

Ingemar Johansson

Kasparov vs. Deep Blue

På ena sidan brädet sitter Garry Kasparov, schackvärldsmästare sedan tolv år tillbaka, och av åtskilliga experter ansedd som världens bästa någonsin. Han svettas och grimaserar, vränger av sig armbandsuret och flänger upp kavajen på ryggstödet, utför sina drag i närmast hånfull koncentration och spanner mörkande blickar i motståndaren.

Det har han emellertid ingenting för. På andra sidan brädet sitter nämligen en oberörd dataingenjör, vars enda uppgift är mellanhandens: han matar sin skapelse med Kasparovs drag och förmedlar dess order.

Skapelsen bär det kvasipoetiska namnet "Deep Blue" och är en IBM-dator, utrustad med ett hundratal speciella schack-chips och förenad med 32 sammanlänkade processorer. Deep Blue har inga later eller känslor alls, är fullständigt oemottaglig för motståndarens psykningar, men däremot en jävel på att räkna: den bedömer 200 miljoner (200000000) schackställningar i sekunden och kan i extremfall räkna så långt som 30-35 drag framåt. En mänsklig spelare av Kasparovs kaliber klarar kanske av att bedöma tre (3) ställningar i sekunden och kan i forcerade varianter möjligtvis räkna hälften så långt som Deep Blue.

Därmed torde väl utgången vara given i det envig mellan Människan och Maskinen som just nu utkämpas i New York? Ja, utan tvivel, om schack nu vore en fråga om enkel matematik där $2+2$ alltid blir 4. Så är emellertid inte fallet. I schack kan $2+2$ mycket väl bli 5, eller rentav 3. Detta hör samman med att pjäsernas värden alltid är relativa, att varje enskilt moment måste relateras till ställningen. Och till skillnad från maskinen bedömer alltid en människa vad som händer på brädet selektivt, kvalitativt. På så sätt liknar schackspelet livet, där en persons betydelse i ett givet ögonblick alls inte behöver vara beroende av intelligens, muskelkraft eller samhällsställning.

Det är förstås denna kombination av det rationella och fullständigt oväntade som utgör schackspelets tjusning och magi. Utmaningen ligger inte bara i att spelet i sin helhet så uppenbart är omöjligt för en

människohjärna att greppa, utan också i den kreativa potentialen. Som schackspelare skapar man små konstverk hela tiden. Djup och dolda skrymslen, som man bara inte visste fanns där, lockas upp till ytan, omformas och blir till aktiva, kommunicerbara skönhetsupplevelser. "Schackspelet är så oerhört plastiskt och alltihop finns i hjärnan på en", som Marcel Duchamp, dadaisten och schackspelaren, påpekade.

Vad som just nu står på spel i New York har med detta schackets djupare symbolvärde att göra. I all sin trivialitet tangerar denna schackmatch frågor som ständigt plågar nutidsmänniskan: atomklyvning, genmanipulation, ozonhål. Ska monstret besegra Frankenstein för gott, ska människan duka under inför sin egen skapelse, har vi satt krafter i rörelse som det ligger bortom vår förmåga att kontrollera?

Ja, schackspelet har - och har "alltid" haft - detta symboliska värde av någonting människounikt: logikens och fantasins sammansmältning, något man anar men inte fullt ut kan begripa. Och så kommer ett gäng räknenissar från IBM dragande med ett prosaiskt åbåke till datamaskin och förstör alltihop. $2+2$ blir alltid 4. Ingen spänning kvar. Logikens sanning har slutgiltigt besekrat fantasins skönhet. Eller?

Ingalunda. Poesin finns kvar, det människounika finns kvar. Det är bara schackspelets symbolvärde som förr eller senare skjuts i sank. Ty även om Garry Kasparov skulle stå som segrare ikväll, så kommer förvisso det ögonblick då datateknikerna har konstruerat en hårdvara som förmår att räkna igenom och katalogisera alla upptänkliga ställningar på ett schackbräde (att så ännu inte är fallet säger nånting om detta spels rikedom). Den dagen kan schackspelets gåta betraktas som löst.

Ett mått på schackspelets symbolvärde är för övrigt just att IBM saluför sin parallellteknik i dess hägn. Deep Blue är nämligen bara en del av ett större projekt ämnat för storindustrin. Programmets skapare må vara aldrig så stora schackfantaster, men det är inte på det området pengar finns att tjäna. Med schacket som vapen skjuter man in sig på läkemedels- och processindustrin. Riktigt intressant blir det den dag då programmet kan just det som Kasparov är så bra på: att lära av sina misstag.

Om den nu alls kommer. Dataprogram är kapabla till mycket, men människor blir de aldrig (vilket kanske är precis vad vi ständigt måste hålla i huvudet). I vissa stycken, företrädesvis de matematiskt logiska, kan de härma oss, men hur skulle de till exempel kunna begripa vad som händer i det levande språket? Hur skulle de kunna leka? Hur skulle de kunna älska? Hur skulle de kunna ligga på rygg i gräset en sommardag och skölja av chipsen med en kall öl?

Garry Kasparov må gärna förlora mot Deep Blue, nu eller senare. Schack är ändå bara ett spel. Dess symbolvärde visade sig vara falskt. Det är bra så.

Ur *SchackKamraten nr 1, 1997* (ursprungligen publicerad i *Göteborgs-Posten* 970511, dagen för det sista partiet i första och sista matchen mellan Garry Kasparov och Deep Blue)
