

EL REINADO DE FRITZ

Por Angel Morano

No es el título de una novela o película, aunque podría llegar a serlo seguramente en algunas décadas.

Obviamente, no todos los jugadores son genios del ajedrez, y a veces la frustración invade la existencia de personas poco talentosas en la práctica de este juego, quienes podrían preguntarse: *¿Qué ocurre conmigo? ¿Por qué no puedo jugar bien al ajedrez? ¿Qué hacer para ganar algunas partidas, algún torneo, o ser el mejor jugador del club?*

Lógicamente, son interrogantes que posibilitarían la toma de decisiones para mejorar nuestro juego, o quizás nuestra forma de pensar el ajedrez, y que no se transforme en un suplicio o en una veta de sentimientos angustiantes. Perder una partida de ajedrez o tener una seguidilla de derrotas, o quizás perder siempre con el mismo jugador, no debe conducirnos a la amargura y la depresión. Debería proporcionarnos temas de estudio, para fortalecer nuestra técnica, nuestra manera de llevar la apertura o el medio juego, identificando exactamente qué fue lo que nos hizo perder (o ganar) sin auto-engaños. Pero en este proceso no debe ponerse en juego nuestra integridad psico-física.

Siempre habrá talentosos que superen a otros, y eso no es un mal, ni un castigo para que el que pierde, sino simplemente una ley natural. Solo algunos se destacan. Y en todos lados hay ganadores y perdedores. Por eso se determinan niveles de juego: uno debería jugar siempre dentro del grupo de jugadores del mismo nivel, sin buscar el ascenso a toda costa, por el simple hecho de subir una categoría. Si se estudia, más allá del talento natural ostentado, podrá lograrse un nivel de juego acorde a la categoría respectiva.

Sin embargo, “algo” ocurre, que no permite a una extensa gama de ajedrecistas sincerar su real capacidad ajedrecística. Ese “algo” puede tener diversas causas, pero se trata de un “algo” extraño que ha venido a instalarse en la competencia, y que pone en tela de juicio las más variadas normas éticas que por siempre habían regido la conducta de los ajedrecistas, cualquiera haya sido su categoría.

El ajedrez presenció varias etapas en su desarrollo. Unas llenas de inteligencia, de ansias de superación, de combinaciones (erróneas muchas, pero bellas todas), de orgullo profesional, de respeto, de caballerosidad deportiva, de intercambio de ideas, etc.; y otras etapas fueron más oscuras: cuando el poder se inmiscuyó como nunca en los asuntos deportivos e hizo del ajedrez un *tema de estado*, un arma de guerra fría. Fueron las épocas del laboratorio soviético, de esa verdadera *computadora*, con seres humanos trabajando como *microchips*, en pos de la verdad sobre cada posición. Esa *computadora humana* funcionaba antes de empezar la partida, analizando aperturas y largas variantes refutadoras; y después de suspendido un juego, mediante sesiones de análisis, a veces milagrosos.

Aquella oscura época del ajedrez vino a destruir la espontaneidad y la genialidad. Todo comenzó a programarse, aunque el genio humano pudo vencer, y fue Bobby Fischer uno de los verdugos de la maquinaria soviética, del ajedrez prefabricado. Los soviéticos trabajaron arduamente para desterrar la genialidad del ajedrecista, para que ponga su talento al servicio del *aparato*. Así y todo, ese sistema perverso posibilitó la venida de grandes genios del ajedrez, y de verdaderas máquinas humanas, hechas a base de preparación sin obstáculos ni distracciones.

Todo aquello pasó. Bobby terminó por caer en la trampa de la FIDE, y en la trampa de su propia intrincada personalidad. Fue la primer batalla en que la programación derrotaba a la espontaneidad, al genio y al talento humano individual. Ahora había un equipo trabajando

para unos pocos, tratando de develar las incógnitas de cada apertura, medio juego y final, antes de tiempo; mucho antes de que dos cerebros, uno solo frente a otro, se valieran de su propio talento para dejar que el ajedrez siga su evolución natural.

Sin embargo, el mundo del ajedrez siguió su curso directo hacia una verdadera “edad oscura”, y ante cada análisis, ya se sabía de antemano lo que la *máquina de analistas* podía determinar, provocando rendiciones por la mera fuerza de la sospecha.

- ¡Esta posición se pierde dentro de 22 jugadas! – dicen los analistas

- *Bien amigos* - dijo el ajedrecista, al borde de un ataque de pánico

- ...entonces abandono ahora...-

Fue el sueño de unos pocos, que vieron así la posibilidad de dar rienda suelta a su manía de saber de antemano el devenir histórico de cada posición en el tablero.

La era del análisis y de la presunta trampa soviética a algunos talentosos, para dejar libre el camino de otros talentosos más simpáticos al sistema, acabó.

Pero esta lejanía no dejaría libre las mentes humanas. Llegaría la computadora y los “infalibles” programas de ajedrez.

¡Vaya! ¡Ahora podremos jugar contra ellas y medir nuestras fuerzas! fueron las primeras palabras del hombre asombrado por la novedad.

Detrás de este “*querer ganarle a una máquina*”, aparece la sombra de otro deseo oculto: *servirse de ellas para ganar*.

Se dice que estando dos ajedrecistas en plena disputa ajedrecística aproximadamente en el año 1870, uno de ellos dijo al otro, mientras pensaba como zafar de una posición perdida:

¡Vaya problema! ¡Si tan solo tuviera a un cerebro mejor dotado pensando por mi!

¡Eso tan solo en los sueños! agregó su ocasional contendiente, mientras esbozaba una pronunciada sonrisa en sus labios.

Poco más de un siglo, y ese sueño se hizo realidad...

La computadora y con ella los programas de ajedrez, han cegado a todo aquel que se niegue a pensar por sí mismo.

Cuando le preguntamos a un ajedrecista si prefiere jugar contra una computadora o un ser humano, no duda en contestar que quisiera hacerlo con éste último. ¿Por qué entonces hay jugadores que utilizan el programa de ajedrez para pensar sus jugadas, filtrarlas, analizarlas, adoptarlas o descartarlas? ¿De que vale *simular* una capacidad mayor, que en realidad no se posee?

Este dilema se ha instalado de manera precisa como ayuda previa dentro del ajedrez en vivo, pero cada vez más fuertemente dentro de los ámbitos del ajedrez a distancia, y en varias ocasiones se ha detectado el uso de programas en partidas online. En estos últimos casos se usan mientras se juega la partida, y una gruesa parte de los contendientes reproduce cada jugada sugerida por esos programas.

¿Tan grande es el temor a perder? ¿Por qué una persona llamada X opta por utilizar el cerebro de silicio en lugar del suyo?

Podemos considerar una nueva denominación para estos personajes. En lugar de llamarles ajedrecistas podríamos decirles: *reproductor humano de jugadas, jugador de ajedrez a medias, operador de programas simuladores de sí mismo, representante comercial del programa XL, buscador de jugadas de mayor valuación, fabricante de partidas ajenas a las suyas*, u otro nombre que a Usted más le guste. No es mi deseo faltarles el respeto a todos estos señores, sino solamente llamar la atención para que intenten jugar un poco de ajedrez de vez en cuando. En realidad, deberíamos respetarnos a nosotros mismos, como seres humanos que somos, incentivando a nuestro propio cerebro a pensar.

Se habla de faltas a la ética, de trampa, de burla a la inteligencia. Puede decirse cualquier cosa, pero lo cierto es que en la mayor parte de las partidas jugadas a distancia puede detectarse el uso de programas de ajedrez de máximo renombre comercial. Algunos incluso lo comentan a su virtual oponente, que al menos ya sabe contra quién está jugando. Son conocidos incluso los análisis que se publican, informando que se ha usado tal o cual programa para revisar el desarrollo de las partidas. También se sabe de los jugadores irrespetuosos que invitan a su oponente a abandonar, ya que el programa de ajedrez que “juega por ellos” por ejemplo da una valoración de 5.50 a su favor. ¿Qué se puede festejar luego de una “victoria” así?

Somos co-partícipes de este mal. Lo permitimos porque de alguna u otra forma todos nos hemos cruzado con programas de ajedrez y nos hemos sorprendido por la capacidad de almacenamiento de datos u otras dotes. Jugamos contra quien se sabe usa programas de ajedrez, y hasta reconocemos la derrota, resignando nuestra partida, mientras cae gota a gota nuestra condición de seres inteligentes y racionales. Hasta podríamos nombrar jugadores que han alcanzado títulos internacionales a distancia, pero rara vez han entrado a un club de ajedrez a jugar partidas en vivo, o lo hacen muy mal.

Quiero hacer la salvedad respecto de los muy buenos ajedrecistas a distancia, que lo son también en vivo, y han sabido burlar con mucha astucia (que permite la sabiduría ajedrecística real y el conocimiento acertado de la táctica y la estrategia) la red tendida por jugadores inescrupulosos que hacen cuanto el programa les dice, sin un conocimiento cabal de los fundamentos de la posición. Estos últimos copian jugada por jugada, pero no saben por qué están superiores o inferiores, y hay casos patéticos, que ni siquiera saben si tienen una posición ganadora y erróneamente dan tablas, o abandonan impulsados por la valoración negativa que les da la computadora, pudiendo todavía luchar.

¿Podrá la computadora superar al hombre? nos preguntábamos en la década del 60. Y los 70 risueñamente presenciaban los primeros experimentos con ellas.

Deberíamos responder: *efectivamente, nos ha superado, porque nosotros quisimos ser superados.* O quizás debamos tratar de responder a una nueva pregunta: *¿Podrá el hombre recuperar y usar su propia inteligencia alguna vez?*

-¡Por una vez en la vida, dejen de lado las computadoras y piensen por sí mismos! - dice un ajedrecista de club, charlando con un joven que blande orgullosamente el CD de un programa de máximo renombre comercial.

El hombre inteligente, que no se arrodilla ante la “sabiduría” del ajedrecista de silicio, que no da por ciertas sus sugerencias y se ríe de ellas, que ni siquiera acude a ver si el “monstruo” tiene razón, que pasa por alto su maldita existencia, sus motores, el falso rugir de su agresividad prefabricada, su antipática perfección para jugar las aperturas; el hombre que se da cuenta de la estupidez en la que cae el propio hombre (al punto que exactamente el mismo producto es vendido centenares de veces con distinto nombre, y hay quienes corren a adquirir la “novedad”); ese mismo hombre, con la sinceridad de su alma a flor de piel, que confía en su olfato, que va de vez en cuando al club e intenta sorprender al otro con un ataque *fegatello* o un gambito, seguirá buscando hacer la combinación de su vida y lograr en definitiva que esas partidas de ajedrez reflejen su personalidad, llena de fallas y de huecos, de distracciones y de jugadas perfectas, de penas y glorias, de alegría o de amargura, de tardes grises o doradas.

Ese hombre, que actúa por obra y gracia de sí mismo y de nadie más, habrá alcanzado su más importante triunfo: *derrumbar definitivamente el reinado de Fritz.*