

JOSÉ ANTONIO MARINA



es@lavanguardia.es

crear

EL AJEDREZ

Ha muerto Bobby Fischer, un personaje desdichado, tal vez el mejor jugador de ajedrez de la historia. Sus biógrafos dicen que estaba dotado de una descomunal inteligencia -180 de CI- y eso corrobora lo que sostuve en *La inteligencia fracasada*. Lo importante no es la inteligencia que se tenga -la que miden los test-, sino el uso que se haga de ella para resolver los problemas vitales. A mis alumnos más jóvenes suelo explicárselo con una metáfora. En la vida sucede lo mismo que en el póquer. Nos reparten unas cartas que no podemos elegir. En un caso, genéticas, sociales,

económicas; en el otro, los naipes. Es evidente que hay cartas buenas y cartas malas, y que es mejor tenerlas buenas. Pero, al final, no gana quien tiene las mejores cartas, sino quien sabe jugar mejor con las que tiene. Este es el objetivo de la educación: conseguir que cada persona aprenda a jugar bien las cartas que le han tocado en suerte.

No soy buen jugador de ajedrez, pero siempre me ha interesado ese fascinante juego. Comencé leyendo los deliciosos comentarios que hacía Fernando Arrabal, nuestro dramaturgo, en la sección que llevaba en la revista *L'Express*. Después estudié con detenimiento los libros sobre psicología del ajedrez, en especial los estudios del equipo que entrenaba a los ajedrecistas soviéticos, porque permitían comprender algunos de los comportamientos de la inteligencia humana. Por ejemplo, me llamó la atención la importancia

que daban a educar el "sentimiento de peligro" en sus jugadores. Con esto se refieren a la capacidad para reconocer con un solo golpe de vista cuál es el espacio del tablero que está amenazado. El jugador no puede analizar todas las posibilidades, tiene que centrarse en algunas de ellas, y el sentimiento de peligro le permite detectar lo más urgente. Esa habilidad, decían, depende de la memoria. Un maestro de ajedrez debe aprender unas cincuenta mil jugadas, y aprender a manejar esa memoria en bloque. Resultaba así que la creatividad de un jugador dependía de la gestión

de su memoria. Y esto, en una cultura que desprecia el aprender de memoria me pareció un descubrimiento relevante.

UN MAESTRO DE AJEDREZ TIENE QUE APRENDER 50.000 JUGADAS, Y PARA SER CREATIVO DEBE SABER MANEJAR SU MEMORIA

Luego llegó el enfrentamiento entre los ajedrecistas y los ordenadores, que seguí con pasión. Kasparov venció a Deep Thought, pero fue vencido por Deep Blue. Ambos eran programas de IBM.

Hubo un gran revuelo: ¿la máquina había vencido al hombre! ¿Era el fin de nuestra supremacía? Confieso que no me emocionó este asunto. Al fin y al cabo era la inteligencia humana la que había creado la máquina que había vencido a la inteligencia humana. Lo que me intrigó fue saber cómo lo había conseguido. Un programa de ordenador para jugar al ajedrez consta de dos elementos. Un mecanismo para calcular y proponer jugadas con una velocidad pasmosa. Y un mecanismo para seleccionar, entre esos millones de jugadas posibles, la mejor. Producir ocurrencias y seleccionarlas son las dos fases de la inteligencia humana. Lo que nos había enseñado Deep Blue era que la etapa de evaluación es la más importante. De nada vale que pensemos muchas cosas si no sabemos cuál es la mejor. La inteligencia es, ante todo, evaluación. ■



Raúl