

## **Le diversità culturali nelle concezioni di Strategia e Tattica tra Oriente ed Occidente osservate attraverso gli scacchi ed il wei-ch'i e le connessioni con la Didattica**

G. D'Eredità<sup>1</sup> & F. Spagnolo<sup>2</sup>

### **Sommario.**

Nel presente lavoro si sono considerate diverse concezioni di strategia e tattica in differenti contesti culturali e storici; i giochi di strategia storici quali scacchi e wei-ch'i (go), per la loro natura molto astratta, forniscono interessanti elementi per una più fine comprensione dei principi base di comportamenti e scelte. Costruire modelli matematico-scientifici o teorie matematico-scientifiche costituisce una differenza fondamentale tra occidente ed oriente. L'analisi epistemologica è suffragata da alcuni esempi ed inoltre sono state enucleate alcune tematiche didattiche. Queste tematiche sono importanti soprattutto oggi, poiché l'integrazione multiculturale in campo didattico è un argomento che non può non essere affrontato.

### **Abstract:**

In the present work we took into consideration several conceptual frameworks about strategy and tactics in cultural and historical contexts; Historical strategy games such as Chess and Wei-ch'i (go), due to their abstract nature, provide interesting items to a more subtle understanding of principles of behaviours and decisions. Setting up scientific-mathematical models or theories is a fundamental difference between Eastern and Western culture. Epistemological analysis is supported by several examples and some educational thematics have been shown. Such thematics are important above all nowadays, because multicultural integration in didactics is a matter that can not be ignored.

---

<sup>1</sup> G.R.I.M., Università di Palermo; [deredita@math.unipa.it](mailto:deredita@math.unipa.it)

<sup>2</sup> G.R.I.M., Università di Palermo ; [spagnolo@math.unipa.it](mailto:spagnolo@math.unipa.it)

## 1. Introduzione

Nel mondo contemporaneo, ove lo scambio di informazioni è parecchio incrementato, e dove si devono fare i conti con continue problematiche relative alla integrazione tra culture, si ritiene utile e costruttivo proporre una riflessione sul diverso approccio alle problematiche della scelta e delle decisioni, che abbracciano diversi settori e si pongono quale denominatore comune per l'impostazione stessa di alcune attività umane. La strategia e la tattica sono delle generalizzazioni dei comportamenti e delle scelte che possono essere molto utili per la comprensione delle stesse.

Ambiti paradigmatici per dette tematiche sono i giochi di strategia, in particolare gli scacchi nel mondo occidentale ed il wei-ch'i (go) per quello orientale. In questi (come probabilmente anche in altri giochi) l'astrazione è tale che consente una analisi abbastanza indipendente da vincoli contingenti.

In particolare, l'esame di diversi approcci alle tematiche di tipo strategico e tattico riveste interesse sia per la comprensione di determinati comportamenti anche su scala macroscopica, sia in ambito di Ricerca in Didattica delle Scienze. In questo campo questi approfondimenti valgono quale strumento per la comprensione dei fenomeni di insegnamento/apprendimento e per eventuali proposte didattiche mirate, che possano anche considerare l'utilizzo stesso dei giochi di strategia.

## 2. La strategia e la tattica

*La tattica è sapere cosa fare quando si ha qualcosa da fare; la strategia è sapere cosa fare quando non si ha niente da fare* (Tartakower)

La strategia e la tattica sono momenti dell'attività in un determinato contesto, ed in linea generale sono profondamente interconnesse, anche se le rispettive fasi d'intervento sono normalmente abbastanza separate tra loro.

Una **strategia** è la formulazione, anche in forma implicita, di un piano d'azione che anche a lungo termine sia preso quale riferimento per il coordinamento delle attività indirizzate al raggiungimento di uno scopo predeterminato. I settori entro i quali si può parlare di strategia possono essere i più disparati, e la strategia è formulata, anche attraverso diverse fasi di attuazione, laddove per raggiungere l'obiettivo la scelta non è unica, e l'esito in generale incerto. La parola strategia deriva dalla parola con cui in greco antico si indicava il generale (στρατηγός). Prima opzione necessaria è proprio la determinazione degli scopi, cioè la esplicita individuazione degli obiettivi sulla base di una valutazione della situazione. La fase della valutazione è forse la più delicata e dipende dai dati a disposizione, dalla capacità del soggetto decisionale in termini di attitudine, di esperienza, di conoscenza. Ciò spesso pone degli importanti vincoli alle successive operazioni di pianificazione strategica. Le operazioni strategiche vere e proprie si basano su considerazioni oggettive ed anche su considerazioni psicologiche. La esplicita individuazione degli obiettivi, o meglio dire, più in generale, la scelta di aspetti della situazione degni di considerazione e/o passibili di importanti sviluppi, parimenti dipende dalla situazione e dal soggetto decisionale, nei termini sopra espressi.

G. D'Eredità & F. Spagnolo, Le diversità culturali nelle concezioni di Strategia e Tattica tra Oriente 264 ed Occidente osservate attraverso gli scacchi ed il wei-ch'i e le connessioni con la Didattica

E' interessante sottolineare che il soggetto decisionale può essere una persona, un insieme di persone, una macchina, un insieme di macchine, ed anche un animale o gruppo di questi. Si sono spesso discusse le possibilità che macchine o animali possano avere una vera e propria capacità strategica, in ogni caso ciò esula dai nostri scopi. Un aspetto importante della strategia è la frequente gerarchizzazione degli obiettivi, cioè il fatto che spesso vengono definiti obiettivi parziali o intermedi utili o indispensabili per i successivi scopi. Questo implica frequentemente lo stabilirsi di una catena di implicazioni che nei dettagli va somigliando spesso ad operazioni di tipo tattico. E' spesso affermato dagli esperti di vari settori che “è meglio avere una strategia sbagliata che non averne affatto”, così come è spesso evidenziato che sono destinati al fallimento quei soggetti che hanno una strategia assolutamente univoca e priva di flessibilità ed adattamento alla realtà, intendendo sia la valutazione e la decisione *in itinere*, sia il fatto che le condizioni iniziali ben raramente sono sempre le stesse.

*Dobbiamo camminare su una linea sottile tra flessibilità e coerenza*<sup>3</sup>

La strategia ha la sua naturale azione complementare nella tattica.

La **tattica** comprende i metodi utilizzati per conseguire determinati obiettivi. Le tattiche sono i mezzi, reali o logici, utilizzati per ottenere uno scopo, sia esso parziale o totale.

Una operazione tattica ha lo scopo di realizzare la singola azione all'interno della strategia, o anche per cogliere possibilità offerte dall'avversario, o dall'ambiente fisico o logico nel quale ci si trova. La strategia si riferisce ad operazioni tese a raggiungere un obiettivo di lungo termine e si attua su scale geografiche (più in generale contesti) ampie. La tattica si riferisce invece ad azioni tese a raggiungere un obiettivo di breve termine e generalmente si attua su scala geografica (più in generale contesti) ridotta. Nelle operazioni tattiche si tende, mediante azioni concrete, ad ottenere un vantaggio, a recuperare dello svantaggio o a mantenere uno status quo ritenuto soddisfacente. Il profilarsi di una operazione tattica vantaggiosa può convincere a cambiare decisamente i piani strategici eventualmente formulati. Non solo, ma anche le *valutazioni* asserite in fase strategica possono risultare errate, o quantomeno evidentemente non assolute, a seguito del realizzarsi di una operazione tattica. Questo può avvenire anche in Fisica o nelle Scienze in generale, dove determinate difficoltà matematiche o applicative possono convincere ad abbandonare una modellizzazione precedentemente formulata. Più in particolare, in ambito scientifico, una Teoria stabilisce una serie di relazioni tra proprietà e quantità del mondo reale, mentre i modelli fissano i livelli di approssimazione, selezionano i particolari e gli ambiti di interesse, le variabili da considerare e specificano condizioni iniziali e vincoli; Teorie e modelli, insieme, consentono di fare previsioni, e le conseguenze di risultati ed approfondimenti ci fa tornare a raffinare un modello, o a rigettarlo, fino a mettere in discussione la Teoria stessa, o considerarla un caso particolare di una più generale. In logica matematica, si

---

<sup>3</sup> Kasparov, Gli scacchi e la vita, Mondadori 2007, pag. 38

dice **modello** di una teoria una qualsiasi struttura che ne rispetti gli assiomi; è di questa accezione del termine che si occupa la cosiddetta **teoria dei modelli**.

La prima accezione è di tipo locale e riguarda classi di problemi e non ha pretese di generalizzazione. La seconda accezione riguarda l'organizzazione della conoscenza in Teorie. In Matematica una Teoria riguarda in modo particolare la “Teoria dei Modelli”. Nel '900 questa accezione ha avuto diverse interpretazioni come quella di “Modelli astratti” o come quella di Modelli sintattici. In ogni caso questo riguardava una sistematizzazione formale, assiomatizzata e con un linguaggio ben definito e sufficientemente rigoroso.

Le due accezioni riguardano anche due modi diversi di rappresentare i fenomeni della realtà. La prima accezione è di tipo “tattico” analizza cioè situazioni di tipo locale. La seconda accezione è di tipo “strategico”, analizza cioè classi di problemi molto più ampi e cerca di fare delle previsioni di lunga durata. Vista la “complessità” delle scienze alla fine del secolo si rende necessario un approccio sistemico alla modellizzazione in campi diversi (Morin, J. De Le Moigne ).

Si rende necessaria una teoria generale che inglobi sia la modellizzazione formale che quella dei sistemi complessi. Sembra che la modellizzazione sia rimasto l'unico elemento per interpretare la realtà all'inizio del XXI secolo.

### **3. Cenni sulle concezioni di strategia e tattica in oriente ed in occidente**

Preliminarmente rileviamo che i termini *Occidente* ed *Oriente* sono ovviamente estremamente generici. e denotano quasi interi emisferi, con tante regioni ed etnie. Va precisato quindi che con il termine *Occidente* intendiamo riferirci al *pensiero occidentale* in alcune caratteristiche che lo distinguono da quello *orientale*. Ci riferiamo quindi alla identità *culturally Western*, distinta da quella *culturally Eastern*. In particolare consideriamo, per i presenti scopi, ad un quadro generale che possa far riferimento alle terne Confucio/Tao/ Buddha per il pensiero del sud est asiatico (cinese) e Socrate/Platone/Aristotele per quello occidentale (italiano).

Il primo trattato di strategia si può con certezza far risalire a Sun Zu, generale vissuto in Cina (VI-V secolo a.C.) intitolato *L'arte della guerra* (Sūnzǐ Bīngfǎ). Il testo è esplicitamente riferito alla guerra, ma è ancora considerato uno dei testi base per l'apprendimento della strategia in ogni campo dell'azione umana. Sun Zu oltre a stabilire diversi principi fondamentali di carattere strategico nonché politico, morale e pratico, si sofferma spesso a sottolineare come dalla bontà della esecuzione di una operazione (tattica) può dipendere completamente il successo. Egli va oltre e fornisce delle utili indicazioni per comprendere che il successo, visto come ottenimento di uno scopo, comporta perdite, e più in generale che le azioni intraprese hanno delle conseguenze, con le sue stesse parole *Ottenere cento vittorie su cento battaglie non è il massimo dell'abilità; vincere il nemico senza bisogno di combattere, quello è il trionfo massimo*<sup>4</sup>. Traspare una impostazione razionale ove il rischio si deve assolutamente minimizzare “Perciò, le vittorie ottenute dai maestri nell'Arte della Guerra non si distinguono né per l'uso della forza, né per l'audacia; I loro successi in guerra non dipendono dalla

---

<sup>4</sup> Sun Zu, L'arte della guerra, p. III

*fortuna. Perché per vincere basta non commettere errori. “Non commettere errori”, vuol dire porsi in condizione di vincere con certezza: in questo modo, si sottomette un nemico già vinto... in tal modo, un esercito vittorioso prima vince, poi dà battaglia; un esercito destinato alla sconfitta prima dà battaglia, poi spera di vincere”.*

In sostanza il Controllo totale.

Molto interessante notare come l'audacia sia considerata una virtù non strettamente basilare per uno stratega; in questo notiamo un contrasto con le concezioni aggressive che si riscontrano nel mondo occidentale, soprattutto in campo economico, strettamente connesse col concetto di rischio. Questo è esaltato in un mondo ove l'innovazione è determinante, ed arrivare secondi nello sviluppo di un settore è come non arrivarci proprio. L'audacia, l'attacco, l'aggressività contengono in sé il vantaggio di poter spesso orientare le cose sul proprio terreno preferito. L'approccio classico occidentale ad un conflitto si può riassumere con le parole di D. Lai *“the Greeks developed what has been called the Western way of war —a collision of soldiers on an open plain in a magnificent display of courage, skill, physical prowess, honor, and fair play, and a concomitant repugnance for decoy, ambush, sneak attacks, and the involvement of noncombatants.”*<sup>5</sup>

Interessante sottolineare come nel primo capitolo « Valutazione », Sun Zu tracci i cinque principi guida per la valutazione della situazione reale: *Il primo degli elementi fondamentali è il Tao; il secondo è il Cielo (clima); il terzo è il terreno; il quarto è il comando; il quinto è la dottrina (Regola, organizzazione)*. Non a caso il primo posto è riservato all'elemento “Tao”; la parola, di difficile traduzione<sup>6</sup>, qui è posta per indicare che popolo, esercito e Sovrano abbiano il medesimo intento, che i Capi abbiano grande forza morale, che siano uniti nel raggiungimento dello scopo, e che la fiducia e stima reciproche siano totali. Ciò è presente in modo assai simile in Von Clausewitz<sup>7</sup>. Questo ha molto a che fare con la motivazione, e trova anche facile riscontro in ambito didattico. Ciò implica chiara definizione dello scopo, ed in generale il approfondire le rispettive risorse e capacità in modo sinergico. Generalizzando anche su attività di gruppi più ristretti o individuali, impegno e Concentrazione sono al primo posto. Ciò nondimeno, e questo è molto interessante, Sun Zu non esita a dichiarare che in alcuni casi bisogna disobbedire agli ordini del sovrano, *...il nono è: possono presentarsi circostanze in cui gli ordini del sovrano non devono essere obbediti*, in sintesi le decisioni devono essere prese da chi è competente ed ha gli elementi per farlo, e non in base alla pura gerarchia, se questo è necessario per il bene comune supremo, concetto presente anche in Von Clausewitz, ma criticato in una visione fortemente gerarchica dell'organizzazione militare e governativa. In ogni caso, le competenze di tipo strategico hanno avuto un ruolo determinante nella storia della razza umana: si ipotizza che dopo una modificazione genetica l'Homo Sapiens moderno abbia acquisito “... le

---

<sup>5</sup> D. Lai, *Learning from the stones: a go approach to mastering China's strategic concept*, Shi. E-book da [www.asiaing.com](http://www.asiaing.com)

<sup>6</sup> « Via, Principio, Modo, Legge immutabile, Cammino, Via Diretta, Stile di vita ... »

<sup>7</sup> C. Von Clausewitz, *della Guerra*, 1832

*capacità di concepire e realizzare piani di azione a lungo termine, un'abilità di cui i Neanderthal non poterono mai godere.. La distinzione era piccola, ma in ultima analisi ha avuto conseguenze profonde: la nostra specie sopravvisse e prosperò, mentre i Neanderthal andarono incontro all'estinzione.”<sup>8</sup>*

#### **4. Giochi di strategia storici in oriente ed occidente : scacchi, wei-ch'i e le differenti concezioni di strategia e tattica**

*Il mondo è una partita di Go, le cui regole sono state inutilmente complicate (proverbio cinese). La vita sono gli scacchi (Bobby Fischer)*

Un **gioco di strategia** è tipicamente un gioco da tavolo o un videogioco nel quale le capacità di prendere decisioni di un giocatore hanno un grande impatto nel determinare il risultato. Molti giochi includono questo elemento in grado minore o maggiore, rendendo difficile stabilire una demarcazione, è pertanto più adeguato parlare del *grado* di strategia di un gioco, piuttosto che del fatto che sia o meno un gioco di strategia. Un gioco di strategia è un gioco nel quale le regole sono ben definite, chiare e sono conosciute dai giocatori; E' stato dimostrato da Von Neumann che gli scacchi, in quanto gioco ad informazione completa, è descritto da una matrice (sterminata, le partite possibili sono dell'ordine di  $10^{50}$ ) che contiene un punto di sella, e pertanto, il gioco è risolvibile, cioè esiste una partita “perfetta” dove entrambi i giocatori, se fossero in grado di valutare *tutto*, giocano al meglio (come finisca non si sa, la esperienza degli scacchisti fa propendere per la patta). Lo stesso vale per il wei'-chi, con la differenza che le partite possibili sono molte di più ( $10^{172}$ ).

Negli scacchi l'obiettivo del gioco è la cattura del Re avversario, lo scacco matto. Pertanto il gioco, soprattutto ai suoi primordi teorici, (XVI-XVII secolo d.C) era fortemente orientato a privilegiare operazioni concrete per l'attacco al Re avversario, squisitamente tattiche, pur riconoscendo che vi erano delle configurazioni il cui raggiungimento era una base sufficiente per la vittoria, Solo con i teorici della fine del secolo XIX come Steinitz e Tarrasch<sup>9</sup> si fece avanti in modo esplicito la concezione che non era possibile giocare *solamente* per lo scacco matto, ma che si rendeva necessario puntare all'acquisizione di *piccoli vantaggi* di tipo “posizionale”, che in seguito divennero gli elementi strategici base per la *valutazione* di una posizione. La strategia scacchistica è un complesso di attività del giocatore che lo portano a considerare aspetti peculiari della posizione, a stabilire delle priorità, ad effettuare delle previsioni sull'andamento della partita, a pianificare una serie di operazioni

La tattica negli scacchi è una operazione concreta, normalmente volta ad *alterare* la posizione esistente mediante una sequenza di una o più mosse, spesso obbligate. Un singolo errore nella tattica, sempre che l'avversario giochi senza errori, può essere fatale

---

<sup>8</sup> T. Wynn-F.L.Coolidge, *Un incontro di menti nell'età della Pietra*, in Le Scienze, n.485, gennaio 2009.

<sup>9</sup> Steinitz, *The Chess Instructor*, 1889



per il giocatore (vedi appendice I). La capacità di calcolo, di tipo strettamente deduttivo, in una data posizione, diventa ago della bilancia di una partita.

Col passare del tempo, la maestria del giocatore non è stata più rappresentata dalla mera capacità di calcolo delle mosse possibili, ma anche dalla capacità selettiva di orientamento del pensiero e dell'attenzione mediante riconoscimento di pattern visuali o astratti<sup>10</sup>. Ciò ha reso affascinante, a partire dagli anni 60-70 del XX secolo, la contesa tra giocatori umani e giocatori artificiali, questi ultimi al giorno d'oggi praticamente imbattibili sul piano tattico. Dalla seconda metà del XX secolo, il concetto di iniziativa e gioco dinamico ha preso il sopravvento su una concezione statica basata *solamente* sui canoni strategici classici.

Il Wei-ch'i, in Occidente più noto col nome giapponese go, nasce probabilmente in Cina circa 4000 anni fa, ed il suo sviluppo completo si può far risalire dal VII al V secolo a.C. Fu introdotto in Giappone ed in Corea intorno al 700 d.C. Si diffonde tra i funzionari imperiali cinesi, ed in un periodo di guerre continue rappresenta, oltre che una disciplina di tipo filosofico, anche un importante esercizio di strategia militare. Scopo del gioco è il controllo del territorio sul goban (tavoliere/scacchiera del gioco), e rappresenta una forma elevata di astrazione del pensiero, a tal punto che nella Cina tradizionale assurge a seconda disciplina tra le quattro ritenute basilari per la formazione della persona di elevato rango<sup>11</sup>. La conoscenza del wei-ch'i è condizione necessaria per ricoprire alte cariche governative. Riassume in sé alcune caratteristiche fondamentali della cultura cinese, in linea con la tradizione dell'I-King, con alcuni significati simbolici legati a rappresentazioni spaziali e temporali dell'Universo. A differenza degli scacchi, dove spesso le azioni sono totalmente mirate al raggiungimento di un obiettivo identificato, e probabilmente l'avversario lo impedirà ad ogni costo, nel wei-ch'i è implicito che la scelta di una zona di influenza o di operazione comporta una analoga azione avversaria e ciò fa parte di una concezione che tende ad evitare la identificazione assoluta di un elemento in favore di una visione dinamica e di interscambio tra i vari elementi stessi. Nel wei-ch'i tradizionale i giocatori erano, più che avversari, due parti in causa per creare qualcosa di intrinsecamente valido. Le Regole strategiche base nel wei-ch'i sono, in forma schematica:

1. Se avete un gruppo di pietre deboli, rinforzatele
2. Se l'avversario ha un gruppo di pietre deboli, pianificate di attaccarlo
3. Se potete fare una mossa che abbia una ampia portata territoriale, fatela.
4. Se l'avversario può fare una mossa di ampia portata territoriale, o ha un grande territorio, provate a prevenire, distruggerlo o ridurlo con misure appropriate<sup>12</sup>.

“Secondo il suo modello di comportamento razionale, la razionalità consiste non nell'ottimale (nel wei-ch'i la strategia teoricamente ottimale esiste come principio, ma è

---

<sup>10</sup> cfr. De Groot, *Thought and choice in Chess*, 1965

<sup>11</sup> Vedi appendice II

<sup>12</sup> da <http://senseis.xmp.net/>

e resterà sconosciuta anche al migliore giocatore, a causa della quantità delle possibili varianti di cui si dovrebbe tener conto nel calcolarla) ma nel soddisfacente<sup>13</sup>

Scacchi e wei-ch'i sono profondamente diversi, e non a caso le zone di diffusione sono state a lungo chiaramente distinte tra Occidente ed Oriente. Ovviamente, a livello elevato di processi di pensiero, ritroviamo in entrambi dei denominatori comuni negli elementi strategici e tattici. Ma risulta abbastanza evidente una connessione con alcuni fondamenti dell'etica sociale e della vita stessa: Le cosiddette “*virtù cardinali*” dell'Occidente, che scaturiscono dalla doppia elica della civiltà occidentale (tradizione greco-romana e religione giudaico-cristiana) sono infatti quasi sempre focalizzate sull'individuo sia come parte della società che come soggetto isolato da esso, una situazione che potremmo definire “*perfezionamento isolato*” armonizzato al *Giusto Mezzo* di Aristotele<sup>14</sup>.

Un'etica parecchio diversa da quella orientale, focalizzata più sull'organizzazione sociale che sul singolo individuo, aspetto questo che è riferito alle tradizioni “filosofiche” cinesi che sono anche uniche e senza precedenti nel mondo occidentale. Il *Tao*, accennato precedentemente, è uno dei concetti più elevati e profondi della mente umana eppure è intrinsecamente “inspiegabile” e per molto tempo è stato incomprensibile al mondo occidentale. Le applicazioni dirette del *Tao* cinese si ritrovano in moltissimi ambiti come la calligrafia, il Tai Chi Chuan, il Wei-ch'i stesso, la medicina etc. E' quindi anche questo un elemento fortemente culturale per l'etnia cinese. Esso è uno dei filamenti filosofici di una treccia a tre capi dove si ritrovano anche il *confucianesimo* e il *buddismo*.<sup>15</sup> Tornando a scacchi e wei-ch'i, lo scacchista usa le configurazioni (pattern) come *strumenti* dell'argomentare in una struttura tipicamente deduttiva, ove peraltro i giudizi di valutazione non sono necessariamente netti ma possono essere *sfocati* (del tipo “il bianco sta *un po'* meglio). L'aspetto tattico, determinante, è vissuto alla stregua dello svilupparsi di una situazione concreta che necessita una analisi esaustiva portata al massimo dell'efficienza, mentre le concezioni strategiche dei grandi teorici del gioco si configurano come delle vere e proprie Teorie, per la generalità ed astrattezza. Già dopo la critica dei principi classici ad opera della scuola ipermoderna (Reti, Tartakower, Nimzowitch<sup>16</sup>), i principi strategici non riescono ad avere una validità assoluta, tanto è vero che sono stati considerati anche alla stregua di ostacoli epistemologici<sup>17</sup>, e più modernamente sono utilizzati non dogmaticamente ma come *possibili elementi di una valutazione della posizione*.

---

<sup>13</sup> Boorman, Gli scacchi di Mao, pag. 201

<sup>14</sup> B. Di Paola Pensiero Aritmetico e pensiero Algebrico in ambienti multiculturali: il caso cinese, Tesi di Dottorato, in stampa

<sup>15</sup> ibidem

<sup>16</sup> cfr. Nimzowitch, Il mio sistema, Mursia 1975-1989 e R. Reti, Masters of the chessboard, Whittlesey House 1932

<sup>17</sup> S. Bartolotta, Un approccio euristico alla strategia, alla storia della strategia ed alla didattica degli scacchi: gli assiomi strategici come concezioni ed ostacoli, *Quaderni di Ricerca in Didattica n.7, 1997* G.R.I.M. (Department of Mathematics, University of Palermo, Italy)

G. D'Eredità & F. Spagnolo, Le diversità culturali nelle concezioni di Strategia e Tattica tra Oriente 270 ed Occidente osservate attraverso gli scacchi ed il wei-ch'i e le connessioni con la Didattica



Nel wei-ch’i, in linea con la tradizione del pensiero cinese, il puntare o selezionare un solo aspetto in modo esaustivo non porta beneficio anzi è estremamente pericoloso. *Nulla ha senso se non nel contesto.* Nei seguenti “Dieci comandamenti” (“meta-regole”) è costante il riferimento al contesto, ed al non concentrarsi troppo sul particolare

**I 10 comandamenti del Go (Otake Hideo, 9° dan<sup>18</sup>)**

1. «La gola non porta alla vittoria.»
2. «Si penetra la sfera avversaria gentilmente e semplicemente.»
3. «Se attacchi il tuo avversario, presta attenzione alle tue spalle.»
4. «Abbandona il bottino facile, e combatti per l'iniziativa.»
5. «Lascia che il piccolo cada, concentrati sul grosso.»
6. «Se sei in pericolo, abbandona qualcosa.»
7. «Sii prudente, non vagare a casaccio qua e là sul goban.»
8. «Se necessario, rendi colpo per colpo.»
9. «Se il tuo avversario è forte, proteggiti.»
10. «Se il tuo gruppo è isolato al centro di un’influenza avversa, scegli la via pacifica.»

Negli scacchi il successo può essere deciso in una mossa, nel caso più eclatante lo scacco matto o c’è o non c’è (logica bivalente), e più in generale la presenza di pezzi più o meno importanti ed esplicitamente schierati sin dall’inizio indirizza in modo chiaro la lotta verso l’obiettivo mediante spiegamento di forze verso punti vitali e spesso attraverso una decimazione delle difese avversarie, e questo modo di procedere è in relazione alla Via “occidentale” di approssicare una lotta, un conflitto, una situazione<sup>19</sup>. mentre nel wei-ch’i il successo è una serie di gradi<sup>20</sup>, in qualche modo più *fuzzy*<sup>21</sup>. L’obiettivo non è tanto quello di sconfiggere l’avversario, quanto di massimizzare vantaggi e svantaggi. Più che un duello, è una competizione economica per un bene scarso.<sup>22</sup> E’ interessante notare che a scacchi un vantaggio impercettibile deve essere prima o poi convertito in un vantaggio tangibile per condurre in porto la partita, mentre nel wei-ch’i è sufficiente *conservare* il vantaggio impercettibile fino alla fine.

La tabella che segue, nei limiti di qualunque schematizzazione, può essere utile per focalizzare quegli elementi che poi possono essere utilizzati per eventuali tematiche didattiche:

Disciplina	Scopo del gioco	Funzione sociale	Elementi strategici	Funzione della tattica
Scacchi	Scacco matto (cattura del Re	Non particolare- fa eccezione l’Unione Sovietica	Individuazione di obiettivi parziali e valutazione della	Determinante. Una singola azione tattica ben riuscita diventa

<sup>18</sup> Da Wikipedia, alla voce “Go”.

<sup>19</sup> Vedi D. Lai, Learning from the stones: a go approach to mastering China’s strategic concept, Shi. e-book da [www.asiaing.com](http://www.asiaing.com).

<sup>20</sup> Boorman, op.cit, pag. 46

<sup>21</sup> cfr. B. Kosko, *Il Fuzzy Pensiero*, Baldini&Casoldi, Milano, 1995

<sup>22</sup>Boorman, op.cit, pag. 46

	Avversario).	dal 1925 circa agli anni '80 del sec. Scorso.	posizione. Ottimizzazione dell'azione dei propri pezzi e limitazione degli avversari. Riconoscimento di pattern visuali ed astratti.	l'episodio principale e spesso conclusivo di una partita.
<b>Wei-ch'i o Go</b>	Controllo di maggior parte possibile di territorio sul goban	Molto importante- al secondo posto tra le arti tradizionali e ritenuto necessario per l'educazione e la formazione di funzionari e dignitari nella Cina imperiale e nel Giappone imperiale	<i>Concetto di Controllo</i> , nel senso di una valutazione continua della situazione complessiva. Scelta di ciò che può essere ritenuto soddisfacente Temi strategici: difesa dei propri gruppi, attacco ai gruppi avversari, guadagno del territorio.	Molto importante la conoscenza dei temi tattici, ma una vittoria locale rischia di far perdere. La tattica non è legata alla strategia. Il concetto che un successo tattico porti ad un vittoria strategica è alieno dallo spirito del Wei ch'i.

### 5- Connessioni con la didattica e problemi aperti

Riteniamo che diverse tematiche sopra esposte possano avere delle connessioni con la didattica; i diversi approcci alla strategia ed alla tattica in culture differenti forniscono, nel loro insieme, dei formidabili strumenti per affrontare le più disparate tematiche della vita e sono molto interessanti in contesto didattico.

Ci limitiamo a dare alcuni cenni schematici di queste possibili connessioni, fermo restando che una più specifica analisi di alcuni di questi richiede ricerche dedicate, con metodi quantitativi e qualitativi.

1. Primo punto, la piena consapevolezza che senza dedizione, unità di intenti, chiara definizione dello scopo, attenzione e motivazione difficilmente si raggiunge un obiettivo qualunque esso sia. Questo punto è di carattere generale ma proprio per questo spesso trascurato in ambiente didattico. Demotivazione e troppa burocrazia fra le possibili cause di questa trascuratezza.
2. L'attitudine alla *Valutazione*: il considerare gli elementi presenti con un elevato grado di oggettività e la selettività dell'attenzione possono consentire la formulazione di strategie, ed alle volte anche metodi e strumenti atti alla soluzione di problemi ed alla definizione di una situazione. Ciò in linea con una moderna visione della didattica che miri ad un incremento delle competenze,

cioè dell'uso delle conoscenze e capacità in diversi contesti e situazioni. Ciò in particolare in Italia dove c'è una carenza acclarata in questa direzione.

3. *Il pensiero ipotetico-deduttivo* anche a livelli di profondità notevoli è un elemento importante nei giochi di strategia e utile in tutte le discipline. Il pensiero ipotetico deduttivo è presente nella cultura occidentale già negli Elementi di Euclide (Modello della Logica Aristotelica, Spagnolo (2005)). Quindi nella cultura occidentale il pensiero strategico potrebbe essere veicolato dalla Logica Aristotelica (sottesa alla Lingua Naturale) mentre nella cultura orientale come abbiamo avuto modo di sottolineare, nelle “meta-regole” del Wei-ch'i ;
4. *Il riconoscimento di pattern visuali o astratti*, il loro continuo adattamento alla realtà contingente è un esercizio continuo negli scacchi e nel wei-ch'i e tipico di competenze di ordine superiore. La pratica può dimostrare errata una determinata strategia, applicata in modo ripetitivo in un contesto evoluto, e questo ha un nesso con la teoria degli ostacoli epistemologici in Didattica<sup>23</sup>. In questo caso questo elemento è presente in tutte e due le culture, ma gli scacchi ed il Wei-ch'i veicolano questo elemento.
5. *L'educazione al riconoscimento di strategia e tattica* nella didattica disciplinare potrebbe avere delle ricadute sociali molto importanti. Questo potrebbe anche essere, come abbiamo già visto nella trattazione del presente lavoro, una discriminante culturale. Possiamo ipotizzare da parte degli studenti occidentali delle strategie più lineari di tipo ipotetico-deduttivo con un riconoscimento netto tra tattica e strategia. Nella cultura orientale non ci dovrebbe essere una distinzione netta tra tattica e strategia (vedi anche appendice 2 sulla lingua cinese). E' probabile che le sfumature riguardanti Strategia e Tattica siano dovute alle meta-regole del Wei-ch'i. Sono le meta-regole del Wei-ch'i che indirizzano poi alle sfumature di significato tra strategia e tattica con un continuum forse più fine di quello che facciamo noi nella cultura occidentale<sup>24</sup>.
6. La concezione dell'altro da sé come un continuo ed inevitabile riferimento per le proprie azioni, e la ricerca costante di ottimizzazioni hanno importanti ricadute per la formazione della persona.

---

<sup>23</sup> Bartolotta, op.cit.

<sup>24</sup> vedi Spagnolo F. et alii , *Reasoning patterns and logical-linguistic questions in European and Chinese cultures: Cultural differences in scholastic and non-scholastic environments*, Mediterranean Journal for Mathematics Education, Cyprus Mathematical Society (ISSN 1450-1104), Vol. 4, N. 2, pag. 27-65, 2005. G. D'Eredità & F. Spagnolo, Le diversità culturali nelle concezioni di Strategia e Tattica tra Oriente 273 ed Occidente osservate attraverso gli scacchi ed il wei-ch'i e le connessioni con la Didattica

### **Conclusioni**

Non c'è dubbio che le diverse concezioni di strategia e tattica tra Oriente ed Occidente abbiano una radice culturale profonda, e mettano in evidenza un diverso approccio alla realtà. Lo stesso corso della storia è stato influenzato da queste concezioni tattiche e strategiche, ed al giorno d'oggi diversi esperti vedono nello sviluppo economico della Cina e nel suo comportamento nel mercato mondiale un approccio strategico assimilabile ad alcuni concetti di wei-ch'i. (Appendice III) Esula comunque dai nostri scopi approfondire dette connessioni. Anche il fiorire degli scacchi in occidente e del wei-ch'i in Oriente, pur in epoche differenti, non è casuale, considerata la natura dei due giochi; ma entrambi possono dare grande ricchezza di temi e spunti in ambito didattico e nella formazione della persona. L'utilizzo stesso dei giochi di strategia, segnatamente gli scacchi, in ambito scolastico è stato oggetto di ricerche scientifiche ed anche di interventi governativi (attualmente l'esempio più noto è in Francia, municipalità di Cannes). Certamente le diversità culturali emergono di più nel momento in cui si pone la necessità di una integrazione multiculturale in una classe ove siano presenti studenti provenienti da diverse nazioni, e queste tematiche non possono essere assolutamente sottovalutate, a qualunque livello.

### Riferimenti Bibliografici

- S. Bartolotta (1997), Un approccio euristico alla strategia, alla storia della strategia ed alla didattica degli scacchi: gli assiomi strategici come concezioni ed ostacoli, *Quaderni di Ricerca in Didattica n.7*, G.R.I.M. (Department of Mathematics, University of Palermo, Italy).
- Scott A. Boorman (2004), *Gli scacchi di Mao*, Luni Editrice, (*The Protracted Game. A Wei-ch'i Interpretation of Maoist Strategy*, 1969).
- Ciancarini P.(1992), *I giocatori artificiali*, Milano, Mursia.
- C. Cardellino (2002), *Giocatori non biologici in azione*, Proto.
- De Groot A.D., Gobet F.(1996), Perception and memory in chess, Assen, Van Gorcum.
- De Groot A.D.(1965), *Thought and choice in chess*, The Hauge, Mouton Publishers.
- B. Di Paola&F.Spagnolo (2008), Different procedures in argumentation and conjecturation in primary school: an experience with Chinese students, *Research in Mathematics Education*, Nicosia, Cyprus 2008, pag. 235-252, ISBN 978-9963-8850-8-4.
- B. Di Paola (2008), *Pensiero Aritmetico e pensiero Algebrico in ambienti multiculturali: il caso cinese*, Tesi di Dottorato, in corso di stampa.
- Gobet F., Simon H.A.(1996), Templates in chess memory: A mechanism for recalling several boards, *Cognitive Psychology*, 31.
- G. Kasparov (2007), *Gli scacchi, la vita*, Mondadori.
- B. Kosko(1995), *Il Fuzzy Pensiero*, Baldini&Casoldi, Milano. (*Fuzzy thinking: the new Science of fuzzy logic*, 1993).
- D. Lai, *Learning from the stones: a go approach to mastering China's strategic concept*, Shi. e-book da [www.asiaing.com](http://www.asiaing.com)
- J. Levitt (1998), *Il Genio negli Scacchi*, Milano, Messaggerie Scacchistiche.
- J. Nash (1950), *Non cooperative games*, PHD Tesis, Princeton.
- Joseph Needham (1981), *Scienza e Civiltà in Cina* (Original title: *Science and Civilisation in China*, Cambridge University Press, 1959), I e II Vol., Einaudi.
- Nimzowitch (1975), *Il mio sistema*, Mursia 1975.
- R. Reti (1932), *Masters of the chessboard*, Whittlesey House.
- Saariluoma (2001), “Chess and content-oriented psychology of thinking”, *Psicologica*, 22, 143-164.
- F. Spagnolo (1999), *Obstacles Epistémologiques: Le Postulat d'Eudoxe-Archimede*, A multidimensional approach to learning in Mathematics and Science, Intercollege press and Departement of education, Nicosia, Cyprus.
- Spagnolo F.-Ajello M.- Zhang Xiaogui (2005), *Reasoning patterns and logical-linguistic questions in European and Chinese cultures: Cultural differences in scholastic and non-scholastic environments*, *Mediterranean Journal for Mathematics Education*, Cyprus Mathematical Society (ISSN 1450-1104), Vol. 4, N. 2, pag. 27-65.
- Spagnolo F. (2008), Alcune idee sulla Filosofia dell'Educazione Matematica tra oriente ed occidente, *Quaderni di Ricerca in Didattica (Sezione Matematica)*, n.18, ISSN 1592-4424, pp.86-126, <http://math.unipa.it/~grim/quaderno18.htm>.
- Spagnolo F. & M. Ajello (2008), Schemi di ragionamento in culture differenti : i paradossi logico-linguistici nella cultura europea e cinese, *Quaderni di Ricerca in*
- G. D'Eredità & F. Spagnolo, Le diversità culturali nelle concezioni di Strategia e Tattica tra Oriente 275 ed Occidente osservate attraverso gli scacchi ed il wei-ch'i e le connessioni con la Didattica

*“Quaderni di Ricerca in Didattica”, n. 19, 2009.*  
G.R.I.M. (Department of Mathematics, University of Palermo, Italy)

- Didattica (Sezione Matematica), n.18, ISSN 1592-4424, pp.163-182,  
<http://math.unipa.it/~grim/quaderno18.htm>
- Spagnolo F. (2008), Philosophy of Mathematics Education among east and west, Philosophy of Mathematics Education Journal, ISSN 1465-2978, n. 23, October.  
<http://people.exeter.ac.uk/PErnest/pome23/index.htm>
- Spagnolo F.(2003), *Fuzzy logic, Fuzzy Thinking and the teaching/learning of mathematics in multicultural situations*, General conference, Brno (Czech Republic), September, International Conference on Mathematics Education into the 21<sup>st</sup> Century, pp.17-28.
- W. Steinitz (1989), *The Chess Instructor*.
- Sun Zu (1994), *L'arte della guerra*, Newton Compton.
- C. Von Clausewitz(1832), *Della Guerra*, Berlino.
- J. Von Neumann (1994), O. Morgenstern *Theory of Games and economic behavior*, Princeton University Press.
- T. Wynn-F.L.Coolidge (2009), *Un incontro di menti nell'età della Pietra*, in *Le Scienze*, n.485, gennaio.
- Miura Yasuyuki (1995), *Go: An Asian Paradigm For Business Strategy*.The Ishi Press, Tokyo.

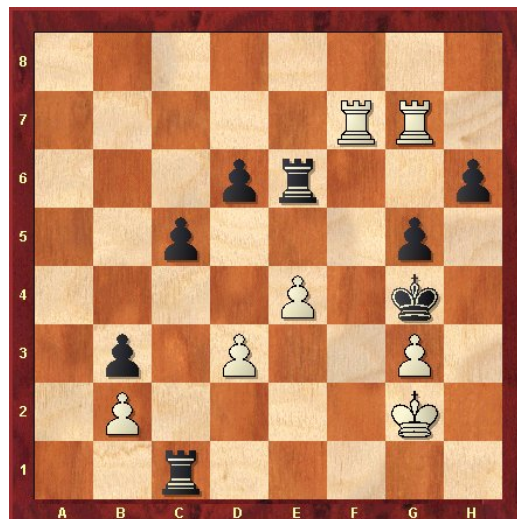


## Appendice I

### STRATEGIA E TATTICA – ESEMPI TRATTI DAL GIOCO VIVO

Negli scacchi, frequentemente un colpo tattico avviene inatteso, quando le valutazioni di tipo strategico non lo fanno presagire in modo evidente

Nella posizione che segue, il Nero ha un pedone di vantaggio, non soffre di particolari debolezze, i suoi pezzi sono in posizione attiva, e tutto fa pensare che il Bianco dovrà lottare per pareggiare; invece con un colpo tattico il Bianco rovescia la partita:



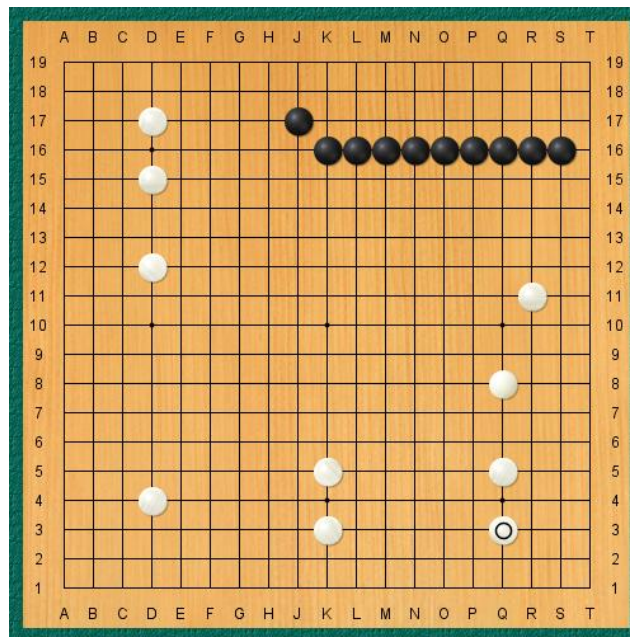
**Bianco**

1. **Tf4** + (scacco)
2. **Th4** +
3. **g4** matto

**Nero**

- Rh5**
- g:h4**

**Nel wei-ch'i invece, una strategia volta solo ad un singolo successo tattico, come nel caso del Nero nell'esempio seguente, non è corretta; infatti nella posizione riportata il Nero, che ha giocato come un principiante, ha già posizione perdente.**



## **STRATEGIA E TATTICA NELLA LINGUA CINESE<sup>25</sup>.**

**strategy** ∞n. 战略[戰-] zhànlüè; 略 lüè; 策 cè; 方策 fāngcè; 谋略[謀-] móulüè

### **Analizziamo le singole parti:**

- 略 lüè, breve approssimativo, abbozzato.
- 久 camminare lentamente.
- □ circondare
- 战 zhàn, guerra: 占 fortuna, 戈 antica arma cinese

### **Altra parola:**

yàolüè 要略 n. ① outline; summary ② important plan, (strategia, piano, schema, contorno, profilo, sagoma, schizzo).

### **I diversi modi di dire tattica:**

**tactics** ∞n. 术[術] shù; 策略 cèlüè; 权谋[權謀] quánmóu; 序素学[--學] xùsùxué  
shù : arte, metodo, tattica.

cèlüè 策略 n. tactics; strategy. s.v. tactful | Nà wèi língdǎo de dáfù hěn □. The reply of that leader is very tactful. (La replica di quel leader è molto accorta.)

quánmóu 权谋[權謀] n. intrigue; tactics; schemes

xùsùxué 序素学[--學] n. <lg.> tactics (La parola che più si potrebbe avvicinare a quella occidentale)

### **Analizziamo le singole parti:**

- xù 序 n. preface, introductory; initial
- sù\* 素 b.f. ①plain; simple; quiet
- xué\* 学[學] v. ①study; learn; b.f. ①learning; knowledge

Una osservazione macroscopica è che la differenza tra strategia e tattica che facciamo nella cultura occidentale non è presente nella cultura cinese. Sembra che sia solo la parola “strategia”, che viene utilizzata nei due sensi. E’ Probabile che le sfumature riguardanti Strategia e Tattica siano dovute alle meta-regole del wei-ch’i. Sono le meta-regole del wei-ch’i che indirizzano poi alle sfumature di significato tra strategia e tattica

---

<sup>25</sup> Per la ricerca dei caratteri e delle singole parti ci si è riferiti al:

- Software “Welin”. Consente di cercare caratteri in pinyin e parole in inglese e pinyin (nei due sensi).
- Chinese-English dictionary, The commercial press, 1982, Beijing.
- Dictionnaire Français-Chinois e Chinois-Français, La presse commerciale et Larousse, 2000.

con un continuum forse più fine di quello che non facciamo noi nella cultura occidentale

Tutto questo in accordo con la classificazione delle discipline fondamentali nella cultura cinese:

- **Musica** intesa come disciplina legata all’udito ma anche a sofisticati processi che regolano le vibrazioni. Essa è la pratica del qì interiore. Ha a che vedere con l’*enboidment* riferito ai ritmi musicali. Oggi noi sappiamo che questo è anche in relazione con l’apprendimento del numero e della lingua naturale.
- **Wei-ch’i** (Rapporto tra modellazioni parziali e visione olistiche di insieme con l’**intenzione** strategica. Strategia e Tattica nella cultura occidentale).
- **Scrittura** (Rappresentazione olistica, struttura algebrica, variabile, parametro<sup>26</sup>).
- **Pittura.** (Arte considerata abbastanza soggettiva e diretta, accessibile a tutti)

La classificazione occidentale, secondo Marziano Capella, filosofo della tarda latinità (IV-V secolo d.C.) è così organizzata:

Arti del Trivio (*artes sermocinales*): **grammatica, retorica e dialettica**

Arti del Quadrivio (*artes reales*): **aritmetica, geometria, astronomia e musica.**

Non c’è l’ordinamento presente nella cultura cinese. Non c’è traccia degli scacchi o di altri giochi di strategia.

La Geometria è quella che ha un ruolo più importante come modellizzazione della logica aristotelica. E’ questa la differenza profonda tra cultura cinese ed Europea.

---

<sup>26</sup> Queste considerazioni sono ricavabili dai seguenti lavori: Spagnolo (2003), Spagnolo et alii (2005), Spagnolo (2008), Spagnolo&Ajello (2008), Di Paola&Spagnolo, Di Paola (Tesi di Dottorato in corso di stampa).

### ALCUNE ANALOGIE CON L'ECONOMIA

C'è un'ampia letteratura su Teoria dei Giochi e comportamento economico, a partire dal fondamentale lavoro di Von Neumann e Morgenstern<sup>27</sup> e dall'opera di John Nash<sup>28</sup>. E' stata ipotizzata anche una analogia più esplicita tra giochi di strategia e fenomeni in campo economico. Riguardo scacchi e wei-ch'i, la analogia più tradizionale è quella con gli argomenti di tipo militare e diplomatico.<sup>29</sup> Riguardo la possibile analogia con l'economia, va rilevato che è più agevole formulare delle congetture per il wei-ch'i<sup>30</sup> piuttosto che per gli scacchi. Ciò in quanto negli scacchi lo scopo del gioco, lo scacco matto, è un obiettivo assoluto (anche se è possibile giocare per obiettivi parziali, vedi par. 4), identificabile col monopolio<sup>31</sup>, mentre nel wei-ch'i l'obiettivo è la massimizzazione del territorio e la diversificazione delle azioni, più simile ad uno scenario economico di tipo competitivo, dove non si può evitare che altri agenti conquistino la propria fetta di mercato. Ciò nondimeno, i processi utilizzati dallo scacchista (anche in riferimento alla fantasia, alla ricerca dell'iniziativa, al rischio) sono utilizzati come possibili paradigmi per il comportamento economico<sup>32</sup>. Quindi l'analogia con gli scacchi è più astratta, e comporta il considerare concetti strategici evoluti quali ad esempio la superprotezione.<sup>33</sup> L'analogia con il wei-ch'i considera il goban come un sistema economico, e singole aree come mercati. Un territorio completamente controllato è assimilabile ad un monopolio, come nella figura che segue<sup>34</sup>

---

<sup>27</sup> J. Von Neumann e O. Morgenstern « *Theory of games and economic behavior* », Princeton University Press, 1944

<sup>28</sup> J. Nash, *Non cooperative games*, PHD tesis, Princeton 1950

<sup>29</sup> vedi D. Lai, Learning from the stones: a go approach to mastering China's strategic concept, Shi. e-book da [www.asiaing.com](http://www.asiaing.com)

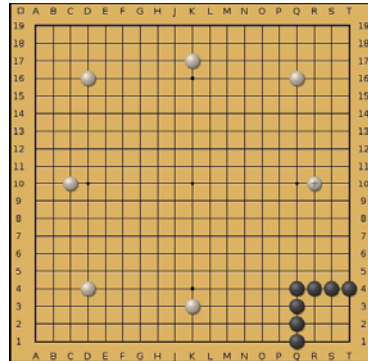
<sup>30</sup> vedi Miura Yasuyuki, *Go: An Asian Paradigm For Business Strategy*. E Parton, Dieter..

<sup>31</sup> vedi G. Amato, M.Parton,F.Scozzari, Il gioco del go tra matematica ed economia, Ciclo di seminari, Pescara 2008, [http://www.sci.unich.it/~scozzari/go/corso\\_di\\_go.html](http://www.sci.unich.it/~scozzari/go/corso_di_go.html)

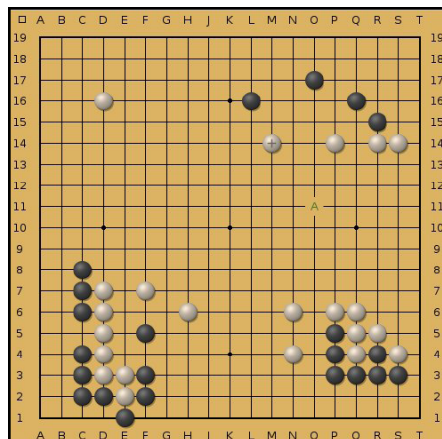
<sup>32</sup> G. Kasparov, op.cit

<sup>33</sup> La Superprotezione è un concetto introdotto da Nimzowitch. Consiste nel controllare un punto strategico importante non con un solo pezzo, vincolandone totalmente la funzionalità, ma con più pezzi ; allora questi pezzi avranno possibile funzionalità perché ce ne sarà almeno un altro che difende il punto

<sup>34</sup> vedi G. Amato, M. Parton, F. Scozzari, op.cit.



Il territorio potenziale (moyo) è un mercato ampio ancora aperto alla competizione, ma fortemente influenzato dai propri investimenti, come ad esempio nella figura



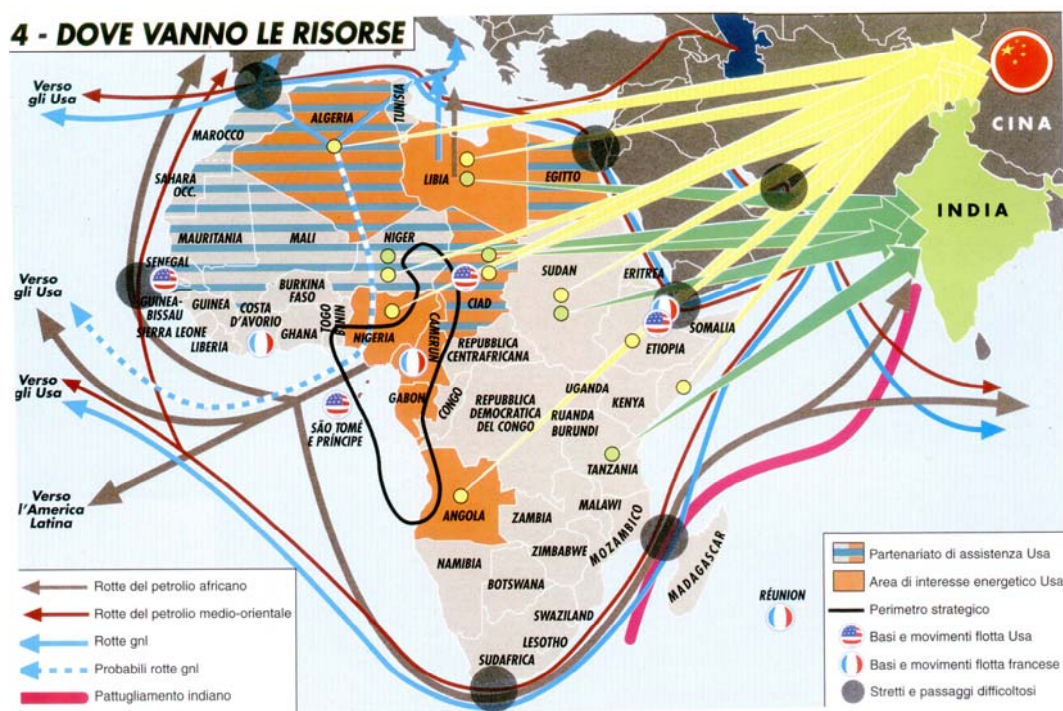
La tattica serve a conquistare il singolo mercato, la strategia serve a decidere in quali mercati investire affinché le attività economiche collaborino tra di loro<sup>35</sup>.

<sup>35</sup> ibidem



#### Dove vanno le risorse africane? Quali i collegamenti con la Cina? Una possibile interpretazione nel Wei-ch'ì.

La cartina che riportiamo è allegata all'articolo su Limes (Rivista Italiana di Geopolitica edita da l'Espresso, n.3 del 2006) di Margherita Paolini “Il gran safari e le sue ombre” (pp.51-64).



In virtù delle considerazioni fatte nel testo, diamo una possibile interpretazione della cartina che rappresenta l'impiego e destinazione delle risorse africane, utilizzando il wei-ch'ì tra le possibili chiavi di lettura. **In particolare notiamo come le basi di attività cinese si siano indirizzate non a contrastare apertamente le zone di influenza di altri, bensì ad occupare gli spazi vuoti (cfr. Sun Zu, lanciarsi negli spazi vuoti), cercando al contempo di poter configurare, anche in prospettiva futura, un accerchiamento alle basi altrui. Nel wei-ch'ì il gioco diretto solamente al centro è pericoloso perché il centro è molto più difficile da proteggere e ben difficilmente diverrà territorio sicuro. Questi concetti non valgono solo geometricamente e/o geograficamente, ma specie in campo economico vanno intesi anche da un punto di vista logico.**

In questa ottica, citiamo alcuni proverbi di carattere generale del wei-ch'ì, tratti da Wikipedia, voce Go, che pare ben si adattano alla strategia commerciale cinese:

- «Il Go è un gioco di scambi: si fanno territori e si fanno scambi.»
- «Non si fanno territori sui muri contro cui l'avversario si spinge.»
- «Non ci sono punti al centro.»