FOTO REUTERS

10.–17. 2. 1996

Kdo s koho.
(Odvetné utkání Kasparova se superpočítačem, 11. květen 1997)

Kasparov vs. Deep Blue: Ani kapka potu

KATEŘINA MÁZDROVÁ

Minisérie Netflixu *Dámský gambit* o zázračné šachistce ukazuje scény, kdy jsou souboje provázeny obrovským zájmem veřejnosti, ať se konají ve Spojených státech nebo v Sovětském svazu. V tom seriál není daleko od pravdy – skutečně bývaly doby, kdy se při vrcholových partiích téměř zastavil svět. Když v roce 1972 porazil americký šachista Bobby Fischer sovětského soupeře Borise Spasského, zápas sledovaly v televizi miliony diváků. Před pětadvaceti lety ovšem napětí bipolárního světa vystřídala jiná dělicí čára: podobně obří zájem vyvolala série, kdy se proti sobě postavili člověk a umělá inteligence.

O šesti šachových partiích hraných ve Filadelfii psal i Respekt v článku Tvořivost ještě vítězí nad monstrem. Zástupcem tvořivosti byla světová špička, ruský velmistr Garri Kasparov, oním „monstrem" pak superpočítač IBM zvaný Deep Blue. „V královské hře může vzniknout astronomické množství různých postavení. Z této šokující skutečnosti plyne, že i seberychlejší komputer je s to propočítat jen nepatrný zlomek myslitelných variant. Sestavit takovou databázi, která by obsahovala všechny pozice a jejich řešení, je dokonce principiálně nemožné," zaznělo v textu. Přesto stroj v úvodní partii nejsilnějšího světového šachistu porazil. Schopnosti počítače s vloženými údaji o hrách mistrů ze všech nejvýznamnějších turnajů 20. století tak nenechaly chladným ani hlavního komentátora klání, amerického velmistra Yassera Seirawana, který byl ohromen „hloubkou analýz a rychlostí propočtu". „Navíc z něj nespadla ani kapka potu," glosoval zápas.

První partii odehráli soupeři 10. února 1996, poslední šestou pak 17. února. Kasparov úvodní prohru vysvětloval tak, že jej udivil tah počítače bez zjevné výhody, tedy značně „lidský" úkon. To jej tak vyvedlo z míry, že prohrál. V další partii pak zvítězil, následovaly dvě remízy – a obě poslední partie patřily opět Kasparovovi. Konečné skóre vyznělo v jeho prospěch 4:2, přesto Deep Blue prokázal rostoucí sílu výpočetní techniky. Jen o rok později ho ostatně nahradil stroj schopný zpracovat dvakrát tolik tahů. Kasparov si zápas zopakoval a tentokrát prohrál 2,5:3,5. V souvislosti s druhou prohranou partií obvinil IBM z podvádění: hra počítače prý byla tak kreativní, že do ní musel zasáhnout člověk.

Od té doby byla lidská inteligence poměřována proti stále dokonalejším softwarům i v dalších hrách považovaných za lidskou doménu. Program AlphaGo založený na principu učení porazil před pěti lety v přímém přenosu světového šampiona v go I Se-tola. Prastará hra má přitom nevyčíslitelně více variant než šachy a umělá inteligence musela prokázat, že má cosi jako intuici. A od té doby začaly sílit otázky, jaké to bude, když budou dva počítače bojovat proti sobě – a jak napínavé bude je sledovat. ●

WWW.RESPEKT.CZ/AUDIO