

# 1943 - Perché gli scacchi per corrispondenza furono vietati

Gli Stati Uniti hanno vietato gli scacchi postali durante la seconda guerra mondiale perché temevano che il gioco venisse utilizzato per inviare messaggi segreti. Ma come funzionerebbe effettivamente?



Di Daniel Oberhaus

25 marzo 2017

Nel 1928, una manciata di nerd scacchistici tedeschi si unì per formare l'Internationaler Fernschachbund, la prima lega internazionale di scacchi per corrispondenza. La corrispondenza, o scacchi postali, si gioca proprio come gli scacchi normali, tranne per il fatto che invece di avere due giocatori seduti uno di fronte all'altro, giocano segnando una carta che viene poi inviata per posta da un giocatore all'altro e non è inaudito per un singolo gioco per durare diversi mesi o addirittura anni.

Nel 1939, il Fernschachbund si sciolse a causa delle tensioni politiche nella Germania nazista, ma soldati e civili continuarono a passare il tempo giocando a scacchi per corrispondenza. Tutto questo finì nel 1943, quando i censori statunitensi e canadesi iniziarono a prendere di mira i giochi di scacchi postali, in particolare i giochi transatlantici, per paura che i giochi venissero usati per inviare messaggi segreti alle forze nemiche.

Secondo un articolo del 1991 su *Chess Life and Review*, i censori avrebbero cancellato la scacchiera sulla carta da gioco per qualsiasi militare statunitense che giocasse a scacchi postali. Ciò ha reso impossibile vedere la mossa dell'avversario e continuare il gioco. A prima vista, questa paranoia sembra assurda: dopotutto, i grandi maestri di scacchi sono persone piuttosto intelligenti e sembrerebbe abbastanza ovvio se le persone usassero mosse di scacchi false per nascondere i messaggi nascosti. Tutto ciò che servirebbe è un tipo Bobby Fischer per controllare tutte le partite di scacchi postali in entrata e in uscita per assicurarsi che siano legittime, giusto?

"Sospetto che chi conosce il gioco e le pedine possa individuare qualcosa di sospetto", mi ha detto Joan DuBois, autrice dell'articolo *Chess Life* e addetta alle relazioni con gli affiliati della US Chess Federation. "Ma suppongo che chiunque potrebbe inventare un codice per qualsiasi cosa, se si impegna. In tempo di guerra, tutto è sospetto."

Allora, cosa stavano cercando esattamente i censori, se le mosse illegali fossero ovvie? E del resto, gli scacchi erano mai stati usati per nascondere messaggi nascosti prima d'ora?

Sebbene ci siano purtroppo poche informazioni disponibili su uno di questi argomenti, sembra che gli scacchi siano stati utilizzati in precedenza per codificare informazioni militari sensibili. Secondo un articolo del 1918 su *Everybody's Magazine*, uno dei primi casi riguardava un'attrice che viveva in Francia durante la prima guerra mondiale che fece amicizia con un diplomatico di un'anonima ambasciata straniera. Una delle sue prime domande al diplomatico dopo averlo incontrato era se conosceva o meno qualche bravo giocatore di scacchi nel suo paese d'origine. Il diplomatico non lo fece, ma desideroso di compiacere l'attrice, trovò un club di scacchi e inoltrò una nota datagli dall'attrice, che conteneva un problema di scacchi che stava avendo difficoltà a risolvere. Secondo l'articolo, il problema era quale mossa di apertura era stata usata per lasciare il tabellone così:



Come si è scoperto, prima di dare al diplomatico una copia del problema degli scacchi, l'attrice aveva visitato un pilota tedesco che era stato abbattuto dietro le linee nemiche e si stava riprendendo in un ospedale francese. Per farla breve, il governo francese sapeva che i tedeschi avevano un rilevamento del territorio di un'area strategicamente importante della Francia che ospitava le truppe francesi e quando hanno intercettato la lettera inviata dal diplomatico, hanno scoperto che la scacchiera corrispondeva a questo rilevamento del territorio. Esattamente. In altre parole, se si divideva una mappa di quell'area della Francia in 64 caselle come una scacchiera, le posizioni dei pezzi sulla scacchiera corrispondevano esattamente alle posizioni delle truppe di riserva francesi. La storia è interessante, ma alla fine è un esempio piuttosto grezzo di steganografia, o l'arte e la scienza di codificare messaggi segreti in quelli ordinari. Un codice segreto così semplice non sarebbe volato nella seconda guerra mondiale, che ha rivoluzionato i campi della crittografia e della steganografia con la nascita del generatore di cifrari presumibilmente indecifrabile dei nazisti, la macchina dell'enigma. Per inciso, quando i codici generati dalla macchina enigma sono stati finalmente risolti, è stato in gran parte grazie ad Alan Turing e al suo team di crittografi presso la Government Code and Cypher School del Regno Unito, che hanno deciso di arruolare maestri di scacchi come Conel Hugh O'Donel Alexander per aiutare nella decrittazione del codice. Anche Turing era molto interessato agli scacchi: nel 1951 sviluppò il primo programma per computer, anche se su carta, che era in grado di giocare una partita a scacchi completa.

Sebbene i maestri di scacchi abbiano aiutato a decifrare i codici più importanti della seconda guerra mondiale, non è ancora chiaro come il governo degli Stati Uniti abbia pensato che una partita a scacchi stessa potesse essere utilizzata per codificare messaggi segreti. Sebbene DuBois non fosse sicuro di come ciò potesse essere realizzato, un documento di ricerca del 2009 pubblicato su *Security Communication Networks* offre alcuni indizi. Intitolato " Chestega ", il documento è forse l'unico esempio in cui viene esplicitamente delineata una metodologia per codificare messaggi segreti nelle partite di scacchi.

Il lavoro di Abdelrahman Desoky e Mohamed Younis, allora laureati in informatica all'Università del Maryland, Chestega fa uso della notazione algebrica (un modo di scrivere le mosse degli scacchi come numeri e lettere corrispondenti a posizioni su una scacchiera), così come estranee dati sugli scacchi come elenchi di classifiche dei giocatori su Internet, per codificare messaggi.

Come annota Desoky sul giornale, usare la scacchiera per nascondere i messaggi è il metodo più intuitivo (come quello usato dall'attrice francese durante la prima guerra mondiale), ma vincola anche la dimensione del messaggio che può essere inviato dal numero di caselle sulla scacchiera (64). D'altro canto, la notazione algebrica può nascondere messaggi molto più lunghi poiché "la maggior parte delle partite di scacchi, specialmente a livello di master, dura per una durata estesa e comporta molte mosse".

## ESEMPIO DI UNA SCACCHIERA PER CORRISPONDENZA. IMMAGINE: WIKIMEDIA COMMONS

Per utilizzare il codice degli scacchi di Desoky e Younis, un utente deve prima convertire il messaggio in una stringa di numeri binari (1 e 0) che vengono poi suddivisi in gruppi in base a un accordo predeterminato tra le persone corrispondenti. Questo codice binario viene quindi riscritto come numeri decimali, che vengono quindi convertiti in notazione di gioco portatile, un equivalente leggibile da computer della notazione algebrica utilizzata da molti giochi di scacchi per computer.

Quindi, ad esempio, se il tuo messaggio è "lui non ti ama", questo funziona come

```
"0110100001100101001000000110010001101111011001011100110110111010010010011101000
0100000011011000110111101110110011001010010000001111001011011110111010100100000"
come stringa binaria. Se tu e la persona con cui stai cercando di comunicare avete concordato un
messaggio binario a 7 bit (cioè dividendo quella stringa lunga in gruppi di 7 numeri), finisci con
"0110100 0011001 0100100 0000110 0100011 0111101 1001010 1110011 0110111 0100100
1001110 1000010 0000011 0110001 1011110 1110110 0110010 1001000 0001111 0010110
1111011 1010100 100000."
```

Quando questo viene convertito in notazione decimale, ottieni "52 25 36 6 35 61 74 115 55 36 78 66 3 49 94 118 50 72 15 22 123 84 32". Ciascuno di questi numeri corrisponde a un quadrato quando convertito in notazione di gioco portatile, quindi il risultato finale sarebbe una stringa di mosse simile a questa: "d2 a5 d4 f6 c4 e1 b7 c2 g2 d4 f7 b8 c8 a2 f5 f2 b2 h8 g7 f6 c1 d6 h5." E viola: ora hai codificato un messaggio segreto e straziante in una legittima partita a scacchi. Come ha sottolineato Desoky, Chestega è più efficace se usato con partite di scacchi che sono già state giocate. Questo perché i dati possono essere nascosti nelle mosse legittime del gioco, per evitare che eventuali mosse false o sospette vengano utilizzate per nascondere i dati, il che solleverebbe bandiere per qualsiasi esperto di scacchi.

"Gli scacchi sono il gioco più difficile da usare per la steganografia perché le regole negli scacchi sono molto dure", mi ha detto Desoky. "Ad esempio, se facciamo una mossa sbagliata per nascondere i dati, questa mossa sbagliata sarà evidente a chiunque e conterà come rumore. Se sono in grado di rilevare il rumore, allora sono in grado di rilevare l'uso della steganografia e del scopo [di nascondere i dati] sarà annullato."

Non è noto se una metodologia simile sia mai stata impiegata dalle spie nel mondo reale. Tuttavia, in uno strano caso di spionaggio dell'era della Guerra Fredda, Graham Mitchell, vicedirettore dell'MI5, l'ufficio di intelligence del Regno Unito, è stato sospettato di essere un doppiogiochista per i sovietici, e una manciata di partite di scacchi per corrispondenza ha giocato un peculiare, anche se tenue ruolo nel dramma.

Basato su una serie di partite di scacchi per corrispondenza giocate da Graham Mitchell, un grande maestro di scacchi per corrispondenza, e alcuni giocatori in Germania, Mitchell era sospettato di aver inviato codici segreti destinati ai suoi gestori sovietici durante una grande indagine sul giro di spionaggio di Cambridge Five. Presumibilmente, il gioco qui sotto contiene uno dei messaggi subdoli di Mitchell, sebbene il codice non sia mai stato decifrato.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♖b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. O-O ♘xe4 6. d4 b5  
7. ♗b3 d5 8. dxe5 ♗e6 9. c3 ♗e7 10. ♗e3 O-O 11. ♘bd2 ♘xd2  
12. ♗xd2 ♘a5 13. ♗c2 ♘c4 14. ♗d3 g6 15. ♗h6 ♘xb2 16. ♗d4  
♗e8 17. ♗f4 c5 18. h4 ♗a5 19. ♗fc1 ♘a4 20. ♘g5 ♘xc3 21. ♗f3  
♗d8 22. h5 ♗a7 23. hxg6 hxg6 24. ♗xg6 fxg6 25. ♗xc3 ♗xg5  
26. ♗xg5 c4 27. ♗f6 ♗h7 28. ♗e3 ♗c7 29. ♗g5 ♗f5 30. g4 ♗e4  
31. f3 ♗c5 32. ♗e3 ♗b4 33. ♗e1 ♗d3 34. ♗d4 ♗f8 35. ♗g2 ♗h6  
36. ♗xd5 ♗f8 37. ♗d6 ♗g8 38. ♗d5

Oggi, l'International Correspondence Chess Federation, nata dal seme piantato dall'Internationaler Fernschachbund nel 1928, vanta circa 100.000 membri in oltre 60 paesi. Sembra improbabile che questi giocatori di scacchi rappresentino una cabala internazionale decisa a governare il mondo e a comunicare i loro piani vili attraverso le loro partite di scacchi, anche se lo fossero, probabilmente non lo sapremo mai.