra gli stessi cinesi, alla consapevolezza orgogliosa per aver ristabilito il proprio primato sui giapponesi si mescola un po' di malinconia per la consapevolezza per la fine dell'epoca di straordinaria fioritura dell'arte del *go* avviata all'inizio del Seicento dagli *shogun* Tokugawa.

Wu Qingyuan, come è stato osservato, visse in tempi assai difficili e si trovò in condizioni in cui il suo comportamento fu dettato dalle circostanze (Wang 2014). Sarebbe dunque ingiusto fare di Wu/Go un eroe antigiapponese o un traditore della patria (cinese). Per le difficoltà che egli incontrò non mancò comprensione da parte delle autorità cinesi come dimostrato dalla considerazione in cui lo tenne Zhou Enlai e dal tributo di riconoscimenti ufficiali da parte sino-continentale, fino anche a pochi mesi dalla morte, non solo per il suo impegno per lo sviluppo del *weiqi* ma anche per quello per la pace.

Egli fu semplicemente – e soprattutto – un grande giocatore. In ultima istanza la lealtà suprema di Wu/Go all'arte del *go* lo pose al di sopra della politica e delle vicende nazionali e storiche (“Go Master Who Became Icon in War and Peace” 2014). Tale sua qualità *super partes* è colta nel film del 1982 *An Unfinished Game*, in cui il ruolo di Wu Qingyuan è interpretato dall'attore giapponese Takakura Ken, molto popolare anche in Cina e scomparso per coincidenza nel 2014 solo qualche giorno prima del grande maestro giapponese. La pellicola narra la catastrofe che la guerra costituì sia sul piano individuale che nazionale per Cina e Giappone e descrive il

conflitto come uno scontro fratricida in cui la popolazione nipponica è vittima della deriva militaristica di circoli guerrafondai.

A distanza di anni, nel commentare le circostanze della sua visita nel 1942 nella Cina occupata dai giapponesi, Wu Qingyuan affermò: «ho creduto che la Provvidenza volesse sempre l'amicizia sino-giapponese. Così non ho mai perso la speranza che un giorno gli eventi potessero prendere una piega diversa. Ad ogni modo per quanto io potessi lottare, non c'era niente che io potessi fare» (Fairbarn et al. 2009: 128).

Per Wu Qingyuan la lealtà suprema andò all'arte del *weiqi/Go* cui aveva consacrato la sua vita e che egli considerò sempre la sua vera fede anche a costo di vivere la maggior parte della sua vita lontano dalla Cina. La sua esistenza fu esempio della volontà di promuovere comprensione tra i due grandi vicini asiatici e quella comunione di spirito che era per lui condizione naturale e presupposto di amicizia tra cinesi e giapponesi che, almeno quando seduti al *goban* e impegnati nel *weiqi*, furono per lui *gens una*.¹⁸

Riferimenti bibliografici

- Boorman, Scott A. ([2004] 1971). *The Protracted Game: A Wei Ch'i Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy*. Oxford: Oxford University Press. Traduzione italiana: *Gli scacchi di Mao: il wei ch'i e la strategia rivoluzionaria cinese*. Milano: Luni.
- Bozulich, Richard (2011). "Richard Bozulich on Kissinger on China and Go". The Bob High Memorial Library. http://www.usgo.org/files/bh_library/BozulichonKissinger.pdf (25/02/2019).
- Fairbarn, John; Hall, T. Mark (2009). *The Go Companion: Go in History and Culture*. Richmond: Slate & Shell.
- "Go master who became icon in war and peace" (2014). *South China Morning Post*, 2 dicembre 2014.
- Grant, Andrew (2003). *400 Years of go in Japan*. Richmond: Slate & Shell.
- Kawabata, Yasunari; Ceci, Cristiana (trad.) ([1951] 2012). *Il Maestro di go*. Torino: Einaudi.
- Kissinger, Henry (2011). *On China*. London: Penguin.
- Lindley, Maureen (2008). *The Private Papers of Eastern Jewel*.
- Mioch, Pieter (1999). "The Peter Mioch Interviews Go Seigen". *Go* (rivista della Nederlandse Go Bond), 36, 5/6, 1999. <http://gobase.org/studying/articles/mioch/goseigen/> (07/09/2019).
- Moskowitz, Marc L. (2013). *Go Nation: Chinese Masculinities and the Game of Weiqi in China*. Berkeley: University of California Press.
- Needham, Joseph ([1962] 1977). *Science and Civilization in China, Vol. VI, Part 1: Physics and Physical Technology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pinkard, William (2001). "The History and Philosophy of Go". In *The Go Players Almanac 2001*. Tokyo: Kiseidō, pp. 15-25.

¹⁸ Motto della Federazione Scacchistica Internazionale.

- Pinkard, William; Kitagawa, Akiko (2010). *Japanese Prints and the World of Go*. Tokyo: Kiseidō.
- Rinaldi, Raffaele (2012). “Sull’arte del go in Kawabata Yasunari *Il Maestro di go*”. In Kawabata, Yasunari; Ceci, Cristiana (trad.). *Il Maestro di go*. Torino: Einaudi.
- Seraphim, Franziska (2007). “People’s Diplomacy: The Japan-China Friendship Association and Critical War Memory in the 1950s”. *The Asia Pacific Journal: Japan Focus*, 18 agosto 2007. <http://japanfocus.org/-Franziska-Seraphim/2502> (25/02/2019).
- Shotwell, Peter (2003). *Go! More than a Game*. Tokyo: Tuttle.
- Shotwell, Peter; Long, Susan (2008). *Beginning Go: Make the Winning Move*. Clarendon: Tuttle.
- Shirakawa, Masayoshi (2005). *A Journey in the Search of the Origins of Go*. Santa Monica: Yutopian Enterprises.
- Sloan, Samuel H. (1992). “Sexual Discrimination in Japanese Go”. <http://www.anusha.com/rui.htm> (07/09/2019).
- Wang, Runan (2014). “Zūnzhòng wúqīngyuán, dàn bù yìng gāi bǎ tā dāng shén” (Rispetto per Wu Qingyuan, ma non facciamone un dio). *Phoenixnet*, 2 dicembre 2014. <http://hebei.ifeng.com/zt/wa11/> (07/09/2019).
- Wu, Qinyuan ([2003] 2015). *Zhong ze jing shen wu qingyuan* (Lo spirito del giusto mezzo). Beijing: Citic Press.