

I Jornadas de Investigadores y Estudiantes del ICSE: Producir conocimiento en el contexto de crisis. Instituto de Cultura, Sociedad y Estado. Universidad Nacional de Tierra del Fuego AelIAS (ICSE-UNTDF), Ushuaia y Río Grande (Tierra del Fuego), 2019.

Subjetividades digitales en el ajedrez ¿Cómo incide en los estudios en la UNTDF?.

Iturbe, Álvaro Ramiro.

Cita:

Iturbe, Álvaro Ramiro (2019). *Subjetividades digitales en el ajedrez ¿Cómo incide en los estudios en la UNTDF?. I Jornadas de Investigadores y Estudiantes del ICSE: Producir conocimiento en el contexto de crisis. Instituto de Cultura, Sociedad y Estado. Universidad Nacional de Tierra del Fuego AelIAS (ICSE-UNTDF), Ushuaia y Río Grande (Tierra del Fuego).*

Dirección estable:

<https://www.aacademica.org/i.jornadas.de.investigadores.y.estudiantes.del.icse.producir.conocimiento.en.el.contexto.de.crisis/22>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eaMt/3Uq>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

SUBJETIVIDADES DIGITALES EN EL AJEDREZ ¿CÓMO INCIDE EN LOS ESTUDIOS EN LA UNTDF?

ÁLVARO RAMIRO ITURBE¹

RESUMEN

¿De qué modo incide el ajedrez, sobre las formas de subjetivación y aprendizaje de los jóvenes en el proyecto de vida moderno actual en la relación con los dispositivos técnicos? Objetivo General : tomando como unidad de análisis el Habitus² (Pierre-Bourdieu, 1979) del Ajedrez en los estudiantes de la UNTDF y las variables a través de una “matriz de preguntas del cuestionario Ajedrez en la UNTDF” (Alvaroramiroiturbe, 2019), nuestra hipótesis es que a pesar de la coexistencia entre dispositivos con interface digitales, no incidiría en la socialización del juego sino que aceleraría la destreza táctil psicomotriz que permite una mediación entre módulos algorítmicos sin perjudicar el análisis del mismo juego en la etapa de aprendizaje tradicional a través de la lectoescritura .

PALABRAS CLAVES: AJEDREZ – SUBJETIVIDAD – DIGITAL – JUEGO - CIENCIA

¹ Estudiante ICSE-UNTDF. Correo electrónico: alvaroramiroiturbe@gmail.com

²Habitus "disposiciones" o esquemas de obrar, pensar y sentir asociados a la posición social: El autodidacta a la antigua usanza que definía fundamentalmente por reverencia respecto a la cultura que era efecto de una exclusión a la vez brutal y precoz, y que conducía con devoción exaltada y mal orientada, y por ello destinada a ser percibida por los poseedores de la cultura legítima como una especie de homenaje caricaturesco



Este trabajo Analizara la relación entre el Ajedrez, no solo en el marco de la teoría Bourdieana, en las formas de habitus/ de lectura y las nuevas formas de socialización a través de los dispositivos con interfaces y el Deep learning de la nueva tecnología, Sino fundamentalmente de la historia y la filosofía de Walter Benjamin y T. Adorno. Este trabajo no trata sobre ajedrez sino más precisamente “el ajedrez como forma de subjetividad en la historia y en las innovaciones digitales”. Para hablar de la subjetividad del juego ciencia, tenemos que empezar por la historia, que no es la historicidad del juego sino lo que está detrás de la misma creación artística, la composición de su pasado el porqué de su presente para problematizar un futuro próximo.

¿ARTE O JUEGO?

Cuando pensamos en “**chaturanga**” (Jose.A.Copie, 2016) hablamos de un juego que se parecía al ajedrez actual y es un antiguo juego originario de la India y China del siglo III a. C.³ Hasta este momento era una forma de juego que amalgamaba la religión y el arte de la guerra en 64 escaques coloreado en blanco y negro. La simpleza de sus piezas contrastaba con la profundidad de su análisis.

Probablemente ese juego era una filosofía⁴ que requería destreza y pensamientos estratégicos. En esto se basaba todo el análisis, ya que no había reglas claras o estudios de caso. Así como la geometría representa un viraje intelectual en la historia del hombre que se corresponde en la matemática, el ajedrez ha sido considerado un arte y una ciencia, además de un juego. Existen varias posibles formas de estudiar al mismo juego o como un fenómeno o como un estado de arte, ya que no es un acto sino un proceso, dicho proceso es subjetivo, y responde a un acto de reflexión. Esta investigación no pretende abordar

³ El Profesor Argentino Zoilo Caputto en su obra “El arte del Estudio de Ajedrez”, Volumen 1º, Madrid 1992 dice refiriéndose al Chaturanga que “...No hay ninguna seguridad absoluta de que el antiquísimo juego indio Chaturanga haya sido el origen del ajedrez. Ni siquiera existen suficientes evidencias de si este juego existió o es una ficción del tiempo, por lo menos no tenemos conocimientos de que alguna partida u obra compuesta se haya conservado para darnos testimonio de su existencia”

⁴ La esencia de la filosofía precisamente esta privada de fundamentos al igual que la religión. Las dos son creaciones del hombre.” Nunca es demasiado tarde ni demasiado temprano para asegurar la salud del alma [] De modo que tanto el joven como el viejo deben filosofar” (“Epístolas a Meneceo” Epicuro, Lettres et Maximes. Ed de Megate 1977.)

todas las posibles implicancias sino acotar a la misma a la subjetividad que media al juego y por otro las relaciones entre el arte y la historia, en la naturaleza del juego ciencia.

El ajedrez de hoy es el mismo ajedrez de la edad media al cual los españoles perfeccionaron con destreza, y redactaron también las primeras reglas. “En el Medioevo el ajedrez era demasiado lento, ya que la dama tal como hoy la conocemos no solo se llamaba alferza (Alférez o alferza es la palabra masculina que Lucena⁵ usa como equivalente de Dama de juego<con la dama o alférez>Esta pieza podía mover en forma oblicua un solo paso tanto hacia adelante como atrás, aunque tenía el acotado privilegio de que en su primer movimiento podía alcanzar una tercera casilla⁶. Otra de las medidas revolucionarias producto de la dinámica transformadora del renacimiento fue la prerrogativa concedida al peón, que al avanzar dos pasos en su movida inicial, dio gran vivacidad a la partida de ajedrez.” Rodrigo López de Segura ajedrecista español quien fue un sacerdote, humanista, gramático escribió el primer tratado “Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez”, publicado en Alcalá de Henares en 1561, llamativamente con la invención de la imprenta el juego comenzó a difundirse en todos los hogares popularizándose en su primer paso hacia la modernidad. ¿Qué relación hay entre las codificaciones de aquel tratado y capacidad de estudiar reproduciendo dicha jugada? La respuesta es que, en un primer paso se utilizó el análisis cartesiano, pero también un paso científico, que permitió profundizar el nivel del juego, en apertura, medio juego y final. Posiblemente no logremos entender que ese paso no fue de la noche a la mañana sino que tiene ribetes históricos.

Para definir la naturaleza y el arte del ajedrez es necesario apelar a la historia y a la filosofía del arte y también como una ciencia analítica con lenguaje algebraico.

⁵ En el Famoso libro de Lucena (Lucena fue el creador de la regla que establece que el rey blanco debía ser situado en la casilla de color negro y su colega negro en el escaque blanco, circunstancia destacada por el historiador inglés Harold James Ruthven Murray <1868-1955> en su obra <A History of Chess>)

⁶ El movimiento de las piezas de ajedrez tenía relación cabalística con Cuadros mágicos de Enrique Cornelio Agrippa (1486-1536) y el movimiento de sus piezas eran lentos, involucraban los siete planetas conocidos con siete cuadrados mágicos de órdenes del 3 al 9 asociado cada uno a los arcanos de los planetas astrológicos. Este sincretismo propio de las matemáticas y el ajedrez permitían formar el cuadro de 8x8 escaques más conocido como el “cuadro de mercurio” con su constante mágica y la suma de todos los números es 2080, la suma de sus columnas y sus vértices de arriba a abajo, de derecha a izquierda y viceversa eran iguales a 260 se cree que los movimientos de las piezas como el rey la torre el alfil y el caballo incluida la vieja alferza cuando eran movidas cumplían con esta cosmogonía.

Probablemente ese camino lo iniciaron muchos siglos antes los árabes quienes transmitieron ese conocimiento, dominaron el juego hasta la llegada de la alta edad media, con sus cálculos. Algún turco que por medios analíticos comenzó ese trabajo logro unir los algoritmos matemáticos y la capacidad analítica para desarrollar algún árbol de juegos capaces de responder a distintas formas que el oponente no podía resolver o responder, esto tenía ventajas, económicas; comenzar a ganar una y otra vez. Pero no fue antes del diseño y desarrolló parcialmente de una [calculadora mecánica](#) a partir de Charles Babbage que no se pensó en la mecanización del juego , por ello esta etapa se sigue considerando litúrgica, los cálculos matemáticos y los algoritmos seguían siendo hechos a papel y mano , las codificaciones y las probabilidades seguían siendo decimales , el ajedrez seguía teniendo un vínculo técnico atado a los mecanismos de la antigüedad. La mente del jugador tenía una analogía directa con el proceso de juego.

EL JUEGO AL IGUAL QUE EL ARTE Y LA SEPARACIÓN DEL MUNDO REAL

Cuando definimos el arte al igual que en el juego podemos caer en la simple respuesta que define a las mismas dentro del mundo de la cultura simbólico en contra posición con la del mundo de la naturaleza, sin embargo el concepto de ajedrez no está en contradicción con la naturaleza sino que tiene una relación dialéctica con la misma. Incluso los procesos del juego a lo largo de la historia y el proceso de producción tienen una relación dialéctica con la realidad. Solo la genialidad la creación y el misterio han quedado cristalizados pero excluidas del tiempo y el espacio propios del proceso de reproductibilidad gracias a la creación del lenguaje algebraico y ahora de la interface hombre máquina, avance técnico- informático que nos deja a los humanos derrapando en un camino a la deriva, un camino conforma de cinta de moebio. En la medida que abandonamos los orígenes del juego más nos adentramos en repetitividad. “La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción” (Walter-Benjamin, 2019)

Surge la pregunta, ¿en qué momento el jugador fue superado por el desarrollo técnico? Probablemente la respuesta sea que ese desarrollo supero la capacidad analítica humana, que autonomizarían durante la modernidad el cálculo hasta su límite , la misma pregunta se la hizo Marx, Benjamín, o Adorno pero también el autor Eric Sadin: “Poco a

poco, quien se disuelve es el sujeto moderno, aquel que había surgido de la tradición humanista e instituido al individuo como un ser singular y libre, plenamente consciente de sus actos”⁷Las consecuencias llevan a preguntarnos: ¿De qué modo incide el ajedrez sobre las formas de subjetivación y aprendizaje de los jóvenes en el proyecto de vida moderno actual en relación a los dispositivos técnicos? ¿Qué precio tuvo ese desarrollo a través de la historia del juego? ¿Qué proceso de avance hacia una nueva edad, del conocimiento traen las nuevas formas de socialización a través de los dispositivos con interfaz y Deep learning a través del juego ciencia? ¿El habitus del uso de una inteligencia paralela traerá como consecuencia la decadencia del humanismo o la transformación de esta en otra cosa? Volvamos a la creación del lenguaje binario, un invento de Gottfried Leibniz⁸, filósofo alemán. Pretendía con su invento un cálculo simple y eficiente, recordemos que el cálculo infinitesimal les permitió calcular superficies algo que la antigüedad era imposible, sin embargo su invento no sería reconocido por la filosofía y la ciencia ANALITICA ANGLOSAJONA, con quien rivalizaba en plena modernidad, por otro lado las primeras computadoras serian puestas en funcionamiento tres siglos después con la máquinas de Turing. La matemática binaria de Leibniz habría un abismo, su simpleza la hacía mecanizable y confrontaba con aquella matemática que se remontaba al algebra, que calculaban posibilidad de algoritmos para cálculos complejos de navegación, pero también la generación de codificación, por ello la búsqueda de la generación de números primos que hoy la técnica del ordenador genera y utiliza para crear Bitcoins⁹. El teorema Chino del resto es un resabio de aquella lucha entre la mecanización del cálculo de ábacos en el comercio con oriente y el sistema binario, el hecho que ellos permitan al procesador calcular sumas y restas necesarias en segundos necesarias para controlar el navegador

⁷ Introducción: La emergencia de una cognición artificial superior: “Se instaure, más ampliamente una nueva antropología gracias al surgimiento de una inteligencia de la técnica consagrada a extender nuestras FACULTADES DE ENTENDIMIENTO, así como también generar modalidades históricamente inéditas de aprehensión del mundo, que nosotros, seres de carne y hueso, seríamos incapaces de alcanzar con la mera ayuda de nuestro espíritu” (Sadin Eric “La Humanidad Aumentada” ed. Caja Negra pág. 30.)

⁸ “La organización del mundo, el curso de nuestra existencia o la forma de las cosas está cada vez más determinados por series de códigos que revelan una reciente matematización de la vida. Tal vez, hemos penetrado sin darnos cuenta dentro de una matriz compuesta de códigos que nos engloba por completo, al igual que a los <humanos> que deambulan en el plasma electrónico de la Matrix” (Sadin Eric “la Humanidad Aumentada” Ed. Caja Negra pág. 86)

⁹ Kevin Slavin “Il nous faut dresser l’Atlas des algorithmes contemporains” , citado por Hulbert Guillaud en WWW.internetactu.net en el libro “La Humanidad Aumentada” de Eric Sadin pág. 87 ed. Caja Negra

automático de un avión o el GPS que calcula la posición del satélite es lo que nos caracteriza en la actualidad. Velocidad precisión y aceleración de cálculo, el ajedrez no será la excepción. Los primeros campeonatos del mundo pusieron en relieve que aquel juego aún no había sido absolutamente descifrado, Frank James Marshall aprendió a jugar al ajedrez a los 10 años, este norteamericano fue rival de Lasker y Capa Blanca, dos de los mejores jugadores de ajedrez de la primera mitad del siglo XX , inauguró el Club de Ajedrez Marshall en Nueva York, un lugar donde se acopiaba toda la información existente que había hasta la fecha del juegos ciencia, como el mismo no estaba organizado los primeros estudios científicos estaban organizados en folios y carpetas escritos a maquinas dactilográficas , este proceso llevaba años , y muchos de ellos no estaban hechos en profundidad. A principio de siglo XX el estudio de una apertura podía llegar a estar desarrollada hasta la jugada número quince o veinte y clasificada por un nombre, la misma estudiada en su variante pero nunca llegaba hasta el medio juego. Esto permitía a los jugadores un rango de maniobrabilidad, independencia decisional característica de la edad de oro, donde los encuentros se definían a veinticinco partidas y cada uno podía durar más de un día, incluso se las posponía para el siguiente día respetando el reglamento que obligaba a guardar la última jugada en un sobre sellado y lacrado por el juez internacional. Las personalidades que residían alrededor de los mismos podían concentrar figuras de la política o incluso la nobleza pero con rigor científico dentro de teatros iluminados y reproduciendo las jugadas en tableros magnéticos gigantes y transmitidos a través de cables con la invención del telégrafo o incluso el éter de la radio. En argentina el ajedrez llego de la mano de los españoles como dice la leyenda “La vida es una partida de ajedrez”¹⁰ , que se tenga datos fue durante la colonización que el juego comenzó a expandirse , el primer encuentro internacional de ajedrez es en el Club el Progreso ; “Es precisamente en el Club el Progreso donde se realiza el primer encuentro internacional de ajedrez con la hermana república de Chile ; en 1902 según la revista chilena <Studio>(agosto de 1928), se realizó el match telegráfico entre el mencionado club de nuestro país y el Circulo de Ajedrez de Santiago ese encuentro probablemente uno de los primeros del que se tenga memoria (el primero fue contra los brasileros del Club dos Diarios, que se disputo en 1901 por el mismo sistema telegráfico y los argentinos vencieron.”(Jose.A.Copie, 2016)

¹⁰ Miguel De Cervantes <(1547-1616)>

Así el Ajedrez ganó fama internacional, sus jugadas se las reproducían en cada hogar, y aquellos que no tenían un receptor las seguían a través de los periódicos. Incluso el teléfono fue utilizado para analizar los movimientos de los oponentes desde cada sede en los países involucrados, fue así que durante la guerra fría los soviéticos analizaban, con rigor científico sus logros en el tablero de ajedrez geopolítico, algo que iba a irrumpir abruptamente con la creación de los primeros procesadores en occidente. Tal como sucedió en la última década del siglo xx “Este espaldarazo se ve ratificado por un forma de superioridad cognitiva adquirida por las computadoras, emblemática en la conmoción planetaria ante la victoria de Deep Blue sobre Garry Kasparov en 1997, que consagra una inteligencia artificial capaz de enfrentarse con un cerebro humano y superarlo en sus aptitudes deductivas y proyectivas.” (SADIN, 2013)

Volvamos a Marshall¹¹; quien decía: “Un mal plan es mejor que no tener ningún plan” nos sumerge en un plan de ataque carente de posibilidad de un cálculo que no va más allá de “intenciones” somos eso, no hay otra respuesta, Marshall representa ese espíritu liberal, al que describe Rodrigo López de Segura en su libro de tratado sobre la primera apertura llamada “Española” codificada cartesianamente como E4, la misma es la más larga y estudiada, por eso mismo fue utilizada por todos los campeones del mundo hasta la llegada de las supercomputadoras. Pero volvamos a nuestra primera pregunta ¿en qué momento el jugador fue superado por el desarrollo técnico? Difícilmente podamos responder aquello que está situado más allá de nuestras posibilidades nemotécnicas. Marshall aprendió a jugar a los diez años, pero sabemos que hay niños que aprenden a jugar mucho antes incluso sabemos que cuanto más joven es el jugador más posibilidades tiene de mejorar su análisis. El proceso es analógico, cuanto más tiempo pasa jugando mejor es su plan , aumentando la posibilidad de respuesta , aumenta los riesgos que se traducen en momentos de quiebre psicológicos , intenciones amenazas y contra amenazas , medidas y contra medidas de defensa. Hoy un Smartphone puede ganarle un niño de diez años hasta cansarse, algo tan simple y tan complejo llega a nuestras vidas, tan solo hace veinte años esto era impensado sin embargo es tan real que inquieta. ¿Pero quién puede dar una respuesta? ¿En qué momento la disciplina se transformó en un trabajo? ¿El juego

¹¹ Apertura Abierta Española 1) P4R, P4R; 2) C3A, C3AD; 3) A5C, P3TD, 4) A4T, C3A; 5)0-0, A2R; 6) T1R, P4CD; 7) A3C 0-0 “La popularidad de esta jugada ha crecido considerablemente en los últimos tiempos. Si el blanco no quiere apartarse de los caminos habituales, tiene que contar con las complicaciones del ataque Marshall. (Ludek Pachman “Teoría moderna de ajedrez aperturas abiertas” 1973 Ediciones Martínez Barcelona.)

tiene en potencia el trabajo como capital cultural? ¿Ese trabajo que excede el conocimiento de una persona quien lo realiza? ¿El ajedrez es una partícula que expreso una multiplicidad de contradicciones sociales en todo momento? ¿El ajedrez influencia aun en la subjetividad de los jóvenes? y si es así ¿Qué o quienes operan detrás de esa doble naturaleza que media algebraicamente en los nuevos dispositivos smartphone y tablets? Volvamos al ajedrez ¿Quién opera detrás del peón, las piezas, quien mueve el blanco o el negro? Esta y otras preguntas fueron las que gobernaban el juego durante más de mil años, “ese fuego se encendió en oriente, y hoy rige en todo occidente”¹² como decía Jorge Luis Borges, a pesar de las nuevas técnicas, los jugadores siguen pensando y jugando entre sí, muchos que nos pese, a pesar de haber sido superado por la máquina actualmente. Los intelectuales del siglo XXI arrojan la hipótesis que las personas estarían inaugurando una nueva complementariedad cognitiva. Este proceso de lenguaje maquina juega con prioridad cuantitativa que a su vez proviene de un estilo de juego con una fuerte tradición, táctica, y posicional buscando ganar el centro del tablero, para desde esa posición estática intercambiar rápidamente las piezas del rival, que simplifica el juego como si en el cerebro de silicio el estratega disfrazado de turco¹³ estuviera siendo fogueado constantemente para alcanzar ese fin a cualquier medio, la máquina de guerra prioriza alcanzar la victoria eficientemente sin ninguna cosa que medie más que la victoria a cualquier costo.

CONCLUSIONES

En el trabajo se adjunta imágenes y entrevistas de las pruebas empíricas echas en la UNTDF con alumnos y profesores utilizando herramientas para medir la unidad de análisis de la investigación en base a variables con enunciados teóricos sacados de (Ludek.Pachman-Vas.I.Kuhnmond, 1980). Utilizamos *CompuChess II* que figura en la página 95 y obtuvimos resultados positivos. Además, se adjuntan enunciados

¹² Jorge Luis Borges <Antología Personal> Poema “Ajedrez” 1960

¹³ El autómatas de Walter Benjamin (1892-1940) que es manejado por un misterioso maestro de ajedrez. “un equivalente de tal mecanismo puede imaginarse en la filosofía. Debe vencer siempre el muñeco llamado “materialismo histórico”. Puede competir sin más con cualquiera cuando pone a su servicio a la teología, la cual hoy, como resulta notorio, es pequeña y desagradable y no debe dejarse ver por nadie” (Walter Benjamin <conceptos de filosofía de la historia> 1º edición ed. La Plata Terramar 2007)...si toda teología es política entonces ¿el nuevo ajedrez jugado por maquinas nos propone una nueva Tesis de la historia en donde la técnica no es resultado de un engaño, sino una lectura a contrapelo del pasado, donde la nueva inteligencia se desplazaría hacia un nuevo eje que sería una nueva cosmogonía corrida de todo pasado que remita a la salvación, y donde ya nadie nos espera?

operacionales que refieren a dichas entrevistas. Nuestra hipótesis de partida era que el nivel de habitus de lectura y el nivel de dedicación en el ajedrez incide en el nivel de juego independientemente de las nuevas tecnologías

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALEXI SUETI (1988) ¿Piensa la maquina por el hombre? Ajedrez de estilo N° 101, 621-622.
- EIDINOW, D. E. (2004) Bobby Fischer se fue a la guerra. El duelo de ajedrez más famoso de la historia. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- GARRY KASPAROV (2007). Como la vida imita al ajedrez. México: Debolsillo.
- JOSÉ A COPIE (2016) Historia del ajedrez argentino. Buenos Aires, Argentina: Gargola Ediciones.
- LUDEK PACHMAN- VAS. I. KUHNMUND (1980). Ajedrez y computadoras. En Ludek Pachman- Vas.I.Kuhnmund, Ajedrez y Computadoras (págs. 1-165). Barcelona: Colección Escaques ediciones Martinez Roca.
- MIJAIL BOTVINNER (1991) Partidas selectas (1943-1956) VOL 2. Madrid. Ediciones Eseeve.
- PIERRE BOURDIEU (1979) La distinción. Paris: Les Editions de Minuit.
- SADIN, E. (2013). La humanidad aumentada. La administración digital del mundo. En E. Sadin, La humanidad aumentada (pág. 27). Buenos Aires: Caja Negra.
- Theodoro W. Adorno (1987) *Minima moralia, Reflexiones desde la vida dañada*. Madrid: Taurus.
- Theodoro W. Adorno (s.f.). Notas marginales sobre teoria y praxis . *Critica de la cultura y sociedad II*, 686.
- WALTER BENAJMIN (2019). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Technischen "La obra de arte en la epoca de su reproductibilidad tecnica"*. Bueno Aires, Buenos Aires, Argentina : E Godot Argentina.





