

Per una fenomenologia degli scacchi in quanto gioco

di Giovanni Ornaghi

In questo breve articolo intendo tracciare quelle che credo siano le linee fondamentali per un'analisi fenomenologica del gioco degli scacchi nella varietà delle sue pratiche. Ciò significherà portare a coscienza quegli aspetti del gioco spesso tralasciati nell'atteggiamento quotidiano, sperando sia possibile intraprenderne una disamina più precisa.

La divisione del testo in parti non riflette una divisione dell'argomento in tematiche assolutamente distinte: se separo il puro muovere i pezzi dal giocare in un torneo è per semplice chiarezza espositiva, ma l'atto dello spostare il pezzo da una casella all'altra rimane nella sua irrealistica astrattezza immutato. Proprio per ovviare a critiche che potrebbero accusarmi di un facile riduzionismo tenterò nel primo paragrafo di dare un'immagine del problema nella sua complessità facendo uso di un espediente narrativo, anche per dare un'idea, per quanto vaga, dell'atteggiamento naturale dello scacchista a chi non sia avvezzo al gioco; mentre mi occuperò di sviscerare alcuni aspetti secondo me filosoficamente rilevanti nello svolgimento dei successivi paragrafi.

Cercherò di evitare il gergo scacchistico ove possibile, invitando però chi fosse interessato ad imparare a giocare, imparare la lingua e affrontare le stesse analisi che io ho compiuto da capo; questa è d'altra parte la grande lezione di Husserl: *immer wieder*.

1. Gioco per divertirmi: l'ansia mi sta uccidendo

Il mio nome è Bruno, sono un giocatore di forza media proveniente da un circolo di provincia. Un paio di sere a settimana mi trovo con gli amici e chiacchierando facciamo qualche partita sul tempo breve. Gioco da molti anni e ricordo i primi timidi tentativi di misurarmi con giocatori più esperti. All'inizio è persino difficile coordinare i movimenti della mano che muove il pezzo, schiaccia l'orologio e infine si quietava sul tavolo. Col tempo anche questi pochi gesti assumono una loro espressività e dalla velocità con cui una persona apparecchia la scacchiera si può quasi misurare la sua forza. Posso individuare facilmente quelle persone con cui ho una *chance* e quelle da cui

mi aspetto sonore bastonate, ma non per questo mi tiro indietro! Ci sono momenti in cui il lavoro è duro e allenarmi, visti i tanti impegni intellettuali tra cui mi destreggio, diventa difficile. Certo, gli scacchi sono un gioco ma per qualche ragione riescono a dire qualcosa sulla mia vita, a pormi in una relazione di forza all'interno di un gruppo più di molte altre attività. A volte l'impulso ad allenarmi e progredire nel gioco è così forte che accantonano tutto il resto e, tornato a casa dal lavoro, mangio in fretta davanti alla scacchiera macchiando i libri di sugo. Ripenso a quelle sere in cui giocavo senza troppo impegno, semplicemente per divertirmi o divertire, mi pento del tempo che ho buttato: non capivo allora che solo gli scacchi hanno un valore in questo mondo? Il furor sacro mi porta ad esercitarmi nelle combinazioni e nelle aperture, cercando quegli schemi che credo siano più adatti a me, alla mia personalità di giocatore. Mi piace pensare che sulla scacchiera io sia una persona diversa, con un carattere completamente opposto: nella vita sono una persona tranquilla, ma quando manovro i pezzi non posso permettermi indecisioni o frivole timidezze. Devo attaccare! Guardo le partite dei grandi campioni e cerco di imparare da loro e dalla loro biografia. Leggo libri che raccontano aneddoti e che, di fatto, raccontano la loro vita al di fuori della sala da torneo. Diventare un giocatore professionista? Non so se mi piacerebbe, sarebbe certo una grande soddisfazione ma che oltre al talento prevede competenze così specifiche e raffinate che dovrei finire col lasciar perdere tutto il resto: che senso ha poter battere Kasparov in un match mondiale, quando non si sono letti i poeti del '300 italiano? Perché ci stupiamo di una modella che sbaglia i congiuntivi e non interroghiamo gli scacchisti con qualche domanda di cultura generale?

Affrontare un torneo è difficile per tutti, tuttavia non capisco chi sa muovere i pezzi e non si allena, non va ad un circolo, non si mette alla prova continuamente ma crede di essere un forte giocatore perché batte lo zio, la sorella, gli amici. Piace pensare di giocare perché è divertente, in realtà è una maledizione. Per alcune persone è più difficile sedersi al tavolo e pensare a come massacrare uno sconosciuto, pensare per cinque ore a come annientare un perfetto sconosciuto a cui hai stretto la mano: che senso può avere quel gesto ora? Quelle persone capaci di guardare in faccia la vittima sono forse semplicemente più psicotiche e credono davvero che gli scacchi siano solo un gioco, davvero pensano che siamo tutti qui solo per divertirci. Sì, forse per alcuni è così, ma sono una minoranza. C'è chi vuole giocare una bella partita più che battere l'avversario, allora la sfida diventa duplice e doppiamente pericolosa: da una parte diventa una sfida contro se stessi, dall'altra è necessario dimostrare comunque la propria superiorità su questo cammino rispetto all'avversario. Mi chiedo allora cosa pensino i familiari che li assistono, le persone che passando per caso incrociano lo sguardo con uno scacchista: an-

che per loro è solo un gioco? Che impressioni ricavano dalla serietà con cui è praticato?

2. Imparare a giocare, modalità e contenuto degli atti

Gli scacchi sono un gioco che prevede l'organizzazione di forze per qualità diverse in vista di uno scopo preciso, per questo si presuppone l'apprendimento di tecniche a volte specifiche ma più spesso concettualmente confuse. Le regole del gioco sono chiare in quanto formalizzate da più di un secolo e possono essere insegnate in pochi minuti: c'è una scacchiera bicroma su cui due giocatori hanno entrambi sedici pezzi; questi pezzi si muovono e interagiscono in maniera diversa a seconda del tipo: pedone, cavallo, alfiere, torre, donna, re. Ci sono poi regole che riguardano la vittoria, il pareggio, la perdita o l'abbandono. Altre possono riguardare il gioco da torneo o il *bon-ton*: pezzo toccato pezzo mosso, l'acconcio, si preme l'orologio con la mano che muove il pezzo. . . Se le prime due serie di regole sono fondamentali per comprendere *come* si gioca a scacchi e rimangono negli anni immutate, all'ultima serie sono spesso dedicate discussioni e riforme a livello federale o possono costituirsi in un accordo tra due giocatori al di fuori della pratica di torneo senza che il gioco in sé cambi.

Imparare a giocare a scacchi significa quindi inizialmente imparare a muovere i pezzi secondo lo *stile* a loro proprio, parlare un linguaggio comune. A queste regole però, come ci ricorda Bruno, si associano delle gestualità e dei comportamenti non regolamentati: il modo in cui si prende un pezzo e lo si sposta, il gesto della cattura (a volte rapido, a volte in due tempi. . .), come si preme l'orologio (forte, con il pezzo catturato, con la mano, lievemente). Queste modalità, tra le quali possiamo inserire anche l'ultima serie di regole citate sopra, influiscono evidentemente sull'aspetto psicologico del gioco, e cioè vanno a colpire direttamente la mente dietro la configurazione di pezzi. Si potrebbe obiettare che anche la postura, i tratti del viso, i vestiti e persino la sala o la sedia hanno un'influenza e questo è certamente vero quanto ovvio, ma preferisco soffermarmi su ciò che ha un contatto diretto con la scacchiera senza divagare in regioni che comprendono una serie di problemi per noi, qui, intoccabili.

Anche la gestualità va imparata, eppure nessuno la insegna: sarebbe come insegnare a muovere le labbra e la lingua per produrre suoni: la maggior parte di noi non ha difficoltà nell'associare con la pratica schemi motori a intuizioni sensibili. Proprio come per la voce anche il modo di afferrare un pezzo (o una penna, l'ombrello, il biglietto del treno. . .) ha modalità totalmente individuali: c'è cioè un campo molto ampio di *sensò* nello stesso *significato*. Senza che venga mutata l'interpretazione regolamentare del gesto, questo può cioè

essere compiuto aggiungendo uno strato psicologico o culturale, che chiamiamo appunto *sensò*¹. La personalizzazione (il *sensò* in quanto gestualità) può assumere ruoli espressivi: indicare aggressività, paura, indecisione (muovo il braccio, sembra sfiorare un pezzo e subito lo ritraggo...) ² soprattutto se in una relazione coerente con la mossa (do scacco sbattendo l'alfiere, mi difendo da una minaccia e schiaccio piano l'orologio...) e proprio quando l'allievo non avrà più problemi nello schema motorio delle possibili mosse sarà sicuro della riuscita del suo apprendimento, potrà muovere i pezzi con scioltezza perché sente di aver imparato le regole del gioco: potremmo dire infatti che le ha incorporate.

Se ogni articolazione è un linguaggio, le mosse degli scacchi sono parole di un discorso. Ma seguendo anche la metafora fregeiana suggerita prima, ci chiediamo: a cosa si riferiscono? Quale narrazione svolgono? Presumo siano possibili diverse risposte a seconda della sensibilità dell'interrogato. Da parte mia credo che il riferimento, cioè il significato, sia da guardare nelle prime due liste di regole enunciate sopra. Ogni mossa cioè è parte della storia di una partita che inizia e si conclude secondo certi schemi (vittoria, patta, perdita), ma la mossa in sé è anche indice di un'intenzione o di una strategia. La mossa quindi può essere il senso di un significato più generico (attaccare sul lato di re...) oppure può essere il significato di un senso che verrà costituito dal soggetto. Le due visioni sono probabilmente conciliabili a seconda del punto di vista dell'osservatore, cioè a seconda del *tema*³ su cui focalizza la sua attenzione. Eppure è facile notare un'impostazione dinamica alla base di questa risposta: una scacchiera apparecchiata in una certa posizione e così lasciata non veicola forse un significato? Non ha correlati culturali che potremmo definire di senso, senza che nessuno tocchi i pezzi così e così riposti? Per rispondere a queste domande sarà necessario pensare a una costituzione dello spazio ludico.

3. Costituzione dello spazio ludico

Il gioco degli scacchi si sviluppa in uno spazio che è parte dello spazio oggettivo in cui ci muoviamo. Eppure lo spazio della scacchiera ha delle particolarità fenomenologiche particolari simili a quelle di una tela o di un libro: veicola significati. È quindi necessario capire come si può costituire

¹Mi rifaccio nell'usare questi termini al noto articolo di G.Frege, *Sensò e significato*, [1892].

²E nel gioco su internet? Ma non attribuiamo forse personalità all'avversario proprio in base alla tempistica, spesso incostante, delle sue mosse? Né si deve escludere a priori l'esistenza di una certa empatia col software scacchistico.

³Cfr. E.Husserl, *Filosofia prima*, a cura di V.Costa, Rubbettino, Catanzaro 2007, §42.

uno spazio simile e in cosa si può distinguere dagli altri spazi ritagliati prima citati. L'analisi dovrà svolgere diversi punti e parecchie problematiche.

Possiamo accorgerci che lo scacchista costruisce lo spazio ludico nella sua pratica di gioco: nello spostare i pezzi chiarisce a che gioco vuole giocare e da forma a una narrazione. Proprio come nella costituzione dello spazio oggettuale, lo scacchista ha delle attese molto generali prima che si possa parlare di vere e proprie protenzioni. Immaginiamoci ad esempio le risate che ci colgono nel vedere una scacchiera perfettamente apparecchiata. . . con la casa nera in basso a destra! O in quelle famose mosse di cavallo in diagonale, l'arrocco più lungo o più corto del dovuto etc. Queste mosse contravvengono alle regole imparate, ma non solo: modificano la rappresentazione ludica interrompendo la sensatezza del suo decorso. In qualche modo si crea uno iato tra la posizione precedente e successiva alla mossa, per quanto i pezzi rimanendo sulla scacchiera possono continuare a interagire legalmente. Se non mi accorgo di una mossa fuori dal regolamento infatti, non è detto che le successive perdano di senso. Oppure, se mi accorgo dell'errore, posso tornare indietro ed emendarlo. Spesso questo accade anche con mosse legali che provocano un grave squilibrio nella posizione e sono evidentemente frutto di una svista (es: lascio un pezzo in presa, non vedo un matto in una. . .).

La costituzione dello spazio ludico tuttavia non può essere lasciato alla pratica dei due giocatori, e questo è evidente. Posso osservare la scacchiera sotto tanti punti di vista: estetico, ludico, pratico (ingombra il tavolo. . .) etc. ma è nell'*atteggiamento ludico*, nel considerare gli scacchi in quanto gioco, che il soggetto può effettivamente costituire lo spazio proprio definito da una partita a scacchi. Come abbiamo detto prima questo spazio va inizialmente costruito, va posta una posizione coerente alle regole, eppure una volta fatto ciò chiunque potrà vedere tale posizione dal punto di vista dello scacchista che analizza, scava e si progetta avanti nel gioco. È possibile notare come questa possibilità appartenga a tutti i giochi.

A) Intenzione o intenzionalità? Proviamo ad affrontare le questioni che ci hanno fin qui accompagnato da un punto di vista diverso, pensiamo cioè agli ambiti di libertà del soggetto e come si svolgono. Si sarà intuito fin da subito un problema filosofico molto importante: l'intenzione nel rapporto mente-corpo. Il corpo esprime sulla scacchiera un mio stato psichico e una mia intenzione. Proprio come un discorso, una mossa si inserisce in una particolare sintassi presagendo riferimenti a breve o a lungo termine. L'intenzione è ovviamente quella di muovere un pezzo o più precisamente di compiere una mossa. Così facendo il giocatore col tratto cambia, secondo regole, una parte più o meno ampia delle *relazioni* tra i pezzi. Per quanto infatti esistono regole ben precise che riguardano i movimenti dei singoli pezzi e i loro

effetti (salto di cavallo, scacco al re...) non è possibile regolamentare tutte le relazioni tra i pezzi, altrimenti che senso avrebbe giocare? Quali relazioni andrebbero create o scoperte? Ma cosa intendiamo poi per *relazione*? Se ad esempio c'è un pedone bianco in e4, un cavallo bianco in c3 e uno nero in f6, troveremo che il pedone è sotto pressione: un cavallo lo attacca e uno lo difende. Qualsiasi giocatore saprà che il pedone è per ora al sicuro in virtù della particolare relazione che lega i cavalli. Questo tipo di legame può essere più o meno complesso dal punto di vista quantitativo o tattico-strategico. Certamente lo scacchista ha familiarità con questi temi grazie all'enorme letteratura disponibile, eppure oltre un certo grado di complessità (ad es. in apertura può andare dalla quinta alla ventesima mossa) le carte sembrano mescolarsi di nuovo e tocca valutare da soli la nuova posizione creatasi sulla scacchiera, per quanto le relazioni tra i pezzi siano chiare sembra manchi una comprensione su un piano più profondo la cui stessa concettualizzazione risulta difficile. Eppure quel piano di forme esiste, chiamiamo *comprensione della posizione* la capacità di prevedere a partire dalle relazioni attuali dei pezzi le loro relazioni future, interpretabili secondo una linea tattico-strategica ma che è posta in essere dalle regole stesse del gioco. Se prendiamo ad esempio un finale di pedoni si tratterà di capire quali tatticismi sono operabili, dove andranno posizionati i re, quali spinte di rottura occorre fare... ma se i finali sono spesso analizzabili perfettamente e queste forme si manifestano a noi con chiarezza, nel mediogioco o nell'apertura rimangono celate.

Nel decidere sul da farsi il giocatore dovrà considerare i diversi fattori sulla scacchiera e il loro mutamento, in base alla sua analisi avrà poi delle aspettative. È interessante notare che le aspettative da un punto di vista delle mere mosse possono essere confermate con la stessa certezza di quando lasciamo una penna cadere e questa tocca altri oggetti facendo rumore. Nonostante ciò sarà importante per il giocatore avere un tipo di aspettativa più profonda e che riguarda la qualità delle relazioni di cui parlavamo prima: cambio un cavallo per un alfiere, ma questo mi porta davvero in vantaggio? In questo sta la flebile differenza tra il *calcolare* e l'*analizzare*. Nella qualità dell'analisi risiede la forza reale di un giocatore di scacchi, che non è altro se non la capacità di prendere buone decisioni. Per questo lo scacchista userà la sua immaginazione per esplicitare figurativamente le diverse possibilità e arrivare a una valutazione. L'analisi è l'approfondimento immaginativo delle relazioni *possibili* tra i pezzi.

L'analisi è quindi un calcolo interrotto? In parte sì. L'analisi di una posizione parte da una prefigurazione dei possibili esiti ai quali, in base a conoscenze tecniche del giocatore, vengono poste diverse probabilità: impossibile vincere questo finale, netto vantaggio: a gioco corretto il bianco *dovrebbe* vincere. Sono frasi piuttosto comuni nel gioco linguistico degli scacchi.

Per il resto l'intenzione non assume quel pericoloso alone oscuro della filosofia: c'è libero arbitrio? quando effettivamente decido? che rapporto c'è tra la mia intenzione e la mia azione effettiva? Tutte queste domande potranno essere bellamente ignorate: da questo particolare punto di vista infatti, la decisione si traduce immediatamente nella sua precisa azione: prima decido, poi muovo. Non può essere altrimenti né, se torniamo con lo sguardo ai raggi relazionali sulla scacchiera, ci interessa sia in altro modo. Invece di intenzione è quindi il caso di parlare in termini di intenzionalità.

B) Modalizzazione In cosa consistono più precisamente le relazioni tra i pezzi di cui abbiamo parlato?

Ci sono variazioni di attenzione che possono dipendere dal valore culturale che stiamo dando alla particolare esperienza nel suo compiersi, ma ci sono anche variazioni nel considerare le relazioni sulla scacchiera; quello che voglio dire è che consideriamo i pezzi secondo funzioni: il cavallo in quanto attacca, l'alfiere in quanto difende, la torre occupa un'importante colonna. Notiamo inoltre che queste diverse modalizzazioni riguardano un pezzo solo in quanto relazionale con gli altri: un cavallo attacca perché c'è un altro pezzo da attaccare, un pedone fa parte dell'arrocco perché c'è una certa configurazione di re e torre etc. Anche quando immaginiamo possibili mosse slegate da una strategia a lungo termine, lo facciamo all'interno di uno schema o un modo particolare: continuo a considerare quel pedone in quanto pedone d'arrocco etc. né per questo sono necessarie particolari competenze nel gioco ma cambia soltanto la raffinatezza delle considerazioni. Se così non fosse il principiante non saprebbe infilare due mosse in un ordine coerente, eppure vediamo che attacca, minaccia, si difende.

Ci si potrà chiedere: come funziona tutto questo per i giocatori più smaltizzati? Anche ai più grandi campioni capitano delle sviste, cioè capita di non vedere una mossa considerata ovvia. Questo non è necessariamente per un calo di concentrazione oppure perché stanno considerando un'altra parte della scacchiera, l'esperienza dello scacchista può confermarlo. Credo che le sviste avvengano perché consideriamo i pezzi nel modo sbagliato, da qui la maggiore o minore comprensione della posizione: già dall'apertura so che quel cavallo dovrà coprire quel ruolo, so che l'alfiere mi serve per tenere le case chiare etc. né questo sapere si riferisce necessariamente a una competenza acquisita dalla teoria scacchistica, come vedremo in seguito.

Esiste quindi un modo corretto o sbagliato di considerare i vari pezzi all'interno di un contesto? Il lettore più attento avrà infatti notato come parliamo di *noesi* riguardo i vari pezzi e non riguardo l'intera posizione. È un punto delicato su cui preferirei non prendere una posizione così decisa. Possiamo tematizzare un paesaggio, una foresta, una serie di case? Sì, ma

solo come campi fenomenici che hanno all'interno diversi *luoghi*, allo stesso modo una posizione. Se vogliamo porre la questione in prospettiva, si tratta dell'annoso problema della mereologia, ha davvero un senso rispondere qui?

C) Relazioni e possibilità In cosa consiste allora la conoscenza di una posizione se non nell'esplicitazione delle sue possibilità? Pensiamo all'annosa questione del *pattern recognition* che, per citare Agostino, *si nemo a me quaerant, scio, si quaerenti explicare velim, nescio*⁴. Come per molte espressioni usate nel gergo scacchistico, non è difficile far esplodere le contraddizioni nell'uso di questa nozione. Cosa si intende per *pattern*? In cosa consiste il suo riconoscimento? In che modo può aiutare la mia abilità scacchistica? Voglio provare a rispondere.

Abbiamo parlato di variazione noetica riguardo i vari pezzi: il cavallo come attaccante etc. ma queste diverse *morphé* intenzionali modificano la mia conoscenza delle possibilità insite in uno stato di cose: in una posizione di scacchi; può darsi che grazie a questa mia variazione noetica io possa cogliere i diversi raggi di possibilità nella particolare esperienza ludica. Supponiamo una scacchiera con un unico pezzo: un cavallo sulla casa d4. Un profano può non cogliere le particolarità di quel pezzo a prima vista, ma un giocatore più esperto vede quel cavallo *come* cavallo al centro e che ha quindi un raggio di possibilità superiore a un cavallo su una casa laterale (ad es. a4, b5 etc.). Ma proprio perché i risultati di una variazione immaginativa (i possibili movimenti del cavallo) vengano colti nel loro significato semantico, io devo considerare il *noema* secondo una precisa modalizzazione (cavallo al centro)⁵.

Tenderei quindi a considerare la nozione di *pattern recognition* da un punto di vista formale, dove la *pattern* sta, nel legame di particolari differenze ed uguaglianze, in una sovrapposizione dell'area semantica delle possibilità della posizione. Nel momento in cui faccio 30 combinazioni di matto con alfiere e cavallo su re arroccato, è evidente che io avrò imparato un certo *schema*, cioè avrò riempito un'area di possibilità data dalla relazione tra vari pezzi (cavallo, alfiere, re, pedoni, torre...). Nel momento in cui la mia competenza scacchistica include il riconoscimento di diversi *schemi*, non per forza di matto⁶, saprò anche da quale lato investigare le relazioni tra pezzi, saprò cioè dove guardare nella mia analisi.

D) Ricapitolazione dei diversi strati della costituzione Non consideriamo poi che la stessa posizione può essere riprodotta su diversi formati, quindi

⁴Agostino, *Confessiones*, L.XI, cap.14.

⁵Non intendo ovviamente che il giocatore debba coglierlo così concettualmente!

⁶Si preferisce in questi casi l'espressione *mating pattern*.

una volta vediamo diversi oggetti su un supporto, un'altra un'immagine su una rivista etc. ma quello che ci importa è il suo *significato* e in questo la posizione si costituisce inizialmente come relazione geometrica, cioè di luoghi, di pezzi nel campo ludico.

I pezzi assumono prima di tutto un significato estetico, di mera forma e non difforme dagli altri oggetto del mondo, in questo senso sono colte dai profani. Allo stesso modo noi guardiamo un quadro senza necessariamente conoscere le regole della percezione, le relazioni che legano le forme e i colori.

Grazie alle regole del gioco, queste relazioni geometriche sono viste come relazioni funzionali, così come le parole da suoni diventano espressione di significati all'interno di una grammatica e una sintassi. Queste relazioni funzionali possono essere analizzate a una profondità arbitraria mostrando sempre diversi e più precisi legami sul piano della valutazione. La valutazione di una posizione rappresenta un piano superiore dal punto di vista significativo, ma non possiamo dire che costituisce una parte dello spazio ludico. Sarà facile rilevare quanto la valutazione è fenomenologicamente neutra.

Tutte queste considerazioni ci riportano così all'ultimo interrogativo sulla costituzione della spazialità ludica, e cioè: in che modo apprendiamo queste relazioni? Come si costituisce effettivamente questo piano relazionale-funzionale? La risposta è semplice, tramite l'immaginazione. Lo scacchista acquista delle conoscenze sul piano geometrico e, avendo incorporato le regole del gioco, trasforma queste relazioni estetiche in relazioni di carattere funzionale. L'immaginazione illumina il campo delle potenzialità, che può essere espresso, appunto, solo nella sua prefigurazione. Questa immaginazione di una posizione a venire ha evidenti collegamenti con la tematica temporale. Non importa molto infatti cosa sia successo prima di una determinata posizione, l'attenzione è sempre rivolta al dopo: dove potrà spostarsi quel cavallo? E se andasse lì? Le proiezioni sono cioè sempre riempite da un contenuto preciso e si protraggono per un numero definito di mosse. L'attesa del giocatore è quindi rivolta alle sue analisi, la protenzione ha come riferimento del suo puro indicare l'attuale percezione, non c'è una sintesi ritenzionale! La considerazione delle potenzialità è tematizzabile grazie a una sintesi degli strati costitutivi precedenti.

Eppure abbiamo tralasciato un aspetto importante: così come non esiste un linguaggio privato, non esiste uno spazio ludico al di fuori di una condivisione di regole o modi d'uso. Andrà quindi dato un certo rilievo all'aspetto intersoggettivo degli scacchi in quanto gioco.

4. Intersoggettività e campi comunicativi

A scacchi si gioca in due, ma spesso si può analizzare una posizione insieme ad altri giocatori dove ognuno (si spera) parla il medesimo linguaggio. Che il cavallo si muova a L o a I infatti è una mera scelta venuta ad essere nella storia, al contrario, ad esempio, del linguaggio matematico che ha una sua interna necessità.

Eppure, una volta fissate certe regole, esiste una necessità anche negli scacchi che apre il campo della *scoperta*. Le scoperte scacchistiche possono avvenire per caso o scientemente come risultato di un'attenta analisi, e nel momento in cui il pezzo tocca quella casa dove non era mai stato prima, ecco che la nuova mossa risuona nel mondo. Certo ci sono casse di risonanza più o meno grandi a seconda della celebrità acquisita rispetto alle scoperte precedenti. Non parlo necessariamente di *novità in apertura* et similia, ma di quelle mosse che permettono a chi le esegue un sicuro vantaggio. Una sequenza di mosse vincenti non può che portare alla vittoria, così il lavoro dello scacchista è quello di un ricercatore: tutte le mosse possibili sono già sulla scacchiera: che tu sia un novizio o un grande maestro a parità di posizione hai le stesse possibilità, basta trovarle. In questo sta quindi il mistero dell'abilità scacchistica, come abbiamo detto, cioè la capacità di cogliere quelle relazioni apparentemente nascoste tra i pezzi o tra i *luoghi* di uno spazio che abbiamo definito ludico. Chiaramente, parlando di intersoggettività in un quadro piuttosto ortodosso alla fenomenologia husserliana, non neghiamo l'esistenza di rapporti di costituzione dell'altro, di entropatia [*Empfindung*] o empatia [*Einfühlung*] che dir si voglia. Ma dilungarci su questi piani sarebbe come parlare di costituzione della cosa nel caso dei pezzi sulla scacchiera: appropriato ma completamente fuori fuoco.

Dopo questa lunga premessa, chiediamoci: su quali linee si può sviluppare un discorso sull'intersoggettività parlando di scacchi? Pensiamo infatti che a differenza di sport dove il corpo ha un grande ruolo, l'altro è vissuto come mente cioè come capacità di mentalizzare o, più banalmente, comprendere. Spesso non è l'altro a capire più di noi, ma siamo noi a capire meno del solito: una svista, un sacrificio irresistibile per quanto palesemente errato etc. Ed ecco quindi un primo indizio: l'intersoggettività come analisi di cosa succede nella partita giocata (nella partita di torneo. . .). Per il resto infatti, Bruno ci fornisce utili spunti di riflessione che, per quanto importanti e degni di nota, non possiamo che lasciare alla psicologia come scienza.

Quello che succede in una partita giocata, che sia in un torneo o al circolo, è la capacità di parlare lo stesso linguaggio. Se vogliamo usare una metafora: è come suonare un piano a quattro mani. Il singolo giocatore ha una *sua* modalizzazione della posizione che può essere completamente diversa da quella dell'avversario, eppure ciò non inficia assolutamente la possibilità del gioco.

Tuttavia, i due sensi del sistema di relazioni funzionali non devono sempre discordare, come nel caso di uno scacco matto o di un pezzo che, per una ragione o per l'altra, verrà perso. La considerazione della posizione subisce cioè nel giocatore una variazione nel tempo.

Al di là della mera competizione quindi, l'Altro presenta un campo di possibili conferme nelle attese del soggetto riguardo il *sensu* della posizione.

5. Gli scacchi eterodossi: per una impossibile conclusione

Gli scacchi eterodossi sono per noi particolarmente interessanti, in quanto ci pongono una domanda che ritengo fondamentale: fin dove siamo disposti a portare la parola scacchi? Nell'interrogativo si intrecciano diverse problematiche, prima fra tutte la natura degli scacchi in quanto prodotto culturale. Sono un gioco cioè che muta nelle sue regole e nelle sue pratiche col tempo, per questo potremmo dire che la parola scacchi sta all'interno di un gioco linguistico per quanto riguarda il suo riferimento. La domanda dovrebbe mutare allora in: cosa intendiamo per scacchi oggi? Quali sono le sue caratteristiche fondamentali? Certo possiamo fissare dei confini, per quanto instabili, tra scacchi e altri giochi da tavolo, come sono tracciati?

Arrivati a questo punto, temo che la mia risposta potrà scontentare i più. Credo infatti che le uniche differenze tra scacchi, dama, go e altri giochi simili siano da ricercare proprio in quelle fattezze culturali e storiche. Se continuiamo a parlare di scacchi anche se eterodossi, è per una particolarità che accomuna queste varie forme ludiche: la differenza tra i vari pezzi (che siano donne e re, elefanti e falchi...), allo stesso modo infatti chiamiamo scacchi giapponesi lo *shogi*.

Ma questa differenza non trova riscontro in una differente costituzione dello spazio ludico etc. Credo infatti che quanto da me esplicitato nei paragrafi precedenti in termini di potenzialità, modalizzazione, senso e significato accomuni tutti i giochi da tavolo, probabilmente anche il risiko o il monopolio. Cosa porta infatti di diverso il dado, la casualità? Si tratta comunque di istituire rapporti funzionali tra le parti.

6. Accenni per un possibile proseguimento

Per quanto molti argomenti siano stati affrontati per quanto parzialmente, altri rimangono sullo sfondo. Credo sia giusto farne un breve elenco.

- L'allenamento. Pratica fondamentale se consideriamo gli scacchi in quanto gioco, eppure non mi è ancora chiaro come pensarlo fenomenologicamente. Ai miei lettori forse interesserà capire quanto me quando un allenamento è efficace o meno. Spero di aver dato qualche spunto nel capitoletto in cui parlo del *pattern recognition*.

- Il tempo nel gioco degli scacchi può assumere diverse modalità: il tempo oggettivo dell'orologio, il tempo in senso di mossa, il tempo nell'esecuzione di un piano di gioco (mi manca un tempo...c'è una mossa intermedia...).
- La tematica temporale ci riporta a un problema ancora più importante: il modo in cui si possono sviluppare le relazioni funzionali nella posizione. In particolare mi sembra sia esclusa la questione dello *scopo*. Le regole del gioco infatti mi obbligano a vedere quei legami e costruire quelle e quelle attese in vista dello scopo ultimo: dare scacco matto. Si tratta insomma di tentare un'analisi delle sintesi passive all'interno della posizione.

Concludendo, un problema che credo si possa tematizzare con sicurezza è la costituzione dello spazio ludico: come si differenzia la scacchiera dal tavolo che la supporta? In che modo posso dire di guardare una partita di scacchi? Come si distingue lo spazio ludico dallo spazio pittorico? Ma anche: in cosa si differenzia (costitutivamente) una scacchiera da un campo di basket? Possiamo parlare di spazio ludico anche in giochi puramente mentali? Come si costituisce allora lo spazio immaginativo in giochi che richiedono una pura partecipazione verbale? A questo e ad altre serie di problemi spero di rispondere in un successivo articolo.