

L'uomo e la macchina

Incontro con **Massimo Maffioli**, membro di comitato della Federazione scacchistica ticinese, sul rapporto fra scacchi e tecnologia, a 25 anni dalla sconfitta di Garry Kasparov contro Deep Blue.

Nel 1997 una macchina batteva il campione del mondo di scacchi in carica: cosa ha significato?

A quel tempo io avevo solo 10 anni e le prime scacchiere elettroniche mi battevano regolarmente. Quindi sono cresciuto con la consapevolezza che le macchine possono battere l'uomo. Però c'era anche chi temeva per l'esistenza stessa del gioco, ciò che è comprensibile. In realtà, i computer si sono rivelati uno strumento utilissimo, che permette un'analisi più accurata delle aperture e di determinate strategie.

Si dice che oggi un qualsiasi telefonino può battere facilmente il campione del mondo in carica: è così?

Magari qualche pareggio ci scappa. Però sì, secondo l'Elo rating system i computer hanno punteggi vicino ai 3500 punti, mentre il campione del mondo in carica, Magnus Carlsen, ne ha 2861. La differenza è maggiore che fra Carlsen e il miglior ticinese, che si situa attorno ai 2300-2400.



Laureato in robotica, Massimo Maffioli sfrutta le partite online per allenarsi, ma preferisce la scacchiera fisica.



L'astro nascente Hans Niemann è stato accusato di farsi aiutare dalla tecnologia: cosa ne pensa?

Secondo un rapporto di 72 pagine della piattaforma di gioco Chess.com, Niemann avrebbe imbrogliato in più di 100 partite online. La sua reputazione è perlomeno dubbia. Purtroppo imbrogliare fa parte della natura umana. Sarà importante trovare le contromisure a questo problema, ma non credo che sia una minaccia esistenziale per gli scacchi.

La pandemia ha aperto la strada alle partite e ai tornei in rete?

Sicuramente ha accelerato lo spostamento online. Ciò che mi preoccupa di più del "cheating" tecnologico. La grande sfida è convincere gli appassionati a non giocare solo sul treno verso il lavoro, ma di frequentare i circoli. Pur essendo un gioco individuale, il fattore sociale è importante. Ad esempio, al circolo, dopo una partita ci si ferma ad analizzare come è andata. Online non accade. SEM

Un momento della sfida fra il computer dell'Ibm Deep Blue e Garry Kasparov, a New York nel 1997.

