



COMMENTO CESMAR NR. 14

Scacchi e Marina. Un matrimonio possibile

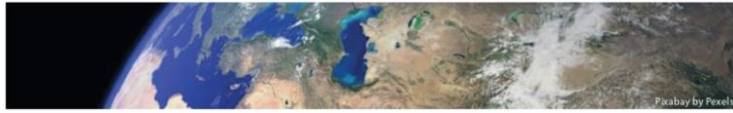
di Mario Boffo

2024

CENTRO STUDI DI GEOPOLITICA E STRATEGIA MARITTIMA «Commento CESMAR»

I contributi sono diretta responsabilità degli autori e ne rispecchiano le idee personali. Le foto presenti in questo commento sono state di massima prese dal web, citandone la fonte .

Se qualcuno dovesse ritenere necessario rimuovere le foto o modificarne gli autori, può contattarci sul sito cesmar.it. La riproduzione, totale o parziale, è autorizzata a condizione di citare la fonte.



SCACCHI E MARINA. UN MATRIMONIO POSSIBILE?

(Mario Boffo, marzo 2024)

Nobil giuoco e arte marinara. Una suggestione letteraria.

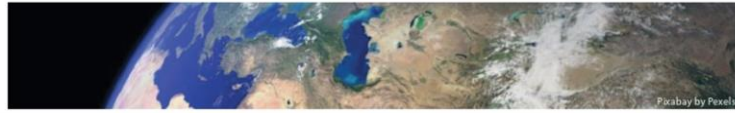
Navigando su Internet (e, considerato il tema di quest'articolo, "navigando" è proprio il concetto giusto), mi sono imbattuto in un sito che trattava della "scacchiera di Nelson". Immaginando che si parlasse del *nobil giuoco*, di cui forse il grande ammiraglio era appassionato, sono andato ad approfondire. Ho appreso quindi che con il termine scacchiera di Nelson (dall'inglese *Nelson chequer*) si intende invece il motivo a scacchi che caratterizzava la colorazione delle fiancate dei vascelli da guerra inglesi: nera con linee gialle laddove si aprivano i sabordi dei cannoni che risultavano esternamente neri, dando appunto l'impressione di una scacchiera. Questa colorazione fu battezzata dall'Ammiragliato britannico nel ricondizionamento della *Victory*, nel 1800; i portelloni dei cannoni, originariamente dipinti di giallo in armonia con lo scafo, furono infatti ridipinti di nero, dando origine al disegno chiamato *Nelson chequer*, che fu poi adottato da tutte le navi della Royal Navy dopo la battaglia di Trafalgar¹.

Questo il dato storico. Da narratore mi sono tuttavia domandato se non vi fossero suggestioni più sottili nell'accostamento di elementi altamente simbolici, come il mare, gli scacchi, la navigazione... del resto, lo stesso mare, a seguito di complessi incroci di venti e di correnti, può assumere talvolta l'aspetto di una scacchiera². Ho cominciato allora a far lavorare l'immaginazione: possono esservi analogie fra l'agire militare e le modalità degli scacchi? E, per quanto riguarda la marina, possono esservi similitudini fra la logica del gioco e quella del movimento in azione di una flotta? La battaglia che infuria sulla scacchiera può compararsi in qualche modo a uno scontro sul mare? Naturalmente no, in termini strettamente tecnici; ma se si riduce all'osso l'essenza della tattica e della strategia, forse sì.

Ho provato allora a concepire la descrizione di una famosissima battaglia navale, quella di Lepanto del 7 ottobre 1571, come se si fosse trattato di una partita a scacchi e gli ammiragli dei due fronti fossero stati insigni maestri del *nobil giuoco*. Ecco, quindi, che all'inizio della partita il bianco (la squadra cristiana) muove i propri "pezzi" davanti (le galeazze di Francesco Duodo) in modo da conquistare il centro; non è forse la mossa che ogni scacchista cerca di compiere sin dai primi tratti? Ecco allora che il nero (la squadra ottomana), persa la posizione centrale, cerca di operare sui lati (la manovra di aggiramento di Ulug Ali sulla destra cristiana e la manovra di sfondamento operata da Mehmet Shorag sulla propria destra). Il bianco, allora, si oppone sulla propria ala sinistra

¹ Konstam A., *Naval Miscellany*, Osprey Publishing, 2010; MacDougall P., *The Chatham Dockyard Story*, Meresborough Books, 1987; Longridge C.N., *The Anatomy of Nelson's Ships*, Naval Institute Press.

² https://it.wikipedia.org/wiki/Mare_incrociato.

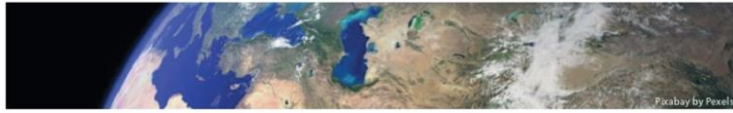


(la prima colonna della scacchiera?) grazie alla tenacia di Agostino Barbarigo, e, per non farsi aggirare sul suo lato destro, sposta i propri “pezzi” verso la colonna estrema (la manovra di Gianandrea Doria). Il nero, allora, approfittando del varco che si è creato fra le “case” del centro, prese dal bianco, e l’ottava colonna, presidiata in prossimità della costa dalle “Torri” avversarie (nella realtà le “colonne estreme”, limite invalicabile del campo di battaglia, erano le opposte rive del Golfo di Corinto), spinge agile i propri “Alfieri” in diagonale, in modo da incunearli fra i “pezzi” del bianco per interromperne i collegamenti (l’incursione di Ulug Alì che cerca di prendere alle spalle il centro cristiano). Per fortuna, le “Torri” bianche del lato di Donna intervengono a interrompere l’insidiosa penetrazione (l’azione della riserva cristiana guidata dal Marchese di Santa Cruz). Ecco allora che la “Regina” del bianco (la Capitana cristiana con a bordo Giovanni d’Austria), sorretta dai “Cavalli” intervenuti a sostenerne l’azione (le galee di Marcantonio Colonna e di Sebastiano Venier, che “saltarono” l’iniziale geometria dello schieramento), dà scacco matto al nero, catturando quel “Re” (la capitana ottomana con a bordo il *Kapudan Muezzinzade Pascià*).

Fin qui siamo sul piano della suggestione letteraria, e con questa visione ho descritto la famosa battaglia nel primo capitolo del mio romanzo “Il Cavaliere errante”, dove Giovanni Leonardo Bona (il “Puttino”, protagonista della storia) dice all’amico Polerio, inquieto all’avvicinarsi del nemico: *“Non preoccuparti... Una battaglia è come una partita a scacchi; vince chi per primo conquista il centro...”*

Scacchi e strategia militare. Qualche considerazione.

Il tema, passando a categorie più concrete, sembra comunque interessante: può un’attività di pensiero puro e di strategia scevra da incognite (perché entrambi i giocatori dispongono di pari facoltà e pari conoscenza delle regole) essere di nutrimento a un’attività militare, anch’essa dotata di raffinatissimo pensiero strategico, dove tuttavia la “nebbia di guerra” fa continuamente incombere l’imponderabile? Collegamenti di principio con aspetti militari esistono: la posizione iniziale dei pezzi, e in qualche modo le loro facoltà di movimento, rappresentano lo schieramento in campo dell’esercito persiano, con al centro il comandante (Re) e lo stato maggiore (*Wazir*, per persiani e arabi; la nostra Regina), agli immediati lati gli elefanti (*al-fil*, in lingua persiana e araba; i nostri Alfieri), quindi la cavalleria (ovviamente i Cavalli), e ai lati estremi i carri da combattimento (*al-rouhk*, in persiano e in arabo, traslitterato in “rocca: le Torri). Il tema è stato affrontato, per lo più da teorici degli scacchi, e non si è sempre giunti a conclusioni concorrenti. Apparentemente anche teorie di famosi strateghi classici come Antoine Henry Jomini sembrano corroborare qualche collegamento: concetti come il movimento di forze, masse e vettori che si contrappongono non solo sul campo di battaglia, ma anche nel più esteso territorio interessato dalle manovre di una campagna militare, come la **concentrazione delle forze, la difesa per linee interne, la dispersione e la riorganizzazione delle truppe, l’applicazione del massimo sforzo nei punti critici dello schieramento avversario**, suonerebbero familiari a qualsiasi giocatore di scacchi. È pur vero che le



teorie molto geometriche di Jomini furono scombussolate dal contemporaneo **Carl Philipp Gottlieb von Clausewitz**³.

Ma se la “frizione” col nemico, a fronte della quale ogni piano tattico-strategico deve confrontarsi, è un dato della battaglia, anche negli scacchi può arrivare il momento in cui un semplice pedone, a dispetto di tutte le precedenti elaborazioni, è in grado di sconvolgere l'intera scacchiera attraverso mosse o promozioni il cui verificarsi o le cui conseguenze non possono essere (o possono essere solo in teoria) calcolate. La mossa inattesa, imprevedibile, forse imprevedibile. In fondo succede anche nell'attuale realtà geopolitica, dove l'incredibile e mirata interferenza nel Mar Rosso da parte degli *Houti* dello Yemen, che va ben oltre il trasporto marittimo globale, le catene di approvvigionamento e la guerra per i corridoi economici, sta mettendo sotto scacco la tanto decantata proiezione di forza della Marina statunitense⁴.

D'altro canto, gli scacchi sono già presenti nella vita militare, dove si disputano tornei fra le forze armate (il campione in carica è fra l'altro un marinaio: Giuseppe Dino), e lo sono stati anche in passato, segnatamente nella marina: la tradizione scacchistica contempla un famoso gambetto ideato nel 1824 dal capitano gallese William Davis Evans durante una delle sue abituali traversate oceaniche; per tutto il periodo romantico dell'Ottocento il Gambetto Evans fu una delle principali attrattive per chi amava il bel gioco fatto di combinazioni spettacolari e spesso spericolate⁵.

Oltre analogie e suggestioni: gli scacchi come fattore di potenza geopolitica.

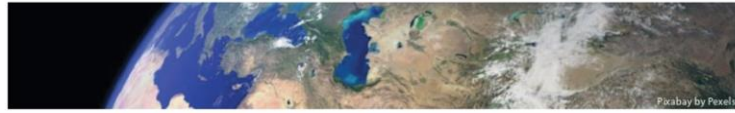
I vertici mondiali vedono oggi campioni che appartengono al blocco NATO: **l'americano** Caruana e il norvegese Carlsen. Nei decenni scorsi, i giocatori sovietici erano senza alcun dubbio, e con continuità, i più forti del mondo. Dovremmo dedurne che la potenza dei grandi si proietta sulla scacchiera come si proietta sui mari? Dovremmo dedurne che la “proiezione di potenza”, concetto caro ai militari e soprattutto ai marinai, non avviene solo sugli oceani ma anche fra le case del *nobil giuoco*? Dovremmo dedurne questo? Sì. Ne deduciamo proprio questo, almeno nel senso del *soft power*.

L'incontro del secolo scorso tra Fischer e Spassky fu un evento isolato, in cui un genio altrettanto isolato, riuscì col talento e il duro lavoro a contrastare il blocco dei giocatori sovietici; il sogno americano contro il rigore comunista. Oggi più che mai, e non è certo casuale quando la geopolitica mondiale si sta ristrutturando in senso multipolare, gli scacchi rappresentano il mondo più che la passata bipolarità geopolitica; e Cina, Russia, Iran e India, più molti dei paesi dell'ex blocco sovietico (tra cui la piccola Georgia e l'Armenia) sono o continuano a essere agguerrite nazioni scacchistiche.

³ Sinclair, *Gli scacchi e l'arte della guerra: il mito e la realtà*, <https://www.goblins.net>, 2020.

⁴ Escobar P., *How Yemen changed everything*, The Cradle (<http://thecradle.co>), 2023.

⁵ Soltis A., *Chap. 10*, in *Chess to enjoy, Chess Life*, 2022.



Anche nel mondo multipolare, tutti stanno guardando agli scacchi; e non per prendere scacco matto⁶.

Intelligenza artificiale e intelligenza scacchistica.

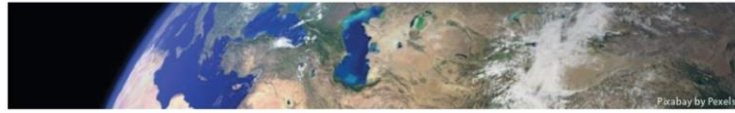
Fatta la tara di quanto appena detto sugli scacchi come proiezione di potenza e sui meriti che questo dato effettivamente contiene, anche un altro argomento sembra essenziale nell'ideale rapporto fra scacchi e arte militare. Lungi dall'essere quello di una pura e semplice rappresentazione sulla scacchiera di strategie militari, navali o geopolitiche, perché il gioco moderno è troppo stilizzato nelle tattiche e troppo strutturato nelle regole per poter essere rappresentativo o utile in quanto alla strategia o alla formazione militare, molto più suggestivo appare il tema del confronto fra intelligenza artificiale e intelligenza umana. Quest'aspetto è stato articolatamente affrontato da Lewis Dartnell, docente di biologia al Queen's college di Oxford, nell'articolo di cui alla presente nota⁷, dal quale estrarremo per comodità alcuni brani salienti, riassumendone altri.

Sarà forse inevitabile, sostiene Dartnell, che i computer diventino imbattibili nel prossimo futuro; ma per adesso gli uomini - i campioni naturalmente - sono ancora all'altezza della sfida. Com'è possibile che il cervello umano, che ha solo una piccola frazione delle capacità di calcolo dei computer, sia ancora in grado di mettere a segno delle vittorie? La risposta sta nelle differenze tra l'uomo e i metodi artificiali di calcolo e nella conoscenza che un astuto giocatore ha delle debolezze del computer. I giocatori di livello internazionale passano le ore per pensare a una singola mossa durante il gioco e spendono la loro carriera analizzando e perfezionando tattiche per le prime mosse di un'apertura. Ma il gioco sta andando incontro a una nuova rivoluzione. Le capacità di calcolo dei computer, continua l'autore, sono cresciute esponenzialmente dal 1950 quando comparve sulla scena il primo programma per giocare a scacchi, e si sono successivamente evolute. Nel 1997 Garry Kasparov, allora campione del mondo, venne sconfitto in una famosa partita con un supercomputer dell'IBM chiamato Deep Blue (il computer vinse due partite, ne perse una e pareggiò le altre tre). È solo una questione di tempo, e le macchine diventeranno forse imbattibili; ma anche Kasparov è ottimista sul futuro dei giocatori umani. Nel suo match contro Deep Blue, egli ipotizzò che un esperto scacchista avesse "imbeccato" il super PC; allora e per molto tempo dopo fu infatti possibile riconoscere le mosse da computer. Ora, però, con l'arrivo dell'Intelligenza Artificiale e con lo sviluppo dei software scacchistici, i grandi giocatori iniziano ad apprendere manovre o piani differenti dal passato, poichè abituati ad allenarsi col supporto informatico. Rimane quindi ancora intatta la capacità del Grande Maestro di valutare una posizione in pochi istanti e senza bisogno di calcoli particolari, sapendo che porterà alla vittoria o al gioco incerto.

L'ottimismo di Kasparov non appare infondato. Benché, infatti, sia teoricamente possibile giocare una partita a scacchi perfetta, in cui cioè entrambi i giocatori possano sempre calcolare l'esatta

⁶ Pili G., *Gli scacchi come scacchiere geopolitico mondiale*, Uno scacchista (<https://unoscacchista.com>), 2018.

⁷ Dartnell L., *I computer giocano a scacchi. A che punto siamo?*, Matepristem, Progetto ricerche storiche e metodologiche, <https://matematica.unibocconi.eu>.

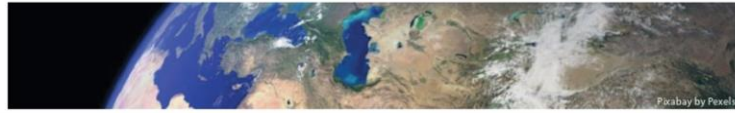


sequenza di mosse migliori, la realtà è molto più complessa, più della stessa complessità dell'universo. Negli scacchi, infatti il numero ipotetico di mosse teoriche in una partita è di 10^{123} , mentre nell'universo si stima ci sia un numero di atomi compreso tra 10^{79} e 10^{81} . Almeno secondo il matematico **Claude Shannon** (infatti il 10^{123} è anche noto come “numero di Shannon”)⁸.

Dalla posizione iniziale, argomenta Dartnell, il Bianco può scegliere solamente tra venti mosse permesse, ma questo numero si allarga a molte centinaia di possibilità a metà partita, quando più pezzi sono liberi di muoversi. L'avanzamento del gioco può pertanto essere pensato come un cespuglio fiorente, con numerose frasche che spuntano da uno stesso punto sul ramo per indicare ognuna delle differenti mosse permesse disponibili in una data posizione. Ad ogni turno, ognuna di queste frasche fiorisce in molte altre possibili diramazioni. Il numero di possibilità, che deve essere analizzato, cresce esponenzialmente. Il trucco per giocare a scacchi in modo efficiente è quello di ignorare le linee di gioco che non sembrano migliorare la propria posizione e focalizzare la propria analisi su un piccolo numero di mosse promettenti. Il calcolo è particolarmente difficile poiché bisogna trovare una mossa che non solo serva al giocatore per migliorare il proprio stato, ma anche limiti le opzioni positive disponibili per l'avversario. Il nodo da sciogliere, nella differenza tra uomo e computer, è la diversità di modi in cui vengono potati questi cespugli.

L'autore chiarisce sostanzialmente nel suo articolo che mentre il computer è costretto ad analizzare ogni successiva mossa partendo da zero, cioè prendendo ogni volta in esame assolutamente tutte le possibili combinazioni, anche quelle inutili, il cervello di un giocatore esperto sembra in grado di svolgere la ricerca in modo olistico e intuitivo, valutando solo le possibilità che si mostrano effettivamente utili, sulla base dell'esperienza, senza analizzare pedissequamente e acriticamente ogni possibilità e identificando quali pezzi siano in posizioni dominanti, quali combinazioni di pedoni siano forti, dove stiano le debolezze dell'avversario, e così via. Un computer può solamente vagabondare ciecamente lungo tutte le diramazioni ipotetiche di una partita, fino a trovare una sequenza di mosse considerate positive. Un buon giocatore, invece, identifica un pericolo o un obiettivo e pensa lateralmente e creativamente su come usare i pezzi a disposizione in modo combinato per raggiungere il risultato desiderato. Sebbene le procedure programmate, o algoritmi, che il computer usa per ridurre lo spazio di ricerca continuo a migliorare, le differenze appena citate rappresentano ancora il lato debole di un computer che gioca a scacchi. Questa differenza può naturalmente esplodere nei giochi a tempo, dove i giocatori devono fare le loro mosse in un tempo ben definito. L'umano può a volte vincere semplicemente muovendo avanti e indietro tra le stesse due caselle mentre il computer sperpera tutto il proprio tempo riesaminando ogni posizione. Un'altra tattica comune in un gioco a tempo è di giocare mosse veloci, mediocri ma innocue, nel senso che non c'è il rischio di perdere un pezzo o lasciare il re a rischio di scacco. Un mossa particolarmente efficace è quella che complica le posizioni sulla scacchiera e figura come se fosse la parte di un attacco molto elaborato. Il computer non lo sa e spende molto del suo tempo analizzando con attenzione la posizione. Questa tattica è nota come “*enough rope*”. “Rope”, cima;

⁸ Shannon C., *Programming a Computer for Playing Chess*, in *Philosophical Magazine*, vol. 41, n. 314, 1950.



un altro termine marinaro.

Considerazioni finali: un matrimonio possibile.

Nell'articolo citato alla nota 6, l'autore afferma che le nuove generazioni di scacchisti usano il computer non più come un avversario idiota, ma oramai temibile antagonista dell'intelligenza umana; lo usano piuttosto come un proiettore di potenza mentale, come lo fu la calcolatrice prima e il personal computer poi. C'è da augurarsi che tutte le attività umane useranno la per ora inquietante intelligenza artificiale con medesime motivazioni e con la medesima utilità, arricchendo, completando e sublimizzando le sue prerogative, enormi ma di mero calcolo, con l'insostituibile, e per certi versi imperscrutabile, creatività umana.

Se questo è vero, può essere vero anche nell'arte militare, e soprattutto nella marina, dove lo stesso illimitato ambiente si presta all'esercizio di tale creatività. Più che nella battaglia terrestre, almeno teoricamente condizionata dalle caratteristiche del terreno; più che nella battaglia aerea, nella quale i momenti decisivi sono istantanei.

Trarrebbe quindi qualche vantaggio, la Marina Militare, a inserire scacchisti fra i propri ranghi? Sì; non solo nel senso degli strumenti che il pensiero puro offre all'attività pratica ma anche perché la particolare abilità dello scacchista umano esperto nel vanificare la mostruosa rigidità dell'intelligenza artificiale, potrebbe essere utilizzata, una volta trasferita al concetto della manovra e della battaglia, per aggirare o "ingannare" le azioni derivanti dal puro calcolo algoritmico.

I maestri italiani del *nobil giuoco*, rispetto a tanti di altri paesi, soffrono del fatto di dover a un certo punto abbandonare studi e pratica a causa delle necessità professionali e lavorative. Diversamente dagli atleti italiani di altre discipline, i quali vengono frequentemente assunti dalle Forze Armate o da corpi armati dello stato in modo da potersi allenare a continuare nella carriera sportiva vedendosi al contempo assicurate le necessità di vita, gli scacchisti italiani trovano difficoltà specifiche nell'accedere ai più alti livelli internazionali e mondiali, benché anche la disciplina scacchistica, come molte altre attività sportive, sia fonte ed esercizio di *soft power*.

Una buona idea sarebbe proprio quella di assumere in una forza armata, e specificamente nella Marina Militare, un limitato numero di promettenti giovani scacchisti, analogamente a quanto si fa per i campioni di atletica leggera, di nuoto o di altre discipline.

Ne deriverebbe prestigio, vantaggio e utilità alla Marina, alla disciplina italiana degli scacchi, alla generale proiezione sportiva e culturale del nostro paese.