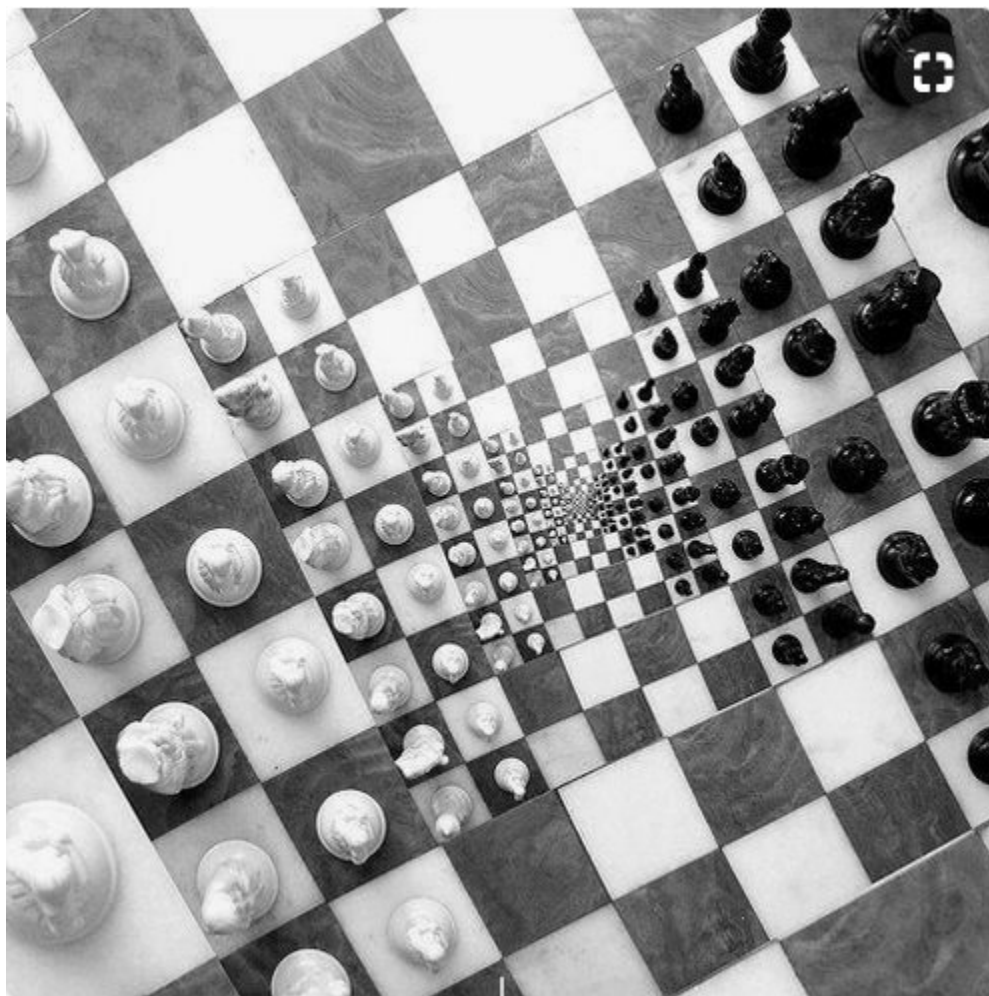


Profondità



(Uberto D.)

“Giocare a scacchi è come gettare lo sguardo su un enorme mare aperto; giocare a dama è come esplorare un pozzo senza fondo”

Questa frase di [Marion Tinsley](#)ⁱ, il più grande giocatore di dama di tutti i tempi, mi ha colpito molto, perché racchiude la passione e la sofferenza, la sfida e il tormento di una mente alla ricerca di se stesso in un gioco.

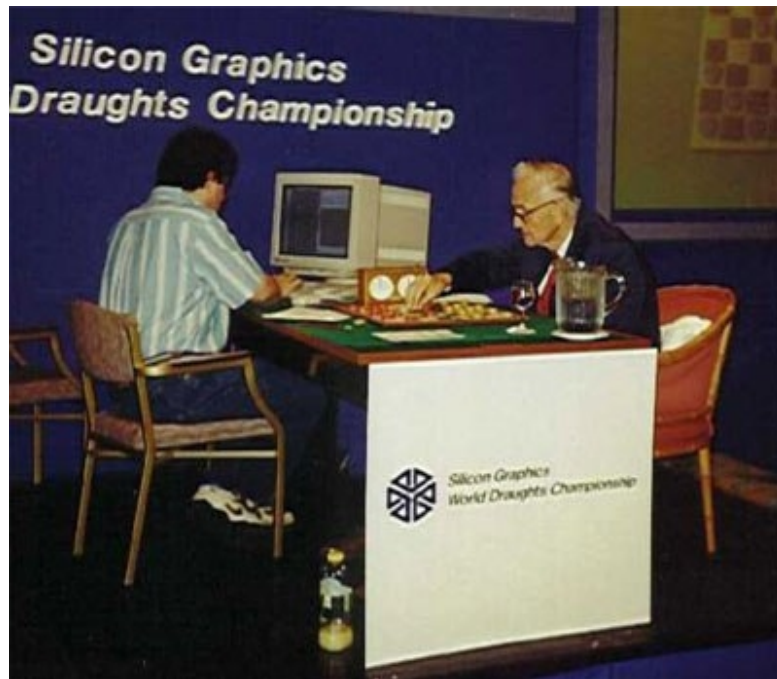


Marion Tinsley (Foto di Mark T. [Foley](#)ⁱⁱ)

Lo statunitense Tinsley fu il primo campione di uno dei tre principali giochi da scacchiera (dama, scacchi e go) ad essere sfidato da un programma. Si trattava di “Chinook”, creazione del prof. Jonathan

Schaeffer dell'Università di Alberta (Canada), che nel 1990 acquisì il diritto a giocare un match per il titolo di Campione del Mondo arrivando secondo, dietro proprio a Tinsley, nel torneo di qualificazione. Il match, che dovette essere rinominato "Campionato del Mondo Uomo contro Computer" a causa del rifiuto di Tinsley di mettere in palio un titolo riservato agli uomini, vide la macchina soccombere nettamente nel match al meglio delle quattro vittorie (+4, =33, -2 a favore di Tinsley).

Il risultato non fu una sorpresa, visto che Tinsley era il dominatore assoluto della dama mondiale, perdendo nei suoi 45 anni di carriera solamente 7 partite (incluse le due perse con "Chinook"). Solo la malattia che lo avrebbe portato via in breve tempo permise a "Chinook" di vincere il match di rivincita del 1994 per abbandono dell'avversario, dopo 6 partite patte. La "macchina" vinse il match, senza però battere l'uomo. Il prof. Schaeffer continuò però a lavorare sul suo algoritmo, fino a quando, in un famoso [articolo scientifico](#)ⁱⁱⁱ del 2007, poté dichiarare che *"La dama è un gioco risolto"*.



Tinsley e il prof. Schaeffer nel match del 1994

Immaginare cosa la dama possa essere stato per Tinsley, matematico di professione ma damista per scelta, è per me molto difficile. Ma tornando alla frase iniziale, credo che la sua visione del gioco come ricerca di una visione profonda spieghi bene uno degli aspetti dei “Giochi della Mente”.

L'altro aspetto sta proprio nella seconda parte della sua frase: l'ampiezza della visione, tipica degli scacchi. Da quando anche gli scacchi hanno visto un Campione del Mondo (Kasparov) battuto da una macchina (Deep Blue), anche la superiore capacità di visione strategica dell'uomo è stata messa in discussione. Non tanto per la vittoria prima in una partita (nel 1996, ma Kasparov vinse comunque il match) né per la vittoria nel match del 1997, ma per il progressivo e inesorabile miglioramento delle capacità dei programmi scacchistici che oggi rende perfettamente inutile

organizzare incontri tra “macchine” e “umani”: il risultato è scontato.



Kasparov-Deep Blue 1997 (GettyImages)

Ma, a conferma di quanto affermava Tinsley, fino a quando c'è stata partita, sono sempre stati gli aspetti strategici di lungo termine quelli che hanno garantito all'uomo una qualche speranza di sopravvivere alla macchina: la vastità del “mare degli scacchi” ancora nascondeva dietro l'orizzonte possibilità intuibili dall'uomo ma non calcolabili dalla macchina.

L'impatto dell'intelligenza artificiale sugli scacchi, prima con [AlphaZero^{iv}](#) e recentemente con [Leela Zero^v](#), è ancora da valutare, ma, come ha anche confermato Carlsen proprio ieri nella intervista dopo la sua vittoria contro Giri al Memorial Gashimov,

“L’Intelligenza Artificiale non cambia nulla: già adesso usando un qualunque programma anche un principiante ci considera come giocatori scarsi”. Affermazione amara e un po’ esagerata, ma che contiene una considerazione molto semplice: il gioco degli scacchi, ancorché ancora non risolto come la dama, non è più un gioco nel quale gli uomini possono dimostrare una qualche superiorità rispetto al computer. Se ancora ci appassioniamo agli scacchi, è per la loro componente umana, per l’aspetto competitivo tra talento, preparazione e solidità psicologica che sono le caratteristiche “umane” degli scacchisti (noi appassionati compresi).

Ed è a questo punto che il Go entra nel mio ragionamento. Nell’eccellente documentario “AlphaGo” viene ripetuto spesso l’aspetto altamente psicologico e personale del gioco. “La tavola del Go rispecchia l’individuo che sta giocando.” e “La verità si mostrerà sulla tavola. Non riuscirai a nasconderla” sono due frasi che puntano non sugli aspetti tecnici, strategici o competitivi del Go, ma su quello che è necessario per eccellere nel gioco: onestà verso se stessi, capacità di essere equilibrati e vincenti prima come individui e poi come giocatori.



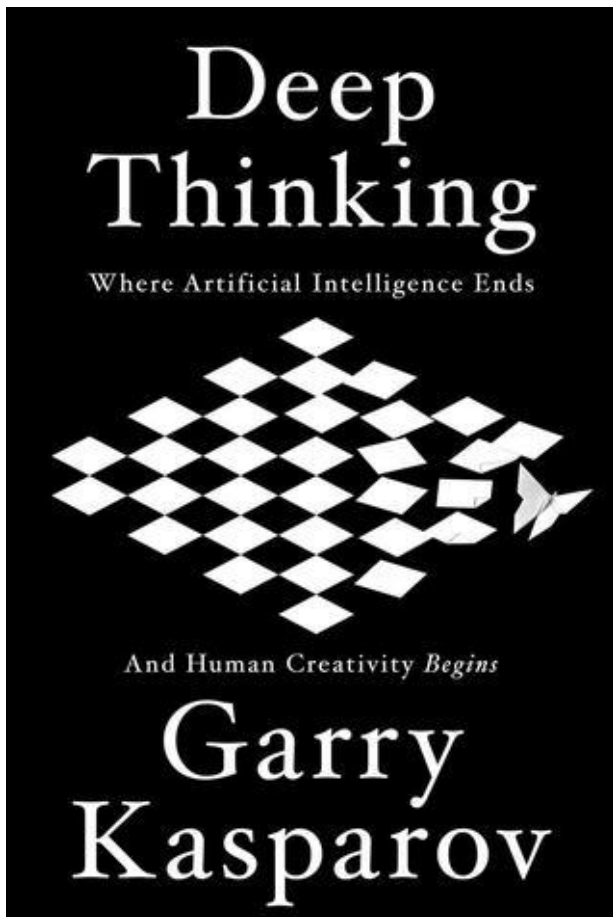
Il match Lee Sedol – Alpha Go, 2016

Nel match del 2016 contro Lee Sedol, di nuovo un Campione del Mondo nettamente superiore a tutti gli altri giocatori al mondo contro una “macchina”, abbiamo assistito alla dimostrazione di come AlphaGo, un prodotto che appartiene alla categoria dell’Intelligenza Artificiale, abbia progressivamente “spezzato” l’avversario umano toccando proprio le corde più intime della fiducia nei propri mezzi. Il documentario, che vi consiglio caldamente di vedere se non lo avete ancora fatto, è molto toccante nella sua descrizione quasi crudele della sofferenza psicologica di Lee Sedol, che ha dovuto attraversare un percorso doloroso che mi è venuto spontaneo paragonare alle sette fasi

dell'elaborazione del lutto: la sorpresa, la negazione, la ribellione, il tentativo di comprensione, la depressione, l'accettazione e, infine, la speranza.

Il Go non è affatto un gioco risolto e Lee Sedol, come d'altra parte Kasparov, ha continuato a vincere, forse anche più e meglio di prima, ma a questo punto, se pur con diverse realizzazioni, le "macchine" ci hanno superato in profondità (calcolo), ampiezza (visione strategica) e comprensione (intuizione). Ci resta ancora qualcosa?

Abbiamo scacchisti che si cimentano con la dama (Ivanchuk) e con il Go (Morozevich), ma non abbiamo più nessun uomo in grado di competere con il computer. Il pensiero consolatorio che siamo stati noi uomini a creare le macchine e che siamo noi uomini a migliorarle, non tranquillizza: la strada è tracciata e se oggi nessuno immagina neanche di competere con le macchine (robot) in termini di velocità, potenza e resistenza, nei tre giochi che rappresentano l'eccellenza del pensiero umano la competizione con le macchine (computer) è già persa.



Forse ci rimane quello che suggerisce Kasparov nel suo ultimo libro “Deep Thinking”: affiancarci alle macchine, utilizzarne le capacità indirizzandone gli sforzi e creando strutture e processi all’interno dei quali la loro forza risulti funzionale agli obiettivi dell’uomo.

Può darsi sia un suggerimento giusto, anche se lo reputo di durata limitata. Qualunque attività di alto livello l’uomo abbia concepito e realizzato sarà possibile per le macchine aggiungerla alle loro capacità. Senza ricorrere alle immagini tipiche della fantascienza, forse le macchine si evolveranno per essere in grado di comprendere l’essenza del mare che, vasto o profondo che sia, sapranno modellare e adattare ai loro disegni: speriamo che siano anche i nostri disegni.

- i <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/07/marion-tinsley-checkers/534111/>
- ii <http://www.floridamemory.com/items/show/134382>
- iii <https://cs.nyu.edu/courses/spring13/CSCI-UA.0472-001/Checkers/checkers.solved.science.pdf>
- iv <https://unoscacchista.com/2017/12/07/si-scrive-alphazero-e-da-oggi-cambia-tutto/>
- v <http://zero.sjeng.org/>