

Programmi e cervelli

Franco Pratesi

I programmi di go hanno dato origine a una vasta letteratura specifica e in molti studi sono discussi i problemi incontrati dai programmatori per simulare adeguatamente questo gioco. In Internet è possibile trovare rassegne critiche di tutto quanto esiste in materia, a cominciare dal contributo di un ricercatore di Parigi che sull'argomento ha svolto niente meno che una tesi di dottorato [www.usgo.org/bouzyurvey.text]. Gli esperti (compreso il programmatore che incontreremo in seguito) dicono che un programma di go a livello di 1 dan è previsto non prima del 2020; è però probabile che tale previsione si riveli pessimistica, perché spesso questi progressi avvengono a salti, e in modo inatteso.

Se nel 2020 il mio PC diventerà troppo forte, non ne sarò troppo dispiaciuto. Già oggi... e qui potrei descrivere la mia personale esperienza con un programma di go, che ha il vantaggio di essere prelevabile da Internet come shareware [<http://www.xs4all.nl/~arnoudf>]. Mi rendo però conto di non essere abbastanza qualificato per affliggere il prossimo con le mie partite, e quindi mi faccio aiutare dagli esperti, chiamando sulla scena personaggi più competenti.

Il primo, e anche il più importante (chissà perché mi ricorda William Shakespeare), è il professor William Cobb, del College of William and Mary, di Williamsburg. Se qualcuno sospetta di essere imbrogliato da qualche bluff ha tutta la mia comprensione, ma può 'vedere' *Computer Go* 10 (1989) 22-23. Questo emerito studioso ci dà una lezione, nei termini di "una riflessione filosofica" sul tema: "É possibile che tu giochi a go contro il computer?" Certo che è possibile, anzi lo facciamo spesso! Questa sarebbe la nostra risposta immediata, ma forse è troppo immediata.

Infatti il filosofo attacca con forza: "Chi è il tuo avversario?" Filosoficamente parlando (e come altro potrebbe?) la macchina non è proprio equiparabile a un giocatore di go che si impegni a non perdere la nostra partita e quindi "la risposta più immediata diventa quella che uno sta

giocando contro il programmatore, il quale starebbe usando una macchina per eseguire con noi un piano di gioco molto complicato. Ma con il programmatore stiamo giocando a go? Più che giocare a go si potrebbe dire che stiamo verificando un programma per vedere come tratta certe situazioni. (...) La conclusione è che non si può giocare a go contro un computer, neanche nel senso di giocare contro il programmatore. Il problema è che il programmatore non sta ‘giocando’ quel gioco.”

A questo punto, il filosofo è riuscito a confondermi le idee, come con loro mi succede spesso, e non riesco più ad avere la solita tranquillità nel giocare (o che altro mai ci stavo facendo?) contro il computer. Riesco persino a essere maleducato con amici che mi procurano un paio di programmi... senza il rispettivo programmatore. Però la mia situazione è diversa dal solito. Il ‘mio’ programma è TurboGo, prelevato dalla pagina web del suo autore e quindi posso discutere la cosa con il programmatore stesso. Cosa pensa Arnoud van der Loeff di quell’approccio filosofico che mi ha fatto annodare?

Arnoud non può aver studiato molta filosofia classica, considerato che ha solo ventotto anni e programma professionalmente in Borland Delphi. Penso quindi che darà un parere basato più sulla pratica che sulla teoria, e comunque che mi aiuti a sciogliere il nodo. In effetti, con il vigore dell’età e della sua preparazione specifica, scioglie il nodo come fece Alessandro con quello gordiano. Ecco il passo risolutivo, da un messaggio e-mail del 10.8.97, tradotto alla lettera dall’inglese: “Certamente tu puoi giocare a go contro il computer. Il fatto che il computer usa un’altra maniera di pensare rispetto a te o a me è irrilevante. Anche la maniera di pensare dei giocatori di 20 kyu [eccoci al dunque! NdT] sarà assai diversa da quella di un giocatore di go professionista, eppure possono ancora giocare insieme a go. Non importa in che modo tu pensi, finché l’obiettivo è lo stesso: giocare la mossa migliore che puoi pensare.”

E così finalmente sono stato messo al ‘mio’ posto, dove non mi resta che rimanere tranquillo per un po’ a smaltire quest’altra lezione. Il programmatore si è defilato ed è come se non esistesse più sulla scena. Prima di farlo, si è fatto sostituire da un altro personaggio, lontano all’orizzonte, il professionista di go.

Il filosofo mi aveva messo in guardia contro una specie di truffa organizzata, in cui rischiamo di mettere a repentaglio la superiorità del mio cervello umano rispetto ad algoritmi che (introdotti una tantum da un programmatore che si disinteressa poi delle singole partite) simulavano

un gioco da parte del mio avversario elettronico che però non stava affatto giocando con me. Comunque, per quanto fossi un po' a disagio, mi sentivo almeno all'altezza, in una posizione intermedia fra un programma che girava sulla macchina ed il suo programmatore.

Ora invece devo solo lamentarmi che il mio grado è ancora più scadente di quel 20 kyu citato da Arnoud! Il professionista umano mi è tanto superiore, nei risultati e – cosa ancora più impressionante – nella maniera stessa di pensare, da far diventare minime le differenze fra un cervello elettronico e il mio. Come se non bastasse, mi vengo anche a trovare dalla parte sbagliata nella successione: in lontananza, decine di pietre al di sotto del professionista di go, si incontra prima il mio PC di me! In questa condizione di inferiorità, non so bene con quale animale dovrei oggi confrontarmi: anche se avessi una coda, non avrei nessun motivo per scodinzolare!