

GO LAUTAPELIÄ SUOMESSA JO LÄHES 40 VUOTTA

TIIVISTELMÄ

Suomessa on pelattu lautapeliä nimeltä 'go' jo noin 40 vuotta. Tässä vanhassa, usein kiinalaiseen kulttuuriin liitetystä pelistä on kaksi pelaajaa, välineinä lauta sekä mustat ja valkoiset nappulat, kivet. Tavoitteena on rajata kivillä aluetta. Se, jolla on lopussa isompi alue, voittaa. Go alkoi herättää kiinnostusta enenevässä määrin Suomessa 1970-luvulla. Varhaisin kerho oli Helsingin go-kerho ry. Suomen go-liitto ry on merkitty yhdistysrekisteriin 1991. Ensimmäinen suomenkielinen go-kirja Go -Jumalten peli ilmestyi 1988. Muita merkittäviä Suomen(kin) go-elämään vaikuttaneita asioita ovat olleet muun muassa tietokonepelaaminen sekä manga ja anime Hikaru no go. Suomi sai 2016 ensimmäisen ammattilaispelaajansa, tältä ilmestyi kirja Invisible: The Games of AlphaGo (2017). Suomen go-harrastuksessa on paljon kartoittamattomia alueita ja avoimia kysymyksiä.

Avainsanat: go, igo, weiqi, baduk, lautapeli

ABSTRACT

In Finland the board game 'go' has been played already for about 40 years. This ancient game, often associated with the Chinese culture, involves two players, and as equipment, a board with a grid, as well as black and white game pieces or stones. The objective of go is to surround an area with one's stones, and the player with a larger area at the end of the game is the winner. In Finland go started to arouse growing interest in the 1970's, the earliest go club being Helsinki Go Club. The Finnish Association was registered in the Finnish Register of Associations in 1991. The first Finnish-language go-related book Go - Jumalten peli ('Go – Game of Gods') was published in 1988. Other significant influences on Finland's go scene include computer games as well as manga and the anime series Hikaru no Go. In 2016 Finland got its first professional go player, who also authored the book Invisible: The games of AlphaGo (2017). In Finland's go scene there are many uncharted areas and open questions.

Keywords: go, igo, weiqi, baduk, board game

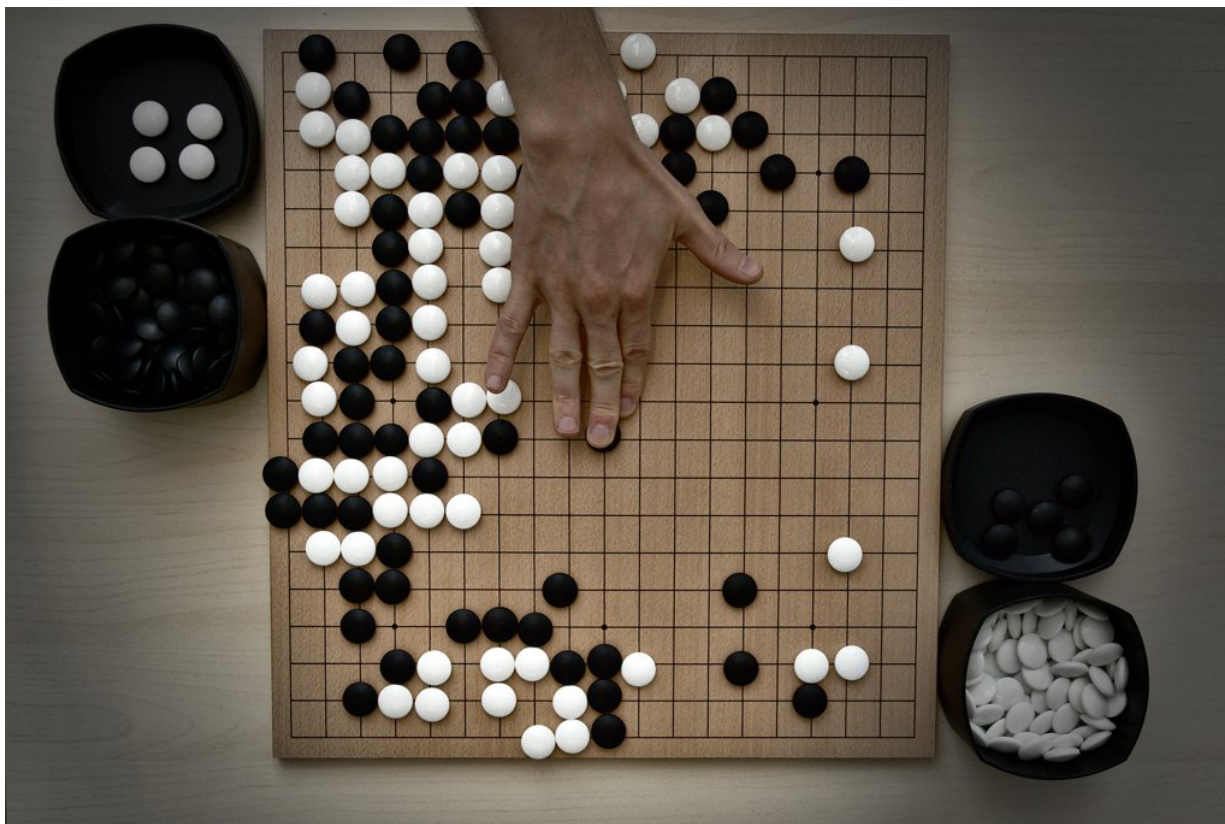
MIKÄ ON PELI NIMELTÄÄN 'GO'

Go on muinainen lautapeli. Se liitetään usein kiinalaiseen kulttuuriin ja sillä on pitkä historia Aasiassa, mutta sen tarkkaa alkuperää ei hyvin tunneta. Pelistä voidaan käyttää myös nimitystä weiqi, igo tai baduk, jotka samalla viittaavat kiinalaiseen, japanilaiseen tai eteläkorealaiseen pelikulttuuriin. Pelaamisesta sinänsä on oltu monta mieltä, mutta go-peliä on arvostettu ja sen on katsottu kuuluvan osattaviin taitoihin maalauksen, kaligrafian ja musiikin rinnalla.

Pelin leviämisessä muualle maailmaan, sääntöjen kehittämisessä ja pelaajien luokitus-systeemeissä Japanilla on ollut merkittävä rooli. Länsimaissa pelistä käytetäänkin nimitystä 'go', joka perustuu japanin kieleen, kuten monet muutkin pelissä yleisesti Suomessa käytössä olevat termit. Aasian maista löytyvät vahvimmat amatööri- ja ammattilaispelaajat. Viime vuosina Etelä-Korea on elänyt badukin kulta-aikaa.

Gon pelaajia on lukumääräisesti eniten Kiinassa, Etelä-Koreassa ja Japanissa. Euroopassa pelaajia arvioidaan olevan noin 100 000 ja Suomessa noin 1000. (International Go Federation 2016.) Pelin tuntevia tai säännöt osaavia on enemmän kuin varsinaisesti harrastajia ja kilpailevia pelaajia puolestaan vähemmän. Pelaajamäärien arvioiminen on vaikeaa, ja esimerkiksi kotona yksin, kavereiden, perheen tai tietokoneen kanssa pelaavat voivat jäädä näkymättömiin. Kaikkiaan Euroopassa ja Suomessa go-peli saattaa kuitenkin olla monille vieras, toisin kuin esimerkiksi shakki. Jotkut gon pelaajat ovatkin pelanneet aiemmin shakkia.

Go-pelissä on kaksi pelaajaa. Se on abstrakti, pohtimista vaativa lautapeli. Peliä on verrattu muun muassa shakkiin, backgammoniin tai othelloon (ks. esim. Bozulich 2015). Joskus esitetään, että pelejä ei pitäisi verrata toisiinsa ollenkaan. Oppimisen kannalta aloittelijalle voi kuitenkin olla helpompaa, jos pelistä löytyy jotain muista peleistä tuttua; toisaalta jokaisella pelillä on omat ideansa.



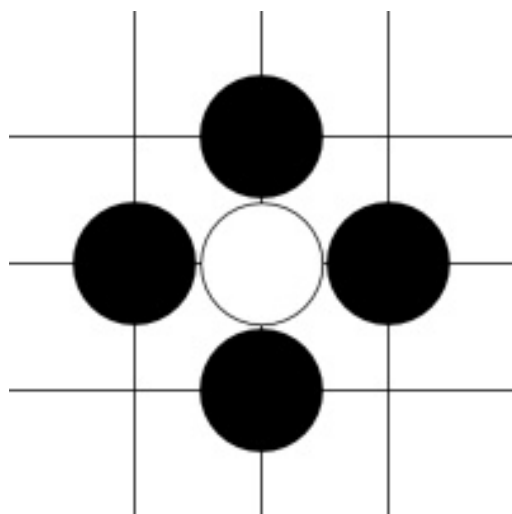
Kuva 1. Go-lauta ja kivet.

Pelivälineinä gossa ovat lauta sekä mustat ja valkoiset nappulat, kivet (Kuva 1). Laudassa on 19 pystysuoraa ja 19 vaakasuoraa viivaa muodostaen ristikon. Viivojen risteyskohtia on 361. Vaikka go-lauta saattaa äkkiseltään näyttää neliöltä, se on kuitenkin suorakaide, samoin pysty- ja vaakasuorien viivojen muodostamat pienet alueet laudalla ovat suorakaiteen muotoisia. Tavoitteena on rajata laudalta alue kivillä ja se jolla on lopuksi isompi alue voittaa. Peliin aloittaa se pelaaja, jolla on mustat kivet. Kivien väri voidaan arpoa. Peli aloitetaan tyhjältä laudalta ja pelaajat asettavat kiviä laudalle vuorotellen ruutujen risteyskohtiin, kun taas esimerkiksi shakissa ja othellossa pelinappula asetetaan ruutuun. Kiveä ei liikutella, kun se on kerran asetettu laudalle.

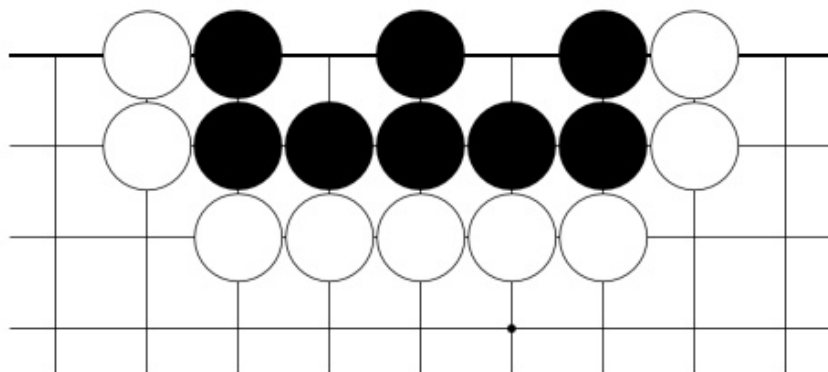
Alueen valtaamisen voi aloittaa monella eri tavalla. Yksi mahdollisuus on rajata aluetta ensin nurkista, sen jälkeen laidoilta. Laudan keskeltä sen sijaan on usein vaikeampi saada aluetta ja siten pisteitä. Peliä jatketaan, kunnes kaikki laudan alueet ja näin ollen

pisteet on jaettu. Vallattujen alueiden väliin saattaa jäädä risteyskohtia, jotka eivät ole kummarkaan pisteitä. Pelissä saa pisteitä rajaamalla tyhjää aluetta. Aluetta saa myös vangitsemalla toisen pelaajan kiven tai kiviryhmän. Kiven tai kiviryhmän voi vangita ympäröimällä sen (ks. Kuva 2). Kiviryhmää ei voi vangita, jos se on tarpeeksi suuri. Ryhmä on tarpeeksi suuri eli 'elävä', jos ryhmällä on kaksi 'silmiä' tai sille on mahdollisuus tehdä kaksi silmiä (ks. Kuva 3).

Tarkkojen sääntöjen lisäksi peliä oppii myös lukuisten go-sanontojen kautta. Esimerkiksi ryhmän kokoa tarkastellessa voisi saada apua sanonnasta "Suuri lohikäärme ei koskaan kuole". Go-pelin yksityiskohtaiset säännöt vaihtelevat eri maissa jonkin verran. Usein käytetään 'japanilaisia sääntöjä' tai 'kiinalaisia sääntöjä'. Eri säännöillä on merkitystä muun muassa loppupelisiirroissa ja pisteidenlaskutavassa. Sääntöjä ovat kehittäneet kyseisten maiden go-järjestöt.



Kuva 2. Kiven vangitseminen ympäröimällä.



Kuva 3. Kiviryhmä, jolla on kaksi 'silmiä'.

Näin lyhykäisyydessään ja yksinkertaistettuna. Kuitenkin pelin taktiikkaa ja strategiaa voi opiskella koko elämänsä. Se, miten peliä kannattaa opettaa aluksi, herättää erilaisia mielipiteitä. Kyse onkin siitä, kenelle peliä opetetaan, missä, miksi ja milloin. Go-pelistä on myös variaatioita. Kaksinpelin lisäksi turnauksissa voidaan järjestää muun muassa joukkue- ja parikilpailuja.

Pelilaudan koko on 19x19 risteyskohtaa, mutta muinainen lauta oli 17x17 risteyskohtaa, ja myös isompia ja pienempiä kokoja käytetään. Varsinkin aloittelijoille sopivat pienet 9x9 ja 13x13 -laudat, näilläkin laudoilla järjestetään turnauksia. Lisäksi on olemassa lautoja, joilla voidaan pelata sokkona tunnustelemalla. Tunnustelemalla voi peliä opetella aluksi myös mikrolaudoilla: 2x2, 3x3, 4x4 jne. Joskus saatetaan pelata muun kuin suorakaiteen muotoisilla laudoilla ja moniulotteisiakin lautoja on kehitelty.

Kivien värit saattavat vaihdella, ja toisinaan harjoitellaan pelaamista yksivärisillä kivilä, mikä on taitolaji sinänsä, koska pelaajien kivet eivät erotu toisistaan. Tällainen pelaaminen vaatii hyvää muistia. Tasoitus-järjestelmän avulla eritasoiset pelaajat voivat pelata mielekkäästi keskenään: vähemmän harjoitellut pelaaja asettaa pelilaudalle alussa useamman kiven ja saa näin sopivasti tasoitusta.

Gon pelaajien luokituksessa on sovellettu itämaisten kamppailulajien luokitusysteemiä. Esimerkiksi vähän sääntöjä osaavan gon pelaajan luokitus on 25 kyu. Taitojen karttuessa luokitus etenee 1 kyuhun. 1 kyusta edetään 1 daniin ja siitä aina 6, 7 ja 8 daniin asti. Ammattilaispelaajilla on luokitus 1 dan – 9 dan. Kuitenkin ammattilaispelaaja, jonka luokitus on 1 dan, on huomattavasti vahvempi pelaaja kuin amatööri pelaaja 1 dan. Joskus ammattilaispelaajien luokitus merkitään esimerkiksi 1 d (p). Luokituksen tasot ja merkinnät saattavat vaihdella eri maissa. Myös muunlaisia tapoja luokitella pelaajia on kehitelty. Suomen järjestelmä perustuu Suomen go-liiton luokitusmääräykseen vuodelta 2008 (<https://www.suomigo.net/wiki/Luokitusmääräys>).

GO SUOMESSA

Suomeen alkoi muodostua gon pelaajien yhteisöjä 1970-luvulta lähtien, ja ensimmäinen go-kerho Helsingin go-kerho ry merkittiin yhdistysrekisteriin 1981. Kerhoja alettiin perustaa pikkuhiljaa muillekin paikkakunnille. Suomen go-liitto ry rekisteröitiin 1991. Tällä hetkellä Suomen go-liiton jäsenkerhoja ja rekisteröityjä yhdistyksiä on kymmenkunta. Lisäksi toimii joitakin rekisteröimättömiä go-kerhoja.

Gota on siis pelattu Suomessa jo nelisenkymmentä vuotta. Rekisteröityjen kerhojen perustamisesta jää jälki, samoin monista turnauksista tuloluetteloihin, mutta varmaan on ollut sellaisiakin pelaajia alkuaikoina, joiden nimi ei tule missään näkyviin. Kaikkiaan juuri nyt olisi hyvä hetki haastatella vanhimpia pelaajia ja kerhojen alullepanijoita ja tehdä näkyväksi myös go-harrastuksen historiaa Suomessa.



Kuva 4. Yläkaupungin yö -turnauksen (2017) illanviettoa (kuva Marko Silokunnas)

Go-kerhojen toiminta on ollut heti alusta varsin monipuolista peli-iltoineen, opetuksi-
neen, turnauksineen ja leireineen. Helsingin go-kerho ry julkaisi lehteä *Sente* vuosina
1986–1999. Kerhoilla on myös lainattavia kirjoja.

Kansainväliset yhteydet ovat olleet vilkkaita: käydään ulkomailla turnauksissa, myös
Suomessa käy pelaajia ulkomailta. Ensimmäinen merkittävä Suomessa järjestetty kan-
sainvälinen go-turnaus oli *Grand Prix d'Europe de Go*. Se järjestettiin Helsingissä 1990.
Pohjoismaistakin yhteistyötä harrastetaan, tästä kertovat lehti *Nordiskt Go-Blad*
(1987–2009) sekä Pohjoismaiden mestaruuskisat. Suomen go-liitto ry on jäsenenä
EGF:ssä (European Go Federation) ja IGF:ssä (International Go Federation) sekä WP-
GA:ssa (World Pair Go Association). Suomen edustaja on pelannut muun muassa ama-
töörien maailmanmestaruuskilpailuissa (World Amateur Go Championship) sekä Korean
Prime Minister Cupissa Etelä-Koreassa.

Suomenmestaruuksia alettiin ratkoa vuodesta 1981. Erikseen on kilpailtu myös nais-
ten suomenmestaruudesta, pari-gon suomenmestaruudesta sekä joukkuesuomenmes-
taruudesta. Junioreiden suomenmestaruuskilpailuja on järjestetty joinakin vuosina.
Pohjois-Euroopan seniorimestaruuskisat käytiin 2017 Helsingissä.

Suomenkielistä go-kirjallisuutta ei ole ilmestynyt kovinkaan paljon. Niinpä go-peliin liit-
tyistä termeistä ja kielestä riittää vielä keskusteltavaa. Yksi varhaisimpia pelin kuvauk-

sia suomen kielellä lyhyiden tietosanakirja-artikkelien lisäksi esiintyy teoksessa *Antero
Vipunen* (1950, 615). *Pelien kirja* sekä *Maailman pelit ja leikit* esittelivät gota 1970-luvul-
la. Näillä on ollut oma vaikutuksensa harrastuksen kehittymiseen Suomessa:

Itse kiinnostuin gosta lukioaikana, kun olin muutenkin peleistä kiinnostunut. Pelien
kirjassa go esitettiin kiehtovien kuvien kera ja pelasin siskoni kanssa muutamia pele-
jä. Kun aloitin opiskelut Helsingissä, löysin heti Helsingin Go-kerhon ilmoituksen.
Syyskuun alussa 1983 astuin Uuden ylioppilastalon Kirjakahvilaan ja aloitin go-ura-
ni. (Moninkertainen suomenmestari ja yhä aktiivisesti pelaava Vesa Laatikainen, säh-
köposti tekijälle 13.10.2017.)

Ensimmäinen go-kirja suomen kielellä on Lauri Paateron ja Matti Siivolan kirjoittama
Go - Jumalten peli vuodelta 1988. Toinen, Lauri Paateron *Go – Mikä se on?*, ilmestyi
2008. Suomen kielelle on myös käännetty Yilun Yangin *Go – Taitopelin perusteet* -kirja,
suomentajana Olli Markkanen (2008).

Sanoma- ja aikakauslehdissä on ilmestynyt vuosikymmenten kuluessa joitakin go-pe-
liin liittyviä juttuja. Esimerkiksi *Valitut Palat* julkaisi 1993 Tim Wardin artikkelin “Go – ajat-
telun valtapeli”. Tämän luettuaan musiikin opiskelija Jukka Tamminen innostui pelistä ja
hänenä tuli Jyväskylän ensimmäisiä pelaajia (puhelinkeskustelu tekijän kanssa 8.8.2017).



Kuva 5. Gon pelaamista Jyväskylän yliopiston kirjastossa. (kuva Marko Silokunnas)

Myöhemmin perustettiin kerho ja se rekisteröitiin 2003, joten rekisteröity yhdistys täyttää ensi vuonna 15 vuotta, mutta pelaajia Jyväskylässä on ollut siis jo yli 20 vuotta.

Gon harrastamisessa Suomessa on tapahtunut aikojen kuluessa monia merkittäviä asioita, jotka ovat vaikuttaneet innostavasti harrastajiin. Yksi tällainen oli tietokonepelaamisen mahdollistuminen. Sen myötä ei enää tarvinnut tuskaila, mistä löytyisi peliseuraa. Go-palvelimia ovat esimerkiksi Igs (International go server) ja Kgs (Kiseido go server). Pelata voi reaaliaikaisesti tai vaikkapa kirje-gona yhden siirron päivävauhdilla. Mielenkiintoon ja oppimiseen vaikuttavat myös mahdollisuus seurata maailman parhaimpien ammattilaispelaajien pelejä tai käydä pelejä läpi heti niiden loputtua puhumattakaan mobiililaitteiden ohjelmista tai monesti suorastaan spektaakkelinomaisista Youtube-videoista peleineen ja kommentaattoreineen.

Tietokoneet ja Internet-maailma ovat olleet osaltaan auttamassa go-tietouden levittämisessä Suomessa: sivuston <http://www.suomigo.net> kautta aloittelijan on helppo päästä sisälle go-elämään, mutta se välittää myös kilpapelajaajalle ajankohtaista tietoa. Suomen go-liitto nimittikin sivuston kehittäjänä toimineen Janne Jalkasen kunniajäsenekseen 2009.

Kiinnostuksella go-peliin on ollut seurauksensa: Suomessa Tampereella 2010 järjestettiin gon pelaajien suurin vuosittainen tapahtuma Euroopassa eli Euroopan go-kongres-

si, jonka yhteydessä pelataan myös Euroopan mestaruuskilpailu. Osallistujamäärät ovat lisääntyneet vuosi vuodelta: Tampereella kongressin päätturnaukseen osallistui 459 pelaajaa, tänä vuonna Saksan Oberhofissa päätturnauksessa osallistujia oli jo 821. Peli yhdistää ihmisiä ympäri maailman mutta myös eri-ikäiset ihmiset kohtaavat tasavertaisina kilpailijoina laudan äärellä.

Merkittävä askelma suomalaisessa go-elämässä oli vuosi 2016, jolloin Suomi sai ensimmäisen ammattilaispelaajansa. Antti Törmänen opiskeli gota Japanissa ja saavutti 2016 ammattilaistittelin 1 d. Tänä vuonna on myös julkaistu Törmäsen kirjoittama *Invisible. The games of AlphaGo* -kirja. Pitkä matka on kuljettu Suomessa go-elämän alusta 1970-luvulta ja ensimmäisestä go-kirjasta vuodelta 1988 tähän ammattilaispelaaja Törmäsen kirjaan. Eikä loppua näy. "Mihin tämä kaikki päättyy...", kirjoitti jo Vesa Laatikainen kertoessaan Suomen go-elämän tapahtumista ja ensimmäisen suomenkielisen go-kirjan myynnistä (Laatikainen 1989, 2).

Gon pelaamiseen liittyy monenlaista toimintaa: itse pelin pelaaminen, pelin toistaminen ja analysoiminen, opetuspelit, ammattilaispeliin toistaminen, pelien reaaliaikainen seuraaminen (penkkiurheilu), tehtävät, go-kirjojen lukeminen, kerhopelit, tietokonepelit, kilpailut, leirit, opiskelumatkat Etelä-Koreaan, Japaniin, Kiinaan. Vesa Laatikainen kertoo harrastuksestaan:

Go on hyvin kiehtova peli mutta myös gon pelaajat ympäri maailman tuntuvat heti tulta. Pelin strategia ja taktiset kahakat ovat vaativaa aivovoimistelua. Gon pelaajien kanssa jutustelu ja ajanvietto on suurta huvia, ja matkustelu Euroopan ja Aasian turnauksiin on pieni pala ylellisyyttä. Japani-harrastukseni on myös lähtöisin go-innostuksesta. (Sähköposti tekijälle 13.10.2017.)

GO TAITEESSA JA KULTTUURISSA

Kaikkiaan on monta asiaa, jotka saavat viihtymään pelin parissa vuosi vuodelta. Näitä ovat myös taide ja kirjallisuus, joita monet gon pelaajat harrastavat. Kiinalaiset ja japanilaiset maalaukset ja piirrokset go-lautoineen ja pelaajineen ilmaisevat nykyajankin pelaajan tunteja, niin iloa kuin tuskaa. Utagawa Kuniyoshin (1798–1861) taideteoksessa nuolen lävistämä pelaaja pelaa gota ”ollakseen huomaamatta nuolen poistamisesta aiheutuvaa kipua” (Paatero 2008, kansilehti, 10.) Pelin ja elämän suhde saa huomiota myös Marc Moscovitzin (2013) kirjassa *Go Nation*: ”The way you solve problem in Weiqi is like solving problem in life – you deal with difficult situations in the same way”, (pelaajan haastattelu kirjassa, 107). Tämänkin päivän turnausten ohjelmaan kuuluvat usein esimerkiksi piirtäminen sekä valokuvaaminen.

Kirjallisuudessa go on esiintynyt aikojen alusta runoissa (ks. esim. Chen 1997). Myös joitakin romaaneja on kirjoitettu gotasta kuten Yasunari Kawabatan *The master of go* (1972), Sung-Hwa Hongin *First kyu* (1999) ja Sha Sanin *The girl who played go* (2001). Kawabatan romaani puolestaan on kiinnostanut myös nykyajan pelitutkijoita (ks. Johnson & Woodcock 2017). Gon pelaajia saattaisi viehättää myös Herman Hessen *Lasihelmipeli* (1972 [1943]).

Japanilainen go-aiheinen manga, Yumi Hottan ja Takeshi Obatan *Hikaru no go* (1998–2003), tuli myyntiin Suomessa 2000-luvun alussa. Sen merkitystä pelaajamääriin niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa ei voine vähätellä. Jos mangassa kiehtoi tarina, siihen perustuvassa animessa kiehtoi lisäksi musiikki. Kuinka moni kuunteleekaani *Hikaru no go* -musiikkia pelatessaan vai kuuluuko kuulokkeista jotain muuta, kuten kiinalaista mieltä rauhoittavaa musiikkia. Musiikin lisäksi gon pelaajalle on usein merkityksellistä jo pelkkä ääni: go-kiven kilahdus laudalla on tärkeä kriteeri niin pelin aikana kuin vaikkapa valitessa sopivaa pelisettiä. Tietokonepelaamisen nautittavuuteen vaikuttaa grafiikan lisäksi peliin liitetty äänimaailma.

Go esiintyy joissakin elokuvissa kuten *The go masters* (1982), *The Go Master* (2006), *Tokyo newcomer* (2013), *The Divine move* (2014) ja esimerkiksi tv-draamassa *Misaeng*, *Incomplete life* (2014), välähdyksinä myös elokuvissa *Pi* (1998) ja *A beautiful mind* (2001).

Dokumenteista mainittakoon *Weiqi wonders: conversations about the game of go in China* (2012), *The surrounding game* (2017) ja *Alphago* (2017). Jos gota opetellaankin sääntöjen ja sanontojen avulla, myös taide ja kirjallisuus kertovat usein osuvasti pelistä ja pelaamisesta. Kaikkiaan go-peli näkyy ja kuuluu monin tavoin kulttuurissa.

Go-peliin liittyvän tutkimuksen saralla tietokoneet ja tekoäly ovat olleet huomion kohteena viime aikoina, mutta myös muut, koko go-kulttuuriin liittyvät aiheet kiinnostavat. Pelin tulevaisuuden kannalta gon opettaminen ja lasten innostaminen pelin pariin on tutkimuksessa saanut merkittävää jalansijaa gon historian tutkimuksen ohella. Etelä-Koreassa Myongjiin yliopistossa 2014 badukin opettamisesta väitellyt Daniela Trinks penääkin badukin opettamisen tutkimusta (2016).

Suomessa on kirjoitettu joitakin gohon ja esimerkiksi tietokoneohjelmiin liittyviä artikkeleita ja opinnäytetöitä. Peli ja pelaaminen alkavat kiinnostaa tutkijoita ja opiskelijoita yhä enemmän. Suomalaisessa go-kulttuurissa on kartoittamattomia alueita kuten peliyhteisöjen muodostuminen 1970-luvulla, harrastustoiminta kaikkineen tai nykyaikainen pelikokeumus mobiililaitteineen.

LÄHTEET

ALKUPERÄISLÄHTEET

Laatikainen, Vesa (2017). Sähköposti tekijälle 13.10.2017.

Tamminen, Jukka (2017). Puhelinkeskustelu tekijän kanssa 8.8.2017.

KIRJALLISUUS

Bozulich, Richard (2015). Chess and go: a comparison. Chigasaki, Japan: Kiseido Publishing Company. <http://www.magicofgo.com/roadmap9/chess%20and%20go.htm> (Viitattu 4.7.2017).

Chen, Zu-yan (1997). The art of black and white: wei-ch'i in chinese poetry. *The journal of the American Oriental Society* 117:4, 643–654. https://www.usgo.org/files/bh_library/WeiqiInChinesePoetry.pdf (Viitattu 31.8.2017).

Grunfeld, Frederik V. (toim.) (1976). *Pelien kirja*. Suom. Kirsti Jaantila & Eero Mänttari. Helsinki: Otava (engl. alkuteos 1975).

Hesse, Herman (1972). *Lasihelmipeli*. Suom. Kai Kaila, runot suom. Elvi Sinervo. Helsinki: Kirjayhtymä (saks. alkuteos 1943).

Hong, Sung-Hwa (1999) 2003 *First kyu*. Corte Madera, CA: Good Move Press.

Hotta, Yumi & Obata, Takeshi (1998) 2005. *Hikaru no go*. Taipei: Dongli.

International go federation (2016). *Go Population Survey*. 2016 February. http://www.intergo-fed.org/wp-content/uploads/2016/06/2016_Go_population_report.pdf (Viitattu 23.10.2017).

Johnson, Mark R. & Woodcock, Jamie (2017). Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming. *Thesis Eleven* 138:1, 26–45. <http://eprints.lse.ac.uk/69726/>

Karilas, Yrjö (toim.) (1950). *Antero Vipunen*. Helsinki: WSOY.

Laatikainen, Vesa (1989). "Sente ne." *Sente* 4, 2. <http://gowrite.net/sente/> (Viitattu 9.11.2017.)

Meier, Paulin (toim.) (1976). *Maailman pelit ja leikit. Suuri seurapeli- ja leikkikirja*. Käänt. Leena ja Ilmo Kurki-Suonio. Sanoma Osakeyhtiö: Helsinki (engl. alkuteos 1975).

Moscowitz, Marc L. (2013). *Go nation: Chinese masculinities and the game of weiqi in China*. Berkeley, California: University of California Press.

Nordiskt go-blad (1987–2009). Toim. Tomas Gradin. Svenska Goförbundet. http://goforbundet.se/web/sites/default/files/Nordiskt_go-blad_2009_01.pdf (Viitattu 9.11.2017.)

Paatero, Lauri & Siivola, Matti (1988). *Go - Jumalten peli*. Helsinki: Like Kustannus Oy.

Paatero, Lauri (2008). *Go – Mikä se on?* Helsinki: Books of Demand GmbH.

Shan, Sa (2003). *The girl who played go*. Käänt. Adriana Hunter. New York: Vintage Books (ransk. alkuteos 2001).

Sente. Helsingin go-kerho ry:n julkaisu (1986–1999). Päätoim. Vesa Laatikainen. <http://gowrite.net/sente/> (Viitattu 9.11.2017.)

Suomen go-liitto ry (2008). Luokitusmääräys. Päivitetty 2010. <https://www.suomigo.net/wiki/Luokitusmääräys> (Viitattu 9.11.2017.)

Trinks, Daniela (2016). Didactics of go. Seminar on didactics of strategy games 1.20.2016. Cambridge <http://chessplus.net/wp/seminar-on-didactics-of-strategy-games/programme/> ; <https://audience.glisser.com/#/live-view> (Viitattu 21.8.2017).

Törmänen, Antti (2017). *Invisible. The games of AlphaGo*. Germany: Hebsacker.

Ward, Tim (1993). "Ajattelun valtapeli." *Valitut Palat* heinäkuu 1993. Helsinki: Oy Valitut Palat – Reader's Digest Ab.

Yang, Yilun (2008). *Taitopelin perusteet*. Suom. Olli Markkanen. Ranua: Mäntykustannus Oy (engl. alkuteos 2004).

ELOKUVAT

A Beautiful mind (2001). Suom. *Kaunis mieli*. Ohj. Ron Howard. Usa.

Alphago (2017). Ohj. Greg Kohs. USA.

Hotta, Yumi & Obata, Takeshi (2001). *Hikaru no go anime*. Tokyo, Japan: VIZ Media.

Misaeng, incomplete life (2014). Toiselta nimeltään *An incomplete life*. Alkuperäinen nimi *Misaeng – Ajik sala ittji mothan ja*. Ohj. Kim Won-seok. Etelä-Korea: tvN.

Pi (1998). Ohj. Darren Aronofsky. USA.

The Divine move. (2014). Alkuperäinen nimi *Sin-ui Hansu*. Ohj. Beom-gu Cho. Etelä-Korea.

The Go Master (2006). Alkuperäinen nimi *Wu Qing yuan*. Ohj. Zhuangzhuang Tian. Japani, Kiina.

The Go Masters (1982). Alkuperäinen nimi *Mikan no taikyoku*. Ohj. Ji-shun Duan ja Jun'ya Satō. Japani, Kiina.

The Surrounding game. Behind each move lies a world unknown. (2017) Ohj. Will Lockhart & Cole D. Pruitt.

Tokyo newcomer (2013). Alkuperäinen nimi *Tōkyō ni kita bakari*. Ohj. Qingmin Jian ja Qinmin Jian. Japani.

Weiqi wonders: conversations about the game of go in China (2012). Ohj. Marc L. Moscowitz. USA.