

GLI ULTRASCACCHI (II)

(presentazione e traduzione di Mario Andreoni)

Eccoci giunti alla seconda puntata dei nostri esercizi spirituali. Come promesso (e solo le promesse di Hitler prima dell'annessione dei Sudeti suonavano più minacciose...), vi illustro le risultanze di uno studioso del campo(santo), facendovi grazia di alcune parti che non aggiungerebbero nulla allo scibile scacchistico. Per quanto riguarda la partita vera e propria, in corsivo e tra parentesi quadre mi sono permesso di integrare le scarse notazioni date perché, dopo tutto, noi siamo scacchisti e non ghostbusters!

-0-0-0-0-0-0-0-0-

UN'IMPORTANTE PARTITA A SCACCHI:

ANALISI DETTAGLIATA DELLA "MAROCZY – KORCHNOI"

Vernon M. Neppe

L'autore ha effettuato una simulazione al computer ed analisi della partita che sarebbe stata giocata fra due Grandi Maestri di scacchi avvenuta nel periodo 1985 – 1993, di cui uno già defunto (Geza Maroczy) e l'altro vivente (Viktor Korchnoi). In generale, la forza di gioco di Maroczy è risultata, se non proprio a livello di Grande Maestro, almeno a livello magistrale, più o meno la sua forza di gioco "da vivo"; il vincitore, Korchnoi, ha fornito una prestazione da forte Grande Maestro. Un computer non avrebbe potuto giocare la partita con entrambi i colori perché le differenze di stile fra i due giocatori appaiono evidentissime, né la maggior parte dei giocatori attuali sono in grado di sfoderare prestazioni di così alto livello. Gli esperti che hanno seguito la partita (organi di stampa ed un giocatore esperto che ne ha effettuato l'analisi) sono alquanto scettici sulla possibilità di una partita costruita ad arte. [...] Sarebbe stato molto difficile ordire un simile inganno che, tra l'altro, avrebbe dovuto beneficiare di troppi collaboratori per poter essere credibile. [...] Il caso in esame costituisce uno dei più validi supporti alla teoria della sopravvivenza della componente dell'intelligenza umana dopo la morte del corpo.

[...] Questo caso, molto ben documentato, solleva domande sull'ipotesi della sopravvivenza dopo la morte, con annesse comunicazioni continuative con l'aldilà, uso anche dopo la morte di abilità notevoli (scacchi, e per giunta ad alto livello), il tutto confortato da risposte precise a precise domande e rilascio di note biografiche ben documentate ed informazioni, talvolta anche sorprendenti, poiché a prima vista inesatte e poi rivelatesi esatte dopo una più approfondita ricerca. Eisenbeiss e Hassler hanno fornito elementi precisi e circostanziati sul presunto "comunicatore", Maroczy, e hanno altresì evidenziato apparenti discrepanze che vanno ad avvalorare l'ipotesi che tutta la storia non sia stata fabbricata ad arte mettendo assieme dati noti. Dopo lunghe discussioni su questo caso sia con il Dott. Wolfgang Eisenbeiss che con Dieter

Hassler, sono convinto della correttezza dell'approccio scientifico attento e razionale da loro adottato, così come della loro onestà sopra ogni dubbio nel trattamento del presente caso.

[...Il fatto che la partita sia stata giocata] in un periodo in cui la forza di gioco dei computers non era ancora paragonabile a quella dei migliori umani assume particolare importanza nell'escludere l'ipotesi che la partita sia stata "fabbricata ad arte" con l'ausilio dell'elettronica. Nella direzione dell'esclusione di tale ipotesi va anche [...] l'analisi della porzione (la più importante) di partita giocata sino a quel punto (27^{ma} mossa, 1987) effettuata dal campione di Svizzera.

I computers di scacchi come sono oggi, le analisi degli umani e della loro abilità specifica

Nell'ultimo decennio i progressi dei computers di scacchi sono stati impressionanti sino al punto che il campione del mondo in carica, Garry Kasparov, per di più con un ELO (2851) mai raggiunto prima, è stato sconfitto da un computer (Deep Blue), che era stato letteralmente riempito di ogni informazione disponibile sul suo avversario, incluse naturalmente tutte le partite da lui giocate *[nel maggio 1997, per 3,5 a 2,5: dopo la vittoria di Kasparov nella prima partita, Deep Blue rimontò vincendo la 2^a e la 6^a ed ultima]*. Questo primo match è stato seguito dalla rivincita nel 1996, vinta questa volta da Kasparov per 4 - 2. Kasparov ha spiegato il suo successo dicendo che era come se avesse dovuto giocare contro se stesso e, per vincere, avesse quasi dovuto deludere le aspettative del computer *[che, come detto, lo conosceva benissimo e "sapeva" già che cosa Kasparov avrebbe giocato - NdT]* giocando scientemente mosse anche inferiori. E, siccome oltre che sulla capacità di calcolare miliardi di mosse al secondo, i programmatori di Deep Blue potevano contare sulla consulenza di grandi maestri, Kasparov aveva giocato contro qualcosa di più di un computer.

L'uso di un tale apparato contenente tutte le informazioni possibili su Maroczy sarebbe costato una fortuna e probabilmente non si sarebbe avvicinato così tanto al livello di gioco esibito in vita dal grande maestro ungherese. [...Inoltre, talvolta] i computer forniscono valutazioni della posizione notevolmente inesatte, vuoi perché non sono in grado di apprezzare le finezze della strategia, vuoi per mancanza di una visione generale, od ancora perché privi delle implicazioni psicologiche del gioco che caratterizzano la creazione artistica che chiamiamo scacchi.

[...] La qualità della partita costituirebbe già di per sé una prova della sopravvivenza dopo la morte molto più convincente di tutte le conferme dell'esattezza delle tante informazioni comunicate dallo spirito, alla luce del fatto che le abilità personali sono meno "intercettabili" delle informazioni da un eventuale "lettore della mente". Ma, in questo caso, anche le informazioni dettagliate raccolte durante il periodo di gioco sono segnali difficilmente confutabili dell'esistenza di una qualche forma di comunicazione dall'aldilà. Abbiamo quindi una convergenza sinergica fra abilità ed informazioni.

In questo documento analizzo la componente "abilità" della partita riportata da Eisenbeiss and Hassler. Gli autori hanno esaminato i dati biografici dettagliati riguardanti Maroczy ed hanno presentato senza molti commenti le mosse di questa lunga ed interessante partita (15 giugno 1985 - 11 febbraio 1993), la cui parte più interessante (sino alla 27^{ma} mossa), giocata entro il mese di marzo 1987, richiede un'analisi approfondita da parte di un esperto, analisi che sinora non è stata fatta e che qui rappresenta l'aspetto "abilità", che va ad integrare l'aspetto "informazioni".

Ipotesi

Le domande-chiave a cui trovare risposta sono:

1. Un computer di scacchi sarebbe in grado di giocare una partita simile? Più esattamente, un computer di scacchi di quel periodo sarebbe stato in grado di giocare quella partita?
2. Quale fu il livello di gioco di Maroczy in partita? Più esattamente, quale metro di giudizio dovremmo adottare per il gioco espresso da Maroczy? Io ho valutato il livello di gioco di Maroczy almeno pari a Maestro, perché, tenendo in considerazione la sua probabile “ruggine”, mancanza di allenamento, presunta indisponibilità di una scacchiera (!!), oltre ai progressi che la teoria ha nel frattempo registrato, non credo che il livello di Grande Maestro sia oggettivamente veritiero.
3. Nella partita si sono verificate mosse che possano essere interpretare come segnali stilistici o indicatori della teoria nota ai suoi tempi?
4. Lo stile di Maroczy potrebbe essere “riprodotto” dal computer?

METODOLOGIA E ELEMENTI BASILARI DA TENERE IN CONSIDERAZIONE

La partita è stata analizzata a fondo con l’ausilio di un programma di forza all’incirca come un Maestro di livello basso. E’ stato attribuito un punteggio alle singole mosse giocate ed a quelle scelte dal programma, raffrontandole per giudicarne la superiorità, inferiorità od equivalenza. Per quanto concerne la validità delle idee, la correzione degli ovvi errori di giudizio del programma nonché la valutazione delle interpretazioni stilistiche e dei livelli di gioco, l’autore ha fatto assiduo ricorso all’aiuto di un Maestro Internazionale, il Dott. Leon Pliester.

Maroczy

Geza Maroczy (1870-1951) Grande Maestro ungherese, fu uno dei più forti giocatori dell’inizio del XX secolo. Il suo stile era posizionale, ed egli eccelleva nei finali. Intorno al 1905, Maroczy era diventato il rivale principale di Emanuel Lasker per il titolo di campione del mondo. Nel 1909 scrisse, in Tedesco, un libro su Paul Morphy e da quel momento diradò progressivamente le sue apparizioni nei tornei e la sua forza di gioco cominciò a decrescere. Visse anche nei Paesi Bassi, in Inghilterra e negli Stati Uniti prima di far ritorno in Ungheria, nel 1927. Fu uno dei giudici nei match Alekhine - Euwe del 1935 e del 1937 per il titolo mondiale.

Korchnoi

L’avversario di Maroczy è il vivente Victor (Viktor) Korchnoi (1931-), uno dei giocatori ex-sovietici di punta che nel 1976 si rifugiò nei Paesi Bassi, per poi stabilirsi di lì a poco in Svizzera. Spiegò il motivo della sua defezione con il fatto di sentirsi discriminato dalla federazione scacchistica sovietica, rispetto al suo più importante rivale all’epoca (Anatoly Karpov), nella corsa al titolo mondiale. Korchnoi, che è attualmente *[all’epoca della redazione del presente articolo – 2006]* il Campione Mondiale Seniores, è stato tre volte sfidante per il titolo assoluto, quattro volte campione dell’URSS, due volte vincitore del Torneo Interzonale, due volte vincitore

del Torneo dei Candidati, nonché cinque volte campione europeo. Per oltre un decennio è stato a pieno titolo il secondo giocatore al mondo.

Punteggio Elo e livelli reali di forza di gioco al giorno d'oggi

Il Sistema Elo (riferito al 1978) classificava 476 giocatori presenti e passati, ciascuno preso nel suo miglior periodo quinquennale. Adottando tale metro di giudizio, Maroczy occupava la 29^{ma} posizione assoluta, Korchnoi la 13^{ma}. In un'altra valutazione, Keene and Divinsky (1989) mettevano Korchnoi in 7^{ma} posizione di tutti i tempi. Simulando per entrambi una preparazione teorica identica e ipotizzando che entrambi siano in vita, potremmo teoricamente aspettarci che Korchnoi sconfigga di misura Maroczy in un match incerto e lungo, di molte partite. Tuttavia, se Korchnoi avesse dalla sua parte i vantaggi delle moderne tecnologia e teoria, mentre Maroczy potesse disporre solamente delle conoscenze della prima metà del XX secolo, il risultato sarebbe probabilmente in netto favore di Korchnoi. Ciò posto, l'esito di una singola partita non può essere predetto con sicurezza, in quanto la fine logica di una partita è la patta. Inoltre, queste valutazioni sono valide per il gioco a tavolino, mentre le circostanze uniche della nostra partita la fanno più assomigliare ad un incontro "per corrispondenza", ben più lungo. Aggiungiamo che una dettagliata analisi comparativa, effettuata nel 1999 dal Grande Maestro nonché matematico John Nunn sugli standard medi di gioco di tornei disputati un secolo fa, ha indicato che i giocatori più forti intorno al 1910 avevano raggiunto un livello che al giorno d'oggi equivarrebbe a quello di maestro, se non qualcosa meno. Questo studio suggerisce quindi che oggi centinaia, se non migliaia, di giocatori potrebbero imitare lo stile mostrato da Maroczy nella singola partita in questione. Nell'analisi della partita assume quindi particolare rilevanza l'aspetto qualitativo e stilistico delle mosse, in aggiunta, ovviamente, alle mosse differenti scelte dal programma.

Rollans

Il "medium" di questa partita, Robert Rollans (1914-1993), ha registrato le mosse di Maroczy per mezzo della *scrittura automatica*. Prima dell'inizio della partita egli non sapeva giocare a scacchi, per cui durante la partita stessa gli vennero insegnati i rudimenti del gioco. Inoltre, poiché molte delle informazioni fornite da Maroczy erano in ungherese, evidentemente Rollans conosceva alcune parole di quella lingua (Eisenbeiss e Hassler, 2006).

Eisenbeiss

Il validatore delle mosse dei giocatori, il Dott. Wolfgang Eisenbeiss, è un analista finanziario svizzero, operatore di borsa, dottore in economia (1965), con quaranta anni di esperienza nella ricerca di segnali di sopravvivenza dopo la morte fisica. Gioca a scacchi a livello amatoriale in un circolo (Elo attuale 1960), ad un livello chiaramente insufficiente rispetto al gioco esibito da Maroczy. Non ha mai giocato la Difesa Francese, né parla ungherese.[...]

Computer

Il computer usato per l'analisi della partita era il programma Sigma Chess 6.0 per Macintosh, che ha impiegato OSX 10.4.8 su un PC G4 di potenza 1.67 GHz con 1,5GB di RAM. Il programma è stato settato sul modo "gioco normale" [...]. Ho pensato che queste impostazioni consentissero al computer di raggiungere un livello di gioco da "scacchista esperto" e, con la possibilità di analisi infinita, raggiungere anche il livello di maestro internazionale. Anche se avrei potuto impiegare

un computer più potente e dei settaggi più alti, credo che con questa configurazione sia possibile ottenere un'analisi soddisfacente della partita e della forza di gioco mostrata da Maroczy. [...] In sostanza, Korchnoi stesso è stato un efficacissimo termine di paragone per la valutazione della forza di gioco esibita da Maroczy, in quanto egli si è dimostrato molto, ma molto più forte di un computer settato a livello molto esperto/maestro.

Teoria delle aperture

Per quanto riguarda la teoria delle aperture e tenuto conto dei progressi fatti dopo la morte di Maroczy, ho consultato una vecchia versione dell'MCO (Modern Chess Openings), per sapere a che punto si trovava la ricerca teorica in un periodo antecedente alla partita ma successivo alla morte di Maroczy, e mi è parso che il 1965 fosse il giusto mezzo fra queste due date. [...]

ESITI

Analisi della partita

Si tratta di una Difesa Francese, variante Winawer, sottovariante Smyslov (codice ECO: C18).

1.e4 e6; 2. d4 d5; 3. Cc3 Ab4; 4. e5 c5; 5. a3 Axc3+; 6. bxc3 Ce7; 7. Dg4

Questa mossa è una vecchia variante, in auge nel periodo 1930 – 1950, quindi conosciuta al tempo di Maroczy e che ben si addice al suo stile (Maroczy era noto per il suo uso frequente della Donna nelle fasi del mediogioco e del finale). Questa variante venne impiegata anche da Max Euwe (1901 - 1981), Campione del Mondo dal 1935 al 1937 e, sebbene nel periodo in cui Maroczy morì fosse ormai “fuori moda”, è stata occasionalmente giocata sino ad oggi, anche da Campioni del Mondo. Lo stesso Korchnoi non l'ha disdegnata. Ne scaturisce un gioco attivo, a doppio taglio, che dà chances di vittoria ad ambo le parti. La moderna teoria delle aperture non vede di buon occhio quel genere di mosse che, ben che vada, costringono il Bianco a lottare per la parità.

[Le alternative più giocate al giorno d'oggi sono 7. Cf3 e 7. a4. Lungi da me dal cercare di commentare una partita i cui giocatori, senza contare quello di silicio, sono stratosfericamente più forti del sottoscritto. Mi limiterò quindi a riportare quanto trovato nei sacri testi e qui e là sulla rete].

7. ... cxd4

[Korchnoi sceglie – ovviamente, viene da dire – la risposta che offre più chances al N di conquistare l'iniziativa. Le alternative sono 7. ... Cf5, 7. ...0-0 e 7. ...Dc7]

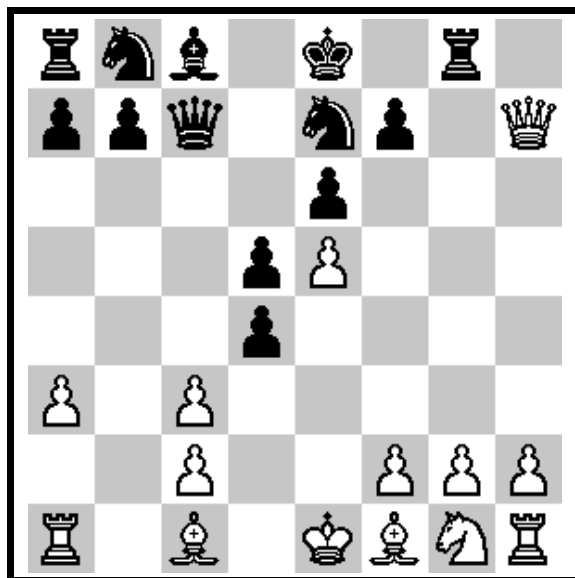
8. Dxd7

[A me pare che questa mossa, forse ancora più di altre, sia un segnale dello stile “liberty” – tanto per riferirsi agli inizi del '900 – del gioco di Maroczy: i pedoni offerti si prendono, poi si vedrà. La mia vecchiotta enciclopedia dà come alternativa principale 8. cxd4 Dc7; 9. Rd1 ecc.. La mossa del testo viene riportata solo in nota, ed è curioso che fra le sottovarianti elencate ci sia anche questa (tenetevi forte!): 8. ... Tg8; 9. Dxh7 Da5?!; 10. Ce2 dxc3; 11. Cg3 Cd7; 12. Ch5 d4; 13. f4 b6; 14. a4! ±, Timman – Korchnoi, Leeuwarden 1976!]

[Infatti, il commento di Neppe a questa presa è] “wild [che in inglese non significa solo selvaggio, cattivo, ma ha anche un'accezione di violento, scorretto]; tipico di Maroczy che era solito fare scorriere del genere con la sua Donna”.

8. ... Tg8; 9. Dxb7 Dc7

[Notevolmente migliore di 9. ... Da5?! vista nella nota precedente]



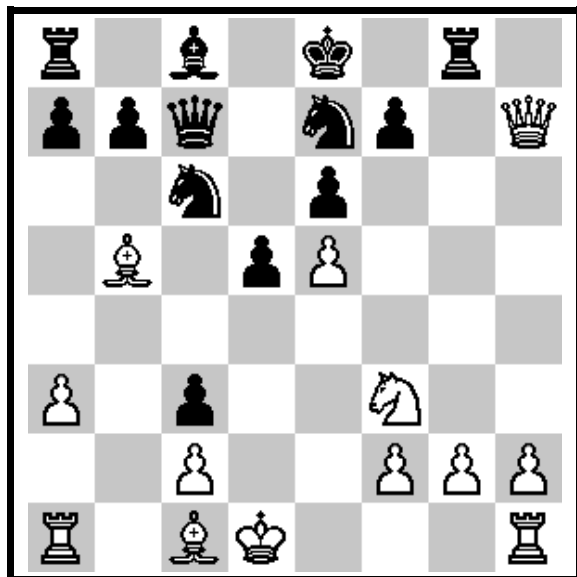
Dopo 9. ... Dc7

10. Rd1 dxc3; 11. Cf3 Cbc6; 12. Ab5

I due discutibili errori che hanno caratterizzato la partita hanno un significato storico: alla decima mossa del Bianco il computer ha suggerito 10. Dd3. Un'alternativa è 10. Ce2: entrambe le varianti vengono riportate nella teoria delle aperture. Maroczy invece giocò l'antiquata 10. Rd1 e proseguì con una mossa incongrua che non aggiunse niente al significato della mossa da lui giocata, e cioè 12. Ab5. Il computer, dopo cospicua pensata, aveva optato per 12. Dh5, sebbene nelle sue analisi aveva anche giudicato che sia 12. Cg5 che 12. Ad3 dessero un leggero vantaggio al Bianco. La sequenza di mosse giocata da Maroczy è di difficile giustificazione al giorno d'oggi, perché *[a gioco corretto]* porta in posizione inferiore, ma rimane perfettamente adottabile da un ipotetico giocatore che non sia a conoscenza dei progressi della teoria dopo il 1950, a maggior ragione se si pensi che la mossa 10. Rd1 si trova ancora in testi sulle aperture di larga diffusione anche in epoca seguente (veggasi Evans e Korn, 1965, p.155, colonna 45). Grazie alla 10^{ma} e alla 12^{ma} mossa di Maroczy, Korchnoi passò in vantaggio proprio come riescono i Grandi Maestri (si veda l'innovazione 10. ... dxc3) e continuò ad accumulare vantaggio nel prosieguo della partita. Qui il computer dà come migliore alternativa 12. Dh5 e giudica già la posizione all'incirca “-1”, cioè vantaggio nero di un pedone. *[Ricordo che non è una valutazione solo materiale, ma soprattutto di posizione. Curiosamente, sempre la mia vecchietta ECO giunge alla stessa posizione di 10. Rd1 adottando una diversa sequenza di mosse. Dopo 7. Dg4, le carte si mischiano così: 7. ... Dc7; 8. Dxb7 Tg8; 9. Dxb7 cxd4; 10. Rd1, e qui mi va di segnalare una delle possibili continuazioni date, “stranamente” favorevole al B: 10. ... Cbd6; 11. Cf3 dxc3; 12. Af4! Ad7; 13. Cg5 Txb5; 14. Axb5 Dxe5, Scriba – Dahl, corr. 1977. Ai posteri l'ardua sentenza. C'è da dire che in tutte le altre continuazioni presenti il Bianco, ben che gli vada, raggiunge la parità, come giustamente annota Neppe.*

Invece della criticata 12. Ab5, il B avrebbe potuto proseguire modernamente con 12. h4, che suona come “avvertimento” che, se il N non si sbriga a dare matto, i pedoni bianchi dell'ala di Re possono combinare guai...ma forse questa concezione del “tempo che è sempre poco” era estranea ad un abitante della Terra di un secolo fa].

E' curioso che il computer da me utilizzato (ed anche uno ben più moderno e conosciuto, Fritz 9), non avesse nemmeno preso in considerazione la mossa 12. Ab5 come giocabile. Questo particolare è importante, perché sta a significare che se un vivente avesse tentato di riprodurre in partita lo stile di gioco di Maroczy, non avrebbe potuto farlo con l'ausilio di un computer. Ancora, questa dodicesima mossa, che è un tentativo di semplificazione, può ben rientrare nello stile del Maroczy vivo, sebbene si sia poi rivelata insufficiente *[a mantenere la parità]*.



Dopo 12. Ab5

12. ... Ad7

[Non facendosi ammalare dal pg2, come lo è stato il computer usato da Neppe per analizzarle mosse di Maroczy. Denota lo stile moderno e aggressivo di Korchnoi: prepara l'0-0-0 ma, soprattutto, il N dà un chiaro segnale della sua volontà di pilotare il corso degli eventi, e non di subirli – proprio come fanno i giocatori più forti. Leggasi il tutto come “ricerca e ottenimento dell’iniziativa”]

13. Axc6

Da questo momento Maroczy, secondo me, gioca in maniera quasi perfetta e nessun'altra mossa è soggetta a stroncature (la natura degli scacchi è di trovare alternative praticabili; non esiste un'unica mossa perfetta; tutte le mosse che seguono non sono da considerarsi inferiori). [...].

13. ... Axc6; 14. Ag5

14. Cg5 rappresenta un'alternativa equivalente, con vantaggi e svantaggi.

14. ... d4; 15. Axe7 Rxe7; 16. Dh4+ Re8; 17. Re2

Una mossa non da computer, ma che riflette veramente la logica umana. L'alternativa 17. Da3 data dal computer è segno della minor forza di gioco della macchina.

17. ... Axf3+; 18. gxf3

Il computer dà come alternativa equivalente 18. Rxf3, che però si rivela inferiore. A questo punto la valutazione della posizione bianca è -1,91 giocando la mossa di Maroczy, -2,30 giocando 18. Rxf3. *[Da questo momento inizia una piccola rimonta di Maroczy che lo porterà ad uno svantaggio di meno di un punto, segno della maestria nel trattare i finali].*

18. ... Dxe5+; 19. De4 Dxe4+

Il computer osa contraddire Korchnoi preferendo 19. Db5. La mossa del testo fa balzare la preferenza del B a 1,79, ma quella scelta del computer addirittura a +2,35.

20. fxe4 f6

Qui il computer preferisce 20. ... f5, alternativa che, sebbene il computer la consideri la più logica, porta ad una partita senza esclusione di colpi alla quale una più approfondita analisi non attribuisce con certezza un esito favorevole al Nero.

21. Tad1

Anche qui il computer dà come alternativa equivalente 21. h4. Maroczy è ora a -1,07, il computer sarebbe a -1,19.

21. ... e5; 22. Td3

Il computer preferisce 22. Tab1. La mossa 22. f5 sarebbe illogica. Korchnoi segnala che Tab1 sarebbe stata più forte se giocata alla mossa precedente.

22. ... Rf7; 23. Tg3 Tg6

Qui (e la mossa successiva), il computer preferisce il cambio in g3 ma, messo di fronte alle mosse di Korchnoi, le valuta infine più forti delle proprie, prova che l'umano capisce meglio del computer i concetti strategici. Con la mossa del testo il vantaggio assegnato dal computer al terribile Viktor è di 1,57.

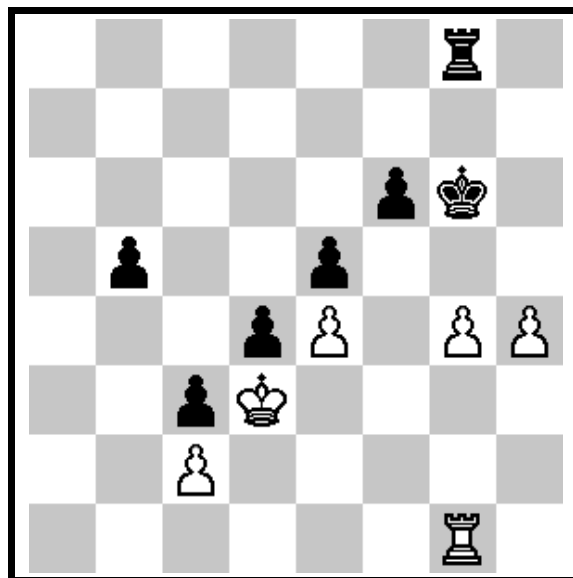
24. Thg1 Tag8; 25. a4

Qui il computer dà una preferenza infinitesimale a 25. h4.

25. ... Txf3; 26. fxf3 b6; 27. h4 a6; 28. g4 b5; 29. axb5 axb5; 30. Rd3

Il computer sceglie 30. Tf1.

30. ... Rg6



Dopo 30. ...Rg6

31. Tf1

Il computer sceglie 31. Re2, che lo porta ad uno svantaggio di 0,85, ma la mossa di Maroczy è più precisa e consente al Bianco di rimontare sino a -0.79. *[Commento di Neppe:]* gli umani giocano meglio i finali perché ci sono più scelte. *[Concetto, secondo me, un po' rozzamente espresso,*

almeno non da scacchista ma da ricercatore. Definendolo meglio, si può dire che i finali sono meno codificabili delle aperture e quindi la forza di chi gioca non si basa solamente sulla potenza di calcolo, ma sull'abilità, meglio forse addirittura dire "sensibilità", di trovare la sequenza di mosse più efficace in una posizione "mai vista prima"].

31. ... Th8; 32. Th1 Th7; 33. Re2 Ta7; 34. Rd3 Ta2; 35. Tf1 b4; 36. h5+ Rg5; 37. Tf5+

Il computer preferisce 37. h6 che però non varia la valutazione complessiva della posizione. *[Korchnoi ha tenuto botta, è riuscito a conservare il vantaggio derivatogli dalla più avanzata conoscenza dell'apertura, ed ora si avvia a concretizzarlo]*.

37. ... Rxf4; 38. h6 b3; 39. h7 Ta8; 40. cxb3 Th8; 41. Txf6 Txf7; 42. Tg6+ Rf3; 43. Tf6+ Rg3; 44. Tf1 Th2; 45. Td1

Qui il computer giudica la posizione "abbandonabile".

45. ... Rf3; 46. Tf1+ Tf2; 47. Txf2+ Rxf2.

Maroczy abbandona in ragione del seguito: 48. b4 c2; 49. Rxc2 Re2; 50. b5 d3+; 51. Rc3 d2; 52. b6 d1=D.

Come abbiamo visto, Maroczy ha giocato mosse da "umano", mentre la simulazione al computer ha talvolta corretto le mosse umane che dalla macchina sono state giudicate inferiori (per esempio le mosse 23 e 24), anche se la correzione appare illogica *[agli occhi ed alla mente di un umano]*. Come ci si poteva aspettare, Maroczy ha giocato il finale indiscutibilmente meglio del computer, e non solo per la sua nota versatilità in quella fase di gioco, ma anche perché la grande possibilità di scelta che si presenta in finale al computer porta a dover calcolare un numero troppo grande di ramificazioni *[all'epoca della partita. Oggi, ahinoi, non è più così]*. Gli umani comprendono la strategia scacchistica meglio dei computers e sono in grado di scartare immediatamente e quasi inconsapevolmente, sulla sola base della logica, un gran numero di possibilità. [...]

Le valutazioni umane del livello di gioco mostrato in partita

E' interessante notare che, sebbene il computer capisse che il Nero era in posizione migliore dopo a 27^{ma} mossa (con un vantaggio di 0.96, quasi un pedone), Korchnoi aveva ancora dei dubbi sulla bontà della sua posizione ("Non sono sicuro di poter vincere questa partita", scrisse a Wolfgang Eisenbeiss il 13 marzo 1987). Questa incertezza testimonia sia l'ottima resistenza di Maroczy in una posizione difficile, sia lo stadio avanzato della partita che si era raggiunto nel marzo 1987. Quel momento è importante perché proprio allora (tarda estate del 1986) il Dott. Eisenbeiss coinvolse nell'analisi della partita l'ex-campione svizzero Heinz Wirthensohn. Questi non fu messo al corrente delle circostanze in cui si stava giocando la partita, che gli fu data senza ulteriori commenti. La sua analisi può quindi essere considerata un valido "arbitro indipendente". Dopo la 18^{ma} mossa, Wirthensohn si era fatto l'idea che la posizione aveva buone possibilità di patta. Chiaramente, con il senno di poi noi sappiamo che il Bianco (Maroczy) era in posizione difficile e che il grande maestro Korchnoi riuscì a vincere. Tuttavia, l'esito dell'analisi di Wirthensohn è ancora una volta testimonianza dell'adeguatezza del livello di gioco di Maroczy, che può essere giudicata, con i parametri odierni, a livello di maestro internazionale/grande maestro non di prima grandezza. [...]

Valutazione generale

[...] Secondo i parametri della logica umana, possiamo infine constatare che Maroczy è molto più forte del computer che ha analizzato la partita, mentre Korchnoi “straccia” la macchina. Curiosamente, se si tiene in considerazione solo la logica fuorviante del computer, risulta che Maroczy non arriverebbe ad uguagliarne il livello di gioco. A ben vedere, però, il giudizio erraneo del silicio non è dovuto al fatto che Maroczy non è all’altezza, bensì che il computer usato ha una percezione logica limitata dalla propria natura di macchina. [...]

DISCUSSIONE

Importanti aspetti generali

Per prima cosa, diciamo che la qualità saliente di questa partita non è la sua lunghezza — il fatto che Maroczy ha resistito 47 mosse contro Korchnoi non ne fa di per sé un grande maestro. Vero è che un abbandono precoce è caratteristica del giocatore esperto, ed in effetti Maroczy avrebbe potuto abbandonare in qualsiasi momento a partire dalla 45^{ma} mossa. Quello che conta è la qualità, non la quantità delle mosse. E, negli scacchi, una vittoria è una vittoria. A volte bisogna girare attorno ad un pedone per 60 mosse, tenerlo sempre d’occhio, cambiare i pezzi e forzare l’entrata in finale, per poi guadagnarlo e vincere la partita. Altre volte si vince in 75 e più mosse, ma l’esito della partita era già stato deciso alla 15^{ma} e, come si usa dire, “il resto è tecnica”. Una condotta brillante può portare al guadagno decisivo di un pedone od anche ad un vantaggio più sottile, non materiale, ovvero ad un abbandono forzato perché la Regina è stata intrappolata nel bel mezzo della scacchiera: tutte queste conclusioni possono essere dei capolavori.

Per seconda cosa, diciamo che uno dei maggiori scogli nella corretta valutazione di tutta la vicenda è la durata pluriennale della partita. Non si può calcolare con precisione la forza di gioco espresso in una partita che si è protratta dal 1985 al 1993. L’unitarietà dell’elaborazione “artistica” viene gravemente compromessa e quindi (ritengo) la qualità del gioco non è delle migliori, anche se qualcuno potrebbe controbattere che il livello del gioco potrebbe essere più alto perché i giocatori avrebbero più tempo per cercare la perfezione. Questa ultima ipotesi però implicherebbe che i giocatori dedicassero alla partita gran parte del loro tempo.

Terza cosa: in circostanze normali il lunghissimo lasso di tempo intercorso fra l’accadimento e la relativa pubblicazione scientifica (dal 1993 al 2006) creerebbe difficoltà tali da compromettere pressoché irrimediabilmente la credibilità dello studio. Però, l’essenza stessa degli scacchi fa sì che le partite giocate nel XIX secolo siano “vive” come se fossero state giocate ieri.

Infine, quarto: ci sono varianti per le quali, sebbene l’analisi del computer collimi con le mosse giocate da Maroczy, si potrebbe discutere se sia stata effettivamente trovata la mossa o la sequenza migliori in assoluto. Invero, il mio scopo è stato di mettere a disposizione una disamina critica basandosi unicamente sull’analisi effettuata dal computer, e non di suggerire mosse nuove (da parte mia, una grande imprudenza!). Questi sono i fattori da tenere in considerazione nella mia interpretazione delle informazioni.

Il livello di gioco di Maroczy

Secondo me, la mossa-chiave della partita – la decima, quella che ha causato difficoltà a Maroczy –, all’epoca della sua morte era pienamente legittima; solo più tardi venne confutata. Nell’agone scacchistico ad alto livello, la teoria delle aperture è l’aspetto al quale i giocatori dedicano più tempo: i giocatori meno forti possono ottenere un grande vantaggio su quelli più dotati se dispongono di una più approfondita, enciclopedica, conoscenza delle complicazioni insite nelle aperture. In questo modo essi possono condurre i loro avversari in varianti che mettono in posizione inferiore [*salvo poi, magari, cappare tragicamente alla prima mossa giocata fuori di teoria!*]. Ironicamente, io ho abbandonato le competizioni scacchistiche dopo aver visto l’enorme — talvolta incontrastabile — vantaggio costituito dalla conoscenza dettagliata della teoria delle aperture. Ho detto “ironicamente” perché ciò è l’esatta descrizione della partita Maroczy – Korchnoi dove, dopo la confutazione di due mosse (la 10^{ma} e la 12^{ma}, due sole, ma bastevoli per perdere), Maroczy giocò comunque una partita di alto livello, comunque insufficiente contro un giocatore della forza di Korchnoi, abile a sfruttare tutte le possibilità di successo insite nella posizione scaturita dalla variante “vecchio stile” del suo avversario. Korchnoi, ben ferrato nella teoria delle aperture, potrebbe addirittura aver cercato di entrare nella variante voluta, cosciente che il suo supposto avversario non avrebbe potuto sapere che 10. Rd1 era diventata una mossa dubbia. Korchnoi aveva informato il Dott. Eisenbeiss che nel libro di Suetin, pubblicato in Russia sulla variante in questione della Difesa Francese [*libro che tratta le varianti Tarrasch e Winawer, sul quale ho notizia di un’edizione in Tedesco del 1982 e della relativa traduzione in Inglese, con aggiornamenti, pubblicata dalla Batsford nel 1988*], non veniva riportata la sua confutazione della linea 10. Rd1, perché lui era un transfuga e, in quanto tale, doveva essere ignorato. Korchnoi comunque sapeva che i Grandi Maestri suoi contemporanei (quindi ben dopo la morte di Maroczy) erano a conoscenza delle difficoltà che la variante con 10. Rd1 presentava. La “confutazione” era stata trovata già in una partita giocata appena due anni dopo la morte di Maroczy, la Paoli – Schmid, giocata a Venezia nel 1953. Sia Paoli che Maroczy dovettero affrontare le ardue difficoltà che la mossa incriminata portava con sé. E’ però interessante notare che il computer, nell’analisi parallela delle due partite, dopo 16 mosse valutava la posizione di Maroczy migliore di quella raggiunta da Paoli (-0,53 contro -1,20). Potremmo assumere l’esito di questa comparazione diretta come ulteriore prova dell’alto livello di gioco di Maroczy.

Enrico Paoli (1908–2005; <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=2804>), “Grande Maestro honoris causa”, fu il nonagenario più forte in attività e conquistò il suo ultimo titolo italiano alla bella età di 60 anni. E’ una coincidenza alquanto strana che Eisenbeiss e Hassler abbiano beneficiato dell’assistenza di due soli giocatori di alto livello, e cioè lo stesso Korchnoi e, appunto, Paoli ... e il giocatore al quale può essere direttamente accostato Maroczy in questo caso è proprio Paoli! Dopo la sedicesima mossa il computer valutava la posizione di Maroczy leggermente migliore di quella raggiunta nella stessa variante da Paoli (sebbene entrambi, alla fine, persero). Wirthensohn, campione di Svizzera, era della stessa opinione, sebbene dava ancora possibilità di patta alla mossa numero 18. [...]

[...] Maroczy (senza aver a disposizione una “scacchiera”?) ha giocato notevolmente meglio di quanto abbia fatto il computer, settato a livello “giocatore molto esperto – maestro”. Ciò non si spiega solo con il fatto che il punteggio Elo dei giocatori umani da me valutato rispecchiava soddisfacentemente la reale forza, ma anche perché il computer, talvolta, non si rendeva proprio

conto che le sue mosse erano inferiori (e questo è valido anche per le mosse di Korchnoi, *natürlich!*). Inoltre, Maroczy ha giocato con uno stile che richiamava quello in auge all'inizio del secolo scorso, unito alla sua ben nota abilità nella fase del finale. Io non credo che un computer, ancor oggi, possa esibire un tale livello di gioco (che, anche se di forza equivalente, sarebbe connotato da uno stile completamente differente). [...]

Ulteriori aspetti legati alla partita

Ho già rimarcato il fatto che quando un giocatore è in posizione inferiore è più difficile dire quale sia la mossa migliore. Partendo da questa verità, come ulteriore verifica ho intrapreso una ricerca di una partita giocata e persa in condizioni simili da Maroczy quando questi era in vita. Una tale partita avrebbe costituito una solida base per un'ulteriore simulazione al computer al fine di valutare il livello di gioco di Maroczy; la partita avrebbe dovuto corrispondere ai seguenti criteri:

- [essere stata giocata] nella seconda parte della sua [di Maroczy] vita, sicuramente dopo il 1920 quando egli non era più all'apice della forma;
- Maroczy avrebbe dovuto giocare con il Bianco una Difesa Francese, variante Winawer, e la partita avrebbe dovuto concludersi con una sua sconfitta in oltre 40 mosse dopo una lunga battaglia posizionale;
- l'avversario avrebbe dovuto essere uno dei primi cinque giocatori al mondo al momento della partita.

Mi sono subito reso conto che sarebbe stato improbabile trovare una partita così somigliante alla nostra, e cioè dove Maroczy, con il Bianco e nello schema di una Difesa Francese, variante Winawer, avesse giocato 8. Dxc7 per poi perdere a causa della confutazione teorica di questa mossa. Ho infine trovato alcune partite con analogie più o meno marcate (per esempio la Maroczy - Tartakower, Teplitz-Schönau 1922, un'Olandese; la Maroczy - Bogoljubow, Londra 1922, una Quattro Cavalli), ma nessuna era una Francese e nessuna è stata persa causa confutazione teorica sulla scacchiera. Perciò non sono stato in grado di trovare una partita di Maroczy con la quale effettuare un'"analisi comparata" rigorosa utilizzando lo stesso programma, sullo stesso computer e lo stesso metodo di valutazione delle singole mosse[...].

La spiegazione del giocatore umano vivente: l'"inganno del maestro"

Uno o più Maestri avrebbero potuto giocare alcune mosse della partita nello stile di Maroczy, essendosi preparati appositamente? Se alcune mosse fossero state realmente giocate da un tale Maestro, la partita apparirebbe disomogenea sia nello stile che nella sua conduzione generale, cosa che non è affatto. E' invece possibile l'ipotesi che tutte le mosse possano essere state giocate da un solo Maestro vivente. Tuttavia, è stato accertato senza ombra di dubbio che all'inizio della partita Rollans, il medium, non era in grado di giocare a scacchi, alla fine conosceva a malapena le mosse, aveva una reputazione di onestà impeccabile e, per quanto si sa, non conosceva nessun Maestro di scacchi. [...] L'ipotesi non può essere del tutto esclusa, anche se appare altamente improbabile. Contro di essa vi sono alcuni fatti indubbi: il livello di gioco mostrato dopo l'apertura è stato molto alto, il finale compatibile con lo stile di Maroczy e le esatte informazioni extrascacchistiche apprese nel corso del tempo, fanno sì che una truffa del genere sia altamente improbabile. [...]

CONCLUSIONI

Tirando le somme:

1. Maroczy ha dimostrato una forza di gioco paragonabile a quella di un Maestro Internazionale odierno, se non a quella di un Grande Maestro non di prima linea. Questa qualità nel gioco non avrebbe potuto essere raggiunta dal medium nemmeno dopo un costante e profondo allenamento, (a meno che il medium si fosse rivelato un vero e proprio genio degli scacchi!). La causa della differenza nella forza di gioco [fra i due avversari] si può far risalire ai progressi registrati dalla teoria delle aperture dal 1950 in poi, dopo la dipartita di Maroczy. [Infatti,] Maroczy è entrato in una variante d'apertura confutata solo dopo la sua morte, ma nel prosieguo della partita egli ha giocato in maniera eccellente e ad un livello ben superiore a quello del computer. [...] Invece il livello di gioco mostrato da Korchnoi è quello di un Grande Maestro di prim'ordine.

2. L'aspetto dell'alto livello di gioco è importante perché non molti giocatori viventi sarebbero in grado di "produrre" una partita come quella in esame.

3. Dall'analisi effettuata dal computer emerge che lo stile di Maroczy, e molte sue mosse prese singolarmente, differiscono sensibilmente da quelle scelte dallo stesso computer. In breve, l'ipotesi per cui sia stato un computer a giocare le mosse di Maroczy appare improbabile, ancor più se si consideri il periodo in cui la partita è stata giocata. Entrando più nello specifico, io ritengo che negli anni '80 i computers non erano in grado di "riprodurre" una siffatta partita, né è probabile che lo siano al giorno d'oggi, a causa delle marcate differenze nello stile di gioco.

4. Anche il coinvolgimento di esperti analisti di scacchi, avvenuto nel marzo 1987 (per esempio, l'analisi effettuata dall'allora Campione di Svizzera, così come segnalato dallo stesso Eisenbeiss), quando la parte più interessante della partita era già stata giocata, è un elemento che va contro l'ipotesi della truffa architettata a bella posta. [...]

5. Il livello di gioco di Maroczy e il flusso di comunicazioni prolungato nel tempo sono certamente fattori intriganti, e poiché il livello di gioco è talmente alto da non poter essere riprodotto da chi non sia un Maestro di scacchi, la partita di per sé è una forte prova [a supporto della veridicità dell'intera vicenda]. L'ipotesi della telepatia, che è stata avanzata per spiegare tutto ed il contrario di tutto, qui implicherebbe l'intercettazione ripetuta del pensiero di uno o più maestri vivi per un periodo di tempo molto lungo, incluse 47 risposte alle 47 mosse della partita [...]. Per questa ragione ritengo che, in questo caso, l'ipotesi della telepatia sia una chiave di lettura della partita molto meno valida rispetto all'ipotesi di una qualche forma di sopravvivenza dopo la morte, accompagnata da una sorta di comunicazione intelligente. Geza Maroczy potrebbe essere stato davvero l'autore delle mosse di questa partita.

6. Ho analizzato congiuntamente il lato più prettamente scacchistico della vicenda e le informazioni fornite a supporto nel periodo di gioco, soprattutto i notevoli dati biografici, alcuni dei quali, come spiegato da Eisenbeiss e Hassler, non erano noti all'inizio del "contatto". E' anche da tenere in considerazione il fatto che Eisenbeiss e Hassler hanno evidenziato quelle informazioni che inizialmente erano contraddittorie ma che in un secondo tempo si sono rivelate esatte. Questa combinazione di abilità nel gioco e di correttezza dei dati appresi rende molto

improbabile l'ipotesi che tutta la vicenda sia stata costruita ad arte: inoltre, una truffa di queste proporzioni avrebbe implicato la collaborazione fattiva di una lunga serie di persone universalmente stimate. Questo caso sembra quindi essere una delle più attendibili testimonianze della sopravvivenza della componente "intelligenza" dell'esistenza umana dopo la morte corporale. La sua particolare rilevanza è data dalla possibilità pressoché unica di mettere assieme l'approfondita analisi sia delle capacità mentali che delle informazioni dettagliate, di altrimenti arduo reperimento, rivelatesi corrette. [...]

VERNON M. NEPPE

Direttore del "Pacific Neuropsychiatric Institute" e Professore aggiunto della St. Louis University, 4616 25th Avenue NE, PMB #236, Seattle, WA 98105, USA, www.pni.org

BIBLIOGRAFIA

- 'Deep blue wins 3.5-2.5.' (1997), in <http://www.research.ibm.com/deepblue/home/html/b.html>.
- Eisenbeiss, W. and Hassler, D. (2006). An assessment of the ostensible communications with a deceased grandmaster as evidence for survival. JSPR, 70, 65-97.
- Elo, A. E. (1978). The Rating of Chessplayers, Past and Present. Bibra Lake, Western Australia: Arco Pub.. (si veda anche <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=1160>).
- Evans, L. and Korn, W. (1975). Modern Chess Openings. Tenth Edition. London: Pitman.
- Keene, R. and Divinsky, N. (1989). Warriors of the Mind: A Quest for the Supreme Genius of the Chess Board. London: BT Batsford. [si veda anche http://en.wikipedia.org/wiki/Greatest_chess_player_of_all_time.]
- Nunn, J. John Nunn's Chess Puzzle Book London: Gambit. 1999, p. 68

-0-0-0-0-0-0-0-0-

Ora, mi raccomando, tutti a studiare le novità teoriche a partire dal 1950, per poter poi dire "Anch'io ho battuto un GM!".