Converted by Tiff Combine - (no stamps are applied by registered version)

اللعب، بعلاقةٍ مع غيرها من القطع. إذاً، لسوف تكون ملكةٌ مرتبطة ارتباطاً ل ـ ضرورياً بموقع الفيل الأسود، على سبيل المثال، مما يتيح لها أن تؤدّي بعضَ الضربات ما عدا تلك التي قد تعرضها للخطر بسبب الفيل. أما العكسُ فيصح وحدَهُ بالنسبة للفيل، بصورة تناظرية. وكل ما يسعنا التفكر فيه، والأمل به، وإسقاطه، وتمنيه حيالَ ضربات الملكة البيضاء ينبغي أن ينطلق من واقع أننا نتحدث عن مع‌ف، أي عن ملكة يُعرَّف بها من خلالِ علاقتها بالفيل، فحسب.

في لعبة الشطرنج، بالطبع.

م = ملكة، ع = علاقة، ف = فيل.

وإذا شئنا التفكُّر في ملكة لا تكون مرتبطة بهذا الفيل، لألزمنا ذلك التفكّر في وضع آخر من أوضاع اللعب، وفي مباراة أخرى وبالتالي في ملكة أخرى تعرِّف بها علاقاتٌ أخرى ل ـ ضرورية.

وبالطبع فإنَّ هذا التوازي لن يقيّض لَهُ الصمود إن أجرينا مقارنة الحكاية بكلّية حالاتها بحالة واحدة من المباراة: والواقع أَنَّ أخصّ ما يميز مباراة شطرنج (بخلاف حكاية تكون لها حرية أكبر في خياراتها)، هو أن العلاقاتِ ل ـ الضرورية (فيها) بين القطع تتبدَّلُ لدى كل ضربة، تبدلاً جلياً.

ولنتصوّر الآن الملكة في الحالة حط وقد بذلَتْ قصارى جهدها في أن تفكِّر نفسها على أنها منفكّةٌ عن علاقتها الضرورية بالفيل. إذ ذاك، قد تجد نفسها في الموقف الشديد الغرابة الذي يمثله قالبُ العوالم الأخيرُ: والحالُ أنها قد تُحمل على التفكّر في واحدةٍ نفسها والتي لا تكون نفسَها، وقد يوجب عليها ذلك أن تصوغ الحاثّ على الفعل المستحيلَ التالي: «ما الذي قد يحدث إن كانَتْ مع‌ف التي أكون عليها الآن ليسَتْ هي مع‌ف؟» وهذا يعني «ما الذي قد يحدث إنْ أنا لم أكُنْ أنا؟»، ذلك هو لعب ميتافيزيقي شهير قد ينصرف إليه كل منا أحياناً، ويكاد يكون دوماً ولكن بلا جدوى.

مع ذلك، فأن يقال إنّ المرء عاجز عن تصور عوالم القارىء المرجعي (أو اللاعب، الذي يكون قادراً على تخيّل حالات مختلفة) أو بنائها من داخل عالم حكائي (أو من داخل حالةٍ من حالاتِ مباراة في الشطرنج) لقول بيّن الحماقة في ذاته، تدينه بداهتُهُ. وهذا مما يعني أَنّ