

## UOMO-COMPUTER

# Scacchi, il pareggio di Kramnik

Alberto Viotto

**N**EL 1997 il mondo degli scacchi fu sconvolto dal risultato dell'incontro tra il campione del mondo Garry Kasparov e il supercomputer "Deep Blue". Contro ogni previsione, Deep Blue vinse l'incontro su sei partite, spingendo il mensile «Inside Chess» a uscire con il titolo "Armageddon!". Considerando l'incremento di potenza dei computer negli ultimi cinque anni, l'esito della sfida in Bahrain tra l'attuale campione del mondo Vladimir Kramnik e il programma "Deep Fritz" poteva sembrare scontato.

La cosiddetta "legge di Moore" (ogni 18 mesi la potenza dei processori raddoppia) ha continuato a dimostrarsi sorprendentemente corretta; cinque anni fa i PC di fascia alta disponevano di un processore a 300 MHz mentre adesso, dopo tre periodi di 18 mesi, i personal computer più potenti utilizzano processori con una velocità tre volte raddoppiata (circa 2,5 GHz).

La sfida è invece terminata in parità (4 a 4) dopo una prima parte dominata da Kramnik. Alla sesta partita Kramnik ha effettuato un sacrificio molto spettacolare («la più bella partita che abbia mai giocato», ha poi detto), contro il quale il computer ha trovato una linea di difesa apparentemente assurda, che probabilmente nessun giocatore umano avrebbe mai preso in considerazione, ma che si è rivelata vincente. Il match si è poi concluso con due partite pari.

Una parziale rivincita dell'uomo sul computer? In realtà le condizioni delle due sfide sono state profondamente diverse. Kramnik ha potuto godere di molti vantaggi rispetto alle condizioni capostipite da Kasparov cinque anni fa; ha avuto a sua disposizione il programma prima del match, per potersi abituare al suo stile di gioco, e si è riservato il diritto di chiedere aggiornamenti alle partite dopo un certo numero di mosse (la fatica del match, ovviamente, penalizza soltanto l'uomo).

Il team di Deep Fritz, inoltre, non ha avuto accesso al programma per poterlo modificare tra le partite, come fu fatto nel 1997; in questo modo, Kasparov si trovò a giocare contro un avversario che cambiava identità da una partita all'altra ed il cui comportamento era completamente imprevedibile.

Anche l'aspetto tecnologico è stato molto diverso tra i due match; per la sfida del 1997 l'IBM aveva costruito un supercomputer dal peso di quattordici quintali, con 32 processori e 512 coprocessori, nei quali erano codificati a livello macchina microprogrammi dedicati agli scacchi. Dopo il match, attirandosi la riprovazione di tutto il mondo scacchistico, la IBM non ha più fatto partecipare Deep Blue ad alcun torneo ed ha completamente abbandonato il progetto ("è come aver mandato un razzo su Marte ed essere immediatamente tornati indietro senza esplorare", ha commentato Fred Friedel, consulente informatico di Kasparov nel corso della sfida). Molte aziende specializzate hanno quindi iniziato a sviluppare programmi per giocare a scacchi facilmente commerciabili, utilizzando dei personal computer standard. "Deep Fritz", prodotto dall'azienda fondata dallo stesso Friedel, si è imposto in diversi tornei riservati ai programmi da personal computer.

Per questo motivo il computer che ha sfidato Kramnik non è un supercomputer, ma un sistema meno potente di Deep Blue. Se si fosse compiuto uno sforzo simile a quello del 1997, utilizzando un supercomputer odierno, probabilmente Kramnik non avrebbe avuto scampo. In ogni caso, la definitiva affermazione dei computer come i migliori giocatori di scacchi in assoluto è solo questione di tempo - fra altri cinque anni un programma sofisticato su un normale personal computer sarà in grado di battere chiunque, senza eccezioni. Questo fatto potrebbe togliere agli scacchi parte della loro aura romantica, ma non diminuirà l'interesse per i tornei.

Come ha detto il grande maestro Kaidanov, «anche se le auto sono più veloci degli esseri umani, le gare di atletica leggera continuano ad interessarci».