

Gli scacchi non sono più sufficienti

Franco Pratesi

Gli scacchi non sono più sufficienti a svolgere qualcuna delle loro funzioni tradizionali, come quella di costituire un modello valido di una guerra o di una battaglia. Già nel Settecento furono creati diversi tipi di giochi di guerra che, spesso partendo dagli scacchi stessi, introducevano diversi elementi addizionali, come l'estensione della scacchiera, pezzi insoliti, intervento del caso, eccetera. Ma lasciamo ai non pochi appassionati i complessi giochi di simulazione bellica e limitiamoci ad allargare l'orizzonte dei nostri scacchi solo per comprendere anche gli altri tradizionali giochi di tavoliere. Possono questi valere ancora come quadro di riferimento per le guerre del XX secolo? Esaminando alcuni campioni, si ricava un'impressione positiva, ma anche la conferma che i nostri scacchi non sono più sufficienti.

In particolare ho soffermato l'attenzione su tre libri, che coprono una larga parte del nostro secolo. Fortunatamente non è richiesto un gioco di tavoliere che serva a interpretare gli avvenimenti della terza guerra mondiale, ma il terzo libro considerato si rivolge a una situazione di quel genere: non una guerra vera, ma battaglie di nervi fra grandi potenze, con minacce di guerra nucleare fra Cina, Unione Sovietica e Stati Uniti. Anche questo quadro più recente si presenta ormai piuttosto datato, ma per essere più attuali bisognerebbe passare a un settore ancora diverso, non più guerre con armi più o meno convenzionali ma guerre commerciali e battaglie pubblicitarie – per le quali pure si potrebbero trovare (e sono state trovate) simulazioni e modelli adatti dai nostri giochi tradizionali.

* * * *

Possiamo cominciare in pratica dall'inizio del secolo, con la guerra russo-giapponese e in particolare con la sanguinosa conquista di Port Arthur. Dopo di allora si sono verificate tante stragi, a cominciare da quelle di due guerre mondiali, che i nostri insegnanti non ci hanno intrattenuto a lungo su quegli avvenimenti dell'Estremo Oriente, né ce li hanno chiesti alla maturità. Tuttavia, anche a giudicare dal primo libro

qui in esame¹, si trattò di avvenimenti di grande rilievo per la storia militare, e anzi per la storia in genere, visto che per la prima volta un esercito dell'Estremo Oriente riusciva a sconfiggere pesantemente un invincibile esercito (e anche la marina!) della potente Europa. Era un mito che cadeva, anche se a caro prezzo in termini di vite umane.

Il linguaggio del libro è piuttosto farneticante. Il testo procede su due piani paralleli: la storia e le caratteristiche dei giochi di tavoliere di tipo scacchistico e la storia delle guerre, con un esempio dall'antichità classica (l'assedio e la distruzione di Tiro da parte di Alessandro) e soprattutto con la cronaca recente dei grandi scontri navali e terrestri della guerra russo-giapponese. Trattando dei diversi tipi di scacchi ne considera inizialmente una specie di albero genealogico (assimilato a quello delle varie branche della matematica superiore che si sviluppano tutte dalle stesse basi elementari) e confronta poi spesso le particolarità delle singole varianti. Secondo l'autore, il gioco di tavoliere che meglio di tutti "spiega" le incredibili capacità di resistenza e di riorganizzazione dell'esercito giapponese è lo shogi, che riceve quindi un trattamento di favore, con descrizione dettagliata di regole e così via. Alla fine riporta in appendice anche quindici problemi di shogi, uno per pagina.

Da alcune testimonianze di fonte americana, sembra che questo libro così importante – per noi! – non avesse successo e che rimanessero invendute quasi tutte (o proprio tutte come poi scrisse malignamente qualcuno) le 999 copie stampate a spese dell'autore. Non mi risulta che il libro sia stato tradotto in altre lingue, neanche in parte. Insomma questo libro, che prima di molti altri richiamava l'attenzione degli occidentali sulla superiorità dei giochi di tavoliere dell'Estremo Oriente (lo shogi per primo, ma anche il go e gli scacchi cinesi) è oggi certamente un oggetto da collezionista, ma non si può certo dire che alla sua uscita abbia incontrato il favore del pubblico.

* * * *

Invece il secondo libro che prendo in esame² ha avuto una fortuna molto grande, probabilmente ancora maggiore dei suoi meriti. Il fatto

¹ Cho-Yo, *Japanese Chess. The Science and Art of War or Struggle*. New York : Press Club of Chicago, 1905, pp. 242.

² Scott A. Boorman, *The Protracted Game*. New York : Oxford University Press, 1969 (paperback 1971); pp. 242.

che l'argomento principale di questo studio monografico era niente-meno che la Lunga Marcia di Mao e compagni non poteva lasciare indifferenti i lettori dell'epoca. A riprova dell'interesse di questa analisi della Lunga Marcia si può ricordare che ebbe varie ristampe in inglese e, soprattutto, che numerose traduzioni comparvero in breve tempo in vari paesi. Anche in italiano uscì una versione integrale³. Si deve osservare che il gioco di tavoliere preso a base dell'interpretazione non è, ancora una volta, quello degli scacchi (nonostante il titolo del libro italiano, che comunque ne indica in qualche modo la parentela) ma il go – anzi il weiqi, visto che siamo in Cina.

Sul gioco, il Boorman fornisce un'introduzione estesa alle regole e alle strategie, e anche un'utile bibliografia aggiornata: non erano molti all'epoca i libri usciti in Occidente sul go!

C'è da domandarsi come sia possibile spiegare una Lunga Marcia con il weiqi, dato che le pietre sul goban non si muovono affatto! Sembra una contraddizione in termini. In effetti, in diversi punti il libro si rivela per quello che è: una tesi, di dottorato, ma sempre tesi, cioè qualcosa da dimostrare o almeno da difendere. Non c'è quindi da meravigliarsi se alcune conclusioni si presentano... tirate per i capelli. L'analogia con la situazione del weiqi è essenzialmente giustificata, mi sembra, dalla scarsità di scontri campali a vantaggio di manovre di aggiramento e collocamento di truppe in posizioni strategiche, sia pure a distanza.

Ma non si pensi che Boorman abbia compilato il libro seguendo liberamente la propria immaginazione. È vero che Mao e compagni dirigenti erano esperti di weiqi; è vero che lo stesso Mao tenne nel 1938 lezioni di strategia militare in funzione antigiapponese poi raccolte in un libro tradotto in inglese usando lo stesso attributo "protracted"⁴. E' anche vero che in tale libro Mao stesso cita – sia pure piuttosto occasionalmente – il weiqi parlando di strategia militare. In particolare è come se i Cinesi giocassero con il nero una partita di go a bassi handicap contro i giapponesi: devono permettere inizialmente al bianco di invadere profondamente, seguirà una seconda fase di arresto e una terza in cui il nemico viene finalmente respinto (ma non si svolsero così anche

³ Scott A. Boorman, *Gli scacchi di Mao*. Rimini : Guaraldi, 1973; pp. 265.

⁴ Mao Tse-Tung, *On Protracted War*. Peking : Foreign Languages Press, 1967 (1 ed. 1954); pp. 116.

le profonde invasioni della Russia da parte di Napoleone prima e di Hitler poi?)

Insomma il go può simulare anche le azioni belliche, come può simulare le attuali competizioni commerciali, dove pure è stato considerato più volte, fra l'altro per spiegare i molti successi giapponesi degli anni recenti. Gli scacchi non sarebbero adatti.

* * * *

Siamo ora pronti per il terzo e ultimo libro di questa serie improvvisata, anche questo pubblicato a New York. Si tratta ancora di una tesi, o qualcosa del genere⁵. L'autore è un cinese che si è laureato negli Stati Uniti e poi è diventato professore di scienze politiche a Taiwan.

Taiwan interviene esplicitamente nella strategia politica esaminata nel libro. In effetti, quell'isola rappresenta oggettivamente un nodo di grande interesse internazionale, e anche di grande pericolo. Gli interessi in gioco si estendono chiaramente su scala mondiale. Nella sua storia recente ci sono stati vari alti e bassi nei livelli di all'erta, ma tranquilli del tutto sul loro futuro i cinesi di Taiwan non lo sono mai stati.

Anche limitandosi ai principali protagonisti a livello di superpotenze – siamo agli inizi degli anni Ottanta – devono essere prese in considerazione le interazioni e le minacce fra Repubblica Popolare Cinese, Unione Sovietica, Stati Uniti d'America. Quindi non più una partita a due, ma a tre e con diverse possibilità di alleanze.

Può risultare difficile rispondere a questa domanda: quale può essere il gioco di tavoliere in grado di rappresentare meglio quei conflitti fra le maggiori potenze mondiali – che per fortuna non si sono tradotti in guerra aperta? Tutti hanno ormai capito che gli scacchi non bastano. Ma difficilmente si può indovinare quale sia il gioco di tavoliere in questione, anche perché dopo shogi e weiqi sembrerebbe impossibile trovare un gioco a contenuto strategico più elevato o, forse meglio, più adatto.

Il gioco in questione è la dama cinese. É probabile che i lettori conoscano vagamente questo speciale tavoliere a stella, a sei punte, su cui si

⁵ Peter Kien-hong Yu, *A Strategic Model of Chinese Checkers*. New York : Peter Lang, 1984; pp. 221.

muovono numerose sfere colorate. Penso però che nessuno se lo sarebbe immaginato in questo contesto, anche perché la storia del gioco è recente e piuttosto strana.

Già il nome è ambiguo. Personalmente, il nome di dama preferisco riservarlo ai giochi praticati su metà delle caselle di una scacchiera (quelle di un solo colore), e quindi per me non è adatto in questo caso; ma visto che chiamano dama anche quella turca, si può accettare. E' l'aggettivo cinese che lascia maggiormente perplessi perché gli esperti sostengono che i cinesi si siano appassionati a questo gioco (che non rientra tra i loro numerosi giochi tradizionali) solo dopo che ne avevano fabbricati innumerevoli esemplari a buon mercato per l'esportazione in Occidente e in particolare negli Stati Uniti, dove il gioco sembra essere stato introdotto per la prima volta verso il 1920-30.

Non posso diffondermi a descrivere i dettagli di questo libro, anche per il valido motivo che molti li devo ancora capire. Ma si presenta come un lavoro serio, non meno dei due precedenti. Ritengo possibile che applicare un modello come questo, basato su uno dei nostri meno stimati giochi di tavoliere, a questioni così grandi e complesse si mostrerà riduttivo a un'analisi attenta. Ma questa mia previsione può anche essere solo il risultato della mia insufficiente conoscenza del gioco e anche del timore, più o meno irrazionale, che per interpretare la politica internazionale del secolo prossimo finiranno per usare il solitario inglese.