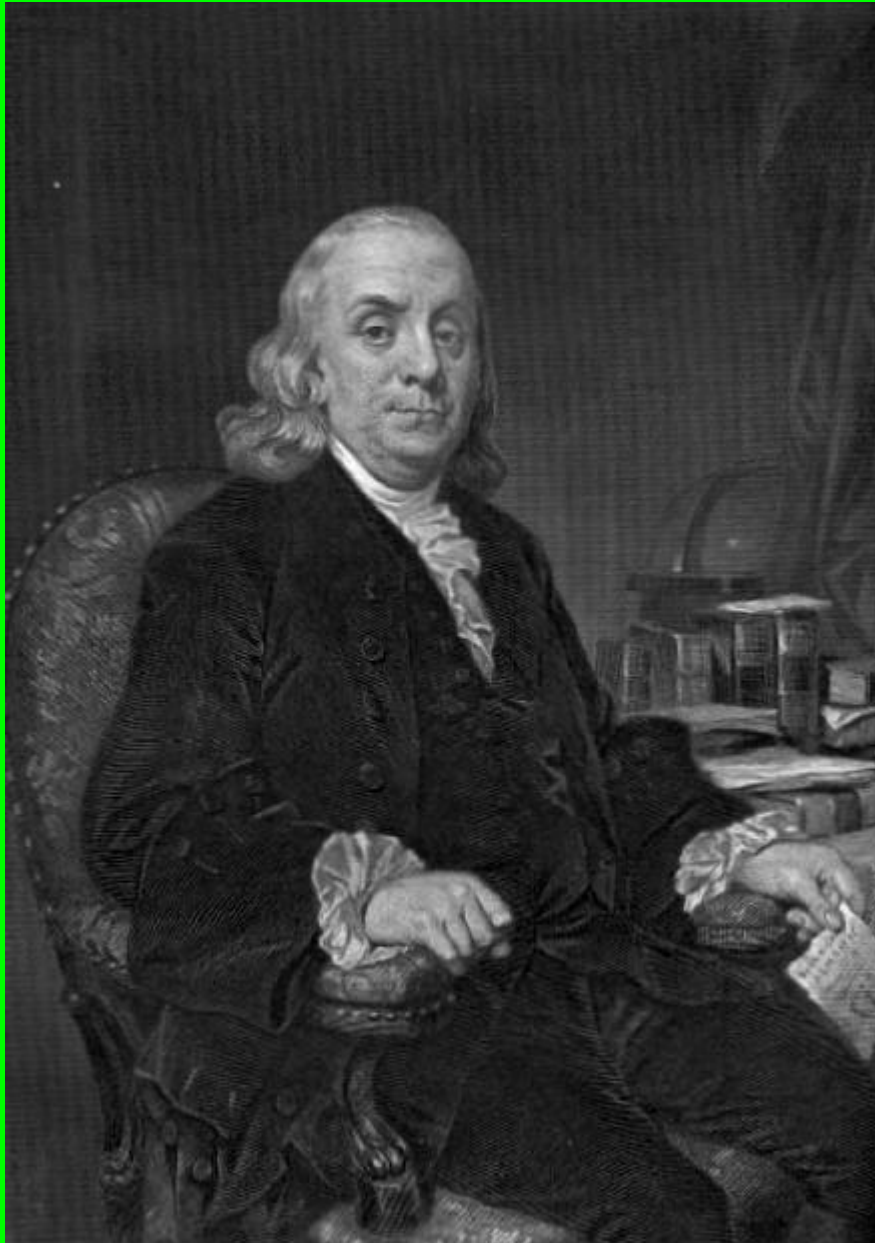


BENJAMIN FRANKLIN

LA MORALE DEGLI SCACCHI



LA MORALE DEGLI SCACCHI

(1779)

Il Giuoco degli Scacchi non è solo un ozioso passatempo. Parecchie importantissime qualità della mente, che sono utili nel corso della vita umana, s'acquistano o si rafforzano mediante quel giuoco, cosicché diventano abitudini pronte ad ogni occasione. Perché la vita è una specie di giuoco di scacchi, in cui abbiamo spesso dei punti da guadagnare e dei competitori o avversari con cui contendere; e in cui c'è una gran varietà di buoni e cattivi eventi, i quali sono, entro certi limiti, effetti della prudenza o della mancanza della medesima.

Giuocando dunque a scacchi possiamo imparare:

1. Preveggenza, che guarda un po' nel futuro e considera le conseguenze che possono venire da un'azione, perché il giuocatore pensa continuamente: (se muovo questo pezzo, quali saranno i vantaggi o gli svantaggi della mia nuova posizione? Quale uso potrà farne il mio avversario per infastidirmi? Quali altre mosse potrò fare per sostenere questa e per difendermi dagli attacchi di lui?).

2. Circospezione, che percorre l'intera scacchiera o scena dell'azione, le relazioni fra i diversi pezzi e le situazioni, i pericoli a cui sono rispettivamente esposti, le varie possibilità di aiuto reciproco, le probabilità che l'avversario faccia questa o quella mossa e attacchi questo o quel pezzo, e quali diversi mezzi si possono usare per evitare i suoi colpi o volgerne le conseguenze contro di lui.

3. Cautela di non fare mosse troppo affrettate. Questa abitudine s'acquista meglio osservando strettamente le leggi del giuoco, quali, per esempio, (se tocchi un pezzo, dovrai muoverlo in qualche posto; se lo metti giù lo devi lasciar giù).

Dunque meglio che queste regole si osservino, poiché così il giuoco diventa ancor più un'immagine della vita umana e specialmente della guerra: nella quale, se tu incautamente ti sei messo in una cattiva e pericolosa posizione, non puoi ottenere dal nemico il permesso di ritirare le tue truppe e collocarle in modo più sicuro, e devi accettare tutte le conseguenze della tua precipitazione.

E finalmente, dagli scacchi noi apprendiamo l'abitudine di non scoraggiarci alle attuali apparenze dello stato dei nostri affari, e l'abitudine di sperare in un favorevole mutamento, e quella di perseverare nella ricerca di risorse. Il giuoco è così pieno d'eventi, presenta una tal varietà di svoltate, e la sua fortuna è tanto soggetta a improvvise vicissitudini, e così spesso uno dopo lunga meditazione scopre il mezzo di districarsi da una difficoltà che gli era parsa insormontabile, che ci si sente incoraggiati a continuare la contesa sino alla fine, sperando d'ottenere vittoria con la nostra abilità o almeno stallo dalla negligenza del nostro avversario. E chiunque consideri, come negli scacchi ne vede frequenti esempi, che particolari successi sono atti a produrre presunzione e una conseguente inattenzione, a causa della quale si perde poi più di quanto non s'avesse guadagnato dal precedente vantaggio, mentre le sfortune producono maggior cura e attenzione, per cui la perdita può esser rimediata, imparerà a non esser troppo scoraggiato da alcun attuale successo del suo avversario, e a non disperare della finale buona fortuna per ogni piccolo ostacolo che incontra per ottenerla.

Affinché dunque si possa esser indotti a scegliere più spesso questo benefico divertimento in preferenza d'altri che non sono accompagnati dai medesimi vantaggi, si dovrà tener conto d'ogni circostanza che ne può accrescere il piacere; ed ogni azione o parola sleale, irrispettosa, o in qualsiasi maniera atta a mettere in disagio, dovrà essere evitata come contraria alla diretta intenzione dei due giuocatori: la quale è di passare il tempo piacevolmente.

Quindi anzitutto, se si è d'accordo di giuocare secondo le strette regole, queste debbon essere esattamente osservate da tutti e due i giuocatori, e non si dovrà insistere sopra da una parte e trascurarle dall'altra, perché ciò non è equo.

In secondo luogo, se si è d'accordo di non attenersi strettamente a tutte le regole e uno chiede qualche concessione, questi dovrebbe volentieri concedere lo stesso all'altro.

In terzo luogo, non si deve mai fare nessuna falsa mossa per districarsi dalle difficoltà o per ottenere un vantaggio. Non ci può esser piacere a giuocare con una persona quando la si è scoperta sleale.

In quarto luogo, se il vostro avversario è lento nel giuocare, non dovete fargli fretta o esprimere impazienza alla sua lentezza. Non dovete né cantare, né fischiare, né guardare il vostro orologio, né prendere un libro per leggere, né batter col piede sul pavimento o tamburellare il tavolo con le dita, né far alcunché che possa disturbare la sua attenzione. Perché tutte queste cose dispiacciono, ed esse mostrano non già la vostra abilità nel giuocare, bensì la vostra astuzia o scortesia.

In quinto luogo, non dovete cercar di divertire o ingannare il vostro avversario fingendo d'aver fatto una cattiva mossa e dicendo che ormai avete perduto la partita per renderlo sicuro di sé, trascurato e poco guardingo, dei vostri piani: perché questa è una frode e un inganno, non abilità nel giuoco.

In sesto luogo, quando avete avuto la vittoria non dovete usare alcuna espressione d'esultanza o insultante, nè mostrarne troppo piacere, ma anzi cercare di consolar l'avversario per renderlo meno malcontento di se stesso mediante ogni specie di gentile espressione che possa usarsi con verità, come ad esempio, (voi conoscete il giuoco meglio di me ma siete un po' disattento), o (voi giuocate troppo in fretta), o (voi avevate la meglio nella partita, ma è intervenuto qualche cosa a distrarvi, e così è finita in mio favore).

In settimo luogo, se voi siete spettatore mentre altri giuocano, osservate il più perfetto silenzio. Perché, se date consiglio offendete tutti e due i giuocatori: quello contro cui lo date, perché può causare la perdita della partita, e quello a cui favore lo date, perché, anche se è un buon consiglio ed egli lo segue, è privato del piacere che avrebbe potuto avere se voi l'aveste lasciato pensare fino a che avesse trovato la mossa da sé. E anche dopo la mossa o le mosse, non dovete rimettere i pezzi dov'eran prima e mostrare come potevan essere meglio mossi:

perché ciò dispiace e può causare dispute e dubbi sulla vera posizione. Ogni parlare ai giuocatori diminuisce o distrae la loro attenzione, e quindi spiace. Nè dovete fare alcun cenno a nessuno dei due con rumore o movimento. Se così fate non siete degno d'essere spettatore. Se avete intenzione di esercitare o mostrare il vostro giudizio, esercitately nella vostra partita quando ne avete l'opportunità, non nel criticare o nell'immischiarvi o nel consigliare nel giuoco d'altri.

Finalmente, se questo giuoco non lo fate rigorosamente secondo le regole summenzionate, moderate il vostro desiderio di vincere l'avversario e siate contenti s'egli vi vince. Non approfittatevi immediatamente d'ogni vantaggio che egli vi offra con la sua incapacità o disattenzione; ma anzi ditegli gentilmente che con quella tal mossa egli mette o lascia un pezzo in pericolo e indifeso, e che con quell'altra mossa metterà il suo re in posizione pericolosa, ecc.

Con tale generosa cortesia, così opposta alla slealtà più sopra proibita, voi potrete in verità perdere una partita, ma vincerete, quel che val meglio, la stima, il rispetto e l'affetto del vostro avversario, nonché la silenziosa approvazione e buon volere degli spettatori imparziali.