

JUEGOS INTELIGENTES

Miquel Barceló

En febrero les hablaba de esa dificultad para hacer entender al gran público la realidad de la inteligencia artificial. Dado el peso del imaginario popular creado por el cine y la novelística de ciencia ficción, se ha extendido la imagen de robots e inteligencias artificiales análogos casi en todo a la inteligencia humana lo cual está muy lejos de la realidad y, lo que es peor, de lo que persigue la investigación en inteligencia artificial.

Los grandes éxitos de la inteligencia artificial se corresponden mucho más claramente con la idea de inteligencias sumamente especializadas (y muy poco generalistas) casi en la senda de los llamados “*idiot savants*” (los sabios idiotas) que pueden llegar a ser sumamente buenos en una actividad siendo completas nulidades en otros campos que también exigen inteligencia. De ese tipo fueron algunos de los que pasan por ser hitos indiscutibles de la IA, como la victoria de un ordenador a un juego “inteligente” como el ajedrez o en el concurso televisivo estadounidense *Jeopardy!*

Cuando, en mayo de 1997, en su segundo enfrentamiento, Deep Blue ganaba a Garri Kasparov hubo sorpresa y todo tipo de comentarios. El año anterior, en febrero de 1996, Kasparov había ganado por 4 a 2, pero en este segundo enfrentamiento fue el ordenador el que se alzó con la victoria por 3½ a 2½. Los especialistas dicen que, en la sexta partida, jugando con los trebejos negros, Kasparov eligió la defensa Caro Khan pero se equivocó en el séptimo movimiento (un movimiento “de libro”), lo que propició la victoria de Deep Blue. Cierto es que los humanos sufrimos de estrés y las máquinas no, pero para el gran público el hito quedaba establecido: una máquina gana a un humano en un juego que exige inteligencia.

Más preocupante fue la victoria, en febrero de 2011, de un ordenador llamado Watson (si IBM paga, IBM manda...) al juego televisivo *Jeopardy!* Se trata de un juego que parece exigir mucha mayor capacidad de interrelacionar conceptos e ideas. Algo menos propio de un *idiot savant* y más propio tal vez de la verdadera inteligencia. En Estados Unidos se habló del caso pero, huérfanos del concurso televisivo, la mayoría de la población del planeta ignoró el hecho ya que, desconociendo *Jeopardy!*, no disponía de elementos de comparación.

Recientemente se ha dado otro de estos hitos que tampoco ha logrado la repercusión popular que parece exigir. Se trata de la victoria de un programa de ordenador sobre uno de los mejores jugadores de Go del mundo. El Go es un juego popular en China, Japón y Corea y, aunque, desde los años setenta empieza a desarrollarse en otros lugares, sigue siendo poco conocido en occidente. Yo todavía recuerdo cuando, para en cierta forma justificar la capacidad estratégico-militar de Mao Zedong, se hablaba de su práctica y dominio del Go...

Pues bien, en octubre de 2015 el programa AlphaGo 5.0 del proyecto DeepMind de Google (el dominio en este campo parece haber cambiado de IBM a Google...) ganaba al Go a Fan Hui, un profesional nacido en China y con la categoría de 2-dan. A partir del año 2000, Fan Hui vive en Francia donde entrena al equipo francés de Go. Ha ganado el campeonato europeo de Go en 2013, 2014 y 2014 y el europeo de profesionales en 2016.

Pero un 2-dan es una categoría importante pero no la más importante en el Go profesional. Por eso, la relevancia de la victoria de Deep Blue sobre Kasparov equivale a la de AlphaGo 5.0 que del 9 al 15 de marzo de este año ganaba (4-1) al surcoreano Lee Sedol, un 9-dan profesional, posiblemente el segundo jugador del mundo en el Go (el primero sería el también surcoreano Lee-Chang-Ho).

Pero de todo esto se ha hablado mucho menos que del ajedrez... Y les puedo asegurar que los programas de ajedrez, con un buen libro de aperturas y finales, una buena función de evaluación y la fuerza bruta de millones de jugadas calculadas por segundo son más bien conocidos estando su límite precisamente en esa fuerza bruta... Pero el Go, ay!, el Go es otra cosa.