

Tecnologia & Tempo libero



Piccolo dizionario elettronico

ANNUARIO ELETTRONICO — Particolare servizio telematico orientato all'utenza domestica. Offre agli abbonati tutte le possibilità dell'elenco telefonico cartaceo e altre possibilità di ricerca aggiornata, tra cui la ricerca per omonimia e per professioni similari. Non ancora disponibile in Italia.

BASIC — Linguaggio di programmazione. È il più diffuso nei personal computer. Sviluppato nel 1966 presso il Dartmouth College, è di-

sponibile in numerose versioni.

COMPUTER CRIME — Generica espressione con la quale si indica un'azione illegale compiuta con l'ausilio di un computer; accesso illecito a banche dati, trasferimento fraudolento di fondi, ecc. (Da non assumere come attività del tempo libero).

DISPLAY — Schermo utilizzato per visualizzare messaggi e informazioni grafiche. I computer domestici utilizzano per tale funzione il comune televisore.

EDUTAINMENT — Neologismo nato dalla fusione dei termini education e entertainment. Indica l'utilizzo del computer come supporto didattico per forme di insegnamento con intrattenimento.

FLAT PANEL — Display a cristalli liquidi molto compatti e con buona risoluzione grafica. Normalmente utilizzati sui piccoli computer portatili.

GIORNALE ELETTRONICO — Mezzo di comunicazione utilizzato in numerose collettività locali francesi. È costituito da grandi pannelli stradali attraverso i quali vengono trasmesse informazioni riguardanti vita municipale, tempo libero, cultura, amministrazione, sport, vita associativa.

HOME BANKING — Servizio telematico che consente all'utente di interrogare dal proprio domicilio il computer della banca per avere informazioni di suo interesse (saldo, fidi) o per effettuare operazioni (giroconto, bonifico). La prima iniziativa fu av-

viata nel 1983 dalla Nottingham Building Society.

INFORMATION RETRIEVAL — Tecnica che consente un facile reperimento dei dati catalogati. Viene utilizzata, ad esempio, per creare un archivio computerizzato di libri e riviste.

LOGO — Linguaggio di programmazione particolarmente adatto per applicazioni didattiche orientate a bambini.

MONETICA — Moneta informatica: espressione con la quale si indica il passaggio della circolazione fisica della moneta ad una sua circolazione virtuale attraverso carte di credito, home banking e altre soluzioni tecniche.

OPTICAL DISC — Disco ottico o videodisco. Dispo-

sitivo di memorizzazione basato su tecnologia laser.

PERSONAL COMPUTER — Calcolatore di piccole dimensioni e di costo relativamente contenuto. Il termine fu coniato dalla rivista Popular Electronic nel 1975.

QUANTIZER — Dispositivo che trasforma un segnale analogico in forma digitale trattabile da un computer.

RISPONDITORE AUTOMATICO — Dispositivo telefonico che, in assenza dell'utente chiamato, consente di inviare al chiamante un messaggio preregistrato. Offre minori prestazioni di una segreteria telefonica.

SPEECH SYNTHESIZER — Sintetizzatore vocale. Dispositivo analogico attraverso il quale è possibile simu-

lare la voce umana.

TELETEXT — Servizio telematico che consente l'accesso ad una banca dati attraverso il canale televisivo. La versione italiana si chiama Televideo ed è gestita dalla RAI.

USER FRIENDLY — Prodotti hardware e software particolarmente facili e quindi utilizzabili da persone non specializzate.

VIDEOTELE — Servizio telematico costituito dalla Sip. Rispetto al teletext è interattivo.

ZORK II — Videogame fra i più venduti nel 1984.

a cura di M. G.

Una partita a scacchi per scoprire la lentezza

Il vero incontro del secolo non fu quello tra Fisher e Spassky ma si disputò tra un cronista ligure e il nostro corrispondente da Mosca: durò tre anni ed ecco come andò

di FLAVIO MICHELINI

Secondo un'opinione corrente poche avventure umane sono estranee alla fortuna, al caso, agli intrighi e agli imbrogli come il gioco degli scacchi. Questo «gentile intertenimento ed ingenuoso», caro alle corti rinascimentali, obbedisce soltanto all'intelligenza, alla lealtà e alla profondità del pensiero.

Così, almeno, credevano un oscuro cronista ligure e Giulietto Chiesa. «Giulietto», oggi puntuale e brillante corrispondente da Mosca — quando iniziarono il più straordinario degli incontri. Avrebbero dovuto essere partite giocate per corrispondenza, ma spesso le mosse venivano trasmesse per telefono. Se fossero state affidate davvero alle poste della Repubblica Italiana il Re Bianco e il Re Nero sarebbero ancora combattendo. In realtà nessuno di questi due condottieri poteva pensare in combinazioni brillanti, o in uno di quei tratti geniali destinati a far testo come varianti teoriche: sarebbe stato infatti difficile definire «maestri» i loro ispiratori umani. Eppure fu quello — e non le sfide fra Capablanca e Lasker, Botvinnik e Petrosian, Fisher e Spassky — il vero incontro del secolo, insuperabile in fatto di bizzarrie e durata.

La prima partita iniziò il 27 settembre del 1972 e terminò, alla 38ª mossa, il 15 marzo del 1975. L'incontro si concluse tre anni più tardi. Perché tanto tempo?

«Nel gioco degli scacchi — spiega l'avversario di Chiesa — il tempo e lo spazio sono essenziali. Averne cura significa, anzitutto, disporre o sviluppare dei propri pezzi in modo appropriato e tempestivo. Ma per noi il tempo aveva anche una dimensione diversa. Non esprimeva soltanto l'ordine di successione degli accadimenti sulla scacchiera e nella vita: era una categoria da riscoprire, la forma a priori dei fenomeni interiori, la condizione universale delle nostre percezioni. E che cosa percepivamo nella società contemporanea se non gli stress, la competizione ad ogni costo e gli imbrogli delle tribù razzistiche?»

Così, aborrendo la fretta, sceglieva tempi quieti. In uno spazio quasi privo di gravità...

«Sì, e anche la lealtà assoluta. Finché non seppi che lo stesso Ruy Lopez credeva poco al «gentile intertenimento». Lopez era un vescovo spagnolo. Nel XVI secolo, come tutti sanno, dopo la spinta dei due pedoni di Re e l'uscita dei rispettivi Cavalieri per la prima volta giocò l'Alfiere in b5. La sua apertura prese il nome di partita Spagnola e a distanza di tre secoli si trova ancora dei sostenitori. Ma nel 1584 Lopez scriveva testualmente: «La prima regola si è che bisogna procurar sempre, giocando di giorno, che il nimico habbia il lume contro de gli occhi; e se di notte, la lucerna o la candela dalla man destra, acciò che gli conturbi la vista e facci ombra. Chè essendo questo giuoco invention di guerra, è forza di cercar tutti gli auvantaggi possibili».

Più tardi, racconta il cronista, avrei scoperto le bizzarrie di Fisher e le tattiche esasperanti di Kasparov. Ma allora non riuscivo ad immaginare in che modo avrei potuto disporre «la lucerna contro de gli occhi del nimico», visto che il gioco si svolgeva a distanza. Fantastico di essere imbatibile come il grande Capablanca, aggressivo come Lewisohn soprannominato The Black Death (la morte nera), e fantastico co-

mo Alechin. Invece riuscii solo ad escogitare un gioco e deplorabile trucchetto psicologico. Scrisi al mio avversario: «Vorrei che mi spiegassi, perché in questo momento non ricordo, che cosa sono il blocco, la denominazione, la deviazione, la forza, l'eco statico, l'eco dinamico, l'eco bicolore, le fughe a croce e a stella di Re, la manovra Kling, il tema Fleck e gli effetti ciclici».

Naturalmente il primo ad ignorare il significato di questi misteriosi vocaboli era proprio io. Speravo di impressionare il mio avversario, ma egli non rispose neppure. In realtà non sono nemmeno sicuro, a distanza di tanti anni, di avere veramente spedito quella lettera puerile. Sta di fatto che il gioco continuò a snodarsi rarefatto e tranquillo.

A quei tempi il solo «computer» di cui avessimo sentito parlare raffigurava un turo seduto dietro una scrivania, con tre sportelli davanti e due cassette in fondo. L'«automa» era comparso alla fine del '700, e gli Accademici ne avevano discusso a lungo con grande seriosità, come è giusto che facciano tutti gli accademici, i politici e gli esperti Tv di questo mondo. Prima della partita l'inventore mostrava un impressionante complesso di ingranaggi, cinghie e cinghiette, fili e rotelle, e poi l'«automa» cominciava a giocare a scacchi. Doveva essere uno spettacolo straordinariamente suggestivo.

Naturalmente gli ingranaggi erano finti e dentro l'«automa» si nascondeva un uomo di piccola statura. I movimenti dei pezzi gli venivano segnalati da minuscole leve e l'uomo manovrava il braccio mobile del turo, dopo avere riprodotto le mosse su una scacchiera tascabile. L'«automa», considerato un esempio di magia bianca, peregrinò per tutta l'Europa e gli Stati Uniti, finché nel 1854 andò distrutto in un incendio a Filadelfia. Peccato: i curatori della trasmissione televisiva «Mister Os» avrebbero potuto presentarlo, con il rigore scientifico che è loro proprio, come un'inconfutabile dimostrazione dell'esistenza dei fenomeni paranormali.

Alla fine, senza computer e automi, il vecchio cronista riuscì a prevalere. «Un giorno — racconta — insieme ad un amico studiammo a lungo quella che giudicavamo la mossa decisiva. Scarabocchiammo su decine di foglietti le ipotesi principali e quelle subordinate; immaginammo risposte e contro-risposte; ci scambiammo pensieri profondi con reciproca soddisfazione e finalmente trovammo la soluzione. Era semplice, degna del grande Capablanca: una spinta di pedone seguita dal sacrificio della qualità; e Giulietto fu perduto».

Recentemente abbiamo ricostruito la posizione su una scacchiera elettronica dell'ultima generazione. Abbiamo ripetuto quella geniale mossa di dieci anni fa e il computer, dopo pochi secondi, ha annunciato nel suo linguaggio: «Matto in sei mosse, avete perduto signori». Incredibile. Ma allora perché Giulietto Chiesa, anziché abbandonare, non fece altrettanto, non disse che gli sconfitti eravamo noi? La sola spiegazione possibile è che egli, allora funzionario di partito, fosse troppo distratto dalle riunioni. E tutti sanno che le riunioni, generalmente, vengono indette al fine di convocare una riunione che nominerà una commissione incaricata di pre-

parare una riunione. È quello che gli esperti definiscono «effetto valanga in uno spazio-tempo circolare».

«Rimpiango — confessa il nostro cronista — la civiltà scacchistica pre-computer, l'automa del 1700, le partite giocate senza fretta, i servizi scritti sulle vecchie «lettera 22», le pagine di piombo spostate a mano da tipografi che chiamavamo «i monatti». Non ricordo chi, ma qualcuno ha detto che «bisogna per tutta la vita aver qualcosa di analogo a quel ch'è gioco per i ragazzi; qualcosa che ci interessi come una cosa seria a cui dedicare una seria attività, ma che nell'istesso tempo ci lasci l'avvertimento che non è nulla di essenzialmente importante, o essendolo anche troppo, ci lasci almeno la risorsa dell'ironia».



Paul Nougé, costa belga, 1937: sono l'oggetto, il luogo e l'anno di questa splendida foto di René Magritte

Ma il re dei piaceri è battere l'avversario robot

Io e la scacchiera elettronica: prima la costringo nell'angolo e la cuocio a puntino, poi vibro il colpo finale. Allora lei si illumina tutta per dichiarare la propria sconfitta

di MARIO PICCHI

Il giocatore di solitari può essere ben visto come uno che lotti contro il destino. Fatta la debita parte alla maggiore o minore facilità del gioco scelto, al modo di mescolare le carte, alla singola abilità e attenzione, resta un ampio margine da attribuire. Del resto, chi abbia anche un po' di pratica, si accorge presto con chi ha a che fare, sente che dietro a quelle carte che una volta trovano una disposizione, altra volta la negano, che sono gentili o nemiche, c'è qualcosa di più che un semplice capriccio. Ma colui che gioca contro il robot degli scacchi, contro chi gioca?

Non mi posi la domanda la prima volta che ebbi a che fare con la macchinetta in forma di scacchiera, tanta era la febbre che mi agitava. Avevo letto della novità in una rubrica di Newsweek e avevo subito richiesto i dépliant pubblicitari. La fabbricante era una ditta di Chicago specializzata soprattutto in protesi per i disabili, e anche in sedie a rotelle e altri arredi. Evidentemente per una scintilla di spirito puritano, che voleva estendere ai meno dota-

ti i vantaggi dello svago e del progresso: difatti nei dépliant si leggeva che i destinatari preferiti del giocatore di scacchi erano le persone costrette a stare in casa, e nella fotografia si vedeva un giovane uomo, con una seggiola a rotelle a poca distanza, che giocava davanti al fuoco. Ma la competenza scacchistica della ditta elettronica americana non era pari al suo mise a guardar la macchina con quell'espressione che chi abbia frequentato anche un poco i tornei conosce bene: di soddisfazione, di sfida, di vediamo ora come te la cavi, rivivuta a tutti i nanetti che dentro il grande parallelepipedo, stavano certamente riflettendo sulla migliore mossa di risposta.

A quella prima macchina che mi procurò ore e ore di deliziosa agitazione ne sono seguite parecchie altre, sempre più perfezionate, rapide e abili. Mi accada a un certo punto di averne due e di farle giocare fra loro. Accadde una cosa curiosa: la più vecchia, e quindi la meno perfetta, batte la nuova. Tutte, fino a qualche tempo fa, mi hanno dato sempre la grande soddisfazione di essere in vantaggio, a qualunque livello. Tutte, meno l'ultima. Anzi, anche l'ultima veniva battuta, seppure con una certa difficoltà (e non sempre), finché non mi venne in mente di perfezionare l'intelligenza aggiungendo al suo cervello un altro cervello, ossia un altro nanetto, in forma di una scacchiera quadrata. I due nanetti messi insieme hanno fatto miracoli, e le mie vicine si sono fatte rare. Per me, abituato a giocare sempre al massimo livello di difficoltà, si trattava di accettare una insopportabile percentuale di sconfitte oppure di scendere a un ugualmente insopportabile livello inferiore. Quanto a levare la scacchiera causa di tutto, non c'era neanche da parlarne.

Quindi ora gioco un po' meno, sto più attento e, quando mi capita di avere la partita vincente in mano, quando non devo più temere distrazioni o sorprese, quando la sua difesa si è scompartata e tuttavia lui seguita a difendersi con l'accanimento del bruto, teso soltanto a rimandare il momento del matto, mi concedo un po' di soddisfazione. Come se fosse un sa Lorenzo che sta cuocendo sulla griglia, non gli do requie finché non è arrostito a puntino in ogni parte. Figgiamo gli appuntamenti (ce ne sono sei ogni settimana: per tornare indietro con le mosse, per togliere di mezzo pezzi, per rendere il gioco dell'avversario più facile, per costringerlo a rispondere senza pensare troppo) gli domando se vuole arrendersi. Ma lui è duro e resistente, e anche quando finalmente si dichiara disposto, non lo io a non dargli retta. Vedo a dama, una, due, tre volte, lo riduco nell'angolo più remoto e, proprio quando non è più possibile prolungare la sua agonia, vibro il colpo finale, e lui s'illumina tutto per significare la sua sconfitta.

Non accade così facendo solitari. Nessuno può pensare, la volta che il solitario viene, di mettersi a sbeffeggiare il gioco, o chi c'è dietro. L'animo è tutto diverso: stupore, se la vittoria è troppo facile, oppure riconoscimento per aver saputo trovare una strada, quella sola, per abrogliarsi attraverso le infinite combinazioni che si presentano. La beffa, l'irrisone, mai. Col destino ci si può irritare, e parecchio, ma sempre con la dovuta riverenza. Invece col robot degli scacchi è una lotta da uomo a uomo, o meglio da uomo a nano; e quel nano è abile quanto basta a paziente più del proverbiale elefante, non si distrae mai. Ecco quel che brucia di più: che lui è sempre quello che è al cento per cento, il suo valore è sempre sempre fuori mentre il mio cambia di volta in volta. Un giorno sono più, un altro sono meno bravo, e lui è sempre lì a farmemi accorgere, e mai stanchi. Non sono il solo a pensarci.

domani

I videogiochi sono creativi? Nuove opinioni raccolte da VERA PAGGI. Così si divertono i bambini cinesi di SHEGMUND GUNZBERG