

## Giocando al go d'azzardo

Franco Pratesi

In Italia pochi giocano a go mentre giocare d'azzardo e scommettere è prassi comune, basta pensare al lotto, al totocalcio e alle innumerevoli scommesse e lotterie. Tra i giochi da interno prevalgono quelli di carte e fra i preferiti troviamo ramino o bridge o poker, giochi ben diversi fra loro ma aventi in comune la provenienza o almeno la codificazione statunitense. Non sono casi isolati, in quanto negli ultimi decenni gli Stati Uniti d'America si sono distinti nel dettar legge anche sulle regole di sport e giochi, a livello mondiale, subentrando in questo al ruolo svolto secoli prima da Spagna, Francia e quindi Inghilterra.

Dagli Stati Uniti partirono negli anni Venti e Trenta (ma volendo si potrebbe arrivare fino a oggi) diversi giochi di moda: alcuni si rivelarono piuttosto effimeri, altri incontrarono un successo universale; basta citare il bridge contratto, il mahjong, il Monopoly. Solo una minoranza erano di provenienza originale americana, molti furono il risultato di una trasformazione di giochi da tempo praticati altrove.

Dei vari giochi di provenienza straniera gli americani modificarono sistematicamente i dettagli delle regole, sia per definire alcuni casi non ancora ben codificati (e di un intervento di questo tipo ci sarebbe tuttora bisogno per il go), sia per aggiornare il conteggio dei punti e quindi le poste in gioco. Spesso ciò avvenne in modo da rendere possibili vincite superiori a quelle tradizionali, aumentando quindi notevolmente il carattere di azzardo preesistente. L'esempio tipico, con il quale entriamo nel campo dei giochi di tavoliere, è il backgammon, un gioco già ampiamente praticato da molti secoli in un'intera famiglia di varianti ma che quasi ovunque stava ormai scomparendo quando gli americani riuscirono, grazie all'introduzione del dado del raddoppio, a rilanciarlo in tutto il mondo.

Anche per il go ci furono tentativi del genere, ma non ebbero successo. Il criterio di base era quello di assegnare alla partita un valore dipendente dal punteggio. Sappiamo che il go è uno dei pochi giochi a somma nulla e a informazione completa in grado di fornire un risultato

in punti. Tuttavia questi risultati in punti non sono considerati nella comune pratica agonistica, in cui di regola si tiene conto solo se la partita è vinta o persa, indipendentemente dal punteggio.

Fra giocatori di livello diverso, si applica abitualmente un bilanciamento con handicap in pietre. Ciò non è sostanzialmente diverso dal considerare un corrispondente handicap nel punteggio, vista l'equivalenza che è stata più volte confermata fra una pietra e una dozzina di punti nel conteggio finale. Utilizzando più largamente un handicap di punteggio potremmo disporre di una misura di forza più precisa e di un ordine di grandezza più sensibile.

Ritornando ai tentativi degli americani di adattare le regole di gioco, può valer la pena di riflettere su quanto fu effettivamente proposto negli anni Trenta. Il riferimento principale è a un gioco lanciato nel 1934 dalla Milton Bradley, una delle maggiori ditte americane specializzate in giochi, con libretto di istruzioni compilato nientemeno che da Edward Lasker. Esistevano insomma tutte le premesse per un lancio su grande scala di questo 'nuovo' gioco, che come altri della stessa ditta avrebbe potuto acquistare una diffusione universale.

Vediamo allora il dettaglio della proposta. Il materiale messo in vendita dalla Milton Bradley si basava su un goban 13x13. Su questo, con le pietre in dotazione, si poteva giocare secondo le istruzioni a due giochi, go-moku (gioco di allineamento) e go, che poi diventavano quattro considerando in entrambi i casi le varianti per due e per quattro giocatori a coppie.

Esaminiamo il conteggio previsto per il Club Go, la variante di go fra due giocatori. Come nel bridge, si gioca a vincere due partite su tre e si segna il punteggio della partita sotto la riga e speciali punteggi di premio sopra. Questi sono: 50 per vincita fino a 10 punti, 100 fino a 25, 200 fino a 50, 400 fino a 100 e 1000 se oltre 100. Il premio partita è di 500 se l'avversario ne vince una e 750 per due vittorie a zero. Esiste la possibilità di double e redouble, con moltiplicazione del punteggio sotto la linea per due e quattro rispettivamente, se accettati. La somiglianza con i punteggi che dagli stessi Stati Uniti si erano affermati nel decennio precedente per il bridge contratto è chiara in ogni dettaglio e appare ancora più evidente nel Partnership Go, la variante per quattro giocatori.

Se si fosse adottato un sistema del genere, il go avrebbe fatto probabilmente un passo avanti per entrare nel mondo dei giochi 'ordinari', ma questo sembra proprio il tipo di progresso che l'ambiente del go

desidera di meno. Anche fra i goisti italiani, molti (si fa per dire, considerando il numero) valutano il proprio gioco alla stregua di un rito religioso e rispetto alla mentalità del gioco comune, e specialmente di quello d'azzardo, si considerano proprio agli antipodi. Fra l'altro i goisti restano tuttora fedeli agli handicap in pietre, così peculiari che – insieme a tutte le mitologie del caso – fanno spesso considerare il go non solo unico fra i giochi, ma anzi qualcosa che rispetto ai giochi deve considerarsi diverso, decisamente superiore, tanto da rientrare a pieno titolo in ambito filosofico o addirittura religioso.

Si riprende insomma volentieri la prospettiva giapponese del go inteso come 'ki-do', una via fra le poche a disposizione dell'individuo che aspiri a raggiungere un livello spirituale superiore. Ciò può facilmente alimentare fra i goisti attaccamenti più intensi di un comune spirito di corpo, fino a sentirsi membri di una setta minoritaria di eletti dal cielo, con tutte le apparizioni connesse di eresie e scomuniche, di cui volendo potremmo trovare esempi non lontani.

Ho letto però da qualche parte che il paese dove si gioca di più a go, anzi a baduk, è oggi la Corea. Ho anche letto che lì la pratica più comune prevede di giocare di soldi, e di un tanto a punto. Evviva allora i coreani che - forse anche grazie a questo approccio pienamente laico - ci danno oggi i più forti giocatori di go a livello mondiale. Evviva anche il gioco d'azzardo, che se applicato al go potrebbe forse svilupparne le potenzialità, e per lo meno ridurrebbe l'impatto degli aspetti più confessionali ed esotici.

Restando nel nostro ambiente culturale, possiamo trovare qualcosa'altro che indipendentemente punta nella stessa direzione. Diversi ricercatori occidentali hanno provato a sottoporre il go a un'analisi scientifica moderna, incontrando molti ostacoli. L'argomento meriterebbe una descrizione più ampia, ma vorrei almeno accennare a un paio di punti. Il primo è naturalmente quello delle regole fondamentali, che a tale scopo risultano non sufficientemente definite. Così anche i nostri scienziati finiscono spesso con la definizione di un 'nuovo' gioco di go, come il go matematico di Erwin Berlekamp e degli altri celebri teorici dei 'combinatorial games'. Ma incontriamo anche la convenienza di utilizzare tutta l'informazione disponibile (o che potrebbe essere disponibile se i risultati fossero ottenuti e registrati in maniera adatta) a partire proprio dai risultati in punti delle partite. Al riguardo, basta ricordare l'impegno di Klaus Heine che a lungo ha cercato di applicare al go le 'nostre' teorie scientifiche; fra i dati sperimentali alla base delle sue

analisi teoriche sulla forza dei giocatori ha auspicato per decenni, ma con scarso successo, che fossero arricchiti gli archivi delle partite di go, con la registrazione dei relativi punteggi.