

## APPRENDIMENTO E SCACCHI

Lynn e Friedman (1992)<sup>1</sup> hanno sviluppato una ricerca in cui è stato dimostrato che bambini ed adolescenti che giocano a scacchi mostrano un livello intellettuale maggiore rispetto ai coetanei. Tale Q.I. è indipendente dal punteggio ELO ma correla con la pratica ed il tempo che dedicano al gioco.

Le aree corticali che maggiormente si attivano sono la corteccia prefrontale superiore, i lobi parietali ed occipitali dell' emisfero sinistro, implicato nell'elaborazione delle informazioni semantiche, linguistiche, seriali.<sup>2</sup>

Sicuramente gli scacchi attivano, in modo consapevole e rapido, funzioni quali la memoria, il problem solving, l'autocontrollo emotivo e la mindreading o T.O.M.(theory of mind).<sup>3</sup>

La memoria visiva e prospettica, cioè gli schemi cognitivi spaziotemporali fondamentali, vengono ampiamente utilizzati nel gioco degli scacchi; si attivano l'attenzione selettiva e quella globale contemporaneamente. Ci si interessa del singolo pezzo, percepito nella sua unicità ma si contestualizza nella scacchiera, cioè nella globalità..

Si esercitano dunque funzioni di memoria a breve e lungo termine, individuando strategie vincenti al momento, inquadrando in una prospettiva di più ampio spettro temporale.

---

<sup>1</sup> Lynn R., Friedman M. The general intelligence and spatial abilities of gifted young Belgian chess players, *British journal of psychology*, 83, p.233-235, 1992

<sup>2</sup> Artherton M., A functional MRI study of high-level cognition. The game of chess *Brain research-Cognitive Brain research*, 16, 2631, 2003

<sup>3</sup> Antonietti A., Balconi M., *Mente ed Economia ed Il Mulino*, 2008

Altra modalità che viene sviluppata è quella del problem solving; il giocatore dovrà riflettere sulle possibili mosse e sulle probabili conseguenze.

Prima della mossa il giocatore utilizza il brainstorming, comincia cioè a riflettere sulle possibili combinazioni e strategie e le loro conseguenze, per attuare infine una scelta da monitorare rispetto alla reale efficacia.

Il controllo emotivo è un'altra acquisizione incrementata attraverso il gioco degli scacchi, che non significa distacco, freddezza e mancanza d'empatia, piuttosto tolleranza alle frustrazioni e capacità d'elaborare il fallimento come possibilità di comprensione.

Un aspetto da sottolineare è la T.O.M.(theory of mind) cioè la capacità di " porsi nell'altro", di leggere l'altro, di saper riflettere sulla propria soggettività e su quella dell'altro, prendendo così decisioni non solo razionali ma anche emotive.

Tale filone di studio apre un dibattito che potrebbe infrangere alcuni stereotipi sul giocatore di scacchi.

In tale descrizione possiamo ben ravvisare l'utilità, nello sviluppo psico-fisico, del gioco degli scacchi.

Il problema è motivare sempre più i bambini a vivere la scacchiera come un divertimento, utilizzando impostazioni educative basate maggiormente su aspetti di movimento, manipolatorie e di performance, per poi dedicarsi al gioco come astrazione.

Da sottolineare inoltre le possibilità del gioco nella riabilitazione, non solo psichiatrica, ma anche nel disagio giovanile e nelle dipendenze.

Potremo ipotizzare che gli aspetti di mindreading o T.O.M., incrementati dagli scacchi, possano essere utilizzati nella conoscenza emotiva di se stessi e degli altri e quindi gli scacchi potrebbero aiutare nell'affinamento di alcuni aspetti razionali, logici ma anche in aspetti più affettivi ed emotivi.

Parliamo di giocatori di scacchi come abili controllori degli stati emotivi, ma il controllo funzionale è costruito sulla consapevolezza,

sulla capacità d'insight e quindi come conoscitori delle proprie emozioni .

E' diffusa l'idea che gli scacchisti abbiano la capacità di mindreading dell'avversario, alcuni maestri basano le loro strategie studiando il comportamento dell'altro e spesso cercando di distogliere l'attenzione "giocando " con queste labilità , inducendo fastidio ed ansietà, magari con piccoli gesti.

Questo comportamento è studiato in psicologia ed è detto appunto theory of mind, che si basa sull'ipotesi che conoscere l'altro presuppone una buona conoscenza di se stessi .

Lo stereotipo del giocatore distaccato, non empatico potrebbe essere sconfutato; l'atteggiamento riflessivo è sempre costruito dalla conoscenza di se stessi , dalla capacità di osservazione dell'ambiente circostante,dalla capacità di posticipare la soddisfazione di un bisogno immediato, insomma è basata sul controllo funzionale dei propri stati emotivi,sulla lettura delle emozioni proprie ed altrui.

Il giocatore di scacchi impara quindi a definirsi non solo da un punto di vista razionale ma anche emotivo.

Altro stereotipo su cui dovremo riflettere è che gli scacchi sono idonei solo a bambini tranquilli, già riflessivi e con un Q.I. Elevato.

Questo tende a demotivare le persone con bassa autostima che già definiscono la loro struttura come inadeguata, perché carente di alcune caratteristiche considerate essenziali. In realtà ,attraverso gli scacchi i bambini acquisiscono od affinano certe peculiarità. Occorre dunque far conoscere il gioco ai bambini piccoli,i pezzi devono entrare molto presto nelle loro rappresentazioni mentali, come veicolo di socializzazione e confronto non aggressivo.

Per fare questo la didattica dovrà basarsi su un piano concreto ed applicativo e voglio far riferimento al progetto di Mario Leoncini, basato su manipolazioni tattili ed attività stimolanti da un punto di vista di performance e non su un piano d'astrazione che dovrà essere successivo.

Voglio inoltre accennare agli aspetti riabilitativi degli scacchi.

Negli psicotici, in particolare negli schizofrenici, il gioco degli scacchi aumenta la funzionalità dei lobi prefrontali, molto carente, e l'attenzione selettiva, aiutandoli ad incrementare il livello di concentrazione.

Interventi riabilitativi sono stati utilizzati anche nel bullismo e nella dipendenza da gioco d'azzardo.

I "bulli" attraverso il gioco degli scacchi aumentano la conoscenza dei loro stati emotivi, e riescono a canalizzare l'aggressività in comportamenti competitivi, avendo così modo d'esperire modalità relazionali non basate sul potere (up-down), ma su un confronto paritario, con possibilità di "perdere senza perdersi".

Per quanto attiene al gioco d'azzardo si cerca di sostituire una sensazione forte, intensa ed immediata (dopaminergica), con altre di minore intensità immediata, che inducono una maggiore attivazione corticale (arousal), dando possibilità di costruire progetti gratificanti a lungo e medio termine e quindi capacità a posticipare la soddisfazione del bisogno.

Carla Fineschi

Grosseto 08/10/10