



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

**Dipartimento di Filosofia, Sociologia,  
Pedagogia e Psicologia**

**Corso di laurea in Scienze Sociologiche**

**Tesi di laurea Triennale**

**“La Mossa Del Cavallo”**

**“Knight’s Move”**

***Relatrice/Relatore:***

**Prof.ssa/Prof. Setiffi Francesca**

***Laureando:***

**Luca Rebellato**

***Numero di Matricola:***

**1150119**

Anno Accademico: 2023/2024

## Sommario

Due giocatori, seduti ai lati opposti di una scacchiera, si danno battaglia turno dopo turno, mossa dopo mossa, in quella che si potrebbe definire un'interazione sociale reciproca e continuativa nel tempo, inserita in un processo relazionale consapevole, nel quale, il comportamento e le decisioni di un soggetto, influenzano attivamente il comportamento di un'altro soggetto. (M. Weber, 1922)[39]. Posto all'interno di una cornice più generale, il gioco degli scacchi, rappresenta forse il più antico, il più strategico, e secondo alcuni, il più complesso tra tutti i giochi esistenti. Johan Huizinga[22] lo potrebbe definire come un "gioco serio" che richiede cioè la massima concentrazione e serietà per essere giocato. Senza soffermarmi, in questa breve pre introduzione, sui caratteri tecnici che riguardano il funzionamento di questo gioco, vorrei porre una primissima riflessione riguardo la funzione sociale del gioco degli scacchi, poiché essa è stata forse la più importante tra tutte le conclusioni ottenute nella mia tesi. Grazie alla mia brevissima esperienza maturata nel campo ove questa tesi di ricerca ha preso forma, posso affermare che il gioco degli scacchi è, nient'altro che, un fenomeno sociale. Esso difatti riproduce, secondo le proprie regole e i propri meccanismi d'azione, moltissime caratteristiche e dinamiche sociali, favorisce l'interazione e crea un'inclusione spontanea tra i giocatori coinvolgendo un'ampia quantità di persone. Nel capitolo dedicato alla ricerca etnografica riporto i dati e i risultati del mio studio, che mi ha permesso di conoscere quasi un centinaio di persone legate da questo interesse comune, di disputare moltissime partite di scacchi e di frequentare circa 10 tornei, partecipando ad alcuni. Ho proceduto infine ad intervistare 15 giocatori di scacchi, che si dividevano tra chi giocava effettivamente a livello agonistico, partecipando ai tornei ufficiali o a squadre e chi, invece era un semplice giocatore amatoriale o magari un presidente di un circolo scacchistico o un'istruttore di scacchi nelle scuole. Ho voluto dare una più ampia visione di questo mondo, analizzando non solo il mero atto di gioco e gli eventuali giocatori, ma osservando da vicino anche le stesse istituzioni che permettono a chiunque di giocare liberamente. Ho tentato di trattare ed assumere quindi, nella parte sperimentale della mia tesi, gli scacchi non solo come pretesto per comprendere sociologicamente il mondo scacchistico, ma come un vero e proprio gioco sociologico in quanto tale (Tomelleri, Doni, 2012)[11]<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>Con il termine "gioco sociologico" si fa riferimento a un determinato tipo di gioco la cui funzione consiste nel mettere in scena la trasformazione delle interazioni sociali per studiarne cause ed effetti

## Indice

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>1 La nascita del gioco degli scacchi</b>	<b>6</b>
1.1 Dall'India alla Persia . . . . .	9
1.2 La Fase Araba . . . . .	11
1.3 Il Periodo Europeo . . . . .	12
<b>2 La sociologia degli scacchi</b>	<b>15</b>
2.1 Il gioco degli scacchi come attività strategica . . . . .	17
2.2 Molto più di un gioco . . . . .	25
2.3 Gli scacchi contemporanei . . . . .	29
<b>3 Lo studio etnografico sugli scacchi, Metodologie e Dati</b>	<b>31</b>
3.1 L'attività strategica nel gioco degli scacchi . . . . .	33
3.2 L'importanza del se e dell'altro . . . . .	36
<b>4 Lo studio etnografico sugli scacchi, Tecniche di Ricerca</b>	<b>38</b>
4.1 L'osservazione partecipante - Gli scacchi come motore di inclusione sociale . . . . .	39
4.2 L'intervista qualitativa - Gli scacchi come un modo per comprendere la realtà . . . . .	43
<b>Riferimenti bibliografici</b>	<b>50</b>

## Introduzione

Temì come il gioco e l'atto stesso di giocare, sono stati, negli anni, ampiamente trattati e discussi dalla letteratura sociologica e dalle scienze sociali in generale. L'attività ludica rappresenta infatti un veicolo primario di socializzazione: giocare è un'attività definita e intesa da molti come "una cosa seria" proprio perchè la realtà creata e posseduta dal gioco è il nucleo stesso della vita nella sua manifestazione più elementare (Tomelleri, 2011). Giocare forma l'essere umano in maniera totale, coinvolge il soggetto in modo attivo, gratificandolo e mettendolo in costante relazione con gli altri giocatori. I giochi quindi possiedono una funzione socializzante che pongono l'individuo in un rapporto attivo, competitivo e a volte conflittuale con gli altri coetanei che partecipano con loro all'attività ludica. (Cogliandro, 2015). Il gioco, nella visione psico-pedagogica, viene spesso interpretato come uno strumento in grado di favorire il processo educativo. Studiosi come Fröebel[17], Piaget, Maria Montessori, Jerome Bruner, hanno cercato negli anni di comprenderne l'importanza, vedendo l'attività come un mezzo capace di offrire, al bambino, un'opportunità di agire e produrre, per soddisfare così i suoi bisogni senza limiti e costruire le basi dell'intricato processo di formazione che lo porterà nelle fasi finali dello sviluppo, all'affermazione

della propria personalità<sup>2</sup>. Nella visione psicologica, Jean Piaget, elaborò nel 1896 la celebre teoria dello sviluppo cognitivo [31], la quale, decreta una primaria importanza al gioco come atto concreto riflette e contribuisce attivamente allo sviluppo. Attraverso l'attività ludica infatti, il bambino utilizza tutte le sue risorse sviluppando, nella prima fase, quella che Piaget definisce intelligenza senso-motoria che esordisce durante la prima infanzia, e che gli consente di scoprire le proprietà materiali e funzionali di molti oggetti attorno a lui. Nella seconda fase chiamata da Piaget pre-operatoria, il bambino non riesce a separare il simbolo dalle cose, il sogno dalla realtà. In questa particolare finestra di vita che comprende l'età dei 2 fino ai 6 anni, il bambino mette in campo il gioco simbolico per sopperire a questa mancanza: cerca di trasferire le proprie fantasie e vissuti su di se, sugli altri o sugli oggetti, e si cala molto spesso in alcuni ruoli tipici del mondo adulto. In questa fase appare il cosiddetto gioco simbolico ovvero l'utilizzo di un oggetto presente come simbolo di un altro che invece non c'è. Ecco che in quest'età il bambino può attribuire ad alcuni oggetti alcune caratteristiche di altri (giocare con uno scatolone facendo finta che sia un'automobile). Con l'avvento del pensiero operatorio concreto (che va dai 7 fino agli 11 anni), il bambino consolida le abilità acquisite precedentemente, e acquisisce il pensiero reversibile ovvero la capacità di pensare a due cose alla volta, riesce a pensare alla prima parte di un evento senza dimenticare la seconda e viceversa. Il bambino in questa fase, detta anche fase sociale, comincia a vivere il rapporto con gli altri. Il bambino sperimentando la vita di gruppo si trova di fronte a determinate regole che è tenuto a rispettare. Attraverso il gioco quindi, il bambino comincia a comprendere il funzionamento delle cose, cosa si può e non si può fare con determinati oggetti, si rende conto di leggi e regole di comportamento che vanno rispettate (Piaget, 1864). Questa teoria psicologica mette in luce l'aspetto d'importanza cognitivo-sociale del gioco, un'attività apparentemente innocua ma che, aiuta il bambino in tutte le fasi del suo sviluppo cognitivo<sup>3</sup>. Ma, per comprendere a pieno la dinamica che esiste nel concetto di gioco, dobbiamo far presente che ogni giudizio su una determinata azione, e di conseguenza ogni motivazione ad agire, prende forma solo attraverso il rapporto che abbiamo con gli altri (A. Smith, 1759)[36]<sup>4</sup>. La simpatia si basa su un processo di immedesimazione per il quale noi confrontiamo i sentimenti e le passioni degli altri con quelli che noi proveremmo se fossimo al loro posto: si

---

<sup>2</sup>Friedrich Fröbel considerava il gioco un fattore determinante nello sviluppo del bambino poichè, grazie alla sua attività pedagogica, egli considerava il gioco non come una forma di svago o divertimento, ma lo strumento attraverso il quale il bambino imparava a mettersi in relazione con gli altri individui e interagire con la realtà esterna.[17]

<sup>3</sup>Non fu soltanto Piaget a riconoscere il gioco come aspetto centrale dello sviluppo del bambino, ma anche altri grandi psicologi quali Vygotskij, Freud seppur in modi diversi attribuirono una certa centralità al tema del gioco, il primo considerava il gioco simbolico come attività centrale per sviluppare la corretta fantasia e attribuzione dei ruoli, il secondo invece pensava che l'aspetto centrale alla base di tutti i giochi fosse la ripetizione e che grazie a questa, il bambino potesse superare anche esperienze spaventose e/o traumatiche. (Anita Woolfolk, "Psicologia dello sviluppo e dell'educazione", 2020)

<sup>4</sup>Ne "la Teoria dei sentimenti morali (1759)", Adam Smith definisce un sistema morale intelligente quel costruito ideologico fondato sul principio di simpatia, intendendola però come capacità umana di provare interesse e di scoprire nell'altro i nostri stessi sentimenti e passioni.

tratta allora di un meccanismo di comunicazione tale da interessarci degli altri senza rinunciare all'amore di sé.

Ogni giudizio che noi possiamo formarci deve sempre far riferimento a quello che è o che sarebbe il giudizio degli altri. In queste parole di Adam Smith, Charles Darwin individuò un criterio regolatore in grado di spiegare le azioni degli esseri umani: la *sympathy*, ovvero una dinamica relazionale spontanea a mettersi ciascuno nei panni dell'altro (Darwin, 1871)[35]. Possiamo definire la *sympathy* come il lato inconscio della vita sociale poiché lo sguardo e il giudizio dell'altro è ricercato anche quando questo non c'è così come il giudizio altrui è presupposto anche quando non viene dato. Dalle pratiche relazionali fondate sulla simpatia emergono i principi morali e le norme, queste relazioni sono importanti nel tema del gioco proprio perché è nell'attività di gioco che risiede la nostra capacità di scambiarsi sguardi, giudizi o valori. La relazione iniziale è quindi rappresentata dal gioco in quanto tale perché esso rappresenta una relazione bilaterale tra due esseri umani. Inoltre il gioco è un'attività che esiste al di là del concetto stesso di cultura. Si può affermare ciò partendo dal fatto che la cultura nasce dalla convivenza umana, mentre il gioco non ha avuto bisogno dell'uomo per nascere: gli animali giocano eppure non sono stati gli uomini ad insegnare loro come fare. Un'esempio è dato dal comportamento amoroso del gabbiano comune. Questa particolare specie di uccello possiede sul capo alcune piume nere, indice di un comportamento aggressivo, tale caratteristica rende quindi difficoltoso il rapporto di coppia. Ma per relazionarsi e per avvicinare la femmina, questo animale, è costretto, se non vuole ricevere dolorose beccate di difesa, a scostare il capo e mendicare il cibo, come fanno i piccoli, mimando quindi un comportamento che in tutto il mondo animale serve ad inibire l'aggressività (Eibl-Eibesfeldt, 1989)[12]. Per cui il gioco è un'attività specifica che trascende dalla ragione umana poiché non rappresenta un'attività limitata al mondo umano. Non è legato inoltre a nessun grado di civiltà, o filosofia, questo vuol dire che qualsiasi individuo è libero di giocare proprio perché, giocando, l'essere umano esprime una libertà inconsapevole che favorisce il suo benessere e lo fa divertire, svagare, competere o anche solo distrarre. L'atto ludico rappresenta una complessa struttura che impone al giocatore un modo di vita esattamente regolato al suo interno. Ha un momento e una fine, un vincitore e un perdente, può essere interrotto, ripreso, tramandato e ripetuto nel tempo, si svolge in un determinato spazio, scelto in anticipo da chi gioca. Il gioco poi possiede un elemento di tensione che mette alla prova la forza e l'abilità del giocatore che deve impegnarsi per cercare di vincere senza però mai trasgredire alle regole, diverse per ogni gioco e inconfutabili perché altrimenti il gioco stesso non esisterebbe più. (P. Battigalli, M. Bonanno, 2015)[2]. L'essere umano quindi non può fare a meno del gioco e di giocare, se interpretiamo l'attività ludica come specifica e primaria forma di socializzazione. Il sociologo Roger Caillois nel suo celebre scritto "I giochi e gli uomini" [4]<sup>5</sup> differenzia quattro grandi categorie di giochi che secondo lui, corrispondono ai quattro piaceri fondamentali:

---

<sup>5</sup>Caillois, R., *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris 1958, 1967 (tr. it.: *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Milano 1981).

1. Il piacere della competizione: riassunto col termine “agon”<sup>6</sup>, ovvero misurare le proprie abilità con le abilità di altri giocatori in uno stesso gioco. La competizione, anche impari, implica inconsciamente una stima verso l’altro poiché questa è componente essenziale e natura stessa del gioco.
2. Il piacere dell’azzardo: o “alea”<sup>7</sup>. Vero è dire che il gioco provoca diverse sfide, regolate anche da elementi non sempre oggettivi. Il piacere di confrontarsi col caso, col destino, il misterioso risultato dato un tiro di dadi o l’azzardo che c’è dietro un giro di ruota, sono dinamiche che fanno parte di questa seconda partizione ideata da Caillois.
3. Il piacere della vertigine: l’“ilinx”<sup>8</sup> ovvero l’audacia calcolata che ci permette di affrontare ansie, paure o preoccupazioni. Il gioco in questi termini può risultare spesso imprevedibile, stimolando il piacere dell’avventura o del rischio che si esprime in modi diversificati.
4. Il piacere del travestimento: la “mimicry”, la possibilità che si ha giocando di essere qualcun altro, di ricoprire ruoli diversi, di evadere, di uscire dal proprio personaggio e anche di sperimentare altre forme della nostra identità. Giochiamo sia con gli altri ma soprattutto con noi stessi. Giocare è essenzialmente il “far finta di”, quest’ultima differenziazione rappresenta la più antica essenza ludica degli essere umani.

Per cui, il gioco rappresenta di per se un motore attivo di sviluppo sociale, cognitivo e morale. Rappresenta schemi d’azione e routines della vita quotidiana, attribuisce ruoli precisi, status acquisiti, valori e regole prefissati. L’esistenza del gioco in quanto tale, scinde la nostra cultura, il nostro genere umano (il gioco esiste anche se non ci sono dei giocatori che qui et ora stanno giocando). E’ un attività importante presente in ogni fase della nostra vita che aiuta la comprensione, stimola la competizione, alimenta il piacere. L’essere umano non può stare senza il gioco cioè senza sentirsi, anche per poche decine di minuti, bambino come lo era un tempo.

## 1 La nascita del gioco degli scacchi

Per risalire al periodo storico durante il quale questo gioco è stato concepito è doveroso fare alcune premesse. Prima tra tutte è che l’origine e la paternità dell’invenzione degli scacchi risultano ancora oggi poco chiare. La maggior parte degli storici però asserisce che il gioco sarebbe nato intorno al VI secolo d.C. in India anche se alcuni, come, l’orientalista inglese Joseph Needham e lo storico

<sup>6</sup>dal lat. agon, Competizione solenne di forza o d’ingegno presso i Greci e i Romani antichi.

<sup>7</sup>dal lat. aleatorius, da alea “dado da gioco” [PRB] Termine che nel linguaggio comune è sinon. di incerto e che nella teoria della probabilità è sinon. di casuale e stocastico.

<sup>8</sup>Nella dimensione definita da ilinx (vertigine) rientrano quei giochi caratterizzati dall’assenza di costrizioni fisiche: ciò determina un senso di eccitazione che in certi casi, come ad esempio nell’alpinismo, cresce fino a far perdere la percezione del pericolo. In una situazione che rientra nella categoria ilinx - spesso, ma non necessariamente, condivisa con altre persone - il senso di eccitazione è fortemente individuale.

macedone Pavle Bidev (Joseph Needham, "Science and Civilisation in China", Vol.4, Part 1, Cambridge University Press 1962, pp. 314-334: The Magnet, Divination, and Chess)[28] avanzarono da subito una prima ipotesi secondo cui gli scacchi discendano dal gioco cinese dello xianqi, ideato dall'imperatore Wu Ti della dinastia Chou settentrionale. Malgrado quest'ultima fu per molti anni, l'opinione condivisa da molti scienziati, recenti studi dimostrarono che quel gioco cinese non si trattava di scacchi: infatti i più autorevoli scrittori e studiosi del settore (Forbes, Murray, Eales ecc.) tendono a pensare che il "chaturanga"<sup>9</sup> sia nato nell'India del nord occidentale verso il 570 d.C. ma che però fu un gioco che, fino a quella famosa data, era già conosciuto e giocato in molte aree settentrionali dell'India e che quindi per mancanza di fonti storicamente più antiche, lo sviluppo che ebbe il gioco prima di quella data e la sua evoluzione nella forma in cui fu trasmesso dagli indiani rappresenta ancora oggi un mistero (M. Leoncini, 2020)[24]. A supporto di questa tesi esistono infatti alcune fonti storiche che inducono pensare all'India del nord come genitrice degli scacchi, considerata la sorprendente pochezza e vacuità di testi e reperti archeologici. Tutti gli studi in merito al concepimento primo di questo gioco partono da alcune affermazioni persiane che sostengono di aver appreso il gioco dagli indiani al tempo di Cosroe I che regnò dal 531 al 579. Queste affermazioni si trovano nel manoscritto di al Ta'qubi, risalente però al 1140 scoperto dallo storico Paul Schroeder, che riporta i testi di al Adli, al Lajlaj e as Suli <sup>10</sup>(sommi scrittori e scacchisti arabi e persiani vissuti tra l'800 d.C. e il 900 d.C.). In questo manoscritto si ritrova anche la famosa leggenda dei chicchi di grano che secondo Murray è la più antica leggenda sull'invenzione degli scacchi. La leggenda[38]<sup>11</sup> narra infatti di un antico re indiano che rimase così colpito dall'invenzione degli scacchi che chiese all'ideatore Sissa Ibn Dahir, di esprimere un desiderio che sarebbe stato immediatamente soddisfatto. Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza e così via, raddoppiando quindi fino alla sessantaquattresima. Il re acconsentì sottovalutando la richiesta del giovane matematico ridendo di Sissa e chiedendogli addirittura il perché avesse chiesto un regalo così piccolo. Quando ebbe qualcuno che calcolasse il numero totale di

<sup>9</sup>Il termine sanscrito significa letteralmente "esercito composto da quattro elementi", che assumeva nella lingua indiana anche il significato di esercito nella sua interezza. Ad ognuno dei pezzi corrisponde un'arma dei tipici eserciti dei regni indiani in epoca classica, ovvero: fanteria (pedone), cavalleria (cavallo), elefante da guerra (elefante) e carro da guerra (carro). Queste figure si sono evolute negli scacchi moderni occidentali rispettivamente in pedone, cavallo, alfiere, torre. All'esercito si aggiungono il re e un consigliere, che negli scacchi moderni corrispondono al re e alla donna. (A. Murray, "History of Chess", 1913)[27]

<sup>10</sup>Al Adli, durante il regno di al Watiq, fu riconosciuto come il miglior giocatore della sua epoca, tra l'847 e l'861. Fu il primo ad utilizzare le coordinate per registrare le mosse e le posizioni. Al Lajlaj, detto anche "il balbuziente fu uno scrittore e un abile giocatore di scacchi, scrisse due trattati: "Il Libro degli scacchi" (Kitab ash-shatranj) e il "Libro dei problemi scacchistici" (Kitab mansubat ash-shatranj). As Suli chiamato anche al Suli, nacque a Gorgan (odierno Turkmenistan) nell'880 e morì a Bassora nel 946 d.C. fu anch'esso il giocatore più forte della sua epoca e non solo, molti lo definiscono il primo grande maestro proprio perché istituì una scuola di scacchi e insegnò a moltissimi giocatori (La Grande Storia degli Scacchi, M. Leoncini, 2019).

<sup>11</sup>Malba Tahan, L'uomo che sapeva contare, 2001.

chicchi, ci volle più di una settimana prima che tornasse con la soluzione. Re Shirham impallidì senza dubbio quando ottenne la risposta: il numero aggregato di grani su tutte le caselle di una scacchiera sarebbe 18.446.744.073.709.551.615 grani ossia il raccolto di tutto il grano del mondo, di diversi decenni<sup>12</sup>. Ammalato da tutto ciò il re disse a Sissa che la sua acutezza nell’elaborare tale desiderio era più ammirevole del suo talento nell’inventare il gioco. (Murray, 1913). Sissa Ibn Dahir, conosciuto anche come lathur Sissa, fu un matematico e bramino indiano che secondo la leggenda inventò gli scacchi per donarli a un re indiano che si chiamava Shirham per scopi didattici (G. Toht, 2020). Di questa leggenda ne fa menzione pure Dante nel canto XXVIII del Paradiso:

L’incendio suo seguiva ogni scintilla;  
 ed eran tante, che ‘l numero loro  
 più che doppiar de li scacchi s’inimilla.”

Dante Alighieri, *Paradiso* XXVIII 91-93 [1]

E possiamo trovarla in alcuni manoscritti di fra’ Jacopo da Cessole secondo cui: “*Il trovatore di questo giuoco e di questa novitade si fue uno filosafo d’Oriente il quale ebbe il nome Xerses app i Caldei, et in greco suona a dire Filometor, chetando èa a dire in latino come amatore di giustizia e di misura*” egli spiega così le ragioni dell’invenzione: *Le cagioni del troncamento di questo sollazzo si furono tre: la prima fu per correggere il re, la seconda si fu per ischifare l’ozio, la terza per trovare in molte maniere sottili ragioni.*” (J. Da Cessole, 1829)[5].<sup>13</sup> Xerse come inventore degli scacchi è citato in numerosi testi fino a tutto il XVIII secolo. Ma molti storici concordano con Murray quando suggerisce che il nome del saggio Xerse altro non sia che la corruzione del nome di Sissa. Fra’ Jacopo nel suo manoscritto fa il nome anche del re in cui Xerse donò il gioco: “Or vi posso dire che questo gioco fue trovato al tempo di Vilmoderag, re di Babilonia, uomo lussurioso, ingiusto e crudele, il quale del corpo del padre fece fare C. C. C. parti ed a C. C. C. avvoltoi lo diede a mangiare.”<sup>14</sup> Avendo quindi spiegato l’incertezza e l’inaccuratezza storica riguardanti l’invenzione del gioco, poiché basata su alcune leggende cittadine che risultano essere quindi poco affidabili ai nostri fini scientifici (considerando inoltre che la letteratura storica scacchistica presenta un filone davvero ampio di fasi, di modifiche, di passaggi di mano del gioco tra i popoli e le epoche), ho deciso, in questo capitolo, di definire in una linea temporale che parte dal VI secolo in India, i passi principali di questa rivo-

<sup>12</sup>Questa banale leggenda contiene al suo interno una lezione importante: le persone sono psicologicamente pessime nell’affrontare la crescita esponenziale. La crescita esponenziale mostra una fase iniziale di inerzia durante la quale non attira l’attenzione. Ma all’improvviso, accrescendo la sua crescita, essa si presenta come una condizione del tutto imprevedibile, capace quasi di prendere alla sprovvista anche i più esperti calcolatori.

<sup>13</sup>Jacopo da Cessole nacque nella seconda metà del XIII secolo a Cessole (nell’odierna provincia di Asti), nel 1288 fu probabilmente uno dei frati fondatori del monastero domenicano di Savona. Scrisse il “*Ludus scacchorum*” o “Libro di giuoco di scacchi”, in volgare, testo di carattere moraleggiante composto intorno al 1300 e spiega la storia degli scacchi fino a quel momento storico

<sup>14</sup>il Vilmoderag citato dal frate altro non era che il figlio di Nabucodonosor II Amil Marduk morto nel 560 a.C.).



luzione, arrivando fino a quando questo gioco ha assunto le moderne sembianze, ovvero quando questo è stato importato in Europa dagli arabi nel 1400<sup>15</sup>.

## 1.1 Dall'India alla Persia

Il primo grande ed importante passo che il gioco degli scacchi fece è raccontato in un testo Pahlavi del VIII secolo, già menzionato nell'incipit del capitolo, chiamato "La spiegazione del gioco degli scacchi" conosciuto anche con il nome di Chatrang-Namak, e narra del passaggio dall'India alla Persia del chaturanga e dell'invenzione di un altro famoso gioco, l'arcaico nard, odierno backgammon. Lo scritto romanizzato e ambientato al tempo di Cosroe I <sup>16</sup> racconta che sono stati gli scambi commerciali tra l'India e la Persia a favorire la prima espansione del gioco verso l'occidente. Dal subcontinente indiano era già partito per la Persia sasanide l'ambasciatore Tataritos, prescelto dagli indiani, nonché il giocatore più forte di chatrang, che doveva portare a Cosroe I, Nushirawan dall'anima immortale, in regalo il gioco degli scacchi: all'epoca, 16 pezzi di verde smeraldo e 16 di rosso rubino per saggiare l'intelligenza e la sapienza dei regnanti persiani e anche per mirare al proprio utile (A. Sanvito, 1984)[14]. Il libro parla degli scacchi come un effettivo dono portato dagli indiani a Cosroe il Grande attorno al 570: un re indiano avrebbe sfidato la corte del "re dei re" <sup>17</sup> a capire il senso e le regole degli scacchi mostrando solo il tavoliere e i pezzi e dando loro tre giorni di tempo. Un saggio persiano Vuzurgmihir, non solo comprese le regole e il movimento di tutti i pezzi della scacchiera, ma appassionatosi inventò addirittura un altro gioco che chiamò nard, e sfidò gli indiani a risolverlo. "Io spiegherò facilmente il senso di questo chatrang ed otterrò un forte tributo da Devisarm. Inoltre, farò io stesso qualcosa di simile e lo invierò a Devisarm, e se egli non potrà spiegarlo prenderò da lui due volte il tributo e non ci saranno più dubbi che voi siete degno della dignità imperiale e che i nostri sapienti sono più sapienti di quelli di Devisarm" (WCN Chatrang-Namak, VIII secolo). Da notare come questa storia sembra essere il soggetto di un dipinto murale risalente ai primi anni del VIII secolo a Pyandzhikent, che raffigura Vuzurgmihir giocare a scacchi con Tataritos.

## Il testo pahlavico sugli scacchi Chatrang-Namak

### La spiegazione del chatrang e la disposizione del new-ardaxsir

*in nome degli Dei*

1. *Così raccontano che, durante il regno Cosroe dall'anima immortale, Devisarm, il grande signore re dell'India, inviò un solo set del chatrang con*

---

<sup>15</sup>Data che segna l'inizio dell'era moderna degli scacchi.

<sup>16</sup>E' forse il più noto dei re della dinastia sasanide, conosciuto anche con il nome di Anoshirvān ossia "anima immortale" rimase al potere dal 531 al 579. La sua statua appare nel bassorilievo intitolato "Signore della Giustizia", all'esterno del Palazzo di Giustizia di Teheran

<sup>17</sup>La vicenda è storicamente centrale riportata non solo nel testo pahlavico sugli scacchi "Chatrang-Namak" ma anche raffigurata in numerosi quadri di quell'epoca

*sedici pezzi di smeraldo e sedici di rosso rubino, per mettere alla prova l'intelligenza e la sapienza degli iraniani e anche per mirare al proprio utile.*

2. *Insieme al chatrang inviò mille e duecento cammelli carichi d'oro, argento, gioielli, perle, stoffe e novanta elefanti e tutto ciò che aveva fatto di speciale. Inviò inoltre anche Tataritos, in quanto fu prescelto tra gli indiani.*
3. *Nella lettera così era scritto: "Poiché Voi, nella vostra dignità imperiale siete il Re dei re su di noi tutti, bisogna che i vostri sapienti siano più sapienti dei nostri. Se spiegate il senso di questo chatrang (ciò sarà vero), altrimenti pagherete un pesante tributo".*
4. *Il Re dei re chiese tre giorni di tempo; e non c'era nessuno tra i sapienti del regno iranico che sapesse spiegare il senso del chatrang.*
5. *Il terzo giorno Wuzurgmihir, figlio di Bortag, si alzò in piedi e disse: "Possiate essere immortale! Io non ho spiegato sino a oggi il senso dello chatrang per la seguente ragione, affinché Voi, e tutti coloro che vivono nel regno iranico, sappiate che io nel regno sono il più sapiente".*
6. *"Io spiegherò facilmente il senso di questo chatrang ed otterrò un forte tributo da Devisarm. Inoltre farò qualcosa di simile e lo manderò a Devisarm, e se egli: non potrà spiegarlo prenderò da lui due volte il tributo e non ci saranno più dubbi che Voi siete degno della dignità imperiale e che i nostri sapienti sono più sapienti di quelli di Devisarm".*
7. *Il re dei re disse tre volte: "Bravo Wuzurgmihir, nostro Tataritos" ed ordinò che fossero date a Wuzurgmihir dodicimila dracme. Il giorno dopo Wuzurgmihir chiamò Tataritos e disse: "Devisarm fece questo chatrang su un principio simile a quello di una battaglia". Egli fece il Re (Shah) per indicare i due capi supremi, il Carro (Ruck) a destra e a sinistra per indicare le truppe scelte, la Tenda (Farzin) per indicare un generale in capo; l'Elefante (Pil) per indicare il comandante della guardia, il Cavallo (Asp) per indicare il comandante della cavalleria, i fanti (Piyadak) per indicare i reparti sul campo di battaglia.*
8. *Quindi Tataritos dispose il chatrang, giocò con Wuzurgmihir e ottenne tre vittorie su Tataritos e grande letizia venne perciò su tutte le regioni. Poi Tataritos si alzò in piedi e disse; "Possiate essere immortale! La divinità vi diede questo potere miracoloso, gloria, forza e vittoria. Siete il signore delle regioni abitate da iranici e non iranici". "Un certo numero di sapienti indiani elaborò lo chatrang - una sola serie - con molto lavoro e impegno. Essi lo portarono in sto luogo e lo disposero; nessuno fu mai in grado di interpretarlo.*
9. *"Il vostro Wuzurgmihir, grazie alla sua sapienza innata, lo spiega con facilità e semplicità". [...]*

## 1.2 La Fase Araba

La seconda grande tappa della nostra breve cronistoria riguardante l'espansione degli scacchi è quella che molti storici definiscono la "Fase araba", ovvero quell'epoca che inizia dalla morte di Maometto (632 d.C.) e che finisce a ridosso del primo millennio dopo Cristo. Morto Maometto, infatti, gli arabi incominciarono un forte e rapidissima politica d'espansione che li portò in fretta a conquistare Siria ed Egitto, fino ad arrivare allo stretto di Gibilterra spingendosi fino alle remote regioni situate nel corno d'Africa a inizio VIII secolo d.C.<sup>18</sup> Moltissime testimonianze di quel periodo ci raccontano come gli arabi, tra tutti i nuovi dispositivi culturali presenti nei paesi occupati, appresero e compresero anche gli scacchi. In Abissinia appunto lo shatranj fu chiamato shatringe, e lo si giocò con le regole arabe fino al XIX secolo, di questo fatto ne è testimonianza l'archeologo e viaggiatore Henry Salt<sup>19</sup> che racconta di aver giocato a "shatringe" (gli scacchi con le regole arabe) nel 1810 contro il signore della guerra tigrino Rad Wolde Selassie, e che quindi, il gioco in quella zona geografica del mondo era arrivato grazie all'occupazione araba (A voyage to Abissinia, 1810). Quando invece gli arabi invasero la Persia (641ca. d.C.) conobbero il gioco degli scacchi e le sue regole, il nome dei pezzi usati per praticarlo, e trasformarono il termine pahlavico Catrang in Shatranj poiché i suoni ch e g apparivano estranei alla loro lingua. (A. Sanvito, 1990)[14]. Tra il IX e X secolo, ovvero durante la stagione dorata degli arabi, il califfato Abbaside che si sviluppò soprattutto alla corte di Baghdad in cui gli scacchi, o meglio lo shatranj ricevette molta popolarità soprattutto all'interno di ambienti che socialmente risultavano più elevati; nei paesi dell'Islam esistono numerose testimonianze visto il grande numero di manoscritti pervenuti agli storici che trattano del gioco degli scacchi. Gli attenti studi che autorevoli islamologi hanno dedicato a questi codici e la loro capacità di interpretare e tradurre una lingua così ostica per noi, ci hanno consentito di capire il grado di competenza e di abilità raggiunto dai primi maestri arabi dello Shatranj, Non vi è dubbio che agli arabi vada riconosciuto il merito di aver contribuito in larga misura alla diffusione del gioco nel mondo. (M. Leoncini, 2019) L'influenza scacchistica araba, del resto, ha pesato non poco anche al momento dell'introduzione del gioco in Europa. Il contributo documentaristico lasciato in

<sup>18</sup>Alla sua morte Maometto non aveva indicato il suo successore alla guida della comunità. La scelta cadde sull'anziano Abū Bakr, uno dei primi ad avere abbracciato l'islam, che fu nominato califfo (in arabo khalifa, cioè "successore"). Il breve califfato di Abū Bakr (632-634) diede avvio al periodo dei rashidun, i "califfi ben guidati", comprendente lo stesso Abū Bakr, Omar (634-644), Othman (644-656) e Ali (656-660). Costoro, che avevano conosciuto il Profeta, oltre a garantire l'integrità della comunità, organizzarono il nuovo Stato dal punto di vista amministrativo, militare e giuridico (il califfo però non è legislatore, compito questo che spetta solo a Dio). In seguito molti di questi compiti vennero affidati ai loro stretti collaboratori: ministri, ulama ("dotti") e giudici. (Dizionario di Storia - Treccani, 2010)

<sup>19</sup>Nel gennaio 1809 il viaggiatore e archeologo Salt (1780-1827) fu inviato in Abissinia dal governo britannico per riferire sullo stato del paese e per coltivare rapporti amichevoli con le tribù della costa del Mar Rosso. Durante il viaggio, Salt fece diverse importanti osservazioni sulla società etiopi e raccolse inoltre una grande e variegata varietà di esemplari di storia naturale che riportò in Gran Bretagna al suo ritorno nel 1811. Il libro, che descrive i suoi viaggi etiopi, venne pubblicato nel 1814. Una delle copie riccamente rilegata e conservata presso la Biblioteca Reale fu acquistata da Giorgio IV quando era l'allora Principe Reggente.

eredità dagli arabi riguardo al gioco e alle sue regole, è stato di vitale importanza nell'espansione del gioco a livello mondiale. Preziose, per le nostre conoscenze, si rivelano le informazioni relative al valore dei singoli pezzi offertaci dal grande Maestro arabo As-Suli, secondo cui la quotazione della Torre è pari a 8, il Cavallo pari a  $5\frac{1}{2}$ , la Regina pari a 3, l'Alfiere pari a 2, il pedone pari a 1 e pari a 2 quando diviene Regina in virtù dell'avvenuta promozione. La precisazione dell'enorme differenza di valore fra la Torre e la Regina nello Shatranj arabo, che trova rispondenza nell'analogo ordine di elencazione dei pezzi contenuto nel Chatrang - Nemek i catrang, annulla definitivamente i residui dubbi relativi alle regole desunte dal testo pahlavico. La conclusione dunque che si ricava è che le regole del gioco, il nome dei pezzi, la loro disposizione sulla tavola da gioco contenute nel catrang sasanide, e apprese dagli arabi al momento dell'invasione della Persia, siano state subito integralmente accettate e rapidamente generalizzate e insegnate anche ad altri popoli. (A. Sanvito, 2020)[24].

### 1.3 Il Periodo Europeo

*I cavalieri,  
seduti sopra a candidi tappeti,  
giocan per loro sollazzo al tavoliere,  
i più savi e i vegliardi, a lo scacchiere  
e i baccellieri spensierati a scherma*

Le Chanson de Roland, seconda metà dell'XI secolo.

[18]

La testimonianza riportata, priva di valore storico riguardo all'introduzione del gioco in Europa, risulta comunque di vitale importanza se si pensa all'indicazione che essa attribuisce agli scacchi, come una delle principali distrazioni del mondo cavalleresco e militare. La Chanson de Roland appartiene a quel filone che vede gli scacchi in Europa già al tempo di Carlo Magno. E' noto infatti che in una pausa dell'assedio di Saragozza i paladini di Rolando si sarebbero dilettrati a tirare di scherma e giocare a scacchi.<sup>20</sup> Allo stesso periodo appartengono i famosi pezzi pesanti in avorio conservati dalla fine del XII secolo nell'abbazia di Saint Denis che la tradizione francese racconta che furono appartenuti a Carlo Magno e che gli sarebbero stati donati nell'anno 801 dal califfo Harun al Rashid, eroe dei racconti delle mille e una notte<sup>21</sup>. Privo di fondamento storico fu inoltre un curioso aneddoto antecedente a quello precedentemente riportato che riguarderebbe il figlio di Pipino il Breve, che avendo collezionato ripetute sconfitte contro il figlio del principe di Bavaria Okarius, scagliò al malcapitato un

<sup>20</sup>Si sta facendo riferimento forse ai giorni prima del famosissimo evento storico della Battaglia di Roncisvalle, narrato nelle Chanson de Roland, avvenuta il 15 agosto 778, quando la retroguardia di Carlo Magno, comandata dal paladino Rolando, protagonista dell'opera, fu attaccata e annientata dai baschi (alleati degli arabi).

<sup>21</sup>Anche se, a seguito di una recente scoperta, si tende ad escludere la provenienza francese di quei pezzi. Tuttavia si pensa che vennero fabbricati da un'officina Amalfitana introno al 1100. La leggenda dell'appartenenza di quei pezzi a Carlo Magno è, anche se smentita da molte fonti storiche, raccontata ancora oggi in Francia.

pezzo (alcuni dicono la scacchiera) colpendolo in fronte e uccidendolo sul colpo<sup>22</sup>. Tutti questi aneddoti hanno in realtà molto valore se si vuole circoscrivere un periodo preciso in cui gli scacchi sbarcarono in Europa. Abbiamo detto che, a seguito della morte di Maometto, gli arabi intrapresero una rapida e ferrea espansione creando in brevissimo tempo un grande impero. Nel 900 d.C. infatti, controllavano un territorio che andava dall’Afghanistan quasi fino al Marocco odierno. Furono gli arabi dunque tramite la Penisola Iberica (VIII secolo) e la Sicilia (IX secolo), a portare gli scacchi nell’Europa Occidentale. Secondo Duncan Forbes però ci sono sufficienti indizi per ritenere che gli scacchi siano giunti nella Grecia dell’Impero Romano d’Oriente direttamente dalla Persia già dalla metà del VII secolo. I greci chiamarono il gioco zatrikion, termine che si pensa derivare dal sasanide chatrang (gli elleni non disponendo del suono “ch” lo sostituirono con la “z” ed eliminarono l’ultima lettera) e non dall’arabo shatranj. Esiste una testimonianza epistolare a sostegno di questa ultima tesi: l’imperatore bizantino Niceforo scrisse al califfo al Harun un paio di lettere abbastanza scabrose in cui esplicitamente l’imperatore utilizza alcuni termini scacchistici al suo interno. *“La regina vi considerava come una torre, e si credeva un pedone. Questa pusillanime donna aveva acconsentito a pagarvi il doppio di quello che avrebbe dovuto esigere da un popolo barbaro come il vostro. Restituite i frutti della vostra ingiustizia, o preparatevi a decidere questa lite coll’armi”*. Il califfo avrebbe poi così risposto: *“In nome del Dio misericordioso. Ho letto la tua lettera. Tu non avrai mia risposta, ma la vedrai sicuramente.”* Sicuramente, uno scambio di lettere non costituisce un’inconfutabile prova a favore delle nostre affermazioni, trovo però curioso il fatto che molti termini scacchistici erano già entrati nel linguaggio comune di quell’epoca lontanissima a noi, e che venissero utilizzati in questo modo ancor prima che gli arabi si espansero in tutto il continente occidentale europeo. Esiste però una prova documentata che collega l’impero bizantino al gioco degli scacchi, datata però 1058 d.C. Anna Comnena[7], nella sua opera storica su Alessio Comnena, narra infatti che suo padre per rilassarsi dalle preoccupazioni, ogni tanto di notte si diletta a giocare a scacchi con alcuni suoi parenti, affermando anche che il gioco fu fatto conoscere ai bizantini ai “lussuriosi assiri”. (D. Forbes, 1860). Indipendentemente dal fatto che la Grecia bizantina ne sia venuta a conoscenza nel VII secolo, come sospetta Forbes, o nel IX secolo, come è più comunemente accettato, possiamo affermare che il gioco in quella zona geografica rimase abbastanza localizzato. Possiamo sostenere questo anche perché greci e bizantini, apportarono varie modifiche al gioco (come la scacchiera circolare) ma che non si diffusero mai oltre ai confini bizantini. Come abbiamo visto gli scacchi arrivarono in Europa attraverso più direzioni: tramite l’espansione araba della Penisola Iberica e della Sicilia, nei Balcani grazie all’Impero Bizantino e in Russia e Scandinavia attraverso la rotta commerciale del fiume Volga al Mar Caspio, si presume poi che i vichinghi abbiano diffuso il gioco nel Mar Baltico e oltre. Pezzi di scacchi databili dal Mille in poi vennero trovati, soprattutto all’interno di chiese, abbazie, catacombe o

---

<sup>22</sup>Ripporto queste vicende, prive di fondamento storico solo per mera circoscrizione storica.

tombe, in tutta Europa.<sup>23</sup>Sul piano meramente tecnico poi è evidente che gli Europei giocarono a scacchi utilizzando le regole arabe per molti secoli, anche se in molti manoscritti datati 1200 e 1300, come il *De Ludo Schaccorum* di Jacopo de Cessole[6], le regole scacchistiche esplicite all'interno presentano alcune differenze da quelle arabe. Vi sono dunque prove che molto presto i giocatori di scacchi europei iniziarono ad apportare lievi ma significativi cambi e piccole mutazioni in alcune regole del gioco. L'oggettiva difficoltà, durante una partita, di arrivare subito a dei risultati favorì fatalmente il ricorso all'uso dei dadi per questo scopo (M. Leoncini, 2019). L'utilizzo dei dadi negli scacchi fu osteggiato e criticato, soprattutto dalla Chiesa, ma anche da molti statuti comunali, poiché finì con il favorire la scommessa in denaro; ciò, ovviamente, non toglie nulla alla bravura dei giocatori professionisti del tempo, semmai l'accresce, perché è più arduo rettificare con l'ingegno la fortuna altrui, piuttosto che sconfiggere facilmente un avversario tecnicamente inferiore; ma questa fastidiosa lentezza, avrebbe indotto i giocatori di scacchi a preferire le posizioni dei "partiti", come più rapide e più interessanti: da ciò, la straordinaria diffusione delle raccolte dei "partiti" medievali (J. de Cessole, 1476)<sup>24</sup>Molto rilevanti, ai fini della nostra indagine storica, sono i numerosi scritti rinvenuti, che non riportano partite giocate, bensì partiti. Non è ancora ben chiaro quando queste particolari posizioni scacchistiche assunsero la dizione di "partito," ma si hanno testimonianze che il termine era già in uso nel medioevo per indicare combinazioni particolarmente ingegnose. Tali posizioni potevano derivare da partite giocate o potevano essere anche il frutto della fantasia del compositore. Il nome, tratto certamente dalla stessa radice di "partita", sottolineava, almeno inizialmente, il senso di battaglia, lotta, tenzone, poiché il "partito" serviva soprattutto a proporre all'avversario una scommessa, abitualmente avente per scopo la possibilità o l'impossibilità di una soluzione, nella quale uno dei due colori, muovendo per primo, si impegnava a dare matto in un numero determinato di mosse, generalmente né più né meno. In altri termini una soluzione in un diverso numero di mosse, anche inferiore, non era considerata risolutiva. Questo particolare interesse per la composizione non nasceva dall'attrattiva derivante dalla bellezza delle combinazioni, create dalla fantasia del compositore, ma da un motivo molto più prosaico. Sui partiti, infatti, si usava scommettere forti somme di denaro. Il numero di manoscritti a noi pervenuti contenenti queste raccolte di partiti è abbastanza rilevante considerando i tempi in cui furono vergati, e molti di essi sono di produzione italiana. Ma il fatto Occidentale davvero rilevante e rivoluzionario fu definita

<sup>23</sup>Per quanto riguarda l'Europa Centrale, in una cronaca del monastero di Pegau, si narra che il re Vratislav di Boemia nel 1083 donò una scacchiera bordata d'oro con pezzi d'avorio e cristallo per il matrimonio di sua figlia Judith con Wiprecht di Lipsia. O ancora, In Inghilterra, 5 pezzi unici fatti di ossa di balena appartenenti però a diversi set, vennero trovati vicino a Wimborne nel Dorset, negli anni venti: datati X secolo oggi sono conservati nel British Museum. Si presume fossero stati importati attraverso le antiche rotte commerciali della Russia e del Baltico, dalle popolazioni vichinghe.

<sup>24</sup>I partiti si possono intendere come quasi dei rompicapi scacchistici, dove esiste sempre una soluzione che rispetta la consegna dell'inventore. Possono riprendere posizioni di partite effettivamente giocate, o anche posizioni derivanti dalla fantasia dell'inventore. L'obiettivo di solito, è quello di dare lo scatto matto in tot numero di mosse.

dagli storici dell'epoca la prima Riforma scacchistica. Il celebre matematico italiano, Luca Pacioli[10] in un periodo probabilmente attorno al 1400 (si pensa 1480) apportò una serie di modifiche al gioco, che decretò una concordata fine di un modo di giocare e l'inizio di un altro, completamente diverso. Periodo segnante anche, nella convinzione comune, il confine fra la storia antica e quella moderna (Sanvito, 2005)[14]. Cito testualmente Murray, "A History Of Chess" (1913)[27]: Attorno al 1480 - una data solo indicativa ma che non sembra molto lontana dalla realtà - accadde nel sud dell'Europa qualcosa di importante: in alcuni testi scacchistici di quel periodo si cominciò ad osservare un mutato movimento, principalmente in un paio di pezzi, mai utilizzato prima di allora. Risultava accresciuta la potenza della Donna con il dominio di tutte le linee che si incrociavano con la sua casa; al Re fu riconosciuta la facoltà di arroccare, mentre l'Alfiere estese il suo dominio a tutte le case in diagonale del suo colore, perdendo, tuttavia, la facoltà di saltare. E' sempre stato difficile stabilire se questo nuovo, e decisamente diverso, modo di giocare agli scacchi fu dovuto ai giocatori italiani, francesi o spagnoli, ma oggi vi sono fondate ragioni per credere che il merito di questa innovazione sia da attribuire agli spagnoli. Sembra invece certo che queste variazioni furono volute dai giocatori più che dai compositori piuttosto riluttanti ad affidare le loro poste di denaro a partiti non collaudati da lunga esperienza preferendo ovviamente i vecchi partiti, che per loro non avevano nessun segreto. La data esatta dell'introduzione delle nuove regole di gioco non è ancora precisabile, ma, come si è detto, dovrebbe essere vicina - più o meno - all'ultimo ventennio del Quattrocento, considerando anche un certo periodo di prova e di adattamento. Sembra infatti che le prime modifiche al modo di giocare vennero elaborate in Spagna, precisamente nella zona di Valencia. Ma fu un matematico, Luca Pacioli a inglobarle in un manoscritto che chiamò "De Ludo Schaccorum", citando il celebre fra' Jacopo de Cessole. Pacioli, nel suo breve manoscritto,<sup>25</sup> non solo dimostra d'essere un attento matematico, spiegando che queste nuove regole avessero molta più affidabilità geometrica delle vecchie, ma, dimostrò anche di conoscere il mondo scacchistico e i suoi ambienti in generale, differenziando i modi di giocare delle persone di differenti nazionalità.[25] Questa prima rivoluzione fu importantissima poiché le nuove regole elaborate ed accettate in questo periodo non vennero mai più modificate (salvo rarissime eccezioni), e questo fatto segnò quindi la nascita del gioco degli scacchi moderni.

## 2 La sociologia degli scacchi

Abbiamo visto, nel corso dell'introduzione, come quasi tutte le scienze sociali conosciute abbiano dato la propria prospettiva e il proprio punto di vista nello

<sup>25</sup>Il manoscritto di piccolissimo formato consta di 48 carte, numerate solo sul recto, per un totale di 96 diagrammi scacchistici (uno per pagina); è una tipica raccolta di partiti ma contenente posizioni sia con le vecchie regole, sia con le nuove. La dizione rabiosa, o rabio e raramente a la rabiosa, infatti appare nell'enunciato di 26 posizioni, mentre per gli 88 vecchi partiti, Pacioli non scrive nulla, salvo alcune eccezioni in cui leggiamo dritta e a la dritta, un termine mai incontrato in precedenza e di difficile comprensione."

studio del gioco in quanto tale e, di conseguenza, all'atto stesso di giocare. In questo capitolo riporteremo invece i più rilevanti studi e ricerche condotte dalle varie prospettive sociologiche che gravitano attorno al gioco degli scacchi. Nella mia previa ricognizione letteraria mi sono imbattuto in moltissime ricerche sociologiche, e non, riguardo a questo tema; ho proceduto quindi a selezionare le più famose e le più interessanti dal punto di vista scientifico, cercando, in ultima analisi, di dipingere un quadro concettuale e metodologico più ampio e più scientificamente esplicativo possibile. Introducendo il discorso, è doveroso dire che, nelle scienze sociali, i primi a interessarsi al funzionamento, allo studio degli scacchi e degli scacchisti, furono gli psicologi,<sup>26</sup> studiando in particolare, le capacità umane per la memoria e per il riconoscimento di modelli visivi d'azione del gioco, ma non solo, alcuni di questi si posero domande riguardo alle rappresentazioni simboliche di alcuni pezzi, e di come essi proiettassero e rispecchiassero il funzionamento psichico della mente umana.<sup>27</sup> Famosi in questi termini sono gli esperimenti di Adriaan de Groot, sui meccanismi cognitivi che entrano in gioco quando un giocatore di scacchi professionista deve giocare una mossa, o l'eredità lasciata da Nikolaj Krogijus, deceduto recentemente, che durante il corso della sua vita da scacchista ha cercato di comprendere la psicologia insita in questo gioco strategico. Gli psicologi hanno quindi cercato di determinare quali abilità e quali precisi processi mentali risultino necessari per giocare bene a scacchi anche se, ripeto, gli psicanalisti hanno poi cercato di spiegarne il fascino discutendo le rappresentazioni simboliche di certi pezzi, come il re e la regina e cosa significano per l'ego. Bethelheim nel suo libro "Un genitore quasi perfetto" [3] e più specificatamente, nel capitolo "Gli scacchi un gioco da Re", elogia questo gioco, attribuendogli valori educativi molto importanti: affibbia molta rilevanza alla socializzazione insita nelle partite, spiegando che questa, solitamente è presente in buonissima parte dei giochi strutturati; ma, continua, negli scacchi sono presenti inoltre processi di "armonizzazione con se stesso", tipici invece dei giochi non strutturati, due dimensioni in equilibrio costante grazie all'armonizzazione con gli altri e in questo caso con i vari avversari (genitori, istruttori, altri pari, ecc.) e quindi con la società. Riconosce inoltre, che il gioco degli scacchi favorisce la maturazione dei processi logico-decisionali fino al raggiungimento delle abilità mentali necessarie per eccellere in questo gioco che, secondo l'autore, risultano simili a quelle che occorrono per l'apprendimento di abilità e capacità quotidiane degli individui maturi. Lo psicologo ungherese Mihaly Csikszentmihalyi, ha studiato e considerato come gli scacchi possano suscitare inoltre un'estasi euforica durante il gioco, che lui stesso chiamò "flow" [8].<sup>28</sup> Il suo concetto di flow, tuttavia, vedremo poi, assomiglia molto al

<sup>26</sup>De Groot, Krogijus, Csikszentmihalyi, furono tra i primi psicologi e scacchisti, che si interessarono sin da subito all'aspetto cognitivo e psicologico nascosto in questo gioco. [...]

<sup>27</sup>Uno psicologo freudiano ha cercato di spiegare il fascino degli scacchi discutendo le rappresentazioni simboliche di certi pezzi, come il re e la regina, e cosa significano per l'"ego" (Fine, *Players and Pawns*, 2015)[15]

<sup>28</sup>Per "Flow", comunemente inteso come "Teoria dell'esperienza ottimale, si intende uno stato in cui la persona si trova completamente assorta in una determinata attività per il suo piacere e diletto, durante il quale il tempo sembra volare e le azioni, i pensieri e i movimenti si succedono uno dopo l'altro, senza sosta. Il nome della Teoria del Flow deriva dal fatto che,



“coinvolgimento” definito e inteso, anni in seguito, da Goffman. Per cui, come capita spesso, non solo la sociologia si è interessata al funzionamento di questo gioco. Durante questo capitolo tratteremo nello specifico come la sociologia, e in particolare due sociologi (Antony Puddephatt e Gary Alan Fine), ha inteso e osservato gli scacchi, conferendo ad essi una cornice più ampia di significato, inserendoli in un contesto di interazione continua tra due giocatori seduti ai lati opposti di una scacchiera, e tra i pezzi disposti in essa, che muovendosi in un determinato modo all’interno di essa, creano innumerevoli realtà e definizioni sociali specifiche e costantemente mutevoli.

## 2.1 Il gioco degli scacchi come attività strategica

Addentrando ora nel discorso e nella prospettiva sociologica, che da anni si interessa dello studio sociale di questo gioco, è doveroso dire che le più rilevanti pubblicazioni da me trovate appartengono a quel filone chiamato “Interazionismo simbolico”, prospettiva che si occupa soprattutto dell’azione sociale che ha luogo nella vita quotidiana e che centralizza l’importanza della creazione dei significati nella vita e nelle azioni umane. Il gioco degli scacchi rappresenta il mezzo perfetto per studiare il processo sociale dell’attività strategica in quanto coinvolge due persone che interagendo strategicamente promuovono i propri obiettivi e contemporaneamente resistono o minano le intenzioni dell’altro, proprio come l’azione strategica viene svolta nella vita quotidiana di tutti i giorni. Il gioco degli scacchi si sposa alla grande con questo studio dell’azione strategica, incorporare routine e stili di gioco, gestire le emozioni e le impressioni, sperimentare l’assorbimento e mantenere la calma poiché questi processi influenzano le decisioni e le prestazioni dei giocatori durante il gioco. (J. Puddephatt <sup>29</sup> 2003). Come disse Goffman, “La vita è molto spesso simile ad un gioco”, poiché gli stessi processi di interazione strategica spesso messi in campo nell’attività ludica, sono ampiamente adottati nella vita di tutti i giorni, anche mettendo in pratica l’analisi e l’osservazione dei micro processi di strategia negli scacchi, quello che si evince è che il giocatore acquisisce e incorpora, importanti processi di interazione strategica e che questi, risultano molto compatibili anche in moltissimi ambienti della vita quotidiana. <sup>30</sup> Non bisogna mai dimenticarsi

---

durante i colloqui e le terapie di questo psicologo, i pazienti descrivevano queste esperienze utilizzando la metafora di una corrente d’acqua che li trascinava.

<sup>29</sup>AJ Puddephatt, docente di sociologia della Lakehead University (Ontario, Canada), è stato uno dei primi scienziati praticare l’etnografia nel gioco degli scacchi, intendendoli quindi, come un fatto sociale osservabile ed analizzabile mediante tecniche sociologiche. Nel 2003, il docente, pubblicò l’articolo accademico “*Chess Playing as Strategic Activity*”[34], etnografia molto importante che analizza vari aspetti dell’azione strategica negli scacchi, compiuta tramite interviste semi strutturate e osservazione partecipante. Lo studio ha inoltre ispirato e dato vita a ricerche sociologiche successive sugli scacchi, lo stesso G.A. Fine ammette di aver chiesto al docente canadese di prestargli alcune sue note etnografiche raccolte, per scrivere il libro “*Players And Pawns*”[15], pubblicato nel 2015.

<sup>30</sup>L’interazionismo simbolico ripone molta importanza sui significati che le persone attribuiscono agli eventi, alle situazioni e alle interazioni sociali quotidiane. Gli esseri umani agiscono sulla base di questi significati pre attribuiti. I significati attribuiti, derivano dall’interazione con gli altri, e possono essere modificati in un processo interpretativo continuo, man a mano

però che stiamo parlando di un gioco, o meglio, di un'attività che si svolge, prevalentemente nel tempo libero. Da qui, è bene dire che, sono numerosi gli studi nella letteratura interazionista che riguardano il significato e l'esperienza delle attività di svago: per citarne solo qualcuno sono impeccabili le ricerche sul baseball o dei giochi fantasy di Gary Alan Fine<sup>31</sup> oppure gli studi sul ruolo della magia e del suo significato compiuti da Prus e Sharper<sup>32</sup> o anche lo studio del cabaret condotto da Stebbins[37]<sup>33</sup> per esempio (A.J. Puddephatt, 2003). Ma nessuno di questi scienziati interazionisti ha mai trattato il gioco o le attività del tempo libero come un mezzo attraverso il quale esaminare e coltivare processi di azione strategici. In un celebre articolo pubblicato da Anthony James Puddephatt, nella quale vengono riportati i risultati ottenuti praticando un'interessante ricerca etnografica condotta all'interno i circoli scacchistici universitari, in particolare, quelli canadesi e americani, mediante l'osservazione partecipante; incorporando l'osservazione ad interviste semi strutturate ai giocatori di scacchi che rappresentavano uno specifico campione selezionato di circa venti giocatori dilettanti di scacchi (tutti maschi), il docente osservò la realtà dinnanzi a lui e giocò pure alcune partite di scacchi, dal suo lavoro etnografico, emergono 5 dimensioni centrali per l'azione strategica, a mio parere, molto interessanti come ad esempio: incorporazione di attività e stile di routine, assunzione di ruoli, gestione delle impressioni, coinvolgimento e compostezza. Esaminando queste dimensioni, dice J. Puddephatt, possiamo comprendere l'attività strategica come un generico processo sociale. L'attività strategica che si cela dietro le partite, le routine e gli stili di gioco che vengono preferiti dai giocatori, l'assunzione del punto di vista dell'altro giocatore, la gestione delle proprie ed altrui impressioni e competenze sono tematiche centrali in questo studio. La ricerca infine si interroga sul come le persone e collettivamente parlando anche i gruppi delineino le proprie strategie e sviluppino particolari e specifiche linee di azione, nei loro mondi sociali. L'articolo assume quindi una vera e propria prospettiva interazionista esplorando il modo in cui le persone si impegnano in attività strategiche nel preciso contesto di una partita a scacchi, esaminando le questioni più rilevanti per i giocatori, mentre formano le loro linee di azione durante il gioco. Cerchiamo di guardare da vicino ed analizzare le sei dimensioni elaborate da A.J. Puddeputt nel suo articolo:

che la persona si imbatte in situazioni nuove o diverse.

<sup>31</sup>Con il suo libro: *"Shared Fantasy"*[16], Alan Fine studia ed analizza la subcultura dei giochi fantasy, in particolare, quello di Dungeons And Dragons. L'autore, nella sua ricerca, si immerge cercando di capire i differenti sistemi di gioco e i patterns di interazione esistenti tra i giocatori (Università di Chicago, 1983)

<sup>32</sup>*"Road hustler : the career contingencies of professional card and dice hustlers / Robert C. Prus, C.R.D. Sharper"*, il libro esamina da vicino, il mondo dei truffatori di strada, uomini la cui specialità è la manipolazione di giochi di carte e dadi[33]. Con il loro studio, Prus e Sharper, hanno cercato di comprendere meglio le operazioni consuete degli imbrogliatori, dei ladri professionisti e di maghi di strada per imparare di più in merito alla psicologia sociale della gestione delle impressioni, dell'inganno e della credibilità.

<sup>33</sup>Nel suo libro *"Dilettanti, professionisti e tempo libero serio"*, Stebbins pone una differenziazione sociologica tra i dilettanti e i professionisti nel mondo del cabaret e di come essi vivano in modo diverso il proprio tempo libero.

1. Incorporare routine e stili di gioco: Man a mano che si impara a giocare a scacchi, si inizia dunque a preferire determinati approcci al gioco e, di conseguenza, a sviluppare specifici stili di gioco di routine. Lo stile che un giocatore porta nel gioco spesso influenzerà il modo in cui costruisce strategie ed eventuali mosse.<sup>34</sup>Ad esempio, alcuni scacchisti sviluppano preferenze in merito a un gioco più aperto o uno più chiuso, più difensivo o più aggressivo, un legame verso particolari pezzi o posizioni sulla scacchiera o verso vari tipi di routine di apertura e così via. James Puddepat affirma che lo stile di un giocatore si sviluppa attorno al particolare insieme di abilità acquisite che lo hanno portato al successo in passato. Pertanto, se un giocatore ha avuto successo con i cavalli invece che con gli alfiere, probabilmente terrà sempre conto di questo pregiudizio nelle sue decisioni, quest'ultimo, percepisce un vantaggio, anche solo personale, nel cercare di mantenere i suoi cavalli attivi sulla scacchiera, poiché ha imparato l'importanza di questo concetto, dalla precedente esperienza di gioco. Così, man mano che i giocatori sviluppano significati per certi pezzi, mosse e approcci generali al gioco, queste preferenze diventano routine e influenzano il modo in cui percepiscono, giudicano e prendono decisioni durante il gioco. Dalle interviste emerge inoltre l'importanza dell'interpretazione riguardo al valore di alcuni aspetti connessi al gioco come una specifica posizione, un determinato scambio di pezzi, e di come queste, vengano intese dai giocatori, in modo completamente diverso. A favore della mia tesi riporto una testimonianza reperibile nell'articolo di A.J. Puddepat in merito alla preferenza sugli stili di gioco: *“Mi piace pulire il tabellone, così ho molto spazio per muovermi, non mi piacciono i giochi serrati e angusti. Diventa troppo complicato, richiede troppa concentrazione, ci sono troppe variabili a cui pensare contemporaneamente. Sento di poter fare un gioco migliore se mantengo le cose semplici”*.<sup>[34]</sup> Altri giocatori, spulciando le altre interviste, del campione, al contrario, hanno affermato di preferire posizioni più complicate ed evitare di scambiare pezzi per non lasciare riflettere l'avversario. Sembra quindi che gli stili di scacchi emergano in larga misura man mano che si sperimentano ripetuti casi di successo con il gioco anche perché una volta che i giocatori hanno raggiunto un particolare successo con una serie di preferenze o stili di gioco diventa molto difficile passare a un nuovo approccio: *“Sto cercando piano piano di cambiare il mio stile [difensivo] adesso. Immagino che cambierà man mano che imparo, e man mano che divento più coinvolto con più persone, e imparo di più su di esso, naturalmente, la mia conoscenza si espanderà. Ma è molto difficile provare a giocare in modo aggressivo, perché ho paura. Non voglio perdere, questo è il grosso problema”*. Nel gioco degli scacchi diviene centrale quindi l'attività di routine<sup>35</sup> tramite l'utilizzo del proprio

<sup>34</sup>Lo stile di gioco di uno scacchista è determinato da molteplici fattori, quali l'apertura, la velocità di ragionamento, il calcolo costi-benefici, e la più importante: la conoscenza acquisita del gioco. Se un giocatore conosce meglio un'apertura, un finale rispetto all'avversario, molto probabilmente vincerà senza particolari difficoltà.

<sup>35</sup>Incorporare routine e riconoscere determinati "pattern" di gioco risultano caratteristi-

bagaglio conoscitivo per formare definizioni e riconoscimento di particolari pattern di posizioni già affrontate in passato, può creare un enorme vantaggio. Quindi come afferma Strauss: "Nella misura in cui le azioni vengono ripetute, diventano nel tempo così routinarie da cadere per lo più fuori dalla coscienza fino a quando accade qualcosa che richiama l'attenzione su di esse" la ripetizione e l'incorporazione, di particolari azioni (nella vita quotidiana) o suggestivi piani di gioco (negli scacchi), sono forse le caratteristiche più importanti in questo nostro discorso.

2. Assumere il ruolo dell'altro giocatore: Roger Herbert Mead<sup>36</sup> discute l'importanza della capacità insita nelle persone di "assumere il ruolo dell'altro" e di immaginare dunque, come l'altro potrebbe volere che i suoi pari agiscano nell'interazione sociale. Secondo lo psicologo sociale, lo stadio finale dello sviluppo che porta alla concezione del Se è rappresentato dall'assunzione del ruolo di "Altro generalizzato"[26].<sup>37</sup> Allo stesso modo, gli studi riguardo le vendite e le attività di mercato, di Prus (1989)[32]<sup>38</sup> sottolineano che i venditori assumono il ruolo dell'altro solo quando iniziano il compito di "qualificare" ed "analizzare" i clienti e le proprie scelte di consumo. Il venditore può quindi iniziare a costruire linee di azione (in questo caso, proposte di vendita) più adatte al cliente in questione. Anche negli scacchi, quando i giocatori ottengono maggiori informazioni sullo stile di gioco dei loro avversari, possono adattare i loro piani e il loro modo di giocare, a ciò che percepiscono essere le idee dell'avversario. Quindi, assumendo il ruolo dell'altro, i giocatori tentano di determinare gli obiettivi specifici del loro avversario, e da questo possono formulare un modo per resistere o aggirare le loro intenzioni. Abbiamo visto che le preferenze in merito a particolari stili di gioco creano routine molto difficili da cambiare, è quindi per questo motivo che le strategie e le tattiche dei giocatori spesso non cambiano a seconda di che giocatore si trovano davanti. Piuttosto, giocano sempre quello che Mead (1934) definisce altro generalizzato: "Dovrei dire che uso sempre la stessa teoria generale e lo stesso approccio generale per ogni gioco e ogni avversario" (m, 24). Questi giocatori credono quindi che non importa chi sia l'avversario, perché tanto giocheranno e metteranno in pratica ciò che hanno incorporato ed imparato fino a quel punto, dato che molti dei giocatori pensano che ogni

---

che essenziali e centrali all'interno del nostro discorso poiché positivi indirizzatori dell'azione strategica.

<sup>36</sup>R. H. Mead fu un rinomato sociologo e psicologo sociale; è considerato da tutti gli studiosi come l'effettivo fondatore dell'Interazionismo Simbolico. Le sue teorie, come ad esempio, quelle sulla costruzione sociale del se, o quelle in merito comportamentismo sociale, sul pragmatismo e sull'interazione simbolica hanno lasciato un'importante impronta nel mondo scientifico, tanto da essere considerato come uno dei più importanti sociologi militanti presso la Scuola di Chicago durante il primo dopoguerra. (1915-1935).

<sup>37</sup>Entità uniforme che comprende tutte le fonti di autorità che abbiamo interiorizzato e che regolano il rapporto con la realtà. L'altro generalizzato rappresenta lo stadio finale del processo di costruzione del se, in cui l'individuo assume gli atteggiamenti e le sembianze di comportamento, del gruppo sociale organizzato al quale appartiene.

<sup>38</sup>Robert. C. Prus - "Making Sales: Influence as Interpersonal Accomplishment", (1989)

posizione sulla scacchiera determina sempre una "mossa oggettivamente migliore".

3. La gestione delle impressioni: Nell'articolo, si riprende spesso la nozione parlorita da Goffman in merito alla gestione delle impressioni per cercare di spiegare che la rilevanza e centralità del saper gestire le impressioni, non possa essere sottovalutata in un contesto come quello del gioco degli scacchi. I giocatori sanno benissimo che i loro avversari studiano e analizzano le loro partite, le loro precedenti prestazioni sulla scacchiera per cercare di trarne vantaggio personale; di conseguenza però i giocatori fanno tutto il possibile per mascherare il più possibile le loro intenzioni nella fase di gioco. Nel tentativo di mantenere l'effetto sorpresa i giocatori sono soliti utilizzare aperture poco giocate, linee di gioco non convenzionali manipolano anche l'interazione faccia a faccia, in modo quindi da non rivelare le proprie intenzioni, paure e anticipazioni.<sup>39</sup> Prus e Sharper (1991) nel loro studio di imbrogliatori e maghi, forniscono una grande quantità di informazioni sul processo dell'inganno e su ciò che loro chiamano "lavoro di immagine". Il parallelo tracciato tra imbrogliatori e maghi risulta molto interessante poiché sia gli imbrogliatori e sia i maghi cercano di creare l'illusione che nulla di straordinario stia accadendo agli occhi dei rispettivi spettatori. Questa nozione, identificata col nome di "illusione del non eccezionale", è facilmente applicabile anche alla strategia negli scacchi, dove i giocatori tentano di costruire linee di attacco che mantengano i loro obiettivi a lungo termine meno ovvi. Giocando un numero sufficiente di mosse silenziose, i giocatori possono progredire in sicurezza finché non sceglieranno di svelare il loro attacco giocando una mossa più evidente, preferibilmente quando l'avversario sarà incapace a difendersi con successo. Quindi, se l'avversario capisce cosa il giocatore sta pianificando è molto probabile che si difenda di conseguenza, bloccando l'attacco, o peggio ancora, predisponga trappole letali che ribaltino la partita a proprio favore. I giocatori sottolineano l'importanza di nascondere l'eccitazione (il flow) o l'eccessivo stress al proprio avversario, poiché entrambe le emozioni possono aiutare chi siede al lato opposto del nostro, sulla scacchiera. Concetti, questi, che sono coerenti sia con la nozione della gestione delle impressioni<sup>[20]</sup><sup>40</sup> e sia con lo studio di Prus e Sharper in merito agli imbrogliatori di

---

<sup>39</sup>"Prendi ad esempio Carlsen [...] nelle partite più importanti della sua carriera contro i migliori avversari del mondo ha giocato spesso aperture sconosciute oppure mosse inspiegabili che nemmeno un principiante potrebbe pensare [...] questo, secondo me, lo fa soltanto per creare confusione ai propri avversari, abituati sempre con lo stesso gioco e con la profonda conoscenza di tutte le aperture possibili. Tutto ciò crea secondo me, una sorta di imprevedibilità attorno al suo modo di giocare, non dimentichiamo però che è il campione del mondo attuale... (C. 22)

<sup>40</sup>La gestione delle impressioni, o "Impression Management" è un concetto introdotto da Erving Goffman e si verifica nel momento in cui gli individui, cercano di controllare l'impressione che lasciano agli altri. Il concetto trova applicazione in diversi campi interpretativi, come ad esempio nell'economia o, più semplicemente, nello sport: "durante una partita importante, un'atleta potrebbe volersi mettere nella migliore luce possibile per fare bella impressione sugli osservatori che guardano la partita. L'atleta in questione cercherà di dimostrare le sue abi-

strada. I giocatori devono quindi cercare di mantenere la faccia per i loro avversari e creare l'immagine che nulla di straordinario sia in ballo nel gioco, e non devono comunicare segnali, verbali e non che rivelino le loro intenzioni. Pertanto, la gestione delle impressioni è un aspetto importante degli scacchi. Questo processo è fondamentale anche per tutti i tipi di altri contesti competitivi. Consideriamo, ad esempio, un ricevitore di baseball che comunica in codice con il suo lanciatore prima del lancio, o il gioco di gambe furbo e fuorviante di un giocatore di basket mentre prepara un tiro.

4. Il coinvolgimento (trovare il “flusso” negli scacchi): Il concetto di coinvolgimento nelle attività di gioco, si riferisce a una profonda concentrazione nella cornice di realtà che i giocatori costruiscono e sostengono. Lo stesso Goffman sottolinea che questa esperienza di coinvolgimento aumenta sia il divertimento dell'esperienza ludica e sia la capacità dei giocatori di partecipare attivamente all'attività messa in campo e che è caratteristica generica presente all'interno di interazioni di ogni tipo (E. Goffman). Pertanto, un focus che i giocatori mantengono attraverso la ricerca della gioia intrinseca può emergere anche durante le conversazioni, le feste e il lavoro. Lo stesso Fine (1983) sostiene che le migliori esperienze ludiche, nei giochi di ruolo ad esempio, si verificano quando i giocatori escludono con successo il mondo esterno, concentrandosi il più possibile sull'esperienza di gioco. Una nozione simile a quella di coinvolgimento la troviamo nella definizione del flow <sup>41</sup> elaborato da Csikszentmihalyi, egli spiega questo concetto come uno stato soggettivo che le persone percepiscono quando sono completamente coinvolte in qualcosa a tal punto da dimenticare il tempo, la fatica e tutto il resto tranne l'attività stessa. Dice anche che questa esperienza di “flusso” è relativamente rara nella vita di tutti i giorni, ma quasi tutto il resto - gioco e lavoro, studio e rituale religioso - è in grado di produrla purché le condizioni favoriscano una profonda concentrazione. In un lavoro precedente, Csikszentmihalyi (1975) considera esplicitamente l'esperienza del flow negli scacchi. Sostiene che gli scacchi contengano ricompense intrinseche significative. I giocatori nel suo studio riferiscono di sperimentare il massimo durante partite ravvicinate e competitive. Riferiscono che quando sono presi dal flusso, il loro senso del tempo tende ad accelerare e che escludono quasi completamente dalla coscienza i pensieri esterni che sono irrilevanti per il gioco. Il flusso negli scacchi, secondo Csikszentmihalyi, deriva in gran parte dalla struttura del gioco stesso, in quanto ogni mossa è importante per stabilire l'esito del gioco. Pertanto, non solo invita, ma richiede un livello costante di

---

lità mettendosi in mostra. L'obbiettivo, infatti, potrebbe essere di impressionare l'osservatore in modo da massimizzare le proprie possibilità di essere reclutato, piuttosto che vincere la partita.” (Mazzoleni, C; Fascioli, F. 2006)

<sup>41</sup>Il Flow è una condizione particolare in cui siamo totalmente assorbiti in una determinata attività al punto da dimenticare noi stessi e diventare tutt'uno con quello che stiamo facendo. Essere nel flusso ci permette non solo di essere più felici ma anche più performanti. (Flow: The Psychology of Optimal Experience - Mihaly Csikszentmihalyi, 1989)[9]

attenzione. Allo stesso modo, i turni consentono un feedback costante dall'altro durante il gioco, fornendo motivazione per una concentrazione più profonda, migliorando la possibilità di sperimentare il flusso.<sup>42</sup>

5. Gestire la competenza: Tutti i giocatori, o bene o male, chi ha giocato anche saltuariamente a scacchi, sanno bene che lo stress, prodotto durante le partite, rappresenta un fattore da considerare e con il quale convivere. Sapendo questo, i giocatori, intervistati nello studio di Puddephatt, sottolineano più volte che durante le partite, sarebbe bene, mantenere la calma e non lasciare che la tensione del gioco prenda il sopravvento. Perdere la calma, e di conseguenza la concentrazione, distrae inevitabilmente la mente dello scacchista verso questioni irrilevanti o controproducenti ai fini del gioco, e riduce di molto, il livello di coinvolgimento sperimentato dall'attività. La perdita di coinvolgimento<sup>43</sup>[30] può essere influenzata da alcune situazioni generali, il ricercatore ne seleziona cinque: **1) I sentimenti di inferiorità:** Quando cioè i giocatori si sentono intimiditi dal calibro dell'avversario che tendono ad affrontare. Concentrandosi troppo sulle possibilità negative del gioco, i giocatori sembrano giocare ad un livello inferiore rispetto alle loro reali capacità. Sentirsi inferiori agli avversari di solito danneggia il gioco di uno scacchista, che pensa che il suo stile di gioco non sarà sufficiente per avere la meglio. Pertanto, i giocatori cercano di mantenere alto il loro livello di fiducia e di resistere alle tentazioni di allontanarsi dal loro piano di gioco abituale. **2) Troppa sicurezza:** Abbiamo visto che, considerarsi inferiori rispetto a chi si ha di fronte, danneggia di gran lunga le prestazioni di un giocatore; tuttavia, anche la tendenza opposta (quella di sentirsi eccessivamente superiori)

---

<sup>42</sup>M. Csikszentmihalyi, nel corso della sua lunga carriera accademica iniziò a notare questo concetto (da lui inteso come psicologico, ma che, come abbiamo visto trova molta applicazione anche in altre discipline sociali), diffuso in moltissimi ambienti e situazioni di vita. In merito ai giochi in particolare egli asserì che: "Non è proprio il gioco che ti fa sentire bene, [...] in quanto, è la giocosità che può esserci in gioco." Una volta quindi, sperimentato quell'assorbimento rilassato e totale durante una situazione di gioco, l'autore sostiene che, i giocatori vorrebbero giocare ancora e ancora.

<sup>43</sup>La differenza tra un'attività "coinvolgente" e un'altra invece "non coinvolgente" è determinata dal fatto che, tutta la mia attenzione può essere assorbita da un'attività oppure essere divisa e coinvolta in essa e in altre questioni. In effetti, quando svolgiamo un'attività, siamo di solito appena consapevoli di ciò che dobbiamo fare per immergerci, ad esempio, quando ascoltiamo un brano musicale, potremmo sentirci trasportati dal ritmo e dalla melodia della canzone, ma certamente non è necessario che sia così: la musica potrebbe suonare nella stanza, ma l'attenzione potrebbe essere catturata o ombreggiata da altre cose, come la tecnica dell'esecutore o caratteristiche sonore del mio apparecchio audio. Erving Goffman, dai suoi scritti, risulta particolarmente sensibile al fatto che, da un lato, la nostra attenzione venga catturata "spontaneamente" da ciò che noi incontriamo all'interno di una precisa situazione e, dall'altro, al nostro essere attenti al come ci stiamo comportando in base alla situazione. Nel primo caso, il nostro stesso coinvolgimento non è oggetto di attenzione, ma rappresenta soltanto ciò che si presenta. Nell'ultimo caso invece, relativo all'attenzione prestata a come ci stiamo comportando, l'autore dice che siamo "autocoscienti", nel senso quotidiano del termine, e così diventa difficile soddisfare le aspettative o i desideri esistenti in modo completo, senza distrazioni coinvolgimento in una situazione. (Spontaneous Involvement and Social Life - James M. Ostrow, 1996)

può presentare problemi. Sottostimando <sup>44</sup> l'avversario o lo stile di gioco opponente, i giocatori potrebbero quindi non impegnarsi come richiesto o utilizzare un gioco sbagliato per quello che la posizione richiederebbe.<sup>45</sup> Molti giocatori difatti credono che mantenere un certo livello di umiltà possa aiutare a proteggersi da un atteggiamento potenzialmente troppo sicuro di se. **3) Valutazioni negative del gioco:** Un altro elemento problematico riguardo la perdita di coinvolgimento e compostezza sono le valutazioni negative del gioco. Commettere un errore accade anche ai giocatori più esperti, adottare un atteggiamento positivo dopo aver sbagliato una mossa può essere un fattore altamente positivo per poter massimizzare le proprie possibilità di rimonta e di vittoria. **4) La pressione esercitata dal tempo:** Molti dei tornei scacchistici impongono che le partite siano cronometrate. Per tanto i vincoli di tempo aggiungono ulteriore pressione che influenza la compostezza e la concentrazione di un giocatore. Nei tornei le partite vengono cronometrate generalmente in tre modi: cinque minuti ciascuna (partite blitz), trenta minuti ciascuna (partite attive) oppure novanta minuti ciascuna (partite classiche o standard). Soprattutto per le partite blitz, i giocatori fanno il punto sui propri tempi e su quelli dell'avversario. I giocatori riconoscono la difficoltà di giocare con il tempo e cercano quindi di tenersi fuori dai problemi di tempo il più possibile, magari muovendo velocemente, creando pressione all'avversario. **5) Essere influenzati dall'avversario:** Meno sono concentrati i giocatori, meno probabile che abbiano successo. Sapendo questo i giocatori cercano strategie di gioco per allontanare gli avversari dai loro punti deboli, cercano linee alternative di azione per creare confusione o per cercare che l'avversario finisca il tempo a sua disposizione. Si parla molto, in questo gioco, dell'entrare metaforicamente nella mente dell'avversario, poiché a quanto pare il fattore concentrativo e di tranquillità sembrano molto più importanti dei fattori strategici di gioco. Alcuni esempi citati nello studio a proposito di entrare nella mente dell'avversario sono: muovere velocemente i pezzi nel tentativo di far precipitare l'avversario, alzarsi dal tavolo e camminare, apparire annoiati ecc. Queste rappresentano le strategie per sconvolgere l'autocontrollo dell'avversario.

6. Fattori esterni: Anche ciò che avviene al di fuori del gioco può influenzare la concentrazione e le prestazioni del giocatore di scacchi. Le distrazioni

---

<sup>44</sup>Gli studiosi descrivono come Effetto Dunning-Kruger, quella particolare situazione in cui, individui poco esperti e competenti in una determinata situazione o campo, tendono a sovrastimare la propria preparazione giudicandola, a torto, superiore alla media. Il fenomeno ipotizzato venne verificato con una serie di esperimenti condotti da Dunning e Kruger nell'ambito di attività tra loro diverse quali la comprensione nella lettura, la pratica degli scacchi o del tennis. I ricercatori ipotizzarono che, per una data competenza, le persone inesperte, tenderebbero a sovrastimare il proprio livello di abilità non rendendosi conto dell'effettiva capacità degli altri o del proprio sentimento di inadeguatezza nei confronti della situazione. Questi individui, non si renderebbero conto e non riconoscerebbero la propria precedente mancanza di abilità qualora ricevessero un addestramento per l'attività in questione

<sup>45</sup>(Justin Kruger, David Dunning, Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One's Own Incompetence Lead to Inflated Self-Assessments, 1999).[23]



possono derivare dall'ambiente che circonda i giocatori, o anche da cose che accadono in altri regni della vita dei giocatori. Lo stress sul posto di lavoro, a scuola, o a casa può portare a una perdita di concentrazione. Consideriamo il seguente estratto: "I bambini sono bravi giocatori, perché non sono preoccupati di pagare le bollette, e la loro vita sociale, e il lavoro, la famiglia, gli amici, non stanno nemmeno pensando a niente del genere, quindi hanno una mente lucida. . . . Se interpreti un adulto, ha tutte le preoccupazioni di un adulto. . . e non puoi avere qualcuno al mondo che ti odia a morte, e poi vai a giocare a scacchi, perché questo ti verrà in mente. . . . Devi essere in pace con tutti nel mondo, e poi puoi davvero andare." Sebbene le distrazioni esterne rappresentino una delle principali fonti di ansia e frustrazione, per alcuni giocatori, altri di questi non ne sono così influenzati anche se, tutti i giocatori osservati nello studio li consideravano irritanti e generalmente non gli piaceva quando di presentavano.

Lo studio etnografico condotto da James Anthony Puddephatt estrapola dalla specifica situazione e dal contesto studiati, elementi sociologicamente interessanti presenti nel gioco degli scacchi. Il metodo utilizzato è quello dell'etnografia, avvalendosi dell'osservazione partecipante; l'autore, dunque, non si limitava solamente ad osservare la realtà dinnanzi a lui ma è stato coinvolto in modo attivo all'interno di essa, è riportato dallo stesso J. Puddephatt che in alcuni tornei osservati gli è stato chiesto di giocare a scacchi. Devo ammettere che leggendo le pagine del suo articolo mi sono sentito ispirato, a tal punto da utilizzare la stessa metodologia messa in atto da J. Puddephatt<sup>46</sup> nel mio conseguente studio etnografico (approfondito meglio nel capitolo 3).

## 2.2 Molto più di un gioco

E' dunque indiscutibile che il lavoro di J. Puddephatt abbia contribuito ad arricchire enormemente lo studio degli scacchi in sociologia, poiché il suo studio viene spesso citato in quasi tutte le fonti di letteratura scacchistica e sugli studi etnografici successivi riguardo al del gioco degli scacchi. Lo ammette anche G. A. Fine<sup>47</sup>, che grazie agli appunti etnografici raccolti sui tornei canadesi da Puddephatt è stato in grado di iniziare ad interessarsi degli scacchi e a osservarli da un punto di vista sociologico ed etnografico. E' doveroso citare quindi, a mio parere, quello che ritengo essere, il padre dell'etnografia scacchistica nella mia tesi. Gary Alan Fine si impegnò per circa cinque anni ad esaminare gli scacchi attraverso l'osservazione etnografica.<sup>48</sup> Nella sua ricerca sugli scacchi competitivi, condotta osservando i principali tornei organizzati dalla federazione internazionale degli scacchi (FIDE), dimostra come il gioco degli scacchi,

<sup>46</sup> "Il gioco degli scacchi come attività strategica"- James Puddephatt, Università McMaster, 1999)

<sup>47</sup> Il sociologo Antony Puddephatt ha condiviso con me, i suoi appunti etnografici sui tornei canadesi e le riunioni di club e circa una dozzina di interviste con giocatori canadesi a livello di torneo." (G. Fine - "Time to Play", 2012)[time]

<sup>48</sup> Nel suo libro "Players And Pawns", è riportata l'intera etnografia condotta da Fine in merito al gioco degli scacchi competitivi.

anche a livelli più alti, sia caratterizzato da alcune dimensioni che già, Anthony Puddephatt aveva notato osservando i minori tornei canadesi. In particolare, l'autore in questione ha osservato principalmente i seguenti luoghi:

1. Il Marshall Chess Club sulla West 10th Street nel Greenwich Village, uno dei più antichi e prestigiosi club di scacchi americani, sia nel 2006 che nel 2010: un totale di sei osservazioni.
2. I tavoli da scacchi aperti a Washington Square Park nel Greenwich Village in quattro occasioni nel 2006.
3. Programmi di scacchi delle scuole elementari a New York e Chicago in sei occasioni nel 2006 e nel 2008.
4. Riunioni settimanali di un club scacchistico suburbano per quattro mesi nel 2006 e nel 2007 e diverse partite e lezioni presso un centro scacchistico privato a Chicago nel 2008.
5. Riunioni bisettimanali di una squadra di scacchi di un liceo suburbano per una stagione da settembre 2007 ad aprile 2008.
6. Riunioni settimanali di una squadra di scacchi collegiale per 10 settimane da settembre a novembre 2008.
7. Sei lezioni private di scacchi a maggio e giugno 2008.
8. Incontri settimanali di un gruppo privato di scacchi per adolescenti, tenuti da un grande maestro, per 10 settimane da febbraio ad aprile 2009.
9. Partite settimanali di una squadra di scacchi professionisti nella United States Chess League per 10 settimane da fine agosto a inizio novembre 2009.
10. Durante il periodo 2006-2010, ho partecipato a diverse dozzine di tornei, tra cui il World Open, il Chicago Open, lo United States Open, l'Illinois State High School Chess Championship, il National Youth Action Tournament, l'Atlantic City International Tournament, il National High School Tournament, i Super Nationals (un torneo di 5000 persone a Nashville, che si tiene ogni tre anni per bambini e adolescenti delle scuole superiori, medie e elementari), partite della Chicago Industrial Chess League, Pan-Am Collegiate Championship, una simulazione e una conferenza condotta dall'ex campione del mondo Anatoly Karpov, partite e tornei delle scuole superiori e tornei locali sponsorizzati dai Renaissance Knights nell'area di Chicago.

Gary Alan Fine, nella sua estesa ricerca, intende delineare i punti centrali che caratterizzano il gioco degli scacchi, inserito in una cornice formale e seria come quella di un torneo. Il primo concetto molto importante per Fine è quello del tempo. La centralità del tempo, nei tornei di scacchi, è intesa dall'autore come una risorsa: difatti, il tempo, da forma agli scacchi sotto tre livelli distinti: 1)

**Il livello macro temporale:** Molti studiosi del passato hanno affermato che il tempo sia accelerato nella modernità (Elias, 1992; Glennie e Thrift, 2005; Rosa, 2003)[13]. E così anche negli scacchi: pezzi di tempo vengono tagliati sempre più sottilmente, basti pensare che prima del 1860, ai giochi non erano imposti limiti temporali formali e difatti, potevano durare un giorno o più, vincolati solo da norme implicite del regolamento ludico. Quel tempo, ahimè, senza tempo è passato, negli scacchi, inizialmente, lo United States Open<sup>49</sup>, un torneo di nove turni, aveva una durata formale di nove giorni con una partita al giorno dal sabato alla domenica successiva. Fino al 1967 il torneo prevedeva 13 turni in quasi due settimane (G. A. Fine, 2007). Successivamente si è iniziato a notare che pochi giocatori preferivano un impegno così lungo; sapendo questo, gli organizzatori hanno iniziato a consentire ai giocatori la scelta di un periodo di tempo più breve, ad esempio di quattro giorni, con più partite ogni giorno. Nel 2011, durante un sondaggio condotto dalla Fide ai partecipanti dell'Us Open, più giocatori hanno selezionato la preferenza di un periodo di tempo più breve mentre: la maggior parte infatti ha selezionato la preferenza di partecipare a tornei aventi un programma di sei giorni in totale; il programma di nove giorni (che fino a quel momento era consuetudine), per assurdo, era meno popolare. (Fine, 2010). Comprendere come viene percepito il tempo negli scacchi significa apprezzare i cambiamenti nell'ordine sociale moderno (Adam, 1998; Bluedorn, 2002). "L'orologio colonizza la vita sociale." (Elias, 1992)<sup>50</sup> sottolinea che gli orologi sono un'istituzione che rappresenta il tempo, ma non il tempo stesso. Ma come rappresentazione prevedono anche un'intensificazione. Hallman (2003)[21] nota come la storia degli scacchi sia una storia di accelerazione poiché quasi tutti i cambiamenti significativi al gioco lo hanno visto diventare più veloce'. Esiste una credenza di lunga data - sia nei giocatori medievali con il movimento "più veloce" dei pezzi su tutta la linea, sia nei giocatori del diciannovesimo secolo che istituzionalizzano un orologio per gli scacchi, e sia nei giocatori contemporanei con controlli del tempo ridotti - che la generazione più giovane desidera che il gioco e il mondo siano più veloci e meno complessi e lunghi, rispetto a un tempo.<sup>51</sup>

**2) Il livello meso temporale - il tempo come risorsa:** Poiché l'orologio degli scacchi è visibile, la relativa posizione temporale è nota a entrambi i giocatori. Negli scacchi, nessun giocatore può muoversi due volte senza risposta, e nessun giocatore può rifiutarsi di muovere, se invece non esiste nessuna mossa legale che il giocatore può giocare senza essere sotto scacco, la partita si dice che è patta, e la situazione è chiamata "stallo"<sup>52</sup>, non importa se un giocatore

<sup>49</sup>Lo United States Open Chess Championship, noto comunemente come U.S. Open, è uno dei più importanti campionati di scacchi open (ossia aperto a tutti, anche agli stranieri) che si svolge annualmente negli Stati Uniti a partire dal 1900.

<sup>50</sup>("Saggio Sul Tempo" - N. Elias, 1986)

<sup>51</sup>Basti guardare come, i tornei più giocati e più in voga oggi, si giochino online, con partite che durano massimo 10 minuti in totale.

<sup>52</sup>Per "Stallo", si intende una determinata posizione scacchistica ove, il re sotto attacco, non ha più caselle disponibili per muoversi, ma, non è sotto la minaccia di scacco. Con questa particolare posizione, la partita finisce in parità. La parità è una delle tre opzioni (assieme anche alla vittoria e alla sconfitta), in cui può finire una partita di scacchi. La partita può finire in parità mediante un'altra formula chiamata "Patta", che può essere raggiunta tramite

è in una posizione migliore rispetto al suo avversario. Se il gioco non può continuare, questo finisce senza vincitori né vinti. Man a mano poi che le risorse temporali cambiano, le possibilità cognitive e stilistiche del gioco si modificano di conseguenza: un giocatore ricco di risorse, avendo molti minuti a disposizione, può giocare a scacchi soffermandosi a calcolare ogni sua azione e reazione, senza relative preoccupazioni, mentre il giocatore disponente pochi secondi rimanenti nel suo orologio giocherà in modo estremamente intuitivo. Di conseguenza, un giocatore con più tempo può complicare la posizione, cercando di costringere l'altro a dedicare del tempo a pensare oppure può costringerlo implicitamente a commettere un errore per mancanza di attenzione del quadro generale della partita. In altre parole quindi entrambi i giocatori utilizzano il tempo come un'arma. Il tempo quindi è il punto dell'azione che scandisce ogni turno, capita anche in partite classificate, di sprecare un turno magari impiegando due turni per muovere un pezzo che avrebbe potuto essere mosso in uno. Nimzowitsch, direbbe che si è perso un tempo.<sup>53</sup>[29], rimodernizzando la vecchia "Indiana di Re" cercando di favorire un gioco più veloce riducendo "i tempi" necessari per accedere minacciosamente all'interno delle linee nemiche. Si può quindi "perdere un tempo" quando o si è costretti a ritirare un pezzo, o quando si perde un pezzo che ha impiegato diversi turni per svilupparsi. All'opposto, si guadagnano tempi quando, si attacca la regina con uno o più pezzi (poiché essa è costretta a muoversi), quando si dà "scacco" al re, oppure, nelle posizioni più aperte, quando si arrocca, attaccando allo stesso tempo una casa o un punto debole dell'avversario. Per cui esiste il rintocco temporale della partita e una sequenza temporale insita nei pezzi e nelle mosse.[29] **3) La microtemporalità:** negli scacchi, arriva quasi sempre, un momento in cui la pressione aumenta (concetto osservato anche da James Puddephatt). Quando un soggetto è sottoposto a una forte pressione, difficilmente riesce a pensare velocemente e di conseguenza difficile risulta anche controllare le emozioni. La pressione del tempo spesso è gestita attraverso l'esperienza di gioco, ma esistono anche differenze personali: alcuni giocatori raramente hanno bisogno del tempo assegnato, calcolando le mosse con estrema facilità, soprattutto quando sono a conoscenza dell'apertura o dei piani dell'avversario, mentre altri divorano il tempo sentendosi nelle fasi finali della partita, costantemente sotto pressione. Il Gran Maestro Hans Ree ha proposto un parallelo tra problemi di tempo e uso di droghe: "I problemi di tempo sono una dipendenza, forse anche una dipendenza fisica dalle sostanze simili all'oppio secrete dal cervello di un giocatore di scacchi durante la fase dei problemi di tempo" (Hallman, 2003). Qualunque sia il legame tra giocare a

---

tre situazioni particolari: 1) Per accordo, in cui i due giocatori stabiliscono che non esiste un modo per avere la meglio. 2) Per ripetizione, ossia quando entrambi i giocatori ripetono la stessa, o le stesse, mosse per tre volte consecutivo. 3) Per materiale insufficiente, ovvero quando il giocatore in vantaggio di materiale non ha a disposizione i pezzi per dare scacco matto all'avversario.

<sup>53</sup>Aaron Nimzowitsch, fu uno scrittore e uno dei più forti scacchisti lettoni della sua epoca, fu considerato da tutti, un innovatore del gioco poiché durante la sua carriera teorizzò che all'interno del gioco degli scacchi, esista un tempo effettivo grazie a cui i pezzi possono coordinarsi più velocemente e in maniera spontanea. Inventò anche un'apertura chiamata "Nimzo-Indiana"

scacchi e sballarsi, l'affermazione spiega il godimento incarnato del gioco rapido. Alcuni giocatori, quelli abili negli scacchi rapidi, hanno un vantaggio in quanto sono preparati per essere intuitivi. Il tempo, per Gary Alan Fine, rappresenta il fulcro nella comprensione e nello studio degli scacchi, e degli scacchisti. Oltre ai suoi lavori in merito ai tornei di scacchi competitivi, egli si è interessato moltissimo anche sulle forme abbreviate degli scacchi, etichettate come "Speed Chess".<sup>54</sup> Più precisamente, nella sue etnografie, ha approfondito largamente la questione sorta recentemente nel mondo degli scacchi ovvero: a che punto gli scacchi smettono di essere scacchi? L'autore conclude che la struttura temporale dei tornei e delle partite crea giochi diversi, con esperienze diverse, asserendo che si riscontra un cambio di significato di questo gioco nelle partite in cui ogni giocatore ha mezz'ora di tempo a disposizione. Modificando il tempo di gioco si crea inevitabilmente, un gioco diverso, distinto quindi dagli scacchi tradizionali, dove entrambi i giocatori hanno due ore di tempo a disposizione. Secondo Garry Kasparov<sup>55</sup>, negli scacchi aventi questa modalità tradizionale, si riesce ad avere una profondità di calcolo maggiore rispetto alle partite di cadenza rapida, anche se nel 2007, lo stesso gran maestro ha elogiato lo Speed Chess, in quanto il gioco degli scacchi reso più rapido, aumenta lo sviluppo dell'istinto e delle routine di cui abbiamo ampiamente parlato nel corso di questo capitolo. Come dice un giocatore intervistato nell'etnografia di Fine: "Ci sono gli scacchi e poi c'è il blitz". Eppure oggi il gioco degli scacchi si è modificato, ha incarnato dinamiche sociali diventate più rapide, tenendo conto inoltre che l'attenzione del pubblico si è ridotta, rispetto ad un tempo. Grandi maestri, giocatori di livello, adolescenti o semplici giocatori in erba, apprezzano l'energia intuitiva di un gioco più veloce. La più popolare tra queste è quella chiamata "Blitz", ovvero la versione di cinque minuti senza incrementi per mossa. Nel 2006, la popolarità di questo tipo di modalità ha fatto sì che si instaurasse il World Blitz Championship (il campionato del mondo di Blitz), vinto da alcuni dei più forti Granmasters negli scacchi a lunga durata. Come per molte altre istituzioni sportive, anche il gioco degli scacchi sembra essersi adattato alla modernità: si preferiscono, anche all'interno dei circoli semi professionistici, partite più corte e più taglienti, posizioni meno complicate, e una velocità maggiore nelle singole mosse giocate. Ma la questione temporale non è l'unica dimensione ad essere stata adattata ai tempi moderni.

### 2.3 Gli scacchi contemporanei

Voglio aprire l'ultimo paragrafo parlando di alcune nuove modalità entrate recentemente in voga anche nei giocatori più esperti, per giocare a scacchi. Se per buona parte di questo capitolo ci siamo occupati dell'aspetto quotidiano degli

---

<sup>54</sup>Per Speed Chess, parliamo di partite a cadenza breve, di solito quelle giocate con un tempo totale, di 10 minuti (rapid), di 5 minuti (blitz), o nella loro forma più estrema, quella di 1 minuto (bullet).

<sup>55</sup>Gran Maestro Russo, considerato il più forte giocatore di scacchi della storia. Conquistò il titolo mondiale nel 1985 e lo difese per più di 15 anni, quando, nel 2000 perse contro il gran maestro, Vladimir Kramnik.

scacchi, e dell'aspetto temporale, in conclusione mi sembra doveroso occuparmi invece di metodi alternativi, e per i giocatori più datati considerati inusuali, per giocare a scacchi. Si può giocare a scacchi anche quando il nostro avversario non è fisicamente seduto davanti a noi? La risposta a questa domanda potrà sembrare ovvia ai più, ma la risposta è assolutamente sì! Anzi, molto prima dell'avvento del telegrafo o di internet ci sono testimonianze di partite chiamate a distanza. La prima, contenuta nel libro di Hyde del 1694, racconta della sfida scacchistica tra i mercanti veneziani e quelli croati, che spedivano un messaggio consentente la mossa da giocare, così che, dice l'autore, entrambi abbiano delle notevoli spese, prima che la partita finisca. Un altro esempio storico di partite a distanza fu un match tra Londra ed Edimburgo iniziato il 23 aprile del 1824, in quell'occasione le mosse vennero recapitate tramite un corriere a cavallo, questo evento iniziò la modalità degli scacchi per corrispondenza.<sup>56</sup> Ma fu con l'invenzione del telegrafo che aprì una nuova ed entusiasmante fase: durante tutto l'ottocento, furono organizzati match tra città, anche molto distanti tra di loro, ma si poteva, grazie a questa preziosa invenzione, mandare messaggi su carta in tempi ridotti. Moltissimi giocatori e gran maestri si sono dedicati al gioco a distanza: Aleksandr Alekheine, Max Euwe, Paul Keres e molti altri. Il primo campionato mondiale per corrispondenza cominciò nel 1950 e fu giocato tramite cartoline postali, sistema che rimase in vigore fino al 2004, quando subentrò la trasmissione tramite posta elettronica. Nel 2007, dalle e-mail si passò ai server, in questo modo il giocatore può muovere direttamente sulla scacchiera, e l'avversario ha a disposizione alcuni giorni di tempo per rispondere sulla stessa scacchiera. Arriviamo quindi ai giorni nostri, dove moltissimi tornei prestigiosi, e addirittura alcune fasi del campionato del mondo, vengono giocati nei server scacchistici. Il colosso tra questi è Chess.com, creato nel 1995, che vanta quasi 3 miliardi di partite giocate, 100 milioni di giocatori registrati attualmente, e una prestigiosa fama per aver rivoluzionato il modo degli scacchi per corrispondenza. Il sito, che ha ormai tutte le sembianze di quello che si può intendere come un social network, permette ai giocatori gratuitamente, di giocare in tempo reale le partite a cadenza preferita, di inviare messaggi agli altri giocatori, e tramite una quota annuale di iscrizione al sito, permette di analizzare le partite, di giocare tornei organizzati direttamente dal sito, di risolvere più di 100.000 problemi scacchistici, di trasmettere le proprie prestazioni tramite siti di broadcast affiliati (quali Twitch.tv o Kick)<sup>57</sup> avevano abbracciato questa modernizzazione, per cercare di cambiare il pensiero comune della gente e infine, di condividere con gli amici i propri risultati. Moltissimi tra i più forti gran maestri mondiali hanno abbracciato questa nuova modalità di gioco, giudicandola comoda e al passo con i tempi. Molti di loro hanno stretto contratti economici onerosi, con

<sup>56</sup>La Grande Storia del Gioco degli Scacchi - M. Leoncini, 2020)

<sup>57</sup>In America, tra i canali broadcast più seguiti dai giovani, può sembrare assurdo, ma sono quelli che trattano di scacchi. Hikaru Nakamura (Gran Maestro Americano), per un breve ma intenso periodo, nel 2020 era lo streamer con più abbonamenti sulla piattaforma. Durante un'intervista rilasciata nel Twitchcon di quell'anno, considerava una vittoria la svolta intrapresa da alcuni suoi colleghi scacchisti, trasferiti anche loro sulla piattaforma, per cercare di creare un intrattenimento con un gioco definito dai più come "il più noioso tra tutti i giochi".

brand sportivi, o con gli stessi siti di scacchi online, conferendogli l'obbligo di giocare nel proprio server, e non su altri siti minori, consentendogli anche di trasmettere quotidianamente le loro partite nei portali internet dedicati.

### 3 Lo studio etnografico sugli scacchi, Metodologie e Dati

Lo studio condotto e riportato in questa tesi consiste in una ricerca etnografica di tipo qualitativo, sul gioco degli scacchi e più in particolare mettendo in campo le tecniche dell'osservazione partecipante di alcuni tornei di scacchi organizzati dalle istituzioni o dalle associazioni scacchistiche presenti nel mio territorio, e delle interviste semi strutturate ad un campione rappresentativo specifico, selezionato per lo studio. La durata totale della ricerca, è stata di circa 6 mesi, ovvero da Aprile 2023 fino ad Ottobre dello stesso anno. Prendendo spunto dagli studi etnografici già esistenti sul gioco degli scacchi<sup>58</sup>, appartenenti al filone dell'interazionismo simbolico, è stata condotta questa ricerca cercando di osservare ed analizzare i giocatori e, più in generale, il piccolo mondo scacchistico che mi gravita attorno. In prima istanza, Federazione Italiana degli Scacchi mi ha fornito una tessera associativa, che mi ha permesso di accedere e a partecipare ad alcuni tornei riconosciuti e organizzati dalla stessa Federazione (tornei di tipo agonistico) inoltre, presso due dei numerosi circoli scacchistici aperti nel mio circondario, sono stato accolto positivamente, cercando quindi, di frequentare in prima persona, la realtà selezionata e di conseguenza osservarne l'ambiente per tentare di conoscere più da vicino i soggetti che frequentano i circoli scacchistici. In uno di questi, aperto il giovedì ed il sabato, mi è stata data l'opportunità di stringere alcuni legami di amicizia che tuttavia non hanno scalfito il mio spirito critico e scientifico e ne hanno scalfito l'obiettivo della mia presenza. Tantissime partite "Over The Board" sono state giocate durante la mia permanenza in questi circoli, sebbene il livello scacchistico da cui ero partito prima dello studio, non fosse eccellente ritengo (alla fine del mio studio) migliorate sia le mie capacità scacchistiche sia quelle di ricercatore. La ricerca e, più specificamente, le partite disputate, sono state molto utili per comprendere un po' di più il gioco in senso stretto e i suoi complessi principi. L'obiettivo personalmente posto all'inizio di questo studio etnografico consisteva nel partecipare almeno due volte a settimana uno dei due circoli scacchistici in cui ero stato tesserato. Missione che a posteriori direi, compiuta, poiché dal periodo di maggio al periodo di ottobre per due volte a settimana mi sono recato nei circoli scacchistici cercando di studiarne e di osservarne la convivialità ed il carattere ludico-competitivo di queste associazioni, giocando più di un centinaio di partite, dialogando e conoscendo gli altri giocatori, respirando l'aria della sana competizione interna degli avversari, e in alcuni casi, arrivando anche a battere scacchisti molto più esperti con un livello di gioco molto più alto del

---

<sup>58</sup>In particolare, l'articolo pubblicato da A.J. Puddephatt e il libro "Players and Pawns" di G.A. Fine.

mio. L'osservazione partecipante messa in campo nel mio studio, ha permesso quindi di apprendere meglio un mondo ed uno specifico gioco di cui avevo una comprensione molto limitata, accendendo quindi, una luce più vivida verso qualcosa di nuovo, in questo caso, il gioco degli scacchi. A circa due mesi dall'inizio di questa ricerca, disputai il mio primo torneo amatoriale, in cui però gravitavano anche giocatori molto affermati con titoli importanti a livello regionale e nazionale. Il torneo per quanto mi riguarda, non andò così male, dei sei turni di gioco con cadenza di 10 minuti a partita, vinsi 4 partite, pareggiandone una, e perdendo l'ultima, mi piazzai quindi quarto nella classifica generale. Un buon risultato per essere stato il mio primissimo torneo. Durante l'estate disputai in tutto 4 tornei, tutti amichevoli, organizzati e tenuti presso circoli scacchistici o altri luoghi di pubblico incontro, come ad esempio, bar, locali o centri parrocchiali.<sup>59</sup> Durante l'esperienza di osservazione e di frequentazione di tornei scacchistici, colsi l'opportunità di conoscere più da vicino i giocatori e gli appassionati di questo gioco. Chiacchierando velocemente con alcuni dei giocatori durante o dopo i tornei, notai sin da subito una positiva disponibilità da parte della maggior parte delle persone di dialogare in merito a molte mie curiosità, così colsi la palla al balzo comunicando loro che li avrei contattati in futuro per un'ipotetica intervista da integrare al mio processo di studio etnografico.<sup>60</sup> Per i sei mesi successivi procedetti quindi a praticare sia l'osservazione partecipante all'interno dei due circoli selezionati per la mia ricerca e sia a partecipare attivamente ad alcuni tornei amatoriali organizzati dai circoli limitrofi alla mia città. All'interno dei circoli, trovai un grado di partecipazione settimanale molto alto. I dati per questo studio si basano quindi:

1. Sull'osservazione partecipante di partite di scacchi in contesti amichevoli tra il maggio 2023 e l'ottobre 2023, in cui le informazioni da me ritenute salienti venivano raccolte in un taccuino.
2. Su interviste di fatti semi strutturate, a risposta aperta, grazie al contributo di circa una decina di giocatori dilettanti selezionati e circa cinque presidenti dei circoli scacchistici da me frequentati.
3. Sulle mie esperienze personali sia durante il gioco e sia durante la frequentazione settimanale dei circoli scacchistici.

Gli intervistati, anche quelli che ricoprivano il ruolo di presidente di circolo, erano comunque tutti giocatori di scacchi, sia amatoriali di livello principiante e sia giocatori di tornei in stile competitivo, dai ventuno ai 55 anni d'età. Il campione, riflette la mancanza di giocatrici accessibili nell'aria in cui ho condotto lo studio.<sup>61</sup> Ogni intervista variava da mezz'ora a massimo un'ora e mezza

<sup>59</sup>I tornei detti "amatoriali" sono per di più occasioni di incontro sociale tra i partecipanti. Ovviamente, si organizza un torneo scacchistico, ma sono per di più occasioni per stringere amicizie e per favorire l'interazione e la conoscenza reciproca tra i giocatori.

<sup>60</sup>Molti dei partecipanti e componenti del mio campione rappresentativo ho preceduto a selezionarli durante questi tornei.

<sup>61</sup>Ho potuto notare una scarsa partecipazione femminile al gioco degli scacchi in generale. In qualsiasi circolo in cui mi recavo, la maggioranza dei giocatori era rappresentata da uomini.



di durata. Tutte le interviste sono state registrate tramite registrazione vocale, trascritte ed infine codificate per rendere più facili e lampanti i risultati ottenuti. Le interviste sono state svolte in qualunque ambiente e modalità che gli intervistati ritenessero confortevole. Un paio di interviste sono state effettuate ediate modalità telefoniche, e soltanto una, via Zoom. Tutti gli intervistati hanno acconsentito tramite accordo orale di fornirmi le informazioni che mi interessavano, a patto che io avessi preservato e mantenuto il loro anonimato. Inoltre, tutti a tutti gli intervistati veniva detto di potersi rifiutare di rispondere a qualsiasi domanda posta e che potevano concludere il processo di intervista in qualsiasi momento. Molte delle interviste sono state condotte mentre io e l'intervistato giocavamo a scacchi<sup>62</sup>. Quasi tutte le interviste qualitative sono state condotte durante la fase di osservazione partecipante nei circoli, anche perché, intervista dopo intervista, i soggetti selezionati del mio campione alcune volte non sapevano rispondere ad alcune domande da me poste, ma, tuttavia, mi fornivano il contatto di una persona che avrebbe potuto aiutarmi per una determinata questione. Inoltre, partecipare a tornei e partite ha fornito un'inesprimibile aggiunta al materiale delle interviste di ricerca e numerose note di campo. I processi di gioco diventano più evidenti una volta che sono direttamente osservati o vissuti in prima persona. Pertanto, combinare le interviste all'osservazione partecipante mi ha permesso di situare le parole degli intervistati nel contesto ludico in cui esse venivano espresse.

### 3.1 L'attività strategica nel gioco degli scacchi

La prima dimensione che subito salta all'occhio se si vuole osservare e studiare il gioco degli scacchi, è l'elaborata e complessa rete di strategia insita durante uno scontro tra due avversari sulla scacchiera. I giocatori, durante una partita, sono sin da subito chiamati in causa ad affrontare numerose scelte e possibilità che, analizzate a lungo termine, li aiutano ad elaborare le loro linee d'azione per pianificare successivamente le tattiche vincenti da attuare durante il gioco.<sup>63</sup> Essendo gli scacchi un gioco di strategia, questa dimensione, possiede un'enorme importanza all'interno del nostro discorso. Scegliere l'apertura con cui cominciare a giocare, decidere o meno di catturare un pezzo o un pedone, accorgersi di essere davanti ad una situazione pericolosa ai fini del risultato finale sono solo alcuni aspetti che un giocatore di scacchi affronta in qualsiasi

---

Solamente in uno ho osservato la presenza di una ragazza ma che non ha dato il consenso di essere intervistata.

<sup>62</sup>A circa metà del mio processo di intervista ho notato che i giocatori erano più spronati e loquaci nelle risposte mentre stavano giocando. Perciò ho utilizzato questo metodo, che si è rivelato molto efficace con quasi tutti i giocatori intervistati. La maggioranza dei soggetti intervistati si sentiva molto più a proprio agio nel fornirmi le risposte alle mie domande attraverso questo metodo.

<sup>63</sup>Se, ad esempio volessimo studiare ed analizzare strategicamente una particolare apertura a noi sconosciuta, ci basterà applicare allo studio scacchistico la nostra comprensione dei meccanismi basilari richiesti nella fase iniziale della partita (prendere il controllo del centro della scacchiera con i pedoni o mediante lo sviluppo dei pezzi e cercare di mettere al sicuro il re tramite l'arrocco). Tutte le aperture, per quanto diverse l'una dall'altra seguono questi principi naturali del gioco.

partita giocata: *"[...] io considero gli scacchi perdi più come un gioco di conoscenza. È quasi come sedersi uno di fronte all'altro e iniziare a recitare a turno, alcuni versi di una poesia lunghissima, dove vince quello che cita più versetti. Allo stesso modo, tra due giocatori, quello che conosce meglio un'apertura, o capisce che in una determinata situazione sarebbe meglio ad esempio sviluppare un pezzo piuttosto che spingere un pedone, di solito è sempre quello che ha la meglio alla fine. (L.D. 22)."* Molti dei giocatori intervistati nel mio studio, ritengono indispensabile avere un bagaglio di conoscenza molto vasto, di aperture, di schemi di gioco e di combinazione di mosse per approcciare al meglio le partite e comprendere le azioni dei rispettivi avversari. D'altronde come in ogni altra attività ludica, anche negli scacchi questo concetto di conoscenza gioca un ruolo fondamentale<sup>64</sup>. Conoscere le aperture, riconoscere ad occhio i pattern e gli schemi d'azione disponibili in un preciso momento della partita aiuta di molto i giocatori a trovare più rapidamente la mossa migliore aumentando quindi le loro possibilità di successo e diminuendo il tempo necessario per calcolare una specifica mossa vincente. Questo discorso in merito alla conoscenza necessaria per approcciare una determinata posizione scacchistica, si può legare benissimo al concetto di comunicazione continua ma normata dai turni di gioco all'interno della scacchiera: è bene ribadire che gli scacchi rappresentano di per se una vera e propria forma di interazione sociale comunicativa, in cui i giocatori inviano e ricevono messaggi (in questo caso, le mosse) ai loro avversari e rispondono all'interno di quella stessa cornice simbolica nel tentativo continuo di resistere all'altro. Negli scacchi dunque, vince chi gioca meglio, e per inserire questo concetto nel nostro quadro argomentativo, sarebbe più giusto dire che vince chi, comunica meglio. Durante una partita poi, i giocatori si occupano delle proprie intenzioni, dei propri obiettivi e delle proprie scelte disponibili, ma anche di quelli dei loro avversari, prendendo decisioni basate sulla specifica situazione che li si presenta davanti. Ciò che apprendiamo nei micro-processi di strategia negli scacchi (e le relative considerazioni intersoggettive) può aiutare a informare interazioni sociali simili, come altri giochi, sport, rapporti d'affari, negoziazioni e influenzare il lavoro più in generale (A.J. Puddephatt, 2003). *"A me questo gioco mi ha dato tanto. A volte mi ha insegnato lezioni dure da accettare ma mi ha regalato anche vittorie che ricordo ancora oggi. E in più mi ha aiutato nella vita di tutti i giorni, [...] di per se, è come se mi avesse dato un nuovo filtro con cui vedere la realtà comprendere le mie scelte in relazione a quelle delle altre persone. Ma se ci penso bene un pò tutte le passioni sono così, un musicista immagino che nella vita utilizzi la musica per comprendere se stesso, gli altri e la realtà che lo circonda anche lui. Poi ovviamente, parlo per me, non sempre utilizzo o metto in pratica i concetti scacchistici nella vita di tutti i giorni, ma lo utilizzo come un modo diverso di pensare e di intende-*

<sup>64</sup>Soprattutto i giocatori più anziani che ho avuto il piacere di intervistare hanno ammesso di aver imparato a giocare meglio studiando e guardando le posizioni scacchistiche nei libri dedicati che spiegano il gioco. Molti mi hanno raccontato il proprio processo di apprendimento, durato in certi casi anche per diversi anni. Ora, il processo di apprendimento è molto cambiato, e sembra essere inoltre, più rapido rispetto ad un tempo, essendoci moltissimi nuovi mezzi per imparare a giocare (YouTube, corsi privati, applicazioni gratuite dove giocare).

*re la mia vita. (A.B. 26)*". Infine, ho potuto notare in molte occasioni che, in quasi tutte le situazioni scacchistiche esistenti sorgono una molteplicità di opzioni per proseguire con il gioco, o differenti possibilità di scelta di mosse disponibili da compiere.<sup>65</sup> All'interno del discorso in merito all'azione strategica è bene dire che negli scacchi indipendentemente a quale sia la posizione sulla scacchiera esistono ed esisteranno sempre molteplici possibilità da compiere, ma soltanto poche mosse migliori. Sta quindi nella bravura del giocatore trovare la mossa giusta che possa garantirgli un vantaggio decisivo durante la partita. Nel corso della mia esperienza, soprattutto durante l'osservazione delle partite finali dei tornei a cui ho potuto assistere, notavo come "molta gente solitamente accorreva, finito il torneo, rapidamente in prima scacchiera (dove, i due finalisti erano soliti sfidarsi per vincere la competizione) disponendosi in cerchio attorno ai finalisti, e cercavano tutti, di guardare e di valutare in silenzio la posizione presente nella suddetta partita. In questo clima di tensione si sentivano spesso frasi, pronunciate dalle persone che assistevano alle spalle dei giocatori, a bassissima voce ad esempio: "secondo me ha sbagliato quella spinta" oppure, "qui il bianco sta meglio", o ancora "il nero ha una posizione migliore qui" (note di campo). Questa pratica, molto usuale soprattutto nei tornei, accendeva molti dibattiti interni ai giocatori in merito a quale fosse la mossa giusta da giocare o se esisteva, in quel caso una combinazione tattica vincente, ed è stata una pratica ricorrente da me osservata, in ogni torneo a cui ho presenziato. Per cui, in ogni posizione esiste sempre una soluzione migliore rispetto ad altre, un'idea più efficace rispetto ad un'idea o un piano meno vantaggiosi.<sup>66</sup> Inoltre, si può asserire che il processo decisionale di scelta di una mossa o di un'idea di gioco è molto personale, esistono giocatori che istintivamente procedono, altri, più meticolosi, amano calcolare fino allo sfinimento le opzioni a propria disposizione. Il pensiero profondo e la valutazione di tutte le possibilità disponibili quando è il proprio turno, negli scacchi è così fondamentale anche perché se si compie un'imprecisione o ancora peggio, un grave errore si può rischiare di perdere sul colpo. Consideriamo il seguente estratto preso da un'intervista ad un giocatore di torneo:

*"Ad un osservatore esterno con un occhio poco allenato e una minima comprensione del gioco, sembra quasi che quelle mosse sulla scacchiera siano fatte a casaccio, senza mai prestare troppa attenzione, ma si sa, che non è così. Puoi giocare una partita perfetta, con una precisione altissima ma fare, ad esempio, una sola mossa sbagliata che perdi non solo il controllo della posizione, ma anche la partita stessa. Questo, secondo me, non dipende nemmeno dal livello dei giocatori, ma dal livello di comprensione di quello che sta accadendo, ho visto*

<sup>65</sup>Negli scacchi, esistono per ogni situazione molteplici molti di proseguire. Ma ahimè quasi tutte le scelte presuppongono dei rischi o dei vantaggi. Josè Raul Capablanca (definito da tutti come il più forte giocatore di scacchi del XXI secolo), alla domanda: "Spiegaci come funziona la tua mente quando devi compiere una mossa, pensi a tutte le mosse e poi cerchi di capire quale sia di fatto, la mossa giusta?" il campione rispondeva: "In ogni situazione che mi si presenta davanti, il mio cervello pensa solo e soltanto ad una mossa: quella migliore"

<sup>66</sup>Tesi sostenuta in seguito all'analisi dei motori scacchistici. Programmi come Stockfish o AlphaZero, sono in grado di determinare, tra tutte le possibili opzioni per ogni situazione, quale sia la mossa migliore rispetto alle altre.

*coi miei occhi giocatori mediocri battere giocatori davvero esperti giocando fuori teoria o in modo molto imprevedibile, solo perché magari vedevano quello che nemmeno un giocatore titolato riusciva a vedere. (M.T. 51)”*

Mi sento perciò in dovere di asserire che gli scacchi sono per definizione il gioco strategico per eccellenza dove però, la strategia stessa che esiste nel gioco e nelle specifiche partite, dipende tuttavia da molti variabili e fattori che intercorrono creando una complessa ed intrecciata danza di cavalli, di alfiere e di regine nella scacchiera. La conoscenza delle proprie possibilità, e delle volontà altrui, attraverso una scelta razionale di mosse specifiche disponibili al giocatore che agisce utilizzando l'istinto oppure calcolando meticolosamente la mossa giusta nella situazione giusta, sono aspetti che caratterizzano l'attività strategica da adottare nelle partite scacchistiche in senso stretto.<sup>67</sup>

## 3.2 L'importanza del se e dell'altro

In questo paragrafo esploreremo da vicino la bidirezionalità del gioco degli scacchi. Essendo un'interazione continua e duratura per tutto il tempo di durata della partita, nella scacchiera esiste una regola tacita di comunicazione basata mediante domanda-risposta: "Il giocatore con i pezzi di colore chiaro (Bianco) effettuerà sempre per primo, la prima mossa della partita, dopodiché il giocatore con i pezzi di colore scuro (Nero) eseguirà la mossa successiva. I due giocatori muoveranno sempre e solo alternativamente l'uno dopo l'altro. Si dice che un giocatore "ha la mossa" quando la mossa del suo avversario è stata "effettuata"."<sup>68</sup> Per cui è il gioco stesso ad imporre un obbligo di domanda e risposta tra i giocatori, che all'interno del quadrato di 46 caselle muovono i loro pezzi alternativamente. L'importanza dell'altro, negli scacchi, è cruciale poiché senza un avversario, di fatto è impossibile disputare una partita. Certo, c'è chi pensa che il miglior avversario con cui confrontarsi, per comprendere a pieno il proprio gioco, è se stessi, lo stesso Magnus Carlsen, gran maestro e vice campione mondiale, consiglia di "giocare contro te stesso": "*Può sembrarti strano ma giocare contro sé stessi è un buon modo per capire il proprio gioco. Quando provi, cerca di essere imparziale e di eseguire le mosse migliori per ciascun schieramento. Cerca di non annoiarti e di finire la partita arrivando fino al finale. Non avrai mai dei tempi vuoti ma sarai sempre preso a calcolare nella tua mente. Prova, non te ne pentirai.*"<sup>69</sup> Ma di prassi, l'atto stesso di disputare una partita contro un avversario è estremamente essenziale per comprendere non solo il proprio

---

<sup>67</sup>La scelta umana, della mossa o dell'idea da attuare, dipende quindi da moltissimi fattori quali: la conoscenza della posizione, il riconoscimento dei pattern di gioco e infine, dallo stile di gioco del giocatore in questione. Parallelamente, se introducessimo la stessa posizione all'interno del calcolo di un computer, in circa 0.2 secondi, è in grado di dirci quale sia la mossa oggettivamente migliore in quella situazione. Si sa che oramai il computer, nel gioco degli scacchi, ha superato di gran lunga la comprensione del gioco degli esseri umani, e viene utilizzato anche dai Gran Maestri in posizioni molto complicate per decretare l'idea vincente presente nella posizione.

<sup>68</sup>Manuale FIDE, "Il Regolamento Universale Del Gioco degli Scacchi", 2018.

<sup>69</sup>Negli scacchi, l'altro è importante quanto il suo avversario. Entrambi i giocatori devono far fronte alle proprie idee in relazione alle idee e ai piani dell'altro. La relazione è sempre bidirezionale ed alternata dal meccanismo domanda e risposta.

punto di vista, ma anche il punto di vista dell'altro giocatore. Ogni situazione che si crea nella scacchiera, infatti è sempre bidirezionale ed alternata dal meccanismo domanda e risposta: se è il bianco ad attaccare, sarà il nero che dovrà trovare un efficace modo di difendere la sua posizione, viceversa, se è invece il nero ad attaccare allora sarà il bianco che dovrà trovare una soluzione tempestiva, se non vorrà perdere. Ma sfidare un avversario ad una partita a scacchi, non consiste solamente nello sfidare una persona che come noi, gioca a scacchi, tutt'altro, vuol dire tuttavia, sfidare un determinato e preciso stile di gioco, vuol dire inoltre, confrontarsi con una preferenza di determinate aperture e posizioni magari lontane a quelle che sono le mie preferenze, vuol dire anche andare in contro ad uno specifico bagaglio di conoscenze più o meno ampie rispetto alle mie, vuol dire infine, mettere in campo le proprie intenzioni e scelte sulla base delle idee e delle decisioni intraprese dal mio avversario. Consideriamo questo estratto da un'intervista ad un giocatore di circoli amatoriali: *"In questo gioco non conta tanto quello che vuoi fare tu, ma conta quello che chi sta giocando con te può fare. Il segreto è non fare in modo che il tuo avversario faccia quello che vuole. Facile da dire no? Ma io, ad esempio perdo moltissime partite solo per questo motivo, mi focalizzo troppo su quello che voglio fare io, senza pensare che magari il mio avversario può battermi alla prossima mossa."* (S.V. 44) Molti sono gli studi che si concentrano su questo aspetto, lo stesso A.J. Puddephatt nel suo articolo (che ha ispirato questo mio studio etnografico), affronta il tema del punto di vista altrui e della sua importanza applicata al gioco degli scacchi. L'articolo tratta nello specifico, riportando gli estratti dei giocatori intervistati dal sociologo, in merito alle preferenze su diversi stili di gioco che i giocatori mettono in campo, una volta che si avvicinano alla scacchiera. Tutti i giocatori di scacchi, indipendentemente dal livello scacchistico, presentano difatti enormi differenze nel modo di giocare. Molti degli intervistati, nello studio di A.J. Puddephatt, confessano infatti di raccogliere spesso molte informazioni sull'avversario che dovranno sfidare, prima di giocarci contro, per sapere in anticipo ad esempio, quale apertura predilige oppure quale sia il suo stile di gioco preferito, così da sapere in anticipo cosa aspettarsi da lui, e per potersi preparare preventivamente alla partita che disputeranno. Questo stesso concetto è riemerso anche nel contenuto degli estratti delle interviste che io stesso ho condotto. Soprattutto nei tornei a cui ho preso parte, i giocatori confessano di preferire sfidare avversari con cui avevano già giocato in passato, piuttosto che sfidare completi sconosciuti: *"Finora ho totalizzato 3 punti su 3... per ultimo ho sfidato Andrea che so che col nero gioca sempre la Siciliana, apertura che conosco molto bene, e sono quindi riuscito ad avere la meglio. Ora mancano soltanto 3 partite e sfiderò sicuramente un avversario di cui non saprò nulla fino a che non farà la prima mossa. C'è da avere paura."* (D. M. 27).<sup>70</sup> Soprattutto durante i tornei, risulta quindi molto difficile raccogliere informazioni in merito ad un avversario che dovremmo sfidare, anche perché, in molte competizioni scacchistiche le partite si susseguono in velocità una dopo l'altra e in alcuni

<sup>70</sup>Il contributo riportato fa riferimento ad una precisa conversazione avuta con un giocatore di torneo che stava disputando una competizione ufficiale riconosciuta dalla Federazione Scacchistica.

casi il giocatore non saprà come il suo sfidante intenderà giocare fino a che non procederà muovendo il primo pezzo. Ovviamente, "se conosciamo lo stile di gioco nostro avversario preventivamente, potremmo condurre una partita molto più serena, che rientra pienamente nelle nostre aspettative, dall'altra parte, se il nostro avversario procede con uno stile di gioco estraneo al nostro, dovremmo stare molto più concentrati, calcolando ogni mossa ed ogni nostra decisione al millimetro per cercare di non lasciarci sopraffare da un'apertura o da un sistema di gioco che non conosciamo." (note di campo). Negli scacchi, assumere quindi il ruolo ed il punto di vista dell'altro giocatore sembra essere l'essenza stessa del gioco. Riporto nuovamente la citazione di R, H, Mead di "altro generalizzato" per introdurre il concetto finale di questo paragrafo. Secondo lo psicologo sociale le persone possiedono una capacità insita di assumere il ruolo dell'altro immaginando come gli altri potrebbero volere che i suoi pari agiscano durante l'interazione sociale. Cercare quindi di assumere il ruolo dell'altro, calcolare in anticipo la mossa che l'avversario giocherà dopo la mia, analizzare lo stile di gioco prima di sfidare un avversario sulla scacchiera sono tutte dimensioni salienti nel nostro discorso. Molti giocatori, abbiamo visto mettere in pratica quello che Mead (1934) definisce "Altro generalizzato", ovvero, utilizzano sempre la stessa teoria generale e lo stesso tipo di approccio per ogni gioco ed avversario. I giocatori di scacchi nella loro imprevedibilità, risultano essere quindi prevedibili e leggibili, poiché se, come abbiamo visto, si raccolgono abbastanza informazioni si potrà facilmente adattare il proprio stile di gioco a seconda di chi ci capiterà davanti. Riporto un contributo di un giocatore di tornei: *"Io prediligo posizioni più chiuse, meno logiche, che richiedono un calcolo molto preciso. Ovviamente se ho davanti a me un avversario che attacca efficacemente, dovrò trovare un modo geniale per difendermi, e nei tornei a tempo corto è abbastanza difficile, e molti giocatori in questi tornei giocano molto aggressivi. A tempo lungo il discorso cambia, tutti giocano più posizionali, si tengono stretto il minimo vantaggio acquisito, cercando di rischiare il meno possibile... in quelle partite è abbastanza difficile prevedere la mossa che l'avversario giocherà, e quindi risultano molto più entusiasmanti e richiedono una capacità di calcolo e di attenzione, diverse."* (M,B, 27).

## 4 Lo studio etnografico sugli scacchi, Tecniche di Ricerca

Essendo uno studio etnografico appartenente quindi al filone qualitativo del "fare ricerca", le tecniche utilizzate e messe in campo sono quella dell'osservazione partecipante e quella delle interviste di tipo qualitativo. Risulta difficile osservare l'attività scacchistica se non vi si partecipa al proprio interno. Come già scritto, molte sono le partite che sono state disputate e osservate, all'interno dei circoli scacchistici o durante i tornei, come altrettante sono state le comprensioni sia di carattere ludico che di carattere sociale che si sono venute a creare. Osservare gli scacchi dall'interno vuol dire abbracciare determinati modi di pensare

(o di comportarsi), e di comprendere la realtà che all'interno di questo gioco sembrano essere il punto chiave per intendere quella precisa relazione che si instaura tra due giocatori che si danno battaglia ai lati opposti di una scacchiera. Osservare gli scacchi vuol dire inoltre, implementare le mie capacità verso un qualcosa che non conoscevo prima: l'imparare a giocare meglio a scacchi ha contribuito molto anche a comprenderne i termini specifiche, le strategie d'azione e le abilità mentali da possedere per giocare ad un livello mediamente alto. Inoltre, instaurare una relazione di fiducia con i giocatori in senso stretto, si è rivelato essere di vitale importanza durante il processo di conduzione delle interviste. Come descritto in seguito, molti giocatori risultavano molto più spronati a rispondere alle domande che venivano poste, se in quel momento disputavamo una partita di scacchi. La maggior parte delle interviste sono state condotte in questo modo. Le tecniche di ricerca messe in campo, mi hanno quindi permesso sia di raccogliere dati scientificamente interessanti (come ad esempio, quelli in merito all'origine dell'esperienza scacchistica degli intervistati, quelli in merito all'attività strategica insita nel gioco, oppure quelli relativi al funzionamento delle istituzioni che si impegnano a promuovere il gioco tramite i tornei o attività di insegnamento), e sia di mantenere alta la mia partecipazione all'interno dei circoli scacchistici frequentati.

#### **4.1 L'osservazione partecipante - Gli scacchi come motore di inclusione sociale**

L'osservazione partecipante nel mio studio ha giocato un ruolo importante ai fini dell'intera ricerca in quanto è consistita nel cercare di legare due delle molteplici dimensioni dell'esperienza scacchistica, la prima, ovvero la partecipazione a uno o più circoli scacchistici, per due volte a settimana, e la seconda, l'iniziare a disputare e di conseguenza, di osservare, i tornei scacchistici, per cercare di comprenderne il loro funzionamento e per cercare il confronto agonistico o amatoriale, con giocatori nuovi e sconosciuti per arricchire il mio bagaglio di conoscenze scacchistiche. L'osservazione partecipante in quanto tale ha occupato la maggior parte del tempo dedicato per elaborare il mio studio. Per quanto riguarda l'esperienza del circolo e l'osservazione delle partite dall'interno (discorso che tratto più ampiamente nel quarto paragrafo), fu onestamente inaspettata: non ebbi alcun pregiudizio arrivato sul campo, anzi fui vivamente ansioso di cominciare. Il livello di serietà all'interno delle associazioni che danno la possibilità di giocare a scacchi è davvero molto alto, infatti, anche nelle partite amichevoli, esiste tra i giocatori un silente e rigoroso rispetto e una rispettiva voglia di competere e ovviamente, di vincere. Riporto di seguito le mie note di campo in merito a questo tema: "Ho notato che in entrambi i circoli, esiste un silenzioso e reciproco rispetto tra i giocatori. Il rispetto molte volte viene proiettato anche sulla scacchiera: i pezzi vengono disposti ordinatamente e accocciati in modo che siano posti, in modo quasi maniacale, all'interno del colore di ogni singola casella di partenza, i pezzi, vengono successivamente mossi in alternanza, a partire dal bianco, passando al nero. Molto spesso, i giocatori pongono un orologio nel lato destro della scacchiera, per scandire il tempo di gioco. Se

il tempo finisce prima della partita, il giocatore con più tempo a disposizione vince per diritto (o, in gergo, "per tempo"). Se uno dei due giocatori sbaglia la mossa da effettuare e se ne accorge, raramente il suo avversario torna indietro facendoli ritirare la mossa. La mossa che viene giocata è quasi sempre, la mossa definitiva, non si può ritirare una mossa, questo vuol dire che non si torna indietro, è quindi buona usanza pensare molto profondamente alla mossa da giocare prima di attuarla." (note di campo). Definiamo ora che cos'è un circolo scacchistico in quanto tale: Il Circolo Scacchistico di per se, rappresenta un'associazione sportiva dilettantistica, culturale e apolitica, che ha come scopo quello di riunire gli appassionati del gioco degli scacchi per coltivarne e migliorarne la capacità agonistica onde poter, eventualmente, partecipare a competizioni e/o manifestazioni che si svolgono in tutto il territorio nazionale.<sup>71</sup> Scopo altrettanto fondamentale dell'Associazione Scacchistica è la promozione, la formazione e la diffusione anche tramite idonea attività didattica, del gioco degli scacchi. Essendo di fatto un'associazione, ogni Circolo presenta al suo interno una precisa e differenziata divisione di ruoli e posizioni a cui sono attribuite diverse mansioni: ci sono i soci, ovvero coloro che sono tesserati all'interno del Circolo in questione, definiti a volte anche come collaboratori, i quali possono iscriversi ai tornei rappresentando il circolo a cui sono tesserati, esistono oltre, posizioni via via più importanti, come quelle occupate dal preparatore tecnico, il quale ha come compiti sia l'istruzione didattica, all'interno del circolo e nelle scuole, e sia la preparazione scacchistica dei giocatori che rappresentano il circolo nei tornei della Federazione, esistono poi, i segretari ai quali sono richieste capacità burocratiche e di mantenimento del sito online e dei profili social, e sono responsabili, di solito della promozione degli eventi organizzati dal circolo; compaiono infine, nelle posizioni più alte e ambite, le figure di Presidente<sup>72</sup> e di Vice Presidente, ai quali è richiesto il massimo impegno nel cercare di perseguire e di rappresentare i valori e degli scopi prefissati dal circolo, inoltre il Presidente è responsabile del circolo in quanto tale, sia del materiale interno (scacchiere, pezzi ed orologi) e sia del mantenimento effettivo del luogo a disposizione (aprire e chiudere lo spazio ad un determinato orario, determinati giorni a settimana).

---

<sup>71</sup>I circoli, forniscono per la maggioranza dei giocatori, un vero e proprio campo di allenamento, dove, i giocatori più seri e competitivi possono cimentarsi nel giocare a scacchi amichevolmente, applicando però le specifiche regole dei tornei ufficiali. In molti circoli, potevo notare che i giocatori prendevano seriamente le partite che giocavano, impostavano il tempo sull'orologio e applicavano la regola "pezzo toccato, pezzo mosso" ovvero, se si tocca un pezzo sulla scacchiera lo si deve muovere per forza, regola, per giunta, essenziale e messa in pratica anche sia nei tornei scacchistici in cui ho avuto modo di partecipare e sia nei tornei riconosciuti dalla Federazione Italiana e Mondiale.

<sup>72</sup>Tra le sue mansioni ci sono quelle di aprire il circolo nei giorni e negli orari prestabiliti e concordati, il mantenimento impeccabile sia dei materiali messi a disposizione ai giocatori (scacchiere, pezzi, orologi) e sia dello spazio concesso (pulizia, mantenimento ordinario di disposizione dei tavoli e delle sedie ad ogni sessione), rientrano nelle mansioni di un presidente di circolo, quelle di rappresentanza della propria associazione anche nei tornei in cui la squadra, o i giocatori appartenenti al circolo, partecipano, è inoltre responsabile del tesseramento dei giocatori tramite la Federazione (se un giocatore ha la necessità di tesserarsi tramite la Federazione Scacchistica Italiana, il presidente di solito aiuta questo tramite la mediazione tra la Federazione ed il giocatore, inviando la domanda di tesseramento alla Federazione), e infine il presidente di un circolo può organizzare tornei all'interno del circolo stesso.



Quella del presidente è una figura importante per la vita e il proseguimento di un circolo scacchistico, ed è dal punto di vista gerarchico, quella più importante a livello decisivo. Altre posizioni salienti sono quelle di preparatore tecnico (non tutti i circoli dispongono di questa figura), di solito ricoperta da uno o più giocatori titolati, che hanno il compito di preparare gli scacchisti a eventuali tornei, oppure, organizzano lezioni e attività didattiche all'interno o all'esterno del circolo. Ogni circolo poi ha, un tesoriere, una figura anch'essa essenziale, su cui ricade la disponibilità monetaria del circolo, e la conservazione di eventuali premi (medaglie o coppe) vinti dai giocatori, un segretario, responsabile della parte burocratica dell'associazione e infine, nei circoli riconosciuti, esiste una vera e propria squadra del circolo che compete a livello regionale o nazionale ai tornei ufficiali organizzati dalla Federazione Internazionale degli Scacchi (FIDE). Queste figure, presenti sia all'interno di circoli detti sociali (non riconosciuti dalla Federazione) e sia in circoli riconosciuti, sono essenziali poi che contribuiscono a conferire una notevole serietà all'organizzazione, sia dal punto di vista organizzativo e sia dal punto di vista legale. Infatti, soprattutto dopo la riforma dello sport entrata in vigore il 4/9/2023 tramite il decreto correttivo - legislativo 120/2023, ogni associazione scacchistica ha dovuto aggiornarsi e rimodellarsi secondo le linee guida dettate dal decreto. Il decreto delinea in modo inequivocabile, la figura del lavoratore sportivo: "è lavoratore sportivo ogni altro tesserato che svolge, verso un corrispettivo, mansioni rientranti, sulla base dei regolamenti tecnici delle singole discipline sportive tra quelle necessarie per lo svolgimento di attività sportiva, con esclusione delle mansioni di carattere amministrativo-gestionale." E lo stesso vale per un circolo o una qualsiasi organizzazione sportiva dilettantistica, che per essere riconosciuta come tale deve rientrare ed essere iscritta al registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche<sup>73</sup>. Nel mondo scacchistico da me studiato, ricordo che al tempo c'erano non poche polemiche riguardo questo decreto, e molti circoli, prima rientranti come vere e proprie associazioni sportive dilettantistiche non hanno quindi più voluto continuare per quella strada, oramai diventata tortuosa ed inapplicabile alla maggior parte dei circoli in cui l'obiettivo era soltanto quello di giocare insieme poche volte a settimana, retrocedendo perciò a circolo sociale, aperto quindi solo per attività culturali. Molti di questi circoli sociali di fatto mantennero la stessa conformazione organizzativo-giuridica di un tempo, accettando il fatto di non essere più riconosciuti come circoli dilettantistici. Osservando quindi due circoli appartenenti uno alla tipologia di circolo riconosciuto dalla Federazione e l'altro appartenente alla tipologia di circolo detto Sociale, vengono riportate in seguito le principali differenze riscontrate tra le due tipologie. Quello che cambia di fatto tra un circolo riconosciuto ed uno sociale non riconosciuto dalla Federazione è di fatto l'opportunità di partecipare col proprio circolo ai tornei

---

<sup>73</sup>Il decreto correttivo mira, da una parte a spronare quelle organizzazioni scacchistiche sociali e/o amichevoli a mettersi in gioco per cercare di diventare riconosciute dalla Federazione Italiana, ma dall'altra però impone determinati standard e linee guida da seguire per essere riconosciute dalla Federazione. Questa nuova Riforma dello Sport, ha inoltre molto penalizzato quelle specifiche associazioni scacchistiche che avevano come obiettivo quello del creare socialità attraverso il gioco libero e spontaneo (la maggior parte).

ufficiali, e di percepire una retribuzione finale in base alla prestazione compiuta in tali tornei (sempre se il giocatore partecipante è tesserato tramite un circolo ufficiale). Inoltre un'altra enorme differenza è data dalla conformazione organizzativa e l'effettiva pratica della mansione ricoperta dal singolo: il Presidente di un circolo ufficiale compare di fatto come responsabile dell'organizzazione e ha l'obbligo di rappresentare il circolo quando richiesto, il Presidente di un circolo sociale invece, ricopre le stesse attività e mansioni di un Presidente di circolo ufficiale, ma non è di fatto, giuridicamente, riconosciuto dalla Federazione come presidente di quel circolo, poiché è lo stesso circolo a non essere riconosciuto. Molti dei giocatori frequentanti dei circoli non ufficiali, per avere l'opportunità di partecipare a tornei della Federazione e quindi per avere un'esperienza scacchistica agonistica, procedono in molti casi a tesserarsi presso un circolo ufficiale. L'osservazione partecipante da me condotta durò in tutto cinque mesi, i circoli scacchistici frequentati sono stati: il Circolo Scacchistico Sociale di Bassano del Grappa (aperto il giovedì e il sabato) ed il Circolo Scacchistico "Città di Marostica", aperto il martedì sera e il sabato pomeriggio. Inoltre, sono stati frequentati saltuariamente, in occasione di alcuni tornei scacchistici, il Circolo Scacchistico "Cortuso" a Padova, e il Circolo Sociale "Ampellio" a Lugo di Vicenza. L'intento scientifico e gli obiettivi che hanno mosso la mia ricerca sono stati sempre comunicati ai giocatori che vi hanno preso parte, esplicitando che i dati raccolti sarebbero stati riportati in questa tesi di ricerca che state leggendo. Tutte le scoperte più interessanti sono state trascritte all'interno del mio Block Notes, condificate come "note di campo", oppure sono state estrapolate dalle registrazioni delle interviste effettuate al campione di ricerca, nonchè principali fonti scientifiche integrate a questo studio. Per quanto riguarda la fase dell'osservazione di tornei scacchistici, molte delle tematiche che G.A. Fine tratta nelle sue ricerche etnografiche sui tornei scacchistici, sono emerse anche dal mio studio che ho condotto. In primo luogo esistono molti e differenti tipologie di tornei. Esistono i tornei amatoriali, ovvero dove i giocatori che partecipano non hanno un punteggio riconosciuto dalla Federazione e si chiamano anche Tornei amichevoli, esistono anche tornei molto più seri, riconosciuti dalla Federazione scacchistica, dove i giocatori partecipanti hanno un punteggio "ELO Rating"<sup>74</sup> molto alto e dove il livello di competizione aumenta. Oltre a questa fondamentale differenza ci sono poi differenze di tempo a disposizione dei giocatori partecipanti. Ho potuto osservare tornei di tipo "Rapid" ovvero scanditi da un tempo massimo di 10 minuti a partita, tornei "Blitz 3+2" in cui ogni giocatore parte avendo 3 minuti nell'orologio con un incremento di 2 secondi per mossa. Ovviamente, ogni tipologia di torneo predilige specifici stili e preferenze di gioco rispetto ad altre, predilige una velocità di pensiero scacchistico scandita dal tempo a disposizione:"[...]nei tornei Blitz o nelle partite online, i match sono

<sup>74</sup>Con il termine: "Punteggio ELO" si fa riferimento al tipico sistema di valutazione del punteggio scacchistico, che va da 0 ad infinito. Per ora, i giocatori più forti del mondo hanno toccato la soglia dei 3000 punti ELO per le categorie Blitz e Rapid, mentre i più aggiornati motori scacchistici hanno un punteggio ELO calcolato che tocca quasi i 5000 punti in ogni categoria di partita disputata (dipende dal motore scacchistico). Prende il nome dal suo inventore, Arpad Elo, un professore di fisica ungherese-americano.

*più veloci, anche perchè le decisioni da prendere diventano quasi istintive. Se devi condurre una partita di 3 minuti devi contare che per pensare ad una decisione anche cruciale devi dedicare massimo 10-20 secondi. L'orologio in questo tipo di partite gioca un ruolo essenziale. Diventa quasi un'arma. Se sei abile ad utilizzarla vinci, se sei lento, verrà utilizzata contro di te" (L.G. 22).* Lo stesso Alan Fine nel suo celebre libro "Players and Pawns" che riporta il suo studio etnografico in merito ai tornei di scacchi di tipo veloce, americani, osserva l'importanza della questione del tempo a disposizione nei tornei scacchistici. A livello meso temporale, il sociologo dice infatti che l'orologio, negli scacchi, e il tempo scandito al suo interno, giocano un ruolo fondamentale ai termini della partita, poiché oltre al vantaggio posizionale sulla scacchiera, esiste inoltre un vantaggio temporale, dato dalle risorse temporali a propria disposizione. *"Un giocatore con più tempo a disposizione può cercare di complicare la posizione, costringendo l'altro giocatore a dedicare maggior tempo a pensare; oppure può costringerlo implicitamente a commettere un errore per mancanza di attenzione del quadro generale della partita. In altre parole quindi entrambi i giocatori utilizzano il tempo come un'arma. Il tempo quindi è il punto dell'azione che scandisce ogni turno, capita anche in partite classificate, di sprecare un turno magari impiegando due turni per muovere un pezzo che avrebbe potuto essere mosso in uno."*<sup>75</sup> Durante la mia esperienza di osservazione delle strutture associative, dette anche circoli scacchistici, e nei relativi tornei a cui ho assistito in prima persona, ho notato che gli scacchi sono un potente e positivo meccanismo di inclusione sociale. Creano unione, spirito di competizione, amicizie e riuniscono al loro interno persone aventi lo stesso interesse comune che si impegnano a creare un clima positivo di sana competizione e di rispetto tra tutti i giocatori, indipendentemente dalle abilità e dal livello scacchistico effettivo. I tornei donano infine una nobiltà implicita al gioco e un sentimento comune di convivialità di persone, che attraverso questa strana abilità, si sentono uniti e realmente parte di una realtà precostituita.

## 4.2 L'intervista qualitativa - Gli scacchi come un modo per comprendere la realtà

Per concludere la parte sperimentale della mia tesi, riporto qui i risultati emersi dalle 10 interviste ufficiali (ovvero quelle registrate tramite registratore) e dei numerosissimi contributi raccolti a seguito delle chiacchiere effettuate soprattutto nei tornei scacchistici (contenute nel mio taccuino).<sup>76</sup> Parto col precisare che il campione di ricerca da me selezionato si compone di circa 15 persone

<sup>75</sup>Pratica questa molto usuale e osservata anche durante il mio processo di ricerca. Notavo che, soprattutto nelle partite "veloci" il giocatore con meno tempo sull'orologio avvertiva dentro di sé, una forte pressione che in molti casi si proiettava anche all'esterno. Il fatto di battere i piedi a terra, di muovere in modo più confusionario, sospirare o guardare spesso nell'orologio il tempo che passa, sono i sintomi più comuni generati dal gioco e soprattutto dal poco tempo a disposizione.

<sup>76</sup>Non tutti i giocatori selezionati infatti mi hanno dato la completa disponibilità di essere intervistati e registrati. Con molti di questi, abbiamo soltanto chiacchierato e giocato nel mentre, io, riportavo le esperienze raccontate da questi sul mio taccuino di ricerca.

che mi hanno dato disponibilità a condurre l'intervista. Questo campione che si totalizza in 15 persone selezionate, si suddivide in 10 giocatori di scacchi di tornei e 5 intervistati che ricoprono qualsiasi ruolo istituzionale all'interno delle associazioni scacchistiche per comprendere a pieno sia il funzionamento dei circoli scacchistici attraverso le testimonianze di chi vive all'interno l'associazione, e sia il reale funzionamento dei tornei e l'origine dell'esperienza scacchistica dei giocatori che partecipano ai tornei.<sup>77</sup> Gli intervistati, anche quelli che ricoprivano il ruolo di presidente di circolo, erano comunque tutti giocatori di scacchi, sia amatoriali di livello principiante e sia giocatori di tornei in stile competitivo, dai ventuno ai 55 anni d'età. Il campione selezionato, riflette la mancanza di giocatrici accessibili nell'area in cui ho condotto lo studio.<sup>78</sup> Ogni intervista variava da mezz'ora a massimo un'ora e mezza di durata. Tutte le interviste sono state registrate tramite registrazione vocale, trascritte ed infine codificate per rendere più facili e lampanti i risultati ottenuti. Le interviste sono state svolte in qualunque ambiente e modalità che gli intervistati ritenessero confortevole. Ho condotto circa un paio di interviste telefoniche, e soltanto una, via Zoom. Tutti gli intervistati hanno acconsentito tramite accordo orale di fornirmi le informazioni che mi interessavano, a patto di preservare e di mantenere il loro anonimato. Inoltre, tutti a tutti gli intervistati veniva detto che potevano rifiutarsi di rispondere a qualsiasi domanda posta e che potevano concludere il processo di intervista in qualsiasi momento. Molte delle interviste sono state condotte mentre io e l'intervistato giocavamo a scacchi. La maggior parte delle interviste sono state condotte durante la fase di osservazione partecipante nei circoli, anche perché, molto spesso, i soggetti selezionati del mio campione alcune volte non sapevano rispondere ad alcune domande da me poste, ma, tuttavia, mi fornivano il contatto di una persona che avrebbe potuto aiutarmi per una determinata questione. L'intervista consisteva di una strutturazione di 6 domande precise che trattavano temi quali, l'origine dell'esperienza scacchistica personale, il mutamento del gioco e dei tornei nel corso degli anni, il funzionamento rispettivamente dei tornei e dei circoli scacchistici, e infine, l'importanza che i giocatori attribuiscono ad alcuni concetti di gioco (l'azione strategica, il coinvolgimento, mettersi nei panni dell'avversario) e se questi concetti potrebbero essere utili una volta applicati alla vita quotidiana.

**L'origine dell'esperienza scacchistica:** Dalle interviste sono emerse molteplici storie interessanti e ogni volta differenti, in merito all'origine dell'esperienza scacchistica personale di ogni giocatore. Parto con lo specificare che la maggioranza degli scacchisti ammettono di aver iniziato da bambini (circa a 7-8 anni) grazie o ad un corso, fatto a scuola, o per merito dell'insegnamento del gioco in

---

<sup>77</sup>Analizzate sono state sia la figura del giocatore di scacchi amatoriale e da torneo e sia la figura di presidente o proprietario di un circolo scacchistico, per ampliare notevolmente la mia veduta all'interno del mondo scacchistico osservato.

<sup>78</sup>All'interno del mondo scacchistico osservato, si presenta una minima o quasi inesistente presenza di giocatrici di genere femminile. Sia all'interno dei circoli scacchistici e sia durante i tornei di scacchi. Mi sarebbe piaciuto coinvolgere nel mio campione anche delle giocatrici ma non mi è stato possibile per questo motivo.

famiglia.<sup>79</sup> Poi, alcuni di questi, hanno continuato a giocare fino ad oggi, altri, si sono fermati, riscoprendo il gioco a distanza di diversi anni. Specificatamente hanno asserito detto che: *”Se vuoi diventare ad esempio un maestro nazionale o internazionale, devi per forza iniziare da bambino a giocare. Perché più aspetti, meno tempo hai per levigare il tuo stile di gioco. Ottenere un titolo richiede un percorso molto difficile da percorrere: devi disputare molti tornei riconosciuti dalla Federazione, a tempo lungo, e ovviamente vincerli tutti. Penso che tutti i grandi maestri abbiano iniziato a giocare da bambini, son sicuro che non ci sia nessuno al mondo che ad esempio inizia a giocare a 20 anni e in due anni diventa maestro. Io ho iniziato a 15 anni, dopo aver assistito ad un corso nella mia scuola, ed ora mi avvicino all’età di 50 anni, gioco a scacchi da una vita e non sono ancora diventato un Maestro. E pensare che di tornei ne ho fatti tantissimi. È un percorso tortuoso che richiede anni di preparazione e di allenamento.”* (G.T. 47 - Candidato Maestro<sup>80</sup> Ovviamente, all’interno del mio campione non sono presenti solo giocatori che ambiscono ad raggiungere la nomina di Maestro FIDE o Maestro Internazionale, tuttavia, la maggioranza degli intervistati giocano ed hanno sempre giocato a scacchi per divertimento. I giocatori che rientrano in questa categoria infatti, dicono di aver iniziato a giocare per quasi per caso, sentendosi catapultati sin da subito all’interno del mondo scacchistico. In seguito sono riportati un paio di contributi: *”Iniziai a giocare da piccolo, quando frequentavo le scuole elementari, facendo un corso pomeridiano. In precedenza giocai con mio padre circa una decina di partite, e fui subito attirato dal gioco. Non giocai più per molto tempo a causa degli impegni o della poca voglia. Poi circa alla fine delle scuole medie lo riesumai e capii che dietro c’era un mondo e iniziai lì la mia esperienza scacchistica in quanto tale. (D.B. - Presidente del Circolo di Bassano)”*. Oppure: *”Io ho iniziato a giocare a scacchi alla tenera età di 5 anni giocando con mio zio. Senza però avere nessuna cognizione di causa, solo per avere il piacere di costruire ”forme” sulla scacchiera. Ho abbandonato per molto tempo la mia esperienza facendo solamente pochissime partite sporadiche contro il computer, riprendendo al liceo. In quell’anno mi iscrissi al primo torneo, mi preparai per 2 mesi giocando moltissime partite e ricordo che vinsi quel torneo amatoriale. Diciamo che quell’evento mi ha dato la spinta a continuare a giocare e a migliorare sempre di più nel gioco.”* (L.D. 22 - Giocatore Amatoriale e Insegnante di Scacchi). Possiamo affermare quindi che l’origine più frequente dell’esperienza scacchistica risiede nella tarda infanzia o in prima adolescenza. Salienti ed importanti sono gli insegnamenti dei genitori o dei corsi che vengono effettuati nelle scuole. Quasi tutti i giocatori intervistati hanno iniziato quindi a giocare in questo modo, indipendentemente dal livello odierno che hanno raggiunto.

<sup>79</sup>Tutti gli intervistati hanno iniziato a giocare a scacchi ad un’età compresa dai 5 agli 8 anni, tramite progetti organizzati dalle scuole che frequentavano o tramite il diretto insegnamento dei famigliari.

<sup>80</sup>Candidato Maestro FIDE (CMF / FCM) - È il titolo di più recente introduzione (anno 2002) e viene assegnato ai giocatori che nella classifica internazionale della FIDE raggiungono almeno una volta il punteggio di 2200 punti Elo. Corrisponde, come forza di gioco, al titolo di Maestro nazionale italiano. (Fide - Tipologia dei Titoli Scacchistici)”

**La partecipazione e funzionamento dei tornei scacchistici:** Tutti i giocatori intervistati partecipano a tornei scacchistici, più o meno importanti. La prima missione era quella di osservarne alcuni per cercare di comprendere dall'esterno il loro funzionamento, inoltre, la missione secondaria di questa mia ricerca, era incentrata sul raccogliere le esperienze dei giocatori quando partecipano ai tornei, per delineare le caratteristiche e le qualità da possedere parteciparvi. Abbiamo visto che, di tornei di scacchi ne esistono moltissimi: esistono tornei amatoriali, dove l'obiettivo primario è quello di divertirsi giocando contro avversari con il nostro stesso obiettivo, esistono anche tornei molto più seri, dove l'obiettivo è quello di vincere, mettendo in campo una prestazione migliore del proprio avversario, e di avere quindi la meglio contro di lui. Nella ricerca, vengono osservati entrambe le tipologie di tornei, intervistando sia i giocatori che partecipano a quelli amatoriali, e sia i giocatori che frequentano i tornei riconosciuti dalla Federazione. Le particolari differenze riscontrate risiedono principalmente rispetto al grado di serietà del torneo in questione. Senza fraintendimenti, a livello organizzativo, tra un torneo amatoriale ed uno riconosciuto cambia poco o niente. Le regole applicate nel senso stretto del gioco, sono le stesse<sup>81</sup>, la modalità di assegnazione delle sfide sono le medesime e in alcuni casi, anche i giocatori che gravitano all'interno sono gli stessi: "Quello che ho potuto constatare dalla mia breve esperienza di osservatore dei giocatori di tornei è che questi ritengono che ogni torneo, indipendentemente da chi lo organizza, è pur sempre importante. Tutti i giocatori osservati, dimostrano un elevato rispetto per gli avversari e per il torneo stesso. Ovviamente, un giocatore intento a partecipare ad un torneo ufficiale, deve prepararsi preventivamente, studiare gli avversari e abituarsi al tempo decretato dal torneo. Ma in linea di massima, sia nei tornei amatoriali che in quelli riconosciuti puoi trovare ogni tipologia di giocatore, dal bambino che muove i primi passi sulla scacchiera fino al giocatore che magari è un candidato Maestro." (note di campo). L'unica differenza è che i tornei scacchistici ufficiali sono organizzati e riconosciuti dalla Federazione Scacchistica Italiana<sup>82</sup>, e i giocatori che vi partecipano sono in linea di massima di livello medio alto, mentre i tornei amatoriali vengono organizzati di solito presso circoli scacchistici e l'obiettivo di base, come già detto, è quello del divertirsi giocando insieme tramite una competizione sana richiesta dal gioco in quanto tale. *"Ogni anno organizziamo un torneo amatoriale di 9 turni di gioco a tempo lungo (ogni partita dura un'ora), presso il nostro circolo amatoriale e alla fine di questo, ci troviamo al ristorante per mangiare una pizza tutti insieme."*<sup>83</sup> *Ovviamente, i giocatori che vi partecipano sono pressoché*

<sup>81</sup>In ogni torneo si possono applicare sia le regole di eliminazione di tipo Svizzero, ovvero il giocatore che alla fine di tutti i turni di gioco ha totalizzato la maggioranza di punti è decretato campione, oppure possono venire applicate specifiche regole che attribuiscono ai tornei la sigla: "Round-Robin" o tornei con sistema all'italiana, ovvero, dove il giocatore che non viene mai battuto, o battuto meno volte, è il vincitore del torneo.

<sup>82</sup>Quasi tutti i giorni, in differenti località italiane, vengono organizzati tornei ufficiali, ovvero, quelli riconosciuti dalla Federazione. Nel sito della Federazione Scacchistica Italiana esiste un programma, redatto mensilmente con una lista di questi tornei.

<sup>83</sup>Ho avuto il piacere di partecipare personalmente a questo torneo. Ogni lunedì percorrevo circa 40 minuti di statale per raggiungere il circolo dove veniva organizzato un turno di gioco

*sempre gli stessi, anche se negli anni ho visto che questo torneo è un bel motore di miglioramento per tutti i partecipanti. Alcuni giocatori che fino a pochi anni fa erano completi principianti, ora magari sono a livello di Primi Nazionali. Certo, non abbiamo l'obiettivo di competere ai tornei nazionali, ma solamente quello di divertirci tutti insieme una volta all'anno." (G.M. 56 - Presidente del Circolo di Lugo di Vicenza).* I tornei quindi svolgono un'importante funzione, danno la possibilità ai giocatori di sfidarsi all'interno di un contesto normativo e riconosciuto da tutti i partecipanti. Inoltre promuovono il miglioramento dei partecipanti e li spronano a confrontarsi contro avversari alla pari o molto più forti di loro. In merito ai tornei più ufficiali, la situazione cambia poiché la maggior parte di questi tornei riconosciuti si svolgono a tempo lungo, dove le partite durano per svariate ore. Serve avere, non soltanto un punteggio scacchistico elevato, ma anche una vasta conoscenza del gioco, e delle situazioni che si possono creare. Riporto il contributo di un'intervista ad un candidato maestro. *I tornei ufficiali sono abbastanza un incubo... nel senso che le partite durano anche più di 2 ore. Devi conoscere il gioco meglio di chi ti sta di fronte, cercare di non lasciarli neanche un minimo vantaggio. Perché quelli sono giocatori che se ne accorgono quando possono vincere. Un errore cambia le sorti di un'intera partita. E quel che è certo è che giocare per 2 ore avendo un vantaggio è una cosa, giocare invece 2 ore dove la tua posizione è persa è un'altra. Ma in quelle partite particolari, non si può mai dire, può essere che il tuo avversario che per tutta la partita è stato in vantaggio, ad un certo punto sbaglia e allora lì il vantaggio del gioco, passa a te. Bisogna saper valutare benissimo queste situazioni ed essere preparati a perdere tantissime partite, prima di anche pensare di partecipare a quei tornei. (G.T. 47 - Candidato Maestro).*

**Comprendere la realtà attraverso gli scacchi:** Durante il processo di ricognizione letteraria, notai che in molti altri maggiori studi condotti sul mondo dei tornei e sui giocatori di scacchi riportano analogie tra il gioco e la vita quotidiana: "Gli scacchi funzionano come reale analogia di sistemi sociali. Nel tentare di comprenderli, gli attori possono metterne in campo i principi base. Non sorprende che, dato che gli scacchi erano originariamente giocati come un gioco di guerra simulato (Shenk 2006), le analogie con gli scacchi sono comuni nelle analisi militari e geopolitiche, oppure che le piccole perdite possono favorire insormontabilmente una parte a discapito dell'altra, creare disuguaglianze tra le parti, o ancora, man a mano che si procede, le posizioni scacchistiche diventano via via sempre più ingarbugliate e complesse, dove anche un minimo errore può determinare l'esito di un'intera partita." (G.A. Fine, 2012). Questo concetto, ovvero di legare gli scacchi e i suoi principi, con la vita di tutti i giorni ha molto ispirato la mia tesi; la maggioranza degli intervistati della mia ricerca ammettono che alcune delle tematiche messe in campo negli scacchi siano molto utili nella vita di tutti i giorni. Temi che abbiamo largamente trattato nel corso del capitolo (l'azione strategica, mettersi nei panni dell'avversario, il

---

durante 1 ora. È stata un'esperienza molto bella che si è conclusa dopo 8 settimane (ogni settimana effettuavamo una sola partita) e siamo andati a mangiare una pizza tutti insieme.

coinvolgimento e il saper gestire le impressioni) rappresentano di per sé, micro dimensioni sociali, presenti nella vita quotidiana di ognuno, ma che nel gioco degli scacchi, come abbiamo visto, assumono un ruolo fondamentale. *”Non nego che ci sia una correlazione tra quello che succede nella scacchiera e la tua vita. Penso inoltre che se un giocatore abbia dei problemi all’interno della sua vita è probabile che li rifletta nel suo gioco. Gli scacchi non perdonano. A me questo gioco molte volte è servito per valutare o comprendere alcune situazioni al di fuori della scacchiera, era come se ad un certo punto, vedessi la scacchiera anche sotto di me, nella vita di tutti i giorni, e io dovessi muovere.”* (S.V. 44). Per cui, è vero, quello che apprendiamo nei micro-processi di strategia e di conoscenza nel gioco negli scacchi può aiutare a comprendere ed attuare, interazioni sociali simili, come ad esempio, altri giochi, sport, rapporti d'affari, negoziazioni e influenzare il lavoro e la vita quotidiana più in generale (A.J. Puddephatt, 2003). Uno degli intervistati ha così risposto, alla mia domanda in merito al legame che esiste tra il gioco degli scacchi e l'utilità dei concetti scacchistici appresi e trasportati nella propria vita di tutti i giorni: *”È ciò che amo di più del gioco, la sua natura simbolica, l’incontro tra le persone che giocano sfidandosi. A un livello più superficiale si può dire che il gioco ti aiuta, sicuramente. Ti aiuta ad avere una mente concentrata, ad essere presente, a pensare efficacemente. E ovviamente puoi prendere queste qualità e trasportarle anche nella tua vita. Una cosa di cui stavo riflettendo prima è che gli scacchi necessitano del silenzio, necessitano di un momento raccolto, se vuoi giocare a scacchi dovresti fare quello e basta.. Io consiglierei a tutti ad esempio, soprattutto in questi anni colmi di distrazioni, di iniziare giocare a scacchi, servirebbe a molte persone...”* (D.B. - Presidente del Circolo di Bassano). Per cui, tutti gli intervistati della mia ricerca concordano nel dire che esiste un legame tra il gioco degli scacchi e la vita quotidiana, ad alcuni sono serviti per comprendere un po' meglio se stessi, ad altri hanno aiutato ad elaborare un pensiero più concreto, ad essere più attenti nelle decisioni importanti.

**Considerazioni Finali:** Dato che mi ritengo un importante sostenitore di ciò che Goffman dice, ovvero: *”La vita è spesso molto simile a un gioco, poiché i processi di interazione strategica spesso associati all’attività di gioco sono ampiamente adottati nella vita di tutti i giorni”* [19]. Ho scoperto che anche in questo gioco, come moltissimi altri, si nascondono molti parallelismi e dimensioni sociali presenti anche nella vita quotidiana di tutti i giorni. Soprattutto durante la fase di osservazione partecipante ho potuto ritrovare molte dimensioni sociologiche esistenti nel gioco osservato. Di seguito ne riporterò alcune:

1. La coesione sociale, dimensione saliente e presente soprattutto all’interno dei circoli e delle associazioni scacchistiche, le quali, coinvolgono attivamente i giocatori, e a loro modo, queste istituzioni sociali, rappresentano e riflettono anche la società stessa.
2. L’interazione sociale, dimensione presente nella relazione competitiva che si crea nel momento in cui due giocatori di sfidano ad una partita a scacchi.



Gli attori del mio studio, all'interno della scacchiera orientano le proprie azioni a seconda del comportamento messo in atto dal proprio avversario.

3. Il coinvolgimento attivo del gioco, Goffman sostiene che il coinvolgimento attivo applicato a qualsiasi attività noi mettiamo in campo, aumenta di gran lunga sia il divertimento e sia la capacità partecipativa degli attori sociali. Questa è una dimensione che ho trovato in tutte le situazioni che ho potuto osservare ed analizzare.
4. Il senso di comunità, condividere gli stessi interessi, le stesse intenzioni, influisce attivamente sul senso di comunità che le persone sperimentano tra di loro. In molte situazioni potevo notare come tutti nutrano un forte rispetto per tutti i giocatori presenti nelle associazioni scacchistiche, anche per quelli sconosciuti.

Studiare gli scacchi sotto una lente d'ingrandimento sociologica e applicarne la metodologia e i metodi di ricerca espliciti in questo capitolo, mi ha offerto l'opportunità concreta di comprendere ed analizzare gli aspetti meno evidenti delle relazioni sociali che questo gioco, contribuisce a creare e a riprodurre. Inoltre, osservare il mondo scacchistico, e parteciparvi dall'interno, mi ha conferito una nuova ed importante conoscenza di un mondo che fino a quel momento sentivo di conoscere solo in parte. Questa ricerca ha contribuito molto ad applicare i concetti studiati nel mio corso di Laurea, ed inoltre, ha stimolato molto il mio senso critico, donandomi numerose esperienze che ricorderò sempre, e facendomi inoltre instaurare relazioni di amicizia che esistono ancora oggi. Anche se, sono consapevole che il contributo da me lasciato e riportato in questa tesi, è stato compiuto e formulato, in forma "micro" sarebbe, secondo me interessante applicarlo anche al "macro" livello, comprendendo se anche in larga scala i risultati da me riportati rimangano gli stessi oppure cambino di conseguenza. Ci tenevo a porgere un enorme ringraziamento a tutti i partecipanti (tra i tanti: Devis, Guido, Alessandro, Simone, Gianbattista, Luca, Guido) per essere stati gentilissimi e molto interessanti a spiegarmi il loro piccolo grande mondo, grazie per l'enorme contributo che mi avete lasciato. Ringrazio anche i presidenti dei circoli scacchistici che ho conosciuto ed intervistato per avermi accolto a braccia aperte nel loro spazio a disposizione ed infine ringrazio. Inoltre ringrazio la mia relatrice per essere stata sempre puntuale e precisa nelle correzioni e per avermi dato molte idee utili che ho avuto il piacere di mettere in pratica soprattutto nella seconda parte della mia tesi. Spero che questa mia tesi ispiri chi la legge a continuare questo mio piccolo lavoro, dato che di ricerche etnografiche sul gioco degli scacchi ne esistono davvero poche, in Italia.

## Riferimenti bibliografici

- [1] Dante Alighieri. *The Divine Comedy: Paradiso*. G. Routledge, 1985.
- [2] P Battigalli. “Giochi, teoria dei”. In: *Enciclopedia del Novecento* ().
- [3] Bruno Bettelheim. *Un genitore quasi perfetto*. Feltrinelli Editore, 1997.
- [4] Roger Caillois. *Man, play, and games*. University of Illinois press, 2001.
- [5] Jacobus de Cessolis, Jacopo da Cessole e Jacobo de Cessolis. “Libellus de moribus hominum et de officiis nobilium super ludo scaccorum”. In: (2018).
- [6] Jacobus de Cessolis. “De ludo scachorum”. In: (1476).
- [7] Anna Comnena. *Alexias*. Vol. 1. Walter de Gruyter, 2001.
- [8] Mihaly Csikszentmihalyi. *Mihaly Csikszentmihalyi, Flow*. Into the Classroom Media, 2003.
- [9] Mihaly Csikszentmihalyi e Judith LeFevre. “Optimal experience in work and leisure.” In: *Journal of personality and social psychology* 56.5 (1989), p. 815.
- [10] Diego D’Elia et al. *Gli scacchi di Luca Pacioli*. 2007.
- [11] Martino Doni, Stefano Tomelleri et al. *Giochi sociologici: conflitto, cultura, immaginazione*. Vol. 69. Raffaello Cortina, 2011.
- [12] Irenäus Eibl-Eibesfeldt. “Etologia umana. Le basi biologiche e culturali del comportamento.(Ital. Ausgabe von: Die Biologie des menschlichen Verhaltens)”. In: (1993).
- [13] Norbert Elias. “An essay on time”. In: (2007).
- [14] G Ferlito e A Sanvito. *On the Origins of Chess*. 1990.
- [15] Gary Alan Fine. *Players and pawns: How chess builds community and culture*. University of Chicago Press, 2015.
- [16] Gary Alan Fine. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press, 2002.
- [17] Friedrich Wilhelm August Froebel. *Ideen Friedrich Fröbels über die Menschenerziehung und Aufsätze verschiedenen Inhalts*. Vol. 2. Enslin, 1863.
- [18] Léon Gautier. *La chanson de Roland*. Vol. 2. A. Mame et fils, 1872.
- [19] Erving Goffman. *Strategic interaction*. Vol. 1. University of Pennsylvania Press, 1970.
- [20] Erving Goffman. “The arts of impression management”. In: *Organization identity: A reader* (2004), pp. 11–12.
- [21] JC Hallman. *The Chess Artist: Genius, Obsession, and the World’s Oldest Game*. Macmillan, 2004.

- [22] Johan Huizinga. *Homo ludens* *ils 86*. Routledge, 2014.
- [23] Justin Kruger e David Dunning. “Unskilled and unaware of it: how difficulties in recognizing one’s own incompetence lead to inflated self-assessments.” In: *Journal of personality and social psychology* 77.6 (1999), p. 1121.
- [24] M. Leoncini. *La grande storia degli scacchi*. Le due torri, 2020. ISBN: 9788885720404. URL: <https://books.google.it/books?id=CIkezgEACAAJ>.
- [25] Mario Leoncini. *Antiche testimonianze degli scacchi in Toscana*. Lulu.com, 2016.
- [26] George Herbert Mead. *George Herbert Mead on social psychology*. University of Chicago Press, 2018.
- [27] Harold James Ruthven Murray. *A history of chess*. Clarendon Press, 1913.
- [28] Joseph Needham e Colin A Ronan. *The Shorter Science and Civilisation in China: Volume 2*. Vol. 2. Cambridge University Press, 1978.
- [29] Aaron Nimzowitsch, Giordano Bergamo e Yuri Garrett. *Il mio sistema*. Caissa Italia, 2016.
- [30] James M Ostrow. “Spontaneous involvement and social life”. In: *Sociological Perspectives* 39.3 (1996), pp. 341–351.
- [31] Jean Piaget. “Part I: Cognitive Development in Children—Piaget Development and Learning.” In: *Journal of research in science teaching* 40 (2003).
- [32] Robert C Prus. *Making sales: Influence as interpersonal accomplishment*. Sage Publications, Inc, 1989.
- [33] Robert C Prus e CRD Sharper. *Road hustler: The career contingencies of professional card and dice hustlers*. Lexington books Lexington, MA, 1977.
- [34] Antony James Puddephatt. “Chess playing as strategic activity”. In: *Symbolic Interaction* 26.2 (2003), pp. 263–284.
- [35] Michael Ruse. “Charles Darwin’s theory of evolution: an analysis”. In: *Journal of the History of Biology* (1975), pp. 219–241.
- [36] Adam Smith. *The wealth of nations [1776]*. Vol. 11937. na, 1937.
- [37] Robert A Stebbins. *Amateurs, professionals, and serious leisure*. McGill-Queen’s Press-MQUP, 1992.
- [38] Malba Tahan, Fabian Negrin e Lucio Zannini. *L’uomo che sapeva contare: una raccolta di avventure matematiche*. Salani, 1996.
- [39] Max Weber. “The nature of social action”. In: *Max Weber: selections in translation* (1978), pp. 7–32.