

## Programmi intelligenti e servi ottusi

Franco Pratesi

Ognuno è libero di valutare come crede la recente sconfitta di Kasparov nel match con Deep Blue; molti diranno che l'avevano prevista. Tra i lettori di *Eteroscalco* ci sarà, a maggior ragione, chi aveva talmente previsto l'avvenimento da appassionarsi a varianti scacchistiche più difficili da padroneggiare con il computer.

Sebbene il livello di gioco non sia comparabile, anch'io ho verificato, e non da ora, che i programmi di scacchi potevano battermi. Il primo giocatore elettronico di casa fu il Borot (mio figlio Lorenzo pronunciava all'epoca più parole rovesciate che corrette). Il principale insegnamento di quel Challenger fu però "umano"; aveva in memoria qualche decina di partite storiche e potevamo rigiocarle cercando di indovinare le mosse; imparammo così che molte mosse erano abbastanza prevedibili, purché non fossero di Bobby Fischer, che sembrava estrarle da un cappello a cilindro. Invece la forza del programma di gioco era scarsa ed era possibile adottare questa strategia vincente: aspetti che lui arrocchi corto, poi tu arrocchi lungo e sacrifici qualche pedone laterale (che lui non rifiuterà mai), quindi attacchi con i pezzi maggiori sull'arrocco esposto e vinci, eventualmente dopo aver sacrificato ancora qualcosa.

In anni più recenti mi sono capitati tre o quattro programmi per PC; ho continuato a maltrattarli come sopra, ma con le versioni aggiornate il nero ha imparato a mangiarmi impunemente pedoni, cavalli e alfieri. Oggi, i miei fortissimi attacchi con continue minacce di matto si esauriscono nel cacciare il re nero da g8 fin verso b6, dove si trova protetto e con tre o quattro pezzi in più, di modo che passo subito dal prolungato attacco vincente all'abbandono.

Sarà per questo, ma ultimamente con il PC ho giocato più spesso a go. Progredire in questo gioco non è facile e riuscirci solo con i libri mi sembrerebbe impossibile. Purtroppo in Italia il go è ancora poco diffuso e per chi non abita a Milano o Roma è difficile trovare un circolo con giocatori esperti. Ma vedremo subito che anche in passato la diffusione delle conoscenze nel settore non era facile.

Nel momento stesso in cui invio una nota sul go a *Eteroscacco* – che da tempo dedica spazio a questo gioco – vorrei chiarire che non lo considero affatto un gioco eterodosso. Fra le varianti dei giochi di tavoliere non ho mai capito perché non si faccia una distinzione più netta fra almeno due diverse eterodossie: giochi che sono eterodossi in quanto esotici, cioè giochi che sono ortodossi altrove, e giochi che in nessun luogo sono praticati diffusamente a livello regionale o nazionale. Deve essere anche per l'assenza di questa distinzione che si ha in Italia una notevole commistione di ruoli fra riviste e associazioni diverse.

Per comprendere com'era attorno al 1870 la situazione del go (o meglio, del weiqi) in Cina possiamo farci guidare da Herbert A. Giles. Si tratta di un testimone oculare attendibile: professore di lingua cinese a Cambridge e già addetto consolare in Cina, ha lasciato opere importanti sulla letteratura cinese. La sua descrizione apparve in *Temple Bar*, 49 (1877) 45-57, insieme alle regole del gioco (un estratto di questo importante articolo fu ripubblicato anche da Daniele Pecorini in appendice al suo manuale di weiqi, stampato nel 1929 a Londra). La data del 1877 è piuttosto recente nella lunga storia del weiqi, ma corrisponde allo stesso tempo a uno dei primi "manuali" del gioco apparsi in Occidente, forse il primo a essere sufficientemente completo.

Il professor Giles ci chiarisce subito che il weiqi era all'epoca in Cina un gioco elitario, vanto di pochi letterati (anche se praticamente tutti gli studiosi, e solo loro, si erano provati in gioventù a diventare esperti del gioco).

Prima o poi, l'inglese che soggiorna in Cina si rende conto dell'alta considerazione in cui è tenuto il weiqi e lo vorrebbe imparare, ma i cinesi considerano che l'apprendimento di questo gioco sia impossibile per lo straniero. Si potrebbe sospettare in loro il pensiero recondito che gli occidentali non avessero abbastanza intelligenza. Invece un affronto del genere viene subito escluso in maniera esplicita: non si può considerare non adatto a imparare un gioco, sia pure complesso, un popolo che ha inventato la nave a vapore, la macchina da cucire, e il telegrafo!

Ma allora, cosa impedisce all'inglese di apprendere il weiqi? È qui che si incontra un intreccio di ignoranze che alla fine porta a trovare il capro espiatorio in un personaggio che non ha mai avuto un particolare interesse per il gioco stesso. Prima di tutto c'è da superare la incomunicabilità linguistica: la padronanza che l'inglese ha della lingua cinese è di regola rudimentale, insufficiente per apprendere la teoria del gioco;

d'altra parte qualsiasi letterato cinese, esperto di weiqi, si guarderebbe bene dall'imparare una materia aliena come la lingua inglese.

Per superare questo ostacolo linguistico si può ricorrere a un intermediario, di solito uno dei servi che per scopi pratici ha imparato a esprimersi alla meno peggio in pidgin. Sembrerebbe con questo di aver trovato la soluzione perché il servo è in grado sia di comprendere il cinese del padrone, sia di farsi capire dall'inglese. Ciò potrebbe andar bene per discutere un argomento generico, ma non per il nostro scopo:

For, inasmuch as only educated men know Wei-Chi, and no educated men can speak a word of English, the alternative would be a pidgin-English-speaking servant, and then it would be necessary first to make him understand the principles he was undertaking to explain.

L'ostacolo insormontabile è dunque il seguente: il servo per spiegare gli elementi basilari del weiqi deve averli compresi; ma se anche fra i letterati la maggior parte non arriva a padroneggiare la strategia del gioco è impensabile che il nostro letterato-giocatore ritenga di poter istruire il servo che poi dovrebbe istruire l'inglese (anche dopo aver ammesso, forse per cortesia, che quest'ultimo sarebbe in grado di apprendere il gioco). E se anche si riuscisse, in maniera prodigiosa, a far penetrare nella mente del servo la conoscenza del weiqi, il suo linguaggio sarebbe comunque troppo povero per trasmetterla. Insomma, l'inglese può anche non essere ottuso ma il servo deve esserlo per definizione. E così il trasferimento della conoscenza si conclude solo se l'inglese incuriosito è almeno... professore di cinese a Cambridge!

Riflettendo allora sulla situazione attuale non possiamo che dichiararci fortunati: intanto esiste la FIGG (Federazione Italiana Giuoco Go) con sede a Milano. Il segretario è Gionata Soletti, con indirizzo email: *gionico@mbx.vol.it*; hanno come organo ufficiale la rivista *Stone Age*, giunta al n. 21; hanno rapporti privilegiati sia con la federazione europea che con i giapponesi. Anche nell'AISE esistono appassionati di go, che giocano tipicamente tornei per corrispondenza su goban ridotti. Viene spontaneo l'auspicio che le due associazioni sviluppino una proficua collaborazione. Tra l'altro, per chi volesse cimentarsi, anche per il go esistono varianti eterodosse, almeno una dozzina, più o meno interessanti!

Oggi esiste un'ulteriore alternativa: procurarsi uno dei programmi che permettono di giocare a go semplicemente con il proprio PC. Ciò ha offerto anche a un isolato come me la possibilità di sperimentare con soddisfazione le prime partite complete. In un modo o nell'altro, abbiamo superato l'impasse del servo ottuso; anche dove risulta impossibile la pratica del go con giocatori classificati, il computer e i vari programmi disponibili bastano a portarci al livello del letterato cinese, senza rimanere bloccati da ostacoli simili a quelli segnalati a suo tempo dal professor Giles.

Ma attenzione, sia il segretario FIGG che il presidente AISE hanno attirato la mia attenzione sul fatto che anche il PC è attualmente da considerare un servo ottuso, perché nessun programma di go ha finora acquisito una sufficiente abilità strategica a tutto campo. Secondo gli stessi esperti, solo Internet può oggi rappresentare, in mancanza del gioco vivo, l'intermediario valido o il servo intelligente in grado di favorire – previa associazione a uno dei gruppi dedicati – una completa comunicazione fra giocatori delle più varie provenienze e categorie. A rendere apprezzabile questa “soluzione” contribuisce la peculiarità del gioco a handicap, che rende gradita una partita di go anche tra avversari di forza notevolmente diversa.