

Wojciech Wasik, Wojciech J. Cynarski

Związki go ze sztuką wojenną i dalekowschodnimi sztukami walki

Idō - Ruch dla Kultury : rocznik naukowy : [filozofia, nauka, tradycje wschodu, kultura, zdrowie, edukacja] 5, 118-126

2005

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Sztuki walki a strategia i gry wojenne / Martial Arts vs. strategy and war games

Pierwszy z autorów – Wojciech Wasik jest magistrem wychowania fizycznego i nauczycielem w Szkole Podstawowej w Cmińsku. Dr Wojciech J. Cynarski jest socjologiem kultury i kultury fizycznej oraz praktykiem sztuk walki.

WOJCIECH WASIK, WOJCIECH J. CYNARSKI
Uniwersytet Rzeszowski

Związki *go* ze sztuką wojenną i dalekowschodnimi sztukami walki

Słowa kluczowe: *go*, sztuka wojenna, dalekowschodnie sztuki walki, strategia, filozofia Chin

Abstrakt

Oprócz dość wyraźnych genetycznych związków gry w *go* ze sztuką wojenną autorzy starają się ukazać jej powiązania z dalekowschodnimi sztukami walki. Stosują w tym celu systemową analizę problemu uwzględniając zarówno: 1) związki *go* i współczesnych sztuk walki ze sztuką wojenną; 2) związki z tradycją kulturową Dalekiego Wschodu; 3) instytucję stopni i tytułów mistrzowskich; 4) wpływ wychowawczy na ćwiczących; 5) sferę organizacji i popularyzacji.

Związki z tradycją kulturową to zwłaszcza wpływ systemów filozoficznych i religijnych danego miejsca i czasu, a także symboliki i obyczajów danego kręgu kulturowego. Zasady taoizmu znalazły odzwierciedlenie w starożytnym dziele pod tytułem *Sztuka Wojny* reprezentatywnym dla Szkoły Strategii Wojennej (*Bing Jia*). Twórcą tego dzieła był żyjący około 500 roku p.n.e. chiński generał, dowódca i teoretyk wojskowości Sun Tzu (Sun Wu). Mądrości i teorie Sun Tzu wykorzystywane były w Chinach w różnych dziedzinach życia. Wiele z nich można znaleźć w grze planszowej znanej w Chinach pod nazwą *weiqi*, w Korei – *baduk*, a w Japonii jako *go*. Generał będąc znawcą teorii prowadzenia wojny twierdził, że sukces osiąga się przy minimalnych kosztach i ryzyku, a przeciwnicy mogą być pokonani i jednocześnie pozostawać zwycięzcami. Porównując zasady *go* do teorii Sun Tzu można stwierdzić, że gra ta jest symulacją wojny, według zasady: „Poprzez umiejętne rozmieszczenie i odizolowanie kamieni przeciwnika (tak jak na polu bitwy, białe i czarne kamienie można przyrównać do dwóch armii) oraz właściwą strategię i ocenę sytuacji gry, osiągnąć zwycięstwo”. Grający mogą (tak jak dowódcy) wpływać na przebieg partii i kierować nią tak, aby zamierzone cele zrealizować bez siły czy bezpośredniej konfrontacji. Podobnie jak na wojnie, grający w *go* mogą reprezentować różny poziom. Niedoświadczeni popełniają wiele błędów, nie potrafią trzeźwo ocenić sytuacji i przegrywają. Wytrawni gracze rozważnie dążą do celu, zastanawiając się nad każdym ruchem, aby osiągnąć zwycięstwo.

W Japonii, Chinach i Korei *go* jest obowiązkowym przedmiotem w niektórych akademiach wojskowych i ekonomicznych, ponieważ uczy strategicznego myślenia. Umiar, równowaga psychiczna i cierpliwość są to najważniejsze cechy, które *go* pomaga rozwijać. Tych cech brakuje często ludziom żyjącym na Zachodzie. Pośpiech, niecierpliwość, ciągła pogoń za dobrami materialnymi i zmianami nie sprzyjają samodoskonaleniu, medytacji i budowaniu wewnętrznej harmonii. Gra *go* pozwala osiągnąć ten szczególny stan wewnętrzny pozwalający na lepszy kontakt z samym sobą i samodoskonalenie się, dzięki którym łatwiej pokonać wszelkie trudności.

Wprowadzenie

O ile związki gry w *go* ze sztuką wojenną (poprzez taktykę i strategię wojenną) są raczej bezdyskusyjne, o tyle jej powiązania z dalekowschodnimi sztukami walki są dużo mniej wyraziste. Dodatkowo angielski termin *martial arts* tłumaczony jest czasem jako sztuki walki, a czasem dosłownie jako ‘sztuki marsowe, wojenne’, co nie sprzyja jednoznaczności sformułowań. Wspólne korzenie kulturowe *go* i sztuk walki wpłynęły na próby określenia wzajemnych

relacji obu dziedzin [Baldwin 1994]. Jednakże brakuje, jak dotąd, szerszego – systemowego spojrzenia na pojawiające się tutaj związki i zależności.

Na uwagę zasługują zarówno: 1) związki *go* i współczesnych sztuk walki ze sztuką wojenną; 2) związki z tradycją kulturową Dalekiego Wschodu; 3) instytucja stopni i tytułów mistrzowskich; 4) wpływ wychowawczy; 5) sfera organizacji i popularyzacji.

Taktyka i strategia wojenna

Mao Ze-Dong wykorzystywał strategię *go* w walkach przeciwko armii Kuomintangu i opanował Państwo Środka zgodnie z regułami tej starochińskiej gry [Boorman 1969]. Korwin-Mikke wskazuje, że zachodni politycy i wojskowi posługują się nieświadomie kategoriami szachów (ustawić pozycje, bronić skrzydeł, opanować centrum itd.), natomiast politycy i wojskowi rasy żółtej myślą kategoriami *go*. Zajmowanie wysp na Pacyfiku przez Japończyków podczas II wojny światowej było zgodne z tymi zasadami [Korwin-Mikke 2000].

Carl von Clausewitz zapewne nie znał owych zasad. W definicji von Clausewitza z 1827 roku „walka jest zmierzeniem się sił duchowych i fizycznych za pomocą tych ostatnich” [Clausewitz 1995]. Twórca traktatu *O wojnie* opisywał zagadnienia sztuki wojennej, pokrewne do utylitarne-go, pierwotnego *bujutsu* (jap. sztuka wojenna). Sztuka prowadzenia wojny, w znaczeniu kierowania wojskami i myśli strategicznej, znajdowała się w okresie japońskiego średniowiecza na bardzo niskim, wręcz elementarnym poziomie. Natomiast do wyżyn mistrzostwa podniesiono tam wówczas wyszkolenie bojowe pojedynczego wojownika – samuraja. Clausewitz pisał o odwadze, iż jest ona najszlachetniejszą cnotą. Z niej wyrosło pojęcie honoru, podstawowe dla etosu rycerskiego lub samurajskiego (*bushidō*). W *budō* „on” (szlachetna odwaga) jest kategorią etyczną. Natomiast w Państwie Środka podobny etos upadł wraz z nastaniem scentralizowanych cesarskich Chin [Cynarski 2004 b].

Z drugiej strony twórca europejskiej prakseologii T. Kotarbiński określa walkę w kategoriach kooperacji negatywnej. Najważniejsza ma być efektywność działań. Skuteczne działanie w sztuce wojny, nie ograniczone żadną etyką typu humanistycznego, zalecał także już przed wiekami chiński strateg Sun Tzu. Dylemat moralny dotyczący dopuszczalności środków w drodze do celu poniekąd wspólny jest dla sztuki wojennej i sztuk walki [por.: Obodyński, Cynarski 2004] oraz dla gier i dyscyplin sportowych.

Związki z tradycją kulturową Dalekiego Wschodu

Związki z tradycją i kulturą są wspólne dla klasycznych sztuk walki (zwłaszcza technik władania bronią) i gry w *go*, co ilustruje chociażby scena gry w *go* z filmu *Hero*¹, którego akcja rozgrywa się w burzliwym okresie Walczących Królestw. W szczególności była to także rozrywka władców, generałów i wojowników. Wspólny jest kontekst religijno-filozoficzny powstania sztuki wojennej, *go* i sztuk walki. Dotyczy to zwłaszcza cywilizacji chińskiej [Huntington 1998], ale sprawdza się także w odniesieniu do Japonii i Korei. We wszystkich tych dziedzinach dominowały – zwłaszcza u początków – związki z praktyką fizyczną i cele utylitarne [Cynarski 2000, 2004 a].

Walka i przemoc były odrzucana przez etykę taoizmu, jako niezgodne z *Księgą Drogi i Cnoty* [Lao Tzu 2001]. Także Konfucjusz w swych *Analektach* dostrzegł jedynie korzystny wpływ *go* na sprawność umysłu, podobnie jak łucznictwa na sprawność ciała, natomiast potępiał doktryny wojenne, z którymi kojarzono *weiqi*. Doktryny te [por.: Sun Tzu 2003] dalekie były od konfucjańskiego pojęcia humanizmu [Obodyński, Cynarski 2004]. Toteż w środowiskach konfucjańskich uznano grę za niemoralną. Jednakże XI-wieczny teoretyk Zhang Ni zdecydowanie się od takich poglądów dystansował.

Go a sztuka wojenna i praktyczna chińska filozofia

Człowiek Zachodu bardzo często nie rozumie Kraju Środka, ponieważ nie bierze pod uwagę dwoistości natury Chińczyków. Mieszkańcy Chin mówią o sobie: jako społeczeństwo jesteśmy konfucjanistami, indywidualnie taoistami. Filozofia konfucjańska zajmowała się życiem jedno-

¹ *Hero*, reż. Zhang Yimou, Hongkong–Chiny 2002. [Por.: Cynarski 2004 b].

stki w społeczeństwie, taoizm natomiast promował harmonię jednostki z naturą, harmonię z otoczeniem. Podstawą działania taoistów jest zasada *wu wei* – niedziałania wbrew naturze rzeczy. Przykładem był cesarz Yu Wielki. Zwalczał on np. powodzie nie metodą sypania tam, lecz kopiąc kanały albo pogłębiał koryta rzeki i przebijał góry. Taoiści obserwując toczone się wokół nich życie twierdzili, że „wszystko ulega przemianom, rozwija się, osiąga apogeum, by potem chylić się ku upadkowi”. Uważali również, że „siłę należy zwalzczać słabością, a temu co twarde przeciwstawić miękkość”. Patrząc na procesy działania, twierdzili, że „należy pozwalać im rozwijać się by same dobiegły swojego kresu”.

Powyższe zasady dotyczą także Bing Jia – „Szkoły Wojny”. Dwadzieścia pięć wieków temu zapoczątkował ją chiński generał, dowódca i teoretyk wojskowości, poniekąd również filozof, Sun Tzu (Sun Wu), żyjący pod koniec Okresu Wiosen i Jesieni ok. 500 roku p.n.e. Dzieło, które napisał, to już dziś klasyka – *Sztuka Wojny*². Zasady w nim zawarte pomagały dowódcom wielokrotnie odnosić zwycięstwa w bitwach, prowadzonych dość często w niesprzyjających warunkach. Należałoby tu zauważyć, że jest to jedna ze starożytnych szkół, która przetrwała przez stulecia w prawie niezmiennym kształcie. Teorie i koncepcje Sun Tzu są od setek lat wykorzystywane zarówno w wojsku, polityce i handlu, uogólnienie stosują się wręcz do życia, które zaczęto rozpatrywać w kategoriach walki. Jedną z metod ćwiczenia tego rodzaju „strategicznego myślenia” jest gra znana w Japonii pod nazwą *go*, w Korei – *baduk*, a Chinach jako *weiqi*³.

Według teorii Sun Tzu zawartych w jego pracy *Sztuka Wojny* ważne jest, aby pokonać przeciwnika mądrością, a nie samą siłą. Autor twierdził, że działania wojenne obejmują zarówno obszary polityki, ekonomii, działań militarnych oraz dyplomację. Koncepcją chińskiego stratega była maksyma: „zwyciężyć bez konieczności podejmowania walki”. W rzeczywistości oznaczało to osiągnięcie maksimum korzyści przy minimalnych kosztach i ryzyku. Chińska koncepcja prowadzenia wojen mówi, że obydwaj przeciwnicy mogą być zwycięzcami, jak i przegranymi, natomiast ich wygrane czy też przegrane mogą być różne. Zauważono więc, że walka ma wymiar wielopozycyjowy.

Mówiąc o działaniach wojennych Zhang Ni w swoim dziele⁴ stwierdził: „istnieje gra *weiqi*, o której mówią, że jest symulacją wojny. Najręczniejsi gracze rozmieszczają swoje wojska efektywnie, kierując się właściwą oceną sytuacji. Gracze zaawansowani umieją izolować kamienie swojego przeciwnika. Wygrana lub przegrana zależy od skupienia, gracze muszą ostrożnie kalkulować i oceniać sytuację, by zapewnić sobie zwycięstwo. Słabi gracze zadawalają się niewielkimi zdobyczami, broniąc swoich grup i zapewniając im warunki do życia”⁵.

Po wielu latach obserwacji, badań i doświadczeń chińscy teoretycy stwierdzili, że działania podejmuje się w oparciu o realia, ale na podstawie obrazu powstałego w umyśle. Wiedząc o tym można sterować zachowaniem i działaniami przeciwnika. Rozumowanie musi być głębokie, a analiza doskonała; trzeba podjąć próbę zrozumienia procesów, które prowadzą do zwycięstwa lub porażki – tylko w ten sposób możliwe jest osiągnięcie tego, co wydaje się być nieosiągalne. Sun Tzu pouczał, że „gdy jesteś blisko – pokazuj, że jesteś daleko, jesteś daleko – zwódź, że jesteś blisko” [Sun Tzu 2003]. I tak jak w grze *go* na początku pozycje graczy zostają ustanowione w czterech rogach. Później gra rozpoczyna się, a kamienie nie są układane w bezpośredniej bliskości do siebie, lecz pozostawiane są między nimi dwa wolne przecięcia. Od dwóch przylegających do siebie kamieni można odskoczyć o trzy przecięcia, od trzech kamieni o cztery przecięcia. Można pozostawić wolną przestrzeń pięciu przecięć, jeśli gracz planuje bliskość innej formacji. Bliskość nie oznacza tu jednak przyległości, zaś odległość nie może być nadmierna.

Chińska koncepcja sztuki wojny wcale nie musi dotyczyć walki. Sztuka wojny jest uniwersalna, opisuje sztukę a nie wojnę. Jest to zbiór strategii, których celem jest osiągnięcie zwycięstwa i pokoju w jak najprostszy sposób. Przez wiele tysięcy lat chińscy filozofowie badali

² W przekładach pojawia się także 'sztuka wojenna' (ang. *The Complete Art of War, The Military Art*) [Sun Tzu 2003, 2004].

³ Konrad Dynarowicz – wg wypowiedzi internetowej.

⁴ Dzieło *O Klasyknej Grze w Go w Trzynastu Rodzinalach* zostało napisane przez Zhang Ni w okresie Huangyou (1049–1054 n.e.) za panowania dynastii Song. [Za: Huan Tan 1977, s. 12].

⁵ Tekst ten został przetłumaczony z języka chińskiego na włoski (tłum. Paolo Zanon), z włoskiego na angielski (tłum. Gabriel Walton) i z angielskiego na polski (tłum. Marcin Kamiński).

i dokumentowali sekrety natury i rządzące nimi prawa. I właśnie na tych obserwacjach Sun Tzu oparł swą *Sztukę Wojenną*.

Wszystkie te opisy posiadają swoje odzwierciedlenie na planszy do gry *go*. Uważając konflikt i działania wojenne nie jako cele same w sobie, ale jako fazy pośrednie w stosunku do łatwego zwycięstwa – można odpowiedzieć na zarzut, że *weiqi* (*go*) zbytnio przypomina wojnę. Z drugiej jednak strony przedstawia gracza, jako mogącego wpływać na przebieg partii w „naturalny” sposób, kierować grą tak, by „naturalnie” osiągnięte zostały zamierzone cele, bez siły czy bezpośredniej konfrontacji. Słychać tu echo taoistycznej teorii „Ciemnej Szkoły” *Xuanxue*, która doradzała władcom jak zarządzać państwem środkami niedziałania, lecz za pomocą naturalnych sił przyrodniczo–skutkowych, pozbawionych subiektywnej woli [Fu Yulan 1983, s. 231].

W rozdziale 9 dzieła *O Klasycznej Grze w Go w Trzynastu Rozdziałach* zatytułowanym „O poprawności i niepoprawności” mówi się: „w *weiqi* triki i oszustwo są niezbędne; konieczne są: inwazja, zabijanie – czyż to nie jest fałszywa sztuka?” Dalej czytamy: „gdy armia wyrusza w drogę, niezbędne jest ustanowienie jasnych reguł jej zachowania; w innym przypadku grozi jej niebezpieczeństwo”. Armii nigdy nie wolno oszukiwać, a fałsz i zdrada są przynależne doktrynie „Pionowych i Poziomych Linii i okresowi Wojny Królestw” [Zhang Ni 1954].

Wprawdzie *go* nie uzyskało nigdy rangi sztuki królewskiej (jak szachy), lecz jest to sztuka podobna do sztuk walki. Tak więc istnieją różne poziomy gry i nie wszyscy gracze są równi siłą. Ci na niskim poziomie grają beźmyślnie i bez refleksji. Celem ich jest jedynie zwodzenie i chytre korzystanie z błędów przeciwnika. Inni pomagają sobie w myśleniu wskazując palcem punkty i pozycje. Jeszcze inni mówią zdradzają swe plany. Natomiast ci, którzy osiągnęli wysoki poziom, zachowują się inaczej – zastanawiają się głęboko nad sytuacją, analizują dalekie konsekwencje swoich zagrań, korzystają z możliwości, jakie stwarzają ustawienia i pozwalają, by ich myśli obiegły całą planszę, zanim postawią jeden kamień. Ich celem jest podbój jeszcze zanim ich dążenia staną się widoczne; zapobiegają zagranom przeciwnika zanim ci o nich pomyślą. Czy ci gracze o największych umiejętnościach opierają swój sposób gry o niepotrzebne słowa i wykonują nerwowe gesty? Jest to tak jak na placu bitwy. Dobry strateg nie wykonuje bezsensownych posunięć, lecz każdy jego ruch, każde posunięcie jest przemyślane i przeanalizowane zanim zostanie wprowadzone w życie.

Doktryny wojenne określane jako „Pionowe i Poziome Linie” głosiły wyższość celu nad środkami, co mogło prowadzić ostatecznie do całkowitej afirmacji osobistych korzyści. Protestując przeciw takim uproszczeniom Zhang Ni twierdzi, że *weiqi* nie pozwala na całkowitą swobodę graczy, lecz obliuguje ich do przestrzegania zestawu niepisanych zasad uprzejmości (niewskazywanie kamieni ręką, nieujawnianie własnych planów) i do dokonywania rygorystycznej, analitycznej oceny sytuacji. Następnie wyciąga wniosek, że *weiqi* jest w rzeczy samej poprawne, a ci gracze, którzy nie przestrzegają powyższych zasad, są na niższym poziomie. Te rozważania miały pokonać największą kulturową przeszkodę, która z czasem stała się anachronizmem, a która uniemożliwiała chińskim elitom akceptację gry [Zhang Ni 1054; por.: Korshelt 1966].

Rozpatrując różne sytuacje tak na planszy do gry jak i na polu walki, można tu przytoczyć jeszcze jeden fragment zawarty w rozdziale 11. „O terminologii”: „*Sytuacja bitewna toczy się na ograniczonej przestrzeni zawierającej dwie niestabilizowane grupy. Brak miejsca nie pozwala obu z nich przeżyć razem, dlatego aby przetrwać, jedna z grup musi zbić drugą. Każdy ruch powinien być w takiej sytuacji oszczędny i precyzyjny*”. Współczesne podręczniki *go* podkreślają komplikacje i trudności związane z takimi sytuacjami.

Idąc dalej za słowami Zhang Ni można przytoczyć jeszcze jeden fragment jego dzieła zawarty w rozdziale 12. „O poziomach gry”. Można rzec, że w *weiqi* życie jednego oznacza śmierć drugiego, że to co dalekie dopełnia się nawzajem. Siła jednej grupy oznacza słabość drugiej, a przewaga jednego gracza wynika ze strony drugiego. Oznacza to spokój, ale nie błogostan, oznacza, że gracz powinien wyznaczyć swoją pozycję, a nie pozostać bierny. Tak jak niebezpieczeństwo może czaić się za spokojem czy błogostanem, bierność może prowadzić do zniknięcia. W *Yijing* (Księdze Przemian) zawarte są słowa: „Junzi jest spokojny, ale nie zapomina o niebezpieczeństwie, akceptuje swą pozycję, ale nie zapomina o groźbie porażki”. Zdanie to oznacza, że najlepszym ruchem spośród wymienionych jest ruch, który przypiera przeciwnika do

bandy, gdyż pozwala on na utrzymanie inicjatywy, będąc jednocześnie atakującym ruchem. Z kolei ruch obronny, który jedynie zamyka przeciwnikowi wejście w terytorium, jest lepszy niż założenie sztywnej gardy, ponieważ przynajmniej pozwala na zachowanie inicjatywy. Mamy tu bezpośrednie nawiązanie do kanonu filozofii taoistycznej.

Także nauki Sun Tzu [2003] w odczuwalny sposób wpływały i nadal wpływają na ludzi Wschodu. Stały się bowiem częścią kultur Azji. Praktyka dotycząca wojny, handlu czy też po prostu życia nie zawsze przystawała do teoretycznych zasad. Jedni stosowali te techniki lepiej, inni gorzej. Wydaje się, że znajomość *Sztuki wojny* Sun Tzu może być użyteczna także dla ludzi Zachodu, pokazuje bowiem to, do czego inni mogą być zdolni. Może inspirować nasze myślenie na temat spraw publicznych, a także osobistych. Dlatego też jeśli będziemy dokładnie wczytywać się w słowa Sun Tzu, możemy – zdaniem polskiego goisty K. Dynarowicza – wykorzystać jego klasyczne strategie walki do osiągnięcia sukcesu w każdej dziedzinie⁶.

Trudno jest natomiast – zdaniem goisty W. Malinowskiego – porównywać filozofie dalekowschodnich sztuk walki do gry w *go*. Ktoś kiedyś napisał, że szachy mają się do *go* jak boks do *aikidō*. Celem *aikidō* jest osiągnięcie równowagi wewnętrznej, a zwycięstwo można osiągnąć „za pomocą zmyślnej kombinacji ruchów tak, aby samemu pozostać w równowadze, a wytrącić z niej przeciwnika”. W *go*, tak jak i w *aikidō*, jeśli chcesz zaatakować po lewej, wykonaj manewr po prawej⁷.

Go bliższe jest zasadom strategii wojennej, grze rynkowej lub sportowej, niż aksjologii drogi wojownika. Pewne wątki z taoizmu są tutaj, poprzez ich obecność w dziełach klasycznej strategii chińskiej, akcentowane, ale zwłaszcza w ich aspekcie pragmatycznym. Sztuk walki rozwinęły w znaczną większym stopniu własną filozofię, w której znaczące miejsce zajmują: asceza psychofizycznych praktyk, etyka normatywna i etos rycerski.

Stopnie i tytuły

W japońskich i innych azjatyckich sztukach walki funkcjonuje system licencji lub stopni (najczęściej 5 do 10 stopni *kyū* i 10 lub 12 stopni *dan*) i tytułów mistrzowskich. Analogicznie do stosowanych w sztukach walki stopni technicznych – uczniowskich i mistrzowskich – w *go* stosowana jest hierarchia: 15–1 *kyū* i 1–6 *dan*. W tym jednak przypadku osiągnięcie kolejnych stopni jest efektem wygrania określonej liczby partii z liczącymi się przeciwnikami i np. stopień mistrzowski 6 *dan* można osiągnąć w pięć lat, jak uczynił to polski gracz Janusz Kraszek, amatorski mistrz Europy w *go* z 1983 roku [Gołąbek, Jasiak, Jucewicz 1988]. W sztukach walki wymagałoby to najczęściej przynajmniej około 20 lat ciągłej praktyki.

W *go* „10 *dan* to tytuł przyznawany za zwycięstwo w turnieju 9-danowców (czasem dopuszcza się wybitnych młodych 8-danowców), 11 i 12 *dan* – to tytuły honorowe za osiągnięcia teoretyczne” [Korwin-Mikke 2000]. Ponadto w *go* używany jest tylko jeden tytuł mistrzowski – *meijin* [por.: Kawabata 1972; Cynarski 2002], a posiadany stopień można utracić. Przykładowo, wspomniany wyżej J. Kraszek w roku 1983 awansował z 5 na 6 *dan*, a od 1985 roku (do 2002) pozostaje na listach promocyjnych na poziomie 5 *dan*.

Nie bez znaczenia na walor edukacyjny *go* ma funkcjonująca tu, wskazana instytucja stopni i tytułów mistrzowskich. Goista dąży do mistrzostwa osiągając kolejne stopnie, potwierdzające uzyskany poziom. Podobnie jak w różnych drogach *budō* dostrzegamy w tym istotne znaczenie dla motywacji, oceny, tworzenia hierarchii i autorytetów oraz relacji opartych na szacunku. Jednakże drogi sztuk walki bliższe są praktyce psychofizycznej i poziom mistrzostwa w większym stopniu wiąże się z mistrzostwem duchowym niż wynikiem sportowym [Cynarski 2002].

Wpływ wychowawczy

Historia *go* dość dobrze udokumentowana jest dopiero w jej tradycji japońskiej, natomiast we wcześniejszych dziejach tej gry trudno rozdzielić fakty i legendy [Eberhard 1942; Fairbairn 1990; Ogawa 1933; Potter 1985; Wałanabe 1977]. W legendach zaś nieodmiennie pojawia się motyw wychowawczego i kształcącego wpływu *go* na osobę grającą. Podobnie wywodzące się z dawnych sztuk

⁶ K. Dynarowicz, *op. cit.*

⁷ W. Malinowski – wg wypowiedzi internetowej.

bojowych drogi nieagresji (jap. *budō*) ukierunkowane są – w ich współczesnej postaci – na rozwój osobowy i moralno-społeczny, a więc kształcenie charakteru osoby ćwiczącej [Cynarski 2004 a].

Także współcześni autorzy dzieł literackich wykorzystują dawne teorie i zasady filozofii Dalekiego Wschodu. Czin-Ning Chu⁸, autorka wielu dzieł, prezentuje filozofię wojownika jako najważniejsze źródło myślenia strategicznego zarówno w świecie biznesu, jak i w życiu codziennym. W każdy temat, jaki podejmuje, wplata różnorodne elementy siły, strategii, filozofii, pragmatyzmu i rozwoju osobistego. Ponadczasową mądrość Wschodu i praktyczne podejście Zachodu łączy w potężne narzędzie, przydatne i wydajne w podejmowaniu ciągle zmieniających się wyzwań w życiu. *Go* ma nie tyle wychowywać do szlachetnych idei, co kształcić pragmatyczne podejście do rzeczywistości. W Chinach, Japonii czy Korei *go* jest obowiązkowym przedmiotem w niektórych akademiach wojskowych i ekonomicznych, jako element kształcący umiejętność strategicznego myślenia.

Definicja *go* jako strategicznej gry planszowej jest zbytnim uproszczeniem. *Go* jest idealnym odzwierciedleniem świata rzeczywistego, a sama forma gry przekazuje to w oczywisty sposób. Zgodnie ze wschodnią (zwłaszcza chińską) symboliką świat to ciągła walka i przenikanie się sił *yin* i *yang* [Fu Yulan 1983; Cynarski, Āuriček 2001]. Jakże nie zauważyć prostych faktów. Czarne i białe kamienie symbolizują te właśnie siły, plaska stanowi zamknięty cykl czasu, cztery ćwiartki planszy reprezentują cztery żywioły połączone w centralny punkt *tengen*.

Niezależnie od tego jak będziemy patrzeć na *go*, nie można odmówić tej grze kilku rzeczy: jest niezwykłą szkołą myślenia, charakteru oraz inwencji. Jednym z jej wymiarów jest płynność i niesamowita zdolność odwzorowywania w swojej strategii ogólnych praw rządzących konfliktem i negocjacjami. Cel gry w *go* nie jest konfrontacyjny w sposób bezpośredni. Celem jest uzyskanie kontroli nad większym od przeciwnika terytorium w trakcie procesu negocjacji. Negocjacje polegają na uzyskaniu korzyści i czynieniu ustępstw w trakcie zajmowania terytorium, a ich szczególną cechą jest fakt, iż każdej korzyści towarzyszy ustępstwo, a każdemu ustępstwu korzyść. Wygrywa ten, kto kosztem mniejszych ustępstw uzyska większe korzyści. Do wygranej wystarczy kontrolować tylko minimalnie większy segment terytorium, mając świadomość, że konkurenta nie musimy wyeliminować fizycznie. Nadmierna agresja i dążenie do zniszczenia przeciwnika, zarówno na planszy, jak i w życiu, z reguły kończy się katastrofą. Bardzo ważną rzeczą jest szacunek dla konkurenta i dążność do jego kontrolowania, a nie eliminacji. Zarówno w *go*, jak i w życiu wygodniej funkcjonuje się, mogąc raczej ograniczyć i kontrolować przeciwnika, niż ryzykować walkę, która może doprowadzić do całkowitego wyniszczenia. Nawet w przypadku wygranej po pewnym czasie przyjdzie nam stoczyć kolejny bój z konkurencją, która odradza się jak glęby hydry. Zarówno graczom jak i menedżerom trudno nieraz pogodzić się z faktem, iż część rynku (planszy) zawsze zostanie zajęta przez konkurencję. Dążenie do kontrolowania, a nie niszczenia, jest jedną z fundamentalnych zasad *go* [Piela 1989, s. 5, 105].

Najważniejszymi cechami, jakie gra ta pomaga rozwijać, są: poczucie umiaru, równowaga psychiczna i cierpliwość. Na tej płaszczyźnie *go* łączy się z innymi sztukami pochodnymi filozofii Wschodu. Kultura zachodnia jest niecierpliwa i gorączkowa. Jej atrybutami są dążenia, aby osiągnąć coś szybciej i więcej. Medytacje, szukanie wewnętrznej harmonii, nigdy nie były przedmiotem jej specjalnej troski. Poprzez *go* mamy możliwość ćwiczenia elementów typowych dla kultury wschodniej. Możemy doskonalić „niewłaściwości” charakteru człowieka i słabości jego rozumu. Dlatego ćwiczenie się w tej grze daje podobne skutki jak na przykład uprawianie medytacji. Nie należy oczywiście wyciągać stąd wniosku, że gracze *go* to jednostki pozbawione wszelkich negatywnych cech.

Jak inne sztuki Wschodu, tak i *go* pozwala na głębszy kontakt z samym sobą i samodoskonalenie się. Gdy znamy swoje słabości i skłonności, możemy łatwo im przeciwdziałać tak w życiu, jak i na planszy [Kraszek 1989, s. 42].

Organizacja i popularyzacja *go* w Polsce

Zaistnienie *go* w Europie i w Polsce zbiegło się w czasie z pojawieniem się mody na azjatyckie sztuki walki. Pierwsze książki o *go* ukazały się w Europie około roku 1908, czyli podobnie jak książki o dalekowschodnich sztukach walki (wówczas zwłaszcza *jūjutsu*). Obecnie

⁸ Chin – Ning Chu (ur. 1969 r.), światowy autorytet w dziedzinie praktycznego zastosowania *Sztuki Wojennej* Sun Tzu w biznesie.

w Europie działa aktywnie 27 krajowych związków *go* zrzeszonych w EGF (Europejskiej Federacji Go) i prowadzących działalność popularyzacyjną oraz szkoleniową. Związki te organizują mistrzostwa krajowe, których zwycięzca bierze udział w Amatorskich Mistrzostwach Świata.

W Polsce *go* pojawiło się najwcześniej w Katowicach w roku 1970 dzięki dr. Wolfgangowi Kramarczykowi (obecnie mieszka w Niemczech) i w tym też roku odbył się pierwszy Meeting Go. Turniej ten jest imprezą cykliczną, odbywa się corocznie. Jest to impreza 4 lub 5 dniowa, ośmiorundowa. Jednak centrum, z którego wywodzi się czołówka polskich graczy, zawiązało się na Uniwersytecie Warszawskim, na Wydziale Matematyki i Informatyki. W roku 1971 uczestnikiem Konferencji Naukowej w Berlinie był dr Wojciech Guzicki. Stamtąd przywiózł on tę grę oraz jej przepisy na Uniwersytet, sam nauczył się grać, a przy okazji zaprosił do współpracy jeszcze kilka osób z najbliższego otoczenia. W roku 1983 grupa goistów powołała Polskie Stowarzyszenie Go. Wybrano formę stowarzyszenia a nie związku sportowego. Czyniło to PSG prawie niezależnym od ówczesnych władz, ale jednocześnie PSG miało bardzo małe szanse na dostęp do dotacji z kasy państwowej.

Polskie Stowarzyszenie Go weszło w skład Europejskiej Federacji Go w roku 1984, a rok później zostało organizatorem I Otwartych Drużynowych Mistrzostw Europy w Go (1985). Zawody te odbyły się w Warszawie. W mistrzostwach wzięło udział 11 ekip z Europy oraz amatorska reprezentacja Japonii. Zwycięzcą tej imprezy została reprezentacja RFN, wyprzedzając drużyny Jugosławii, Wielkiej Brytanii, Japonii i Polski.

Okresowi dynamicznego rozwoju *go* w Polsce towarzyszył *boom* na wschodnioazjatyckie sztuki walki. Rozwój ten następował głównie (przynajmniej w początkowym okresie) w środowiskach akademickich a gra zyskiwała popularność zwłaszcza wśród matematyków i informatyków. Jej popularyzatorem był np. Janusz Korwin-Mikke – matematyk, brydżysta i polityk [Cynarska, Cynarski 2001]. Z drugiej jednak strony informacja o tej jakże ciekawej grze pojawiła się w leksykonie *ABC sport dla wszystkich* obok haseł poświęconych wielu odmianom sztuk i sportów walki. W książce tej czytamy, że *go* służy do gimnastyki intelektu. Jest najstarszą zachowaną grą planszową, uprawianą od niemal 4000 lat, pochodzącą z Nepalu. „Celem gry jest zdobycie terytorium, czyli wolnych skrzyżowań linii otoczonych przez łańcuch pionów jednego koloru” [Gołąbek, Jasiak, Jucewicz 1988, s. 38]. Czyżby więc jednak miał tutaj miejsce efekt uboczny (kulturowy ‘wpływ wtórny’ [Cynarski 2000]) fascynacji sztukami walki i jednocześnie kulturą Dalekiego Wschodu? Raczej jednak równoległe i niezależnie środowiska akademickie starały się poznać obydwie formy dziedzictwa kulturowego krajów azjatyckich. W obydwu też, paradoksalnie, poszukiwały kontaktu z Zachodem, możliwości zagranicznego wyjazdu (za żelazną kurtynę) itd.

Popularność *go* w Polsce i znakomite sukcesy polskich graczy [Motyl 2003; Wasik 2004] zbiegła się z falą zainteresowania i mody na dalekowschodnie sztuki walki. Jednakże polscy goiści obecnie pozostają niestety poza europejską czołówką, podczas gdy reprezentanci niektórych odmian *karate*, *jūdō*, *jūjutsu* lub *taekwondo* w dalszym ciągu skutecznie rywalizują z najlepszymi w Europie i na świecie. Zapewne wynika to z bez porównania większej popularności sztuk i sportów walki wręcz w porównaniu z tą mało jeszcze znaną w Polsce i Europie „grą strategiczną”.

Co ciekawe, polskie władze kultury fizycznej i sportu w pewnym momencie wrzuciły *go* do jednego worka z dalekowschodnimi sztukami i sportami walki. Zgodnie z rozporządzeniem Rady Ministrów „w sprawie uprawiania dalekowschodnich sportów i sztuk walki oraz kick-boxingu”, wyróżnia się trzy odrębne grupy: 1) dalekowschodnie sporty, 2) sztuki walki, 3) kick-boxing. Wynika z tego, iż rozporządzenie obejmuje wszystkie dalekowschodnie sporty, niezależnie od tego, czy są sztukami walki, czy nie. Toteż rozporządzenie to należałoby odnosić także do *go*. *Go* kwalifikuje się zarówno do punktu pierwszego – dalekowschodnie sporty, jak i do drugiego – sztuki walki, bo przecież jest to poniekąd „sztuka walki”. Z tego rozporządzenia wynikają pewne absurdy, przy jego odniesieniu do *go*, np.:

1. „Goista musi posiadać zaświadczenie wydane przez lekarza posiadającego specjalizację w dziedzinie medycyny sportowej o braku przeciwwskazań do gry w *go*;
2. Osoby niepełnoletnie muszą mieć zgodę przedstawiciela ustawowego;
3. Goista musi być ubezpieczony od następstw nieszczęśliwych wypadków;
4. Podczas gry niedopuszczalne jest dążenie do powodowania urazów ciała u przeciwnika;
5. Pomieszczenia powinny być wyposażone w oświetlenie i wentylację;

6. W czasie gry goista musi być wyposażony w sprzęt ochronny;
7. Przedmioty mogące spowodować uraz ciała powinny być osłonięte;
8. Wszystkie stopnie kyū i dan może nadawać wyłącznie zarejestrowany związek sportowy, i to wyłącznie po przeprowadzeniu egzaminu. Dla stopni dan musi to być przed co najmniej trzyosobową komisją” [Wasik 2004, s. 22–23].

Konkluzje

Grę go z dalekowschodnimi sztukami walki wiąże pochodzenie z tego samego obszaru kulturowego i zwłaszcza genetyczne związki ze sztuką wojenną. Jako gra strategiczna wyraża wielowiekową wiedzę Chin o sztuce wojny. Jako przejaw tradycji kulturowej Dalekiego Wschodu zawiera w sobie elementy filozofii taoizmu pomieszczone z poglądami pragmatycznymi i prakseologicznymi dawnych strategów. Nie jest to jednak zgodne z filozofią klasycznych sztuk walki, które w większym stopniu akcentują kwestie etyczne. Wynika z tego odmienny wpływ wychowawczy porównywanych dziedzin.

Instytucja stopni i tytułów mistrzowskich w go jest tylko na pozór podobna do analogicznego systemu w sztukach walki. Popularność go i sztuk walki wynikać może z podobnego zainteresowania kulturą Wschodu. Natomiast w sferze formalno-prawnej, w zakresie dojrzałości organizacyjnej i skali rozpowszechnienia sztuki walki zdecydowanie górują liczbą osób trenujących i sympatyków, przy czym rozwój go i sztuk walki przebiega (od prapoczątków) równolegle.

BIBLIOGRAFIA

1. Baldwin F. (1994), *The game of go & the martial arts*, „Journal of Asian Martial Arts”, vol. 3, no. 1.
2. Bootman S.A. (1969), *Protracted game: a wei-ch'i interpretation of Maoist revolutionary strategy*, Oxford University Press, New York.
3. Clausewitz C. von (1995), *O wojnie [Vom Kriege]*, (transl. by A. Cichowicz, L.W. Koc, F. Schoener) Test, Lublin.
4. Cynarska E., Cynarski W. J. (2001), *Esej o politycznych koncepcjach Janusza Korwin-Mikkego*, „Rocznik Naukowy Idō – Ruch dla Kultury / Movement for Culture”, t. II, s. 196–204.
5. Cynarski W. J. (2000), *Sztuki walki budō w kulturze Zachodu*, Wyd. WSP, Rzeszów, s. 15–160.
6. Cynarski W. J. (2002), *Mistrzostwo w dalekowschodnich sztukach walki*, „Sport Wyczynowy”, 2002, nr 1–2, s. 96–106.
7. Cynarski W. J. (2004 a), *Teoria i praktyka dalekowschodnich sztuk walki w perspektywie europejskiej*, Wyd. UR, Rzeszów, s. 1–417.
8. Cynarski W. J. (2004 b), *Etos rycerski dawnych Chin w „Bohaterze”*, „Rocznik Naukowy Idō – Ruch dla Kultury / Movement for Culture”, t. IV, s. 427.
9. Cynarski W. J., Duriček M. (2001), *Symbolika wschodnioazjatyckich sztuk walki*, „Przegląd Naukowy IWFiz UR”, nr 2, s. 167–175.
10. Eberhard W. (1942), *Lokalkulture im alten China*, E.J. Brill, Loiden.
11. Fairbairn J. (1990), *Go on the Roof of the World*, Tokyo.
12. Fu Yulan (1983), *A History of Chinese Philosophy*, vol. 2, Princeton University Press, Princeton.
13. Gołąbek T., Jasiak H., Jucewicz A. (1988), *ABC sport dla wszystkich*, Warszawa.
14. Huan Tan (1977), *Xinlun (New Dehates)*, Renmin Chubanshe, Shanghai.
15. Huntington S.P. (1998), *Zderzenie cywilizacji*, (przeł. H. Jankowska) Muza S.A., Warszawa.
16. Kawabata Y. (1972), *The master of Go*, Charles E. Tuttle, Tokyo.
17. Konfucjusz, *Analekty* (księga XVII, 22).
18. Korshelt O. (1966), *The theory and practice of GO*, Charles E. Tuttle, Tokyo.
19. Korwin-Mikke J. (2000), *Go*, „Najwyższy czas!”, 9 grudnia, s. XLI–XLII.
20. Kraszek J. (1989), *Świat Go*, Centralny Ośrodek Metodyki Upowszechniania Kultury, Warszawa.
21. Lao Tzu (2001), *Droga [Tao te king]*, (tłum. M. Fostowicz-Zahorski) Arhat, Wrocław.
22. Motyl M. (2003), *Historia gry GO w Polsce i na świecie*, praca magisterska pod kier. W. J. Cynarskiego, UR Rzeszów (bez debitu).
23. Obodyński K., Cynarski W. J. (2004), *Między prakseologią a etyką sztuk walki* (maszynopis).
24. Ogawa T. (1933), *Pochodzenie i rozwój Go w Chinach*, Kyoto.
25. Piela S. (1989), *Spacer z Go*, Bielsko – Biała.
26. Potter D.L. (1985), *Go in the Classics*, Tokyo.
27. Sun Tzu (2003), *Sztuka wojenna [Bing fa]*, (tłum. i oprac. R. Stiller) Etiuda, Kraków.
28. Sun Tzu (2004), *Sztuka wojny [The Complete Art of War]*, (tłum. D. Bakałarż) HELION, SBN.
29. Wasik W. (2004), *Historia gry GO w Polsce*, praca magisterska pod kier. W. J. Cynarskiego, UR Rzeszów (bez debitu).
30. Watanabe Y. (1977), *Starożytny świat Go*, Tokyo.
31. Zhang Ni (okres Huangyou, 1049–1054 n.e.), *O klasycznej Grze w Go w Trzynastu Rozdziałach*.

II. INNE ŹRÓDŁA

Wywiady i konsultacje

Dynarowicz Konrad (kdynarowicz@linart.pl)

Malinowski Włodzimierz (wlodzimierz.malinowski@tuchola.pl)

Źródła elektroniczne

go.art.pl

goart.pl/klub/poznam/dysku.html

go.art.pl/historia/inex.php

www.man.torun.pl/archives/go-lhtml

jakotako.go.art.php

www.kimsoft.com/polwar.htm

Connections of *go* with the art of war and martial arts of the Far East

Key words: go, art of war, Far-Eastern martial arts, strategy, philosophy of China

Apart from quite evident genetical connections of the game *go* with martial art, the authors attempt to present its connections with martial arts of the Far East. In order to achieve this, they use systematic analysis of problem considering: 1) connections of *go* and present-day martial arts with the art of war; 2) connections with the cultural tradition of the Far East; 3) institution of master degrees and titles; 4) educational influence on the players; 5) sphere of organization and popularization.

Connections with cultural tradition mean mainly influence of philosophical and religious systems of a given place and time, and also symbolism and customs of a given cultural circle. Confucianism and Taoism have played an important role in life of the Chinese. Confucian philosophy was interested in individual life in the society and Taoism was close to the harmony of a person and the nature.

We can find principles of Taoism in the ancient work *The Art of War*, representative for the School of Strategy (*Bing Jia*). Sun Tzu (*Sun Wu*), Chinese general, commander and theoretician of military science was the author of this work. He lived about 500 years B.C. Theories and wisdom of Sun Tzu were used in China in different fields of life. Many of them we can find in a board game in China called *weiqi*, in Korea – *baduk*, and in Japan called *go*.

The general, as an expert of theory of waging war, said that success can be achieved with minimum costs and risks, and the enemies could be defeated at the same time remaining the winners. Comparing rules of *go* with the Sun Tzu theory we can say that the game of *go* is a simulation of war. Players of *go* can win using the right strategy and right estimation of the position. Skillful placement of stones, isolation of enemy stones is the key for winning the game (the same situation is on the real battlefield). Players (as well as commanders) can have a big influence on the struggle. They can command to reach the goal sometimes without any force or direct confrontation. The same as during the war players of *go* can have different skills. Inexperienced players can make many mistakes, they are not in a position to make a right assessment of the position and they often lose. Expert players reach their goals, thinking the matter over in order to win the game.

Lessons of Sun Tzu have had a strong influence on people in the East. They have used them in many fields of life. Perhaps such lessons could be helpful for us, people in the West, in our public and personal life.

In Japan, China and Korea the game of *go* is an obligatory subject in many military and economic academies and universities. It helps students to think in a strategic way. It helps them to develop such features as: moderation, psychical balance and patience. We people from the West are often devoid of those features. Hurry, impatience and constant pursuit of material goods and changes are not conducive to self-improvement, meditation and creation of inner harmony. The game of *go* allows to achieve that peculiar inner state letting you to better contact with yourself. Thus, you can achieve the special state of soul which enables you to defeat all possible difficulties.