

VA AVEA ȘI COMPUTERUL DREPT DE... VETO?

— Prin ce se deosebește un concurs de șah-computer-veto (S.C.V.) de un turneu obișnuit pentru calculatoare?

— În întrecerile tradiționale, autorii de programe sau proprietarii de aparate nu au voie, după începerea partidei, să intervină în modul de funcționare al computerului. Rolul omului este numai acela de a comunica mașinii mutarea adversarului. În S.C.V., partenerul uman al jucătorului electronic nu mai împingă această restricție, el capătă permisiunea de a modifica în cursul jocului parametrii de funcționare a aparatului. În plus, el are dreptul de a opune veto la trei (sau mai multe) mutări făcute de calculator, înlocuindu-le cu propriile mutări.

— Ce importanță are pentru desfășurarea partidei faptul că omul modifică în cursul jocului programul aparatului?

— Un calculator este programat să joace la diferite nivele calitative. Dacă i se acordă un timp mai îndelungat de „gîndire”, el poate analiza un număr mai mare de variante, ceea ce, în principiu, ar trebui să permită găsirea unor mutări mai bune decît dacă, scurtîndu-i-se timpul de calcul, s-ar reduce numărul mutărilor analizate. Cu alte cuvinte, forța de joc a calculatorului este dependentă, teoretic, de nivelul calitativ la care este programat computerul. Schimbînd acest nivel în funcție de caracteristicile fiecărei poziții concrete, jucătorul uman poate stimula partenerul electronic să joace mai bine.

— Ce influență au vetourile asupra jocului practicat de calculator?

— Pe de-o parte, ele evită greșelile grave care strică și termină rapid o partidă. Pe de altă parte, ele permit omului să influențeze pozitiv jocul mașinii, evoluția partidei. Bun tactician, computerul mani-

festă slăbiciuni importante pe plan strategic. Prin veto, impunîndu-și propria mutare — firește, într-un număr limitat de situații — omul atenuază unele din aceste slăbiciuni. Partenerul uman are astfel posibilitatea de a imprima partidelor un curs diferit, mult mai interesant. El impulsionează computerul să joace mai ofensiv sau, dimpotrivă, mai prudent, să ocupe coloane sau diagonale, să-și dezvolte piese sau să împingă pioni, să evite remiza prin repetarea de mutări etc.

— Cit de important este rolul omului în desfășurarea unei partide în S.C.V.?

— La primul concurs S.C.V. (în iunie la București), au luat parte două aparate identice, „Chess Challenger-7”. Cel care a jucat în tandem cu un maestru s-a clasat pe locul întii. Celălalt, care a avut un partener mai puțin experimentat, s-a clasat pe locul penultim, șapte...

— S-a mai experimentat vreodată formula colaborării om-calculator?

— Da, cu prilejul celui de-al zecelea campionat de șah computer al Statelor Unite (Detroit, 1979). Atunci, din inițiativa unui specialist în inteligență artificială, interesat în interacțiunea om-calculator în rezolvarea problemelor complexe, s-a organizat o partidă între un tandem om-computer („Chess 4,9”, programul campion, și David Slate, unul din autorii săi) și un maestru, David Levy. De fapt, Slate a fost cel ce a jucat, mașina calculînd variantele pe care i le-a cerut partenerul uman. Levy a cîștigat și a declarat că pariază pe orice sumă că nici un calculator neajutat de om nu va reuși să-l învingă într-un meci pînă la 1 ianuarie 1984.

— Cînd a fost utilizat prima oară sistemul vetoului?

— La concursul S.C.V. din

București, iunie 1983.

— Ce perspective oferă concursurile S.C.V.?

— Întrecerile devin mai interesante, partidele mai frumoase și mai spectaculoase. Din spectatori pasivi, oamenii devin participanți activi în turnee. Maeștrii, care în general au o atitudine ironică-condescendentă față de ceea ce unii din ei consideră că sînt „rivali” electronici, sînt atrași într-o mai largă măsură spre șahul programat, stimulați de faptul că rezultatul unei partide este decis într-o bună măsură și de măiestria lor.

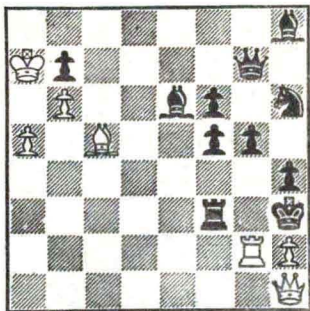
— Cite minicalculatoare șahiste sînt în lume?

— Există numai date parțiale. Un articol din „Chess Life” arată că în anii 1980 și 1981 au fost comercializate în diferite țări peste 900 000 de unități!

— În S.C.V. omul devine deci un fel de cenzor al mașinii...

— Temporar. Pentru că va veni poate o vreme cînd calculatoarele jucînd la nivelul unor maeștri vor avea, ele, dreptul de veto față de mutările mai slabe ale partenerului uman...

Problema nr. 23



Albul joacă și dă mat în șapte mutări.

Soluția problemei nr. 22 (Stocchi) 1. Te3 amenință 2. Te4 mat.

U. VĂLUREANU