

# L'intelligenza in palestra



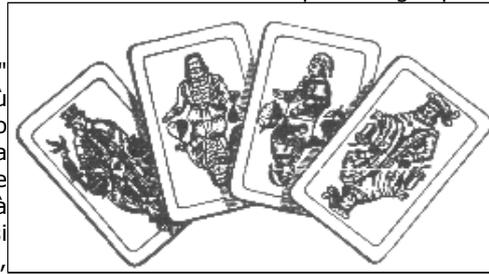
---

Ha suscitato vivo interesse e qualche accenno di divertito stupore, la notizia che il bridge duplicato è stato inserito, primo gioco di carte, nelle recenti **OLIMPIADI INVERNALI** di Salt Lake City.

---

forse un gioco che trova le sue radici in un'elaborazione intellettuale di regole e principi? O la cui pratica richiede, oltre ad un'elevata capacità intellettuale, doti di resistenza e tenuta fisica e di concentrazione, come per la maggior parte degli sport?

Le ragioni di tale "promozione" che onora il gioco di carte più intelligente del mondo sono probabilmente molteplici: l'elevata qualità intellettuale che presiede alla fase dichiarativa e l'alta abilità tecnica, fondata su basi matematiche e probabilistiche, richiesta dalla fase di gioco della carta;



di Nino Ghelli

O che esige training e allenamenti impegnativi? Queste definizioni contengono aspetti di incontestabile verità, ma tutte sono riduttive e in certo senso devianti, nei confronti delle caratteristiche agonistiche del bridge e del tipo di attitudine mentale per la sua pratica.

*(da L'Almanacco dell'Altana 2003)*

---

la ricca letteratura critica e interpretativa degli aspetti linguistico-semantici del gioco; l'enorme diffusione in tutto il mondo.

Un gioco di carte per la maggior parte della gente, uno sport della mente per i fans del gioco. Non è chiaro che cosa significhi esattamente tale termine:

---

A tale riguardo, sarebbe errato limitarsi all'attitudine alla speculazione matematica, o alla capacità di utilizzare logicamente deduzioni e inferenze per analisi situazionali e scelte comportamentali, o alla padronanza di una complessa tecnica nell'esecuzione del gioco.

---

---

Certamente, il bridge è tutte queste cose, ma anche di più ed altro. Per un buon giocatore è essenziale quella che gli addetti ai lavori definiscono presenza al tavolo: una qualità misteriosa fatta di estro, inventiva, fantasia, capacità di indagine psicologica, rapidità decisionale, intuito, audacia (con buona pace di molti è necessario sfatare la diffusa convinzione che il bridge sia un gioco che richieda un forte impegno mnemonico).

La più semplice e infinitamente più complessa verità è che il bridge è la storia di una passione e che, come tutte le passioni, legate alla natura emozionale dei sentimenti prima che alla razionalità, sfugge ad un'esauritiva definizione del suo fascino e del suo mistero. Perché di mistero si tratta fin dalla sua remota origine: un gioco forse venuto dall'Oriente (biritich, da cui avrebbe origine il suo nome, in russo ottomano significa taglio) rielaborato poi in Inghilterra sotto il nome di whist e codificato infine circa un secolo fa con il nome attuale, prima Auction Bridge, poi Plafond Bridge e infine Contract Bridge.

Un gioco di carte. Appartenente alla più nobile razza: gioco di prese (come i tarocchi, il whist, lo skat, l'eucre) e non gioco di punti (come il ramino, il tresette, la canasta, il burraco, il gin rummy). Gioco in cui le carte di ciascuna coppia interagiscono e sono in competizione con quelle giocate o scartate dall'avversario (al contrario di ramino, burraco, canasta).

Gioco in cui non c'è premio per la mera presenza di talune carte teoricamente vincenti nella mano di un giocatore, che ha completa conoscenza di tutte le proprie carte fin dall'inizio di ogni smazzata (unico caso nella storia dei giochi).

---

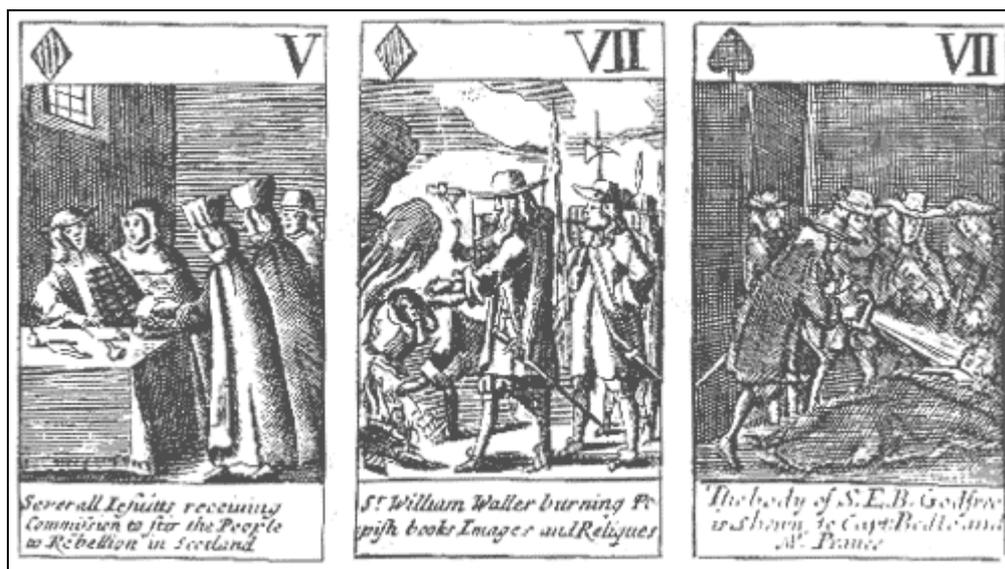
---

Dalla loro "lettura" il giocatore può trarre però, salvo casi eccezionali, soltanto un generico orientamento sul loro effettuale valore agonistico in termini di prese. Esso varia infatti in relazione a un fattore di complementarità con le carte del compagno (il mitico fit nella terminologia bridgeistica!) e di un fattore posizionale nei confronti delle carte avversarie. Esso è cioè un dato che resta sempre un "noumeno" al di là di ogni possibile certezza; un dato teorico che potrà forse trovare conferma nella seconda fase, e cioè quella di "gioco della carta", in cui le valutazioni probabilistiche e inferenziali elaborate in fase dichiarativa sono destinate a confrontarsi con la realtà operativa.

La valutazione del potenziale teorico in prese di una mano, frutto della sua "lettura", e cioè di un'analisi mentale ipotetica oggetto della fase dichiarativa, dovrà necessariamente cercare conferma nel risultato della fase di gioco, la cui esecuzione è affidata ad ipotesi elaborate su considerazioni matematiche e inferenziali riferite sia alle carte giocate, sia alle informazioni tratte dalla fase dichiarativa.

Ma, e qui emerge il mistero, il giocatore o la coppia conoscono davvero a priori il potenziale delle proprie carte? Con ironia pragmatica Hemingway (che non conosceva il bridge) aveva descritto la fase dichiarativa come quella in cui "si dicono delle cose anziché giocare delle carte"; eppure, nonostante la grossolanità della definizione, aveva toccato il nervo dolente, il cuore del gioco: quello del duro confronto tra la perfezione astratta dell'immaginario e la realtà precaria labile e segreta dell'esistenza. Conflitto tra perfezione della costruzione mentale e casualità del quotidiano che costituisce il rischio di ogni avventura dell'uomo.

---



**Carte da gioco nella storia. Queste usate in Gran Bretagna verso la fine del 600 illustrano aspetti della cosiddetta "congiura papista" favorita fra il 1685 e il 1688 da Giacomo II Stuart. Fallito il tentativo di restaurare il cattolicesimo, Giacomo venne sostituito dal parlamento con Guglielmo II.**

La fase dichiarativa, assolutamente unica nella storia dei giochi, comporta l'impiego di un linguaggio codificato, autonomamente inventato da ogni coppia oppure tratto da elaborazioni teoriche altrui variamente modificate, e tende a consentire uno scambio di informazioni tra i componenti le due coppie mediante l'utilizzo di un certo alfabeto costituito da un numero definito di sintagmi. Nella battaglia dichiarativa ogni giocatore si misura quindi con due problemi sostanzialmente diversi. Uno, linguistico-semanticamente consistente nella invenzione e scelta dei significati dei vari sintagmi che costituiscono i termini del processo dichiarativo; l'altro, operativo, costituito dalla scelta del modo di impiego irrevocabile e insostituibile, dei sintagmi stessi e dalla corretta decifrazione dei codici e dei messaggi del compagno e degli avversari.

Ma il giocatore conosce davvero quali siano le informazioni più importanti? E sempre in grado di formulare una scala di valori tra esse? Nel "a priori" della dichiarazione, tale analisi è molto ardua.

Da ciò un aspetto problematico di carattere operativo e cioè la scelta di quale possa essere l'utilizzo ottimale dei sintagmi a disposizione. Insorge, infatti, un conflitto concettuale tra la necessità di formulare informazioni utili al compagno e l'inevitabilità di renderne partecipi anche gli avversari.

Non esistono, pertanto, informazioni più o meno utili a priori, ma soltanto nel loro operare in una realtà concreta; per cui l'ipotesi progettuale deve continuamente mutare in relazione a una molteplicità di elementi: comunicazioni precedentemente scambiate o escluse dalla propria coppia e da quella avversaria: spazi dichiarativi disponibili la cui occupazione costituisce un fattore di vitale importanza (qualcosa di simile alla necessità negli scacchi di occupare il centro della scacchiera fin dalle prime mosse, per limitare la libertà di movimento degli avversari e per controllarne più agevolmente le mosse).

---

Nasce, per la prima volta nella storia dei giochi, un interrelato discorso a quattro in cui tutte le informazioni scambiate da una coppia possono essere utilizzate anche dalla coppia avversaria, e quindi il conflitto tra l'uso di un linguaggio ricco e articolato che consenta informazioni esaustive, ma che sono inevitabilmente tali anche per gli avversari, e l'uso di un linguaggio più sommario per il conseguimento dell'obiettivo prescelto, ma che non consenta agli avversari, per mancanza di analitiche conoscenze, efficaci manovre ostative. Con il procedere della dichiarazione i referenti espressi dai vari sintagmi mutano a seconda del momento e delle circostanze in cui i messaggi sono formulati, e a seconda di quali altri sintagmi siano stati usati o esclusi dal giocatore, dal suo compagno e dagli avversari, nei vari turni licitativi. Il loro significato varia quindi, non soltanto in senso temporale, ma anche "spaziale", e cioè a seconda del momento e della situazione in cui sono formulati.



Per la soddisfazione di così complesse, e spesso contrastanti esigenze, il linguaggio dichiarativo diviene quindi mutevole a seconda delle situazioni agonistiche, della caratura tecnica degli avversari, del momento storico in cui le varie dichiarazioni sono formulate: una sorta di essere mutante che si fa mentre si va facendo; uno strumento che, muovendo da articolate premesse logico-semantiche, continuamente le varia per meglio aderire ad esigenze pragmatiche e situazionali ogni volta diverse

---

---

Talché potrebbe affermarsi paradossalmente che, in una struttura semantica articolata e logica come il processo dichiarativo, i cui tempi sono costituiti dalle varie dichiarazioni, non esistano in astratto dichiarazioni esatte o errate, in quanto la loro correttezza astratta deve necessariamente misurarsi con un'operatività pragmatica: coincidenza e conflitto dell'essere e dell'apparire, per risultare oppure no vincenti.

Da tutto ciò l'importanza di una strategia, e cioè di una definizione dei termini più opportuni di comportamento in situazioni agonistiche di volta in volta diverse e sempre soltanto parzialmente e imperfettamente note. Insidia presente nei giochi "a conoscenza incompleta" quali il bridge, in cui cioè la strategia non può mai operare con piena conoscenza di tutti i dati agonistici (mentre lo può negli scacchi, "gioco a conoscenza completa", in cui la strategia si confronta con una realtà di cui sono note tutte le coordinate e le variabili, il che spiega l'eccellenza del computer scacchista, capace di poter correttamente interpretare una certa realtà attraverso l'elaborazione matematica di tutte le situazioni possibili, e non del computer bridgista al quale sfuggono tutte le ipotesi correlate a deduzioni e inferenze proprie dell'attività speculativa).

La battaglia dichiarativa, propria del bridge, offre ai giocatori un'opportunità unica nella storia dei giochi: la possibilità di utilizzare, oltre alle proprie conoscenze dirette, anche quelle indirette deducibili dai messaggi scambiati dagli avversari e di optare talvolta per una soluzione perdente, costituita dalla dichiarazione di un proprio contratto, pur giudicato irrealizzabile, la cui penalizzazione sia inferiore al premio degli avversari con il conseguimento di un loro contratto: applicazione straordinaria alla teoria dei giochi del principio del minor danno.

---



**Altri episodi della repressione contro il "complotto papista" nelle carte da gioco inglesi fine 600 (da "Stampe popolari inglesi", Raffineria di Roma, 1971).**

La natura decisionale, vincente o perdente, di tutte le scelte diviene quindi una sorta di scommessa contro l'ignoto che, pur fondata su elaborate e corrette ipotesi di "rischio calcolato", può rivelarsi sconfitta a mano conclusa.

Da ciò nasce quel senso della storia, peculiare del bridge, in cui ogni decisione agonistica nasconde un inevitabile legame segreto con le decisioni precedenti, il che spiega perché due giocatori di scacchi (e così il computer) possano riprendere una partita interrotta da altri giocatori utilizzando i pezzi abbandonati sulla scacchiera, mentre ciò sia invece impossibile per quattro giocatori di bridge per i quali la "storia della mano è il significato e il segreto del gioco". Il fattore psicologico, già presente nella fase dichiarativa, in cui ricorrono talvolta manovre devianti tendenti a ingannare l'avversario anche a prezzo di più sommarie informazioni per il compagno, è presente anche nella fase di gioco, in cui espleta un ruolo del tutto diverso da quello del poker, altro gioco che fa delle mosse devianti un elemento strategico fondamentale

Infatti, mentre nel poker la motivazione che presiede alle manovre ingannevoli (il cosiddetto bluff), ha per obiettivo di indurre l'avversario ad abbandonare la competizione e a conseguire una vittoria non spettante in termini teorici a chi lo effettua, nel bridge le dichiarazioni ingannevoli perseguono invece l'obiettivo del conseguimento del "massimo premio o del minor danno".

Da ciò emerge, paradossalmente per un gioco a quattro, una sorta di "inevitabile solitudine" del giocatore, che nasce confronto meramente intellettuale tra le sue ipotesi su determinati eventi e la loro realtà effettuale di cui soltanto alla fine conoscerà il volto celato: la solitudine mentale di quel "confronto con se stesso che, come nel golf, è il cuore e il respiro del gioco. Il fascino e il mistero del bridge sono intimamente legati alla non esistenza a priori di carte vincenti o perdenti (un Due può fare presa e un Asso non farla): il loro valore in numero di prese è soltanto ipotetico, in quanto il rapporto che lega i due termini è articolato su basi logico-matematiche relative a taluni elementi strutturali di una mano, ma non a tutti gli elementi.

---

Esiste quindi un'inevitabile correlazione funzionale operativa tra linguaggio e tipi di mano e cioè una diversa idoneità espressiva dei termini del linguaggio nei confronti delle varie tipologie di mani. La storia di ogni mano è anche la storia di ogni umana avventura, perfino negli inevitabili errori.

Forse per questo il bridge è l'unico gioco in cui è vivo il senso della storia e forse in questo sta la ragione del suo giusto inserimento tra gli sport olimpici.

Nel bridge duplicato, in cui l'elemento essenziale e caratterizzante è costituito dalla presenza di due realtà parallele ed identiche, l'una ignota all'altra, l'ansia esistenziale è ancor più stressante per il giocatore, in quanto il confronto tra realtà ipotetica e realtà effettuale non riguarda soltanto la correttezza delle scelte effettuate, ma coinvolge addirittura una realtà altra che ha trovato attuazione al secondo tavolo con interpreti e scenari diversi con cui il risultato al proprio tavolo dovrà confrontarsi. Da ciò la necessità per il giocatore di misurarsi, in fase dichiarativa e di gioco, non soltanto con i termini della realtà che troverà espressione nel risultato effettuale al proprio tavolo, ma anche con la realtà ipotetica del risultato all'altro tavolo a cui avranno concorso modalità, tempi e decisioni differenti.

Si afferma, non senza fondamento, che la formula del bridge duplicato ha eliminato il fattore fortuna rendendolo analogo alle discipline olimpiche. Ma è del tutto corretto sostenere che nelle competizioni sportive non esista il fattore fortuna? Che la vittoria premi sempre il più meritevole e sia cioè espressione del valore? Ed è proprio vero che sia l'assenza della fortuna, invisibile con vitato di pietra, a rendere il bridge un gioco superiore?

Nel bridge, il temperamento agonistico di un giocatore, quella qualità segreta di intuito, di audacia e di corretta interpretazione delle mosse avversarie che rende grande un campione, può essere esaltato in talune fasi conflittuali di gioco e depresso in altre (anche nel calcio vi sono i giocatori dell'ultimo minuto: la cosiddetta "zona Cesarini" insegn!).

---

---

Le impreviste, e talora imprevedibili, decisioni agonistiche dei compagni all'altro tavolo condannano a volte come errata una scelta agonistica teoricamente corretta e viceversa (similmente a quanto accade in tutti i "giochi di squadra").

Anche nel bridge duplicato non può mai essere eliminato del tutto il fattore fortuna. Ma sarebbe bene se si riuscisse a farlo? La fortuna e la sfortuna non sono forse termini della nostra congenita incapacità di fronteggiare le imprevedibili mosse del destino? Non sono forse componenti inevitabili ed elementi di affascinante sfida nella nostra precaria e insicura esistenza, il cui respiro è ritmato da vittorie e sconfitte, da illusioni deluse e da speranze tradite?

---

## NOTA

Nel bridge duplicato a squadre (formula scelta per le Olimpiadi di Salt Lake City) ogni incontro, su un numero prefissato di mani, è disputato da due squadre composte ciascuna da quattro giocatori. Ogni mano (duplicata e quindi identica) viene giocata su due tavoli (in locali diversi) a ognuno dei quali siedono due componenti di ciascuna squadra in posizione invertita ad esempio i componenti della squadra A giocano in posizione Nord-Sud al tavolo 1 e in Est-Ovest al tavolo 2: quelli della squadra B in Est-Ovest al tavolo 1 e in Nord-Sud al tavolo 2). I risultati ai due tavoli (che dovrebbero essere identici, in quanto relativi alle stesse mani, nell'ipotesi di un gioco ottimale da parte di tutti), vengono posti a confronto nel post mortem e l'eventuale "differenza" dei risultati determina l'assegnazione di "punti vittoria" alla squadra che ha conseguito il miglior risultato (zero, in caso di parità). La somma algebrica dei risultati positivi e negativi di tutte le mani giocate (il cui numero può essere molto variabile a seconda del tipo di competizione) determina il risultato finale dell'incontro.

---