



SCHAKEN

CSVN 40 jaar!

door
Hans Böhm

De Computer Schaak Vereniging Nederland (CSVN) viert haar 40 jarig bestaan, wordt op het meinummer 2021 feestelijk op de omslag aangegeven. Op Wikipedia staat als datum van oprichting 18 oktober 1980 en tevens dat de CSVN door de KNSB als bijzondere onderbond wordt erkend, net zoals de onderbonden voor probleem- en eindspelstudies, correspondentieschaak en schaken door visueel gehandicapten.

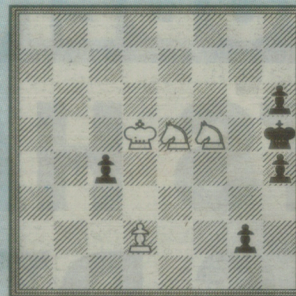
Er is geen enkele uitvinding in belang en betekenis voor de mensheid die in de schaduwwereld kan staan van de impact van de computer. En wat nooit vergeten mag worden is dat de schaaksport het fruitvliegje was voor de ontwikkeling van artificiële intelligentie (a.i.). In 1950 stelde Alan Turing de wetenschappelijke vraag 'kunnen

computers denken?' Om dat te bepalen moest er een referentiekader zijn en dat werd de schaaksport. Want daarin zijn regels, uitkomsten, alternatieven en objectieve waarden duidelijk te definiëren. Het werd een mooie, chaotische, interessante kindertijd, die experimentele fase. In het begin uiterst langzaam, stapje voor stapje, kwam de schaakcomputer tot leven. Eerst de grote logge apparaten waarin je kon rondlopen, met ponsbanden en ratelende machines in gekoelde ruimtes. Vanaf ongeveer 1975 kwamen de kleinere machines, eerst nog in amateuristische uitvoering met draden en open geheugens waarin de programmeur direct iets kon lassen of aanschroeven. Nederland liep voorop bij die mondiale ontwikkeling: Max Euwe was de eerste professor a.i., hij voorzag toentertijd geen grote bedreiging voor de wereldkampioen. Professor

Jaap van den Herik, met wie ik nog in 1967 om het jeugdkampioenschap van Rotterdam speelde, voorspelde van meet af aan de enorme potentie van de computer. Bij de mens-computer-toernooien die Aegon vanaf 1985 organiseerde was er in het begin hilariteit als de computer onreglementaire zetten deed of toestond en de mens won nog. Maar het lachen werd gestaag vervangen door respect toen de experimentele uitvoeringen in commerciële verpakkingen terecht kwamen en de schaakkracht jaarlijks met sprongen vooruitging. Van den Herik mag dan iets te enthousiast geweest zijn in de grootte van die sprongen, als we terugkijken heeft hij volledig gelijk gekregen. Via de universiteiten waar hij bij werkte in Leiden, Utrecht en Maastricht werden de zoekmethodes die door de schaaksport waren verkregen ook voor

andere, maatschappelijke doeleinden gebruikt.

Voor de buitenwereld kwam de definitieve omslag in 1997, toen wereldkampioen Gary Kasparov werd verslagen door Deep Blue. De computer rekende toen met de snelheid van 200.000.000 berekeningen per seconde. Dat is nu een lachertje, de snelste computers gaan 1.000.000 keer sneller. De vrees dat de schaaksport zelf verslagen was, bleek onterecht. Sindsdien is de computer de vaste secondant van iedere schaker, tot de lagere competities aan toe. Topspelers gebruiken zelfs meerdere computers omdat er zelfs op dat bijna foutloze niveau nog verschil in aanpak kan zijn. Men kan de randen van de risico's opzoeken. De schaaksport is eerder verrijkt dan verarmd door de intrede van de computer. De prijs is er wel natuurlijk: de romantische tijd, de schaker als bohemien, als onnavolgbare grootmees-



terlijke kunstenaar is voorbij. Als bij het wereldkampioenschap de beide spelers in diepepeins boven het bord hangen, gonst op internet de vraag 'zou hij Pf3 zien?', want dat is de relatief beste zet in die stelling volgens de meelopende computers.

Hoe opmerkelijk en onvoorstelbaar ook, nog steeds kan de mens patronen zien in een handomdraai waar de allerbeste computers grote problemen mee hebben.

Diagram 1
Wit speelt en maakt remise, Behting 1906

VOLGENDE WEEK:
MAX REBATTU JR (BRIDGE)

Je verwacht dat als een computer hier problemen mee heeft dat dan de oplossing tientallen zetten duurt. Slechts drie!

1.Kc6! g1D 2.Pxh4 Dh1+ 3.Phf3

en remise omdat de zwarte koning in een gevangenis zit en de witte koning niet pat gezet kan worden als hij daarvoor oppast.

Het zijn dit soort complexe patronen die de mens in een oogopslag ziet en overal op het bord kan toepassen, terwijl de computer alle mogelijkheden blijft afdraaien. Ik deed eens mee aan het NK-studies en had het geluk dat de patronen van de oplossingen bij enkele opgaven mij bekend waren. Dat scheelt veel tijd. Denken in patronen gaat zo veel sneller, dat geldt voor de schaaksport maar feitelijk voor alle sporten en alle activiteiten waarbij de mens moet denken. Gefeliciteerd CSVN en een mooie toekomst gewenst.