Gli scacchi come gioco

martedì 05 giugno 2007
Ultimo aggiornamento venerdì 08 giugno 2007

prof.Di Paolo Marco GLI SCACCHI COME GIOCO Nei precedenti articoli abbiamo preso in esame due modi per molti versi antitetici di interpretare il gioco degli scacchi. Sia la lettura simbolica che quella logico-matematica, tuttavia, hanno come tratto comune quello di considerare gli scacchi come gioco in sé, senza cioè tenere presente l'effettiva esperienza ludica di chi lo pratica (a meno che questo non serva in qualche misura a confermare la tesi che si sta sostenendo a proposito degli scacchi astrattamente considerati). Per usare un paragone linguistico, su cui avremo modo di tornare più ampiamente in futuro, è come quando nello studio d una lingua si considera il significato delle parole e delle proposizioni indipendentemente dalle intenzioni e dall'uso effettivo che ne fanno i parlanti di quella lingua .Ciò che ci interessa a questo punto, invece, è proprio la nostra esperienza del giocare in quanto riferita agli scacchi. Se nella metafore cosmologica ci eravamo pensati come "pedine" di giocatori metafisici, proviamo ora a pensarci non più quali oggetti del gioco ma quali soggetti dello stesso. La prima considerazione che viene da fare a questo proposito, e che molti hanno certamente già fatto anche senza approfondirla, è che gli scacchi sono un gioco davvero strano, se si pensa alle immagini che immediatamente tendiamo ad associare alla parola "gioco": immagini di spensieratezza, di bimbi che corrono, ridono, cantano, ecc. Negli scacchi non si ride, non si parla, chi assiste non deve disturbare i giocatori; anche se è indubbio che ci si diverte. Se la serietà può riscontrarsi più o meno in ogni gioco (è noto che spesso gli stessi bambini giocano "seriamente"), essa sembra essenziale al gioco degli scacchi; e siccome ciò che si fa "sul serio" normalmente non lo si fa "per gioco", gli scacchi come paradigma del gioco serio sembrano contenere una contraddizione costitutiva. In qualche modo rilevano ciò, pur senza riflettervi oltre, A. Del Lago e P. A. Rovatti quando scrivono: "Si gioca inevitabilmente con la vita seria … e si immette serietà nei giochi. Senza questo doppio movimento, che si iscrive in un'oscillazione costitutiva, la vita seria non sarebbe sopportabile e il gioco non sarebbe divertente. Così un'attività seri deve essere interrotta da qualche momento di rilassatezza se vuole essere portata a termine, e d'altra parte un gioco, come gli scacchi, può durare un tempo interminabile perché è governato da regole serissime, pressoché sacre per chi lo gioca". Potremmo quindi considerare gli scacchi come un gioco di confine, in cui la stessa opposizione fra serio e faceto sembra appannarsi, o addirittura venire meno: se il superuomo di Nietzsche era "al di là del bene e del male", il giocatore di scacchi è forse "al di là del serio e del faceto", il che potrebbe essere non meno rivoluzionario rispetto all'atteggiamento comune. A molti di noi accade di assumere nella stessa vita un punto di vista tale per cui l'elemento ludico e quello tragico non siano più districabili. Certo l'analogia fra la propria vita e una partita di scacchi è un luogo comune letterario ma a nostro avviso si è meditato poco sull'effetto catartico che gli scacchi hanno rispetto ai drammi dell'esistenza. Per cercare di penetrare meglio il senso di tale serietà paradigmatica degli scacchi, proviamo però a procedere in modo un po' più sistematico. L'antropologo francese R. Callois ha proposto nel 1967 un'interessante classificazione dei giochi umani secondo quattro categorie, "a seconda che, nei giochi considerati, predomini il ruolo della competizione, del caso, del simulacro (cioè la finzione, ndr) o della vertigine". Gli scacchi, in quanto gioco agonistico, rientrano senz'altro nella prima categoria. In essi è infatti ridotto al minimo, se non annullato, il ruolo del caso: certo si può dire di avere avuto fortuna ad uscire da certe posizioni, ma non lo si sarebbe potuto fare muovendo a caso i pezzi, così come si lanciano i dadi. È molto difficile poi pensare cosa potrebbe significare la finzione negli scacchi: forse una mossa apparentemente ingenua che nasconde un tranello, ma il godimento qui non starebbe certo nella finzione stessa… Infine, sembra assolutamente escluso che nel giocare a scacchi si possa avere un qualche senso di vertigine, visto che il termine greco ilinx (turbine, sconvolgimento) usato da Callois per indicare i giochi in cui predomina il ruolo della vertigine, sembra suggerire una totale mancanza di controllo razionale. A questo proposito, Callois avanza anche la possibilità di disporre i vari giochi fra due poli, ove "a un'estremità regna, quasi incondizionatamente, un principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e spensierata pienezza vitale"], mentre "all'estremità opposta, questa esuberanza irrequieta è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare… A questa seconda componente do il nome di ludus"[xi], che indica proprio il gioco dominato da regole ferree di cui gli scacchi sono il massimo esempio. Ritorna qui l'opposizione fra l'apollineo e il dionisiaco cui accennammo ne Gli scacchi come metafora[xii]. Tuttavia l'appartenenza degli scacchi ai giochi "apollinei" non è priva di ambiguità, forse perché gli estremi talvolta si toccano: un elemento dionisiaco lo si può ritrovare anche nel nostro gioco, poiché spesso le complicazioni presentano un fascino che non è fuori luogo definire "vertiginoso". Qui è opportuno riprendere in modo nuovo la stessa distinzione fra spirito apollineo e spirito dionisiaco, per vedere se non la si possa rileggere in un'ottica diversa. Ha scritto G. Giannantoni, storico della filosofia antica, che sia nella religione olimpica (apollinea) che in quella misterica (dionisiaca) traspare lo stesso "originario atteggiamento dei Greci di fronte al mondo. Si tratta di un atteggiamento contemplativo, visivo … la religione misterica si presenta essa stessa come una visione, anzi come la visione più acuta…"[xiii]. Tale atteggiamento risulta alla base della maturazione di un pensiero filosofico, come è testimoniato dalla derivazione del termine "idea" (eidos) dal verbo "vedere" (eidon), e perciò dalla sostanziale sinonimia di vedere e pensare nella cultura greca. Pensare è infatti vedere "con gli occhi della mente", e il filosofo è "colui che 'ama' guardare e sapere e perciò ricerca ciò che merita di essere guardato e conosciuto"[xiv]. Ora, sembra che l'origine degli scacchi c'entri proprio poco con la cultura greca, ma qui ci preme mettere in luce come negli scacchi, allo stesso modo che nella filosofia quale si è sviluppata in occidente, predomini un atteggiamento non tanto puramente razionale quanto soprattutto contemplativo-visivo, a differenza che negli altri giochi competitivi, caratterizzati dall'agon (lotta); negli scacchi infatti il movimento è inessenziale, e l'attività principale del giocatore consiste nel guardare attentamente la posizione. Per una strana inversione di prospettiva, però, là dove maggiormente si manifesta il movimento, la fisicità del giocatore, cioè nel gioco lampo, l'elemento visivo è ancora più accentuato, poiché non è esagerato dire che i più forti lampisti vedono le combinazioni senza calcolarle, e sono quasi in uno stato di trance, esattamente come chi si dice "posseduto" da una forza divina (proprio come avveniva nei culti misterici). Sviluppando l'analogia fra esperienza scacchistica ed

esperienza filosofica, si può rilevare come sulla scacchiera tutto è visibile, anche se non tutto è evidente: vedere in senso scacchistico significa perciò superare la banalità del dato percettivo, significa vedere in profondità, così come "è proprio una caratteristica della filosofia di investigare ciò che il senso comune ritiene noto"[xv]. In entrambi i casi si tratta di non considerare il dato come "ovvio", ma di volerne penetrare il senso (per la filosofia ciò è associato alla meraviglia di fronte al mondo). A questo punto si possono rileggere anche gli atteggiamenti apollineo e dionisiaco come due atteggiamenti antitetici che però possono benissimo coesistere nell'ambito dell'esperienza filosofica e, secondo noi, anche nell'ambito di quella scacchistica. Avevamo parlato nel precedente articolo del "fascino del quadrato", e poco fa di una sorta di "fascino per la vertigine" della complicazione: queste fascinazioni sembrano stare fra di loro così come stanno fra loro da un lato l'esasperazione razionalistica di certa filosofia e dall'altro un pensiero attratto dall'inesauribile complessità di ogni cosa. Se il Wittgenstein del Tractatus logico-philosophicus ben rappresentava la prima tendenza. Il Wittgenstein delle Ricerche filosofiche ben rappresenta la seconda: "un problema filosofico ha la forma: non mi ci raccapezzo"[xvi]. Per quanto suggestiva sia questa interpretazione, in ciò che si è detto finora sembra che abbiamo trascurato due elementi fondamentali dell'esperienza scacchistica, peraltro collegati strettamente fra loro, almeno secondo l'apparenza: da un lato l'azione, l'attività fisica volta a mutare la configurazione dei pezzi sulla scacchiera; dall'altro la lotta che attraverso questa attività io ingaggio con il mio avversario. Tenendo conto di tali elementi, considerare l'esperienza del giocare a scacchi sostanzialmente contemplativa potrebbe sembrare un azzardo. In realtà il primo elemento sembra inessenziale, e il secondo può essere reso compatibile con la nostra lettura. Per quanto riguarda l'azione, è importante ribadire che il movimento effettivo è totalmente subordinato al movimento ideale, intenzionale. Per esempio, il gesto maldestro che nell'esecuzione di una mossa mi fa abbattere il mio re non produce alcuna conseguenza; ed è quasi inutile ricordare che il modo effettivo in cui la mossa viene eseguita può variare moltissimo (posso far muovere qualcun altro per me, come posso giocare con o attraverso il computer). Ma non solo il modo: anche il risultato dell'esecuzione è già totalmente predeterminato in modo ideale, a differenza che nei giochi dove non tutto è visibile come sulla scacchiera. Nei giochi di carte, per esempio, quando le carte vengono "scoperte" di norma non si sa prima cosa apparirà. Questo riferimento allo scoprire ci suggerisce qui un altro paragone: gli scacchi, si vorrebbe dire, stano alla filosofia e alle scienze pure così come le carte stanno alle scienze empiriche, in cui alla teoria deve sempre fare seguito la verifica sperimentale, e il pensiero senza l'azione non ha alcun valore. Certo anche negli scacchi spesso si esegue una mossa senza averne calcolato bene le implicazioni, e se ne verificano poi le conseguenze, ma questo procedere per così dire empiristico non si presenta quasi mai da solo: sarebbe come una rinuncia a vivere il gioco nella sua essenzialità, e difficilmente un giocatore andrebbe fiero di condurre le sue partite in questo modo; si tratta piuttosto di un procedere "a vista" (il vedere, ancora una volta!), non essendo opportuno rischiare la vertigine di un calcolo sovrumano (di cui si diceva) od essendo già passati per essa. Anche qui comunque si riconferma il carattere contempalativo-visivo del gioco: sia che si proceda in modo discorsivo (se… allora…) sia che si proceda in modo intuitivo, quando si "sente" che la continuazione è quella giusta, non si esce dalla dimensione visiva/riflessiva: quel sentire è ancora sostanzialmente un vedere, in cui l'elemento sensibile e quello intellettuale non sono scindibili. Ma torniamo al rapporto fra pensiero e azione, e veniamo ora all'aspetto agonistico del gioco. Con un ardito utilizzo di categorie del pensiero marxista, qualcuno potrebbe sostenere che l'elaborazione del piano di gioco e la sua esecuzione stanno fra loro come la teoria e la prassi. Per rendere ancora più ardito questo accostamento, l'esecuzione delle mosse potrebbe essere interpretata come il passaggio dal piano filosofico (teorico) a quello politico (praxistico). Ciò non solo sarebbe in accordo con l'ampio uso che il linguaggio politico-strategico fa della metafora scacchistica, ma renderebbe ragione della collocazione degli scacchi fra i giochi essenzialmente competitivi, dato che la politica è vista, in un'ottica marxista ma non solo, essenzialmente come lotta. Qui siamo giunti al secondo elemento che pare in contrasto con la nostra interpretazione: gli scacchi sarebbero un esempio eccellente della possibilità di trasformare il mondo legata alla conoscenza che si riesce ad avere di esso[xvii]. Nonostante la suggestione che questo punto di vista possiede, non sembra che questo paragone regga. Infatti è senz'altro vero che gli scacchi sono un gioco agonistico, ma l'elemento agonistico sembra soprattutto un'occasione per entrare in rapporto con la scacchiera. Se si concepisse quale scopo del gioco semplicemente la vittoria, si resterebbe stupiti dal fatto che il mezzo (cioè la riflessione) sia più importante dello scopo. La vittoria in realtà non viene perseguita per sé, ma per dimostrare che il pensiero che l'ha prodotta era migliore. C'è dunque una curiosa inversione fra mezzo e scopo. Ecco perché negli scacchi, come in filosofia e diversamente che in politica, non ha senso essere "machiavellici": chi lo fosse non sarebbe certamente un giocatore che ama il gioco. L'importanza delle analisi del dopo-partita è un'ulteriore conferma che il sapere/vedere ha la preminenza sul vincere: come potrebbe altrimenti essere consolante scoprire che la variante scelta era la migliore, malgrado poi si abbia perso? Si può quasi dire che negli scacchi la lotta è per l'affermazione della teoria "più vera", ed è come se i giocatori, per quanto siano fisicamente avversari, lottassero insieme per lo stesso obiettivo. Certo, poiché non si può sapere conclusivamente quale sia la teoria più vera, la lotta sembra essere infinita: e qui c'è un'ulteriore analogia con il pensiero filosofico, in quanto il contrasto fra le diverse filosofie sembra essere ugualmente eterno… Che gli scacchi siano più affini alla filosofia intesa come riflessione/contemplazione che alla politica sembra confermato anche dalla condanna che in questo mondo tecnicistico accomuna filosofi e scacchisti in quanto cultori di un sapere inutile, non volto ad incidere sulla realtà. In conclusione si può dire perciò che la filosofia, riflettendo sull'esperienza ludica degli scacchi, è condotta a trovare in se stessa quale ricerca puramente contemplativa (e quindi disinteressata) i principi di quell'esperienza.

[i] cfr. n. 3/95 e 5/95 [ii] sul contrasto fra significato e uso si gioca il passaggio dalla filosofia del linguaggio del "primo" Wittgenstein a quella dell'"ultimo" Wittgenstein. [iii] quanto diremo qui è ancora una volta in buona parte applicabile a quasi tutti i giochi di scacchiera, di cui gli scacchi sono l'esempio principe. [iv] evidentemente non ha qui senso tener conto delle deformazioni che tutti i giochi agonistici assumono non appena entra in gioco l'interesse; che il professionista giochi per denaro e non per il piacere di giocare è cosa da considerarsi in sede di sociologia più che di filosofia del gioco. [v] A. Dal lago, P.A. Rovatti, Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica, Cortina, Milano,

1993, p. 11. [vi] Al di là del bene e del male è proprio il titolo di un'opera del 1886 del pensatore tedesco, edita in it. Da Adelphi nel 1968. [vii] e non solo. Mi vengono qui in mente le parole di una canzone di R. Vecchioni: il leader della parte chiara / pianse di rabbia quella sera / seduto sopra la sua vita / perduta come una partita, Canzonenoznac, in Ipertensione. [viii] cfr. R. Callois, I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, tr. it. Bompiani, Milano, 1981. [ix] ivi, p.29. [x] ivi. [xi] ivi. [xii] cfr. n. 3/95. [xiii] G. Giannantoni, I precocratici, in Storia della filosofia diretta da M. Dal Pra, Vallardi, Milano, 1975, vol III, parte I, cap. 1, pp. 15-16. [xiv] ivi, p. 16. [xv] Hegel, Introduzione alla storia della filosofia, tr. it. Laterza, Bari, 1991. [xvi] L. Wittgenstein, Ricerche filosofiche, 1953, tr. it. Einaudi, Torino, 1967, par. 123. [xvii] È fin troppo nota la sentenza di K. Marx contenuta nell'undicesima tesi su Feuerbach: "i filosofi hanno soltanto variamente interpretato il mondo, ma quello che importa è di modificarlo".