

# Bilgisayar Satrancı

## Bir Gün Mutlaka!



Prof. Dr. Ergin Çiftçi  
Sporcu  
erginciftci@gmail.com

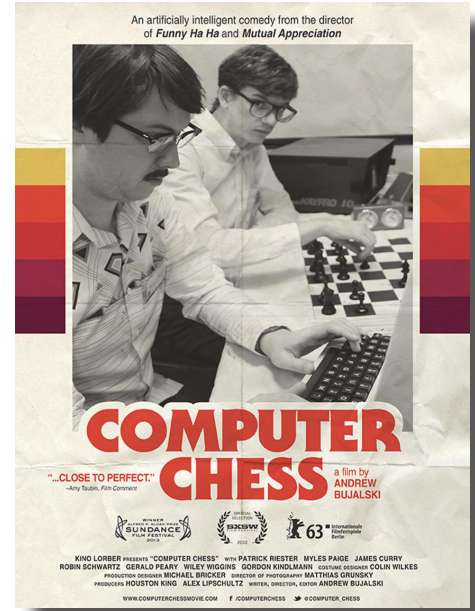
Mavikale'nin bu sayısında, satranç bilgisayarlarının insanlara karşı zaferle sonuçlanacak yürüyüşlerinin ayak seslerini duyuran belgesel tadında bir filmi tanıtacağım: Bilgisayar Satrancı

### Filmin Künyesi

Türkçe adı	Bilgisayar Satrancı
Orijinal adı	Computer Chess
İngilizce adı	Computer Chess
Yönetmen	Andrew Bujalski
Yapım yılı	2013
Yapımcı ülke	Amerika Birleşik Devletleri
Orijinal dil	İngilizce
Süresi	92 dakika
Eserin yazarı	Andrew Bujalski
Oyuncular	Patrick Riester, Wileg Wiggins, Myles Paige, Robin Schwartz, Gerald Peary, Gordon Kindlmann
IMDB Puanı	6.3

Perde siyah beyaz bir dünyaya açılır. Yıl aşağı yukarı 1980 ya da 1981 olmalıdır. Sakin bir Amerikan kentinin küçük bir oteli önemli bir hafta sonu organizasyonuna ev sahipliği yapacaktır: Geleneksel Kuzey Amerika Bilgisayar Satranç Turnuvası! Kamera mikrofon uzatılan bilgisayar programcılarının konuyla ilgili görüşlerine odaklanmıştır. Advantage Corporation'dan COLBY 5, Caltech'den TSAR 3.0 ve daha nice-leri... Onları satranç oynamak için geliştirenler makinelerinin marifetlerini gururlanarak anlatmaktadır. Söz dönüp dolaşp herkesin merak ettiği o en can alıcı soruya gelir: "Bilgisayarlar gittikçe küçülüyor, iyileşiyor ve hızlanıyorlar. Ama günün birinde satrançta insanları yenebilecek düzeye gelecekler mi?" Programcılardan biri bunun artık an meselesi olduğuna inanmaktadır. Bir başkası bu hızlı gelişmeden endişe duymaktadır, bu gidişi insanın kaybedeceği Üçüncü Dünya Savaşı'nın başlangıcı saymaktadır. Bu sonuncuyu kötümser bulanlar da vardır; onların yapmak istediği yalnızca satrançta kazanan bir program yazmaktır, kıtalar arası balistik füze hesaplamaları yapmak değil!

Bilgisayarlıların otele gelirken çekilmiş görüntüleri felaket senaryolarını haksız çıkartacak türdendir: Devasa monitörler, kalın kablolar, kaba saba klavyeler... İnsanlık henüz yontma bilgisayar devrini yaşıyor gibidir. Bu tarihi günler, en az bilgisayarlar kadar ilkel bir



Bilgisayar Satrancı filminin afişi

kamera tarafından kaydedilecektir. Kameramanın en önemli görevi turnuvada önemli rol sahibi olan Pat Henderson'u takip etmektir.

Organizasyon bir açılış paneliyle başlar. Pat Henderson'un başkanlık yaptığı panele ALLIANCE, TSAR 3.0 ve STASIA programlarıyla turnuvada yarışacak olan üç büyük bilgisayar programlama firmasının temsilcisi ve bağımsız bir programcı olan Mike Papageorge katılır. Pat Henderson, paneli satranç alanında makine ve insanın mücadelesinin tarihini anlatarak açar: "...Ancak bilgisayar satrancı daha da

eskiye dayanır. 1770 yılının Mekanik Türk'ü ilk satranç oynama makinesidir. Benjamin Franklin ve Napolyon Bonapart ile oynamış ve onları yenmiştir. Ancak bunun arkasında bir sırrımız vardı: Makinenin içinde bir insan bulunuyordu. İlki hileli olsa da bugün geçmişteki o satranç seviyesine dönmeye çalışıyoruz: Makinelerin insanı yendiği zamana! Aranızda bir satranç ustasının karşısında durabilecek bilgisayar programı var mı? Ki o benim! Bir makine beni ne zaman yenecek? Yıllar önce herkesin önünde bir iddia ortaya attım. '1984 yılına kadar hiçbir bilgisayar beni yenemeyecek' dedim. Ve o tarih hızla yaklaşıyor. Ne düşünüyorsunuz beyler? Bu iddiayı kazanacak mıyım?"

ALLIANCE takımından Lester Carbray görüşünü açıklar: "Bence ucuna olacak ama kazanacaksınız. Yerinizde olsaydım tarihi daha da ileriye çekmezdim. Bence o tarihten iki yıl sonra, 1986 yılında hiç şansınız olmayacak. Hele 10 sene sonrasını düşünürseniz dünyada bu konuda şansı olacak yaşayan bir tek kadın veya adam kal-



Pat Henderson (Gerald Peary), turnuvayı yönetiyor.

mayacak. Bana katılmayanlar olacaktır ama teknolojinin, yazılımların ve donanımın gelişme hızına bir bakın. Sadece hıza bile bakarsak ancak Üçüncü Dünya Savaşı gibi bir felaket gelişimimizi durdurabilir. Gerçekten bunun kaçınılmaz bir şey olduğunu düşünüyorum."

TSAR 3.0 temsilcisi Martin Beuscher, camiada saygı duyulan dahi programcı Profesör Tom Schoesser'in gecikmesi nedeniyle onun koltuğuna oturmuştur. Programlama konusunda kendini kapsamlı bir yorum yapma yetkinliğinde görmediğini hissettirir. Pat Henderson, onu bu baskıdan kurtaracak bir geçiş yapar: "Her neyse, geçen yıl ne yaptysanız işe yaradığı çünkü yarışta TSAR 2.0 kazandı. Özellikle oyunsonu konusunda çok iyilerdi. Bilgisayar programlarının genelde bocaladığı kısım budur. Geçen seneden bir örnek göstereceğim size. Bir arkadaşına bunu yapmak istemezdim ama..." Pat Henderson'un vereceği örneğe görsel destek oluşturmak için tepegöze STASIA ve DAWN maçından bir diyagram yerleştirilir (Diyagram 1). Pat Henderson maçı analiz eder: "Bu oyunu kazanmak STASIA için kolay olmalıydı. Herkesin görebileceği gibi zorunlu vezir alır vezir var ve Beyazlar

için çok kolay bir zafer olur. Bunun yerine vezir şah çekiyor, şah, şah ve şah... Bir ileri bir geri, tekrar tekrar ve bu kısır döngüden çıkamıyor. Çok utanç verici, sizce de öyle değil mi?"

STASIA temsilcisi, bu tatsız oyunun hatırlatılmasından hoşnut olmuş görünmemektedir: "Evet. En güzel anımız değildi. Güzel bir noktaya parmak bastın. Sanırım donanım hızındaki artışa şahit olduk, bu da daha iyi oyunlara yol açtı. Hatta dallanmayı o kadar çok araştırdık ki taktiklerin hemen hepsini yakalayabilir duruma geldik. Ancak STASIA'nın en büyük zayıflığı, sanırım herkesin programının ortak zayıflığı, pozisyon algısı konusunda çok zayıf kalmamız. Bu yıl Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde (MIT) bize yardım etsin diye bir büyükustayı işe aldık. Özellikle oyunsonu konusunda bazı kurallar bulmamıza yardım etti. Böylece umarım geçen yıl yaşanan komikliği tekrar yaşamayacağız."

Bağımsız programcı Mike Papageorge, en son söz verilen panelist olmaktan duyduğu rahatsızlığı hissettirerek söze başlar: "Açıkkçası, arkadaşların programlarını en az bu tartışma kadar sıkıcı buldum! Elbette, yakında biri 1983'te veya 1985'te sizi yenecek bir

**Diyagram 1**

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7								♔	7
6								♚	6
5	♙			♔				♗	5
4	♗								4
3			♔			♗			3
2								♔	2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

wKg2,Qd5,Pa4,e3,g5/bKq7,Qc3,Pa5,g6

**STASIA - DAWN**  
Beyaz hamlede.

1. ♖d7+? [1. ♖d4+ ♗xd4 2. exd4+]

1... ♗g8 2. ♗e8+ ♔g7 3. ♖e7+ ♗g8

4. ♗e6+ ♔g7 5. ♖d7+ 1/2-1/2



Turnuva salonu

program yazacak! Bu kimin umurunda? Sizler diğerine karşı yalnızca küçük bir zafer daha kazanmaya çalışıyorsunuz, bu yıl buradasınız, seneye de küçük bir ilerleme ile yalnızca şurada olacaksınız. Benim programım ise harmoniler ve

yenilikler arıyor..” Mike Papageorge’un büyük üreticileri küçümsemesi karşı taraftakileri kızdırmıştır. Görüşleri alaycı bir tarzda karşılanır; acaba söylediklerinin programlama dillerinde bir karşılığı var mıdır? Mike Papageorge ise onlara meydan okur: Ne demek istediğini turnuva sırasında göreceklerdir!

**Diyagram 2**

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♖	♘	♙	♚	♛	♜	♞	♟	8
7	♗	♘	♙			♞	♟	♠	7
6						♞	♟		6
5					♞				5
4			♙		♙				4
3			♘		♘				3
2	♙	♘		♙	♘	♙	♘	♙	2
1	♖	♘	♙	♚	♛	♜	♞	♟	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

wKe1,Qd8,Nc3,f3,Bc1,e2,Ra1,h1,Pa2,b2,c4,e4,f2,g2,h2/bKq8,Nb8,I6,BC8,g7,Ra8,f8,Pa7,b7,c7,e5,f7,g6,h7

**LUKE – TSAR 3.0**  
Beyaz hamlededir.

1...♖e8?? Bilgisayar son hamleyle vezirini almış olan Beyaz veziri 1...♗xd8 hamlesiyle almaktan kaçınıyor. 2.♙xc7+–

Pat Henderson birinci tur başlamadan turnuvanın teknik ayrıntılarını hatırlatır: İsviçre Sistemi, 5 tur oynanacak, birinciliği kazanan takım 7500 dolar ödül kazanacaktır. Kendisi de son maçı şampiyon ile oynayacak böylece bilgisayarların insanı yenecek aşamaya gelip gelmedikleri anlaşılacaktır. Turnuva salonunda her masada rakip bilgisayarlar, bir satranç tahtası ve duvara dayalı bir satranç panosu bulunmaktadır. Takımdan bir kişi bilgisayarı kullanarak hamlelerini almakta, diğeri bu hamleyi tahtada yaparak satranç saatine basmakta, organizasyondan yardımcıları da tahtadaki konumu panolara yansıtmaktadır.

Kamera özellikle TSAR 3.0 bilgisayarını ve onu yöneten ekibi izler: Turnuvaya gecikerek katılacak olan, programın yaratıcısı Profesör Tom

Schoesser ekibin lideridir, Martin Beuschler onun yokluğunda kaptanlık yapan ikinci programcı konumundadır, Peter Bishton ise ekibe yeni katıldığı anlaşılın ince yapıda, temiz yüzlü, gözlüklü, sessiz bir delikanlıdır.

Öncülü geçen yıl şampiyonluğu kucaklamış olan TSAR 3.0 takımı birinci turda, beklenmedik bir durumla karşılaşır. Aşikâr bir vezir kesişmesi yaşanacak gibi görünmesine karşın TSAR 3.0 kalesiyle rakibin vezirini almak yerine ona yalnızca yaklaşmakla kalır (Diyagram 2). Yaşadığı ilk şaşkınlıktan sonra, Martin önce bunun başlangıçta önemi anlaşılmayan daha derin bir hamle olabileceğini düşünse de bilgisayarın bir gaf yaptığı gün gibi ortadadır. Peter’a tahtada hamleyi oynatmamasını tembihleyerek hemen hakeme gider, bir hata ile karşılaştıklarını, bir deneme yapmaları gerektiğini söyler. Ancak hakem bu teklifi kabul etmez, maçlar başladıktan sonra bilgisayarda bir program iyileştirmesi yapılması kurallara aykırıdır.

İkinci turda da TSAR 3.0 ekibi hayal kırıklığı yaşar. Bilgisayar, satrançta şahı korumanın öneminden habersizmişçesine ileri atılmış ve bir mat atağına tutulmuştur (Diyagram 3).

Üçüncü turda TSAR 3.0 formsuzluğunu sürdürür: Beyazın ilk hamlesine oyunu terk eder. Profesör Tom Schoesser geç de olsa dönmüştür. Bir taraftan eşi ve küçük çocuğuyla ilgilenirken genç Peter ile program üstünde çalışır. Evet, bu turnuva kaybedilmiştir ancak altı ay sonra Dünya Bilgisayarlar Arası Satranç Şampiyonası yapılacaktır ve iyi hazırlanırlarsa kucaklayacakları yeni bir kupa onları beklemektedir. Program üstünde çalışan Peter, MIT ekibinin genç üyesi ve turnuvanın tek kadın katılımcısı olan Shelly Flintic’den yardım ister. Peter bu çalışma sırasında programlarının çok ilginç bir özelliğini keşfeder: TSAR 3.0 bilgisayarlar karşı



TSAR 3.0 takımı kaybetmeye çok yakın

çok kötü oynamakta ancak bir bilgisayarın başlattığı oyuna insan hamleleri ile devam edildiğinde çok daha saldırgan hamleler yapmaktadır. TSAR 3.0 adeta bilgisayarlarla değil insanlarla kapışmak istemektedir!

Gündüzler bilgisayarların maçlarına ayrılmışken akşamları, maçlardan yorgun düşmüş olan farklı takımlardan programcılar otelin farklı mekanlarında bir araya gelirler. Satrançla yakından ve uzaktan konular konuşulur. Satranç tahtasında, atın her kareye yalnızca bir kez basarak bütün tahtayı dolaşıp başladığı kareye döndüğü at gezintisi gibi problemlerdeki beceriler gösterilir. Bazı gruplar arasındaki derin sohbetlere zaman zaman alkol ve uyuşturucu da konuk olur.

Turnuvanın renkli ve bağımsız programcısı Mike Papageorge, kendine bir oda bulamayınca otelin farklı yerlerinde uyumaya çalışır. Bu nedenle başına gelmedik tuhaflik kalmaz. Otel aynı zamanda, Afrikalı bir terapist tarafından yönlendirilen, orta yaşlı evli çiftlerden oluşan, mutluluk ve huzur arayışında marjinal bir tarikat izleni-

mi veren, yaklaşık sekiz on kişilik bir grubu da misafir etmektedir. Grubun toplanacağı salonda uyuyakalan Mike Papageorge, onların seanslarından birine istemeden katılır ve yeniden doğuşu canlandırılır. Gruptaki çiftlerden biri Peter'a da kabul edemeyeceği biçimde yaklaşıma çalışır.

Turnuvanın son turunda gözler şampiyonu belirleyecek olan ve çok çekişmeli geçmesi beklenen ilk masaya çevrilmiştir. Siyahlarla oynayan Mike Papageorge'un bilgisayarı CHECKERS kaçırdığı fırsatlardan sonra ALLIANCE karşısında kayıp bir konuma düşmüş ve şampiyonluğu adeta karşı tarafa hediye etmiştir. Pat Henderson, oluşan konumu izleyiciler için yorumlarken adeta canlı bir futbol maçı anlatır gibidir: Beyaz şahı kovalayan Siyahlar hedefinden şaşmış, Beyazlar tahtanın yukarı kısımlarına doğru ilerlemiş, beyaz şah tahtanın kenarında çıplak ancak iyi bir konuma yerleşmiş ve siyah fil zor durumdaki şahından uzakta tahtanın bir köşesinde sıkışıp kalmıştır (Diyagram 4). Otelde günlerdir odasız kalmış, sığınacak yer aramaktan bitkin düşmüş, meteliğe kurşun atar hale gel-

miş olan Mike Papageorge daha fazla direnemez: ALLIANCE turnuvasının şampiyonudur!

Turnuvada hüsrana uğrayan TSAR 3.0 takımında moraller çok bozuktur. Martin Beuscher, Peter ile çok önemli konular konuşmak üzere randevulaşır. Başarısızlıkları konusunda ortalıkta çeşitli söylentiler dolaşmaktadır. İlk söylenti Profesör Tom Schoesser'in ALLIANCE takımından para alarak kendi bilgisayar programını turnuvasının dışına itmiş olduğudur; Martin bu iddianın kesinlikle doğru olmadığını söyler. İkinci iddia çalışmalarının Pentagon tarafından takip edildiğidir; Martin bu iddiayı doğrular, yapay zekâ konusundaki çalışmaları askeri amaçla kullanılmak üzere izlenmektedir, bilgisayarlarının başarısızlığı onların da dikkatini çekmiş ve Profesör Tom Schoesser bu nedenle sorgulanmak üzere alıkonulduğu için turnuvaya gecikmeli olarak katılabildiği. Martin, programı ekibin kalanının haberi olmadan kendi özel

**Diyagram 3**

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

wKc3,Nb1,g1,Bc1,f1,Ra1,h1,Pa2,b2,e4,e5,f4,g2,h2/bKe8,Nc6,g8,Bf8,g4,Rd8,h8  
,Pa7,b7,c4,c7,f7,g7,h7

**TSAR 3.0 - PATUXENT**

Siyah hamledeedir.

**1...♙b4+ 2.♖x4 [2.♔c2 ♕d1#]**  
**2...♜d4+ 3.♙b5 a6+ 4.♖a4 ♕d1+ 5.b3**  
**♜c5+ 6.♕c4 b5# 0-1**

çalışmalarında kullandığını itiraf da eder. Kendi alanı deneysel psikoloji ve bunun yapay zekâ alanına uygulanması olan Martin, bu çalışmaları sırasında bilgisayar ile arasında makinenin gerçekten de düşündüğünü gösteren ürkütücü diyaloglar geçtiğini söyler. Profesör Tom Schoesser'in bilmesinin zorunlu olmadığı bu bilgilerin, birlikte bunca yol yürüdüğü Peter tarafından da öğretilmesini istemiştir.

Aynı gece Shelly Flintic'in de Peter'e söyleyecekleri vardır: "Dün gece anlattığın garip şeyler beni çok düşündürdü. Bu sabah uyandığımda her şey çok tuhaftı. Konferans salonunun girişine gelirken baktığımda herkes satranç taşları gibi görünüyordu. Profesör Schoesser'in orada dikildiğini gördüm, o şahtı! Henderson da fil gibi zigzag çizerek çapraz gidiyordu. Sonra bir öğrenci, piyon gibi öne adım attı: Tam Profesör Schoesser'e çarpamak üzereyken eşi araya girip bir vezir gibi onu savundu. Ve bir atın ışınlanacağını düşünmekten kendimi alamadım..." Peter "Hiç ışınlanma gördün mü?" diye sorar,



Peter (solda, Patrick Riester) ve Profesör Tom Schoesser, TSAR 3.0 hatalı hamlelerini inceliyor.

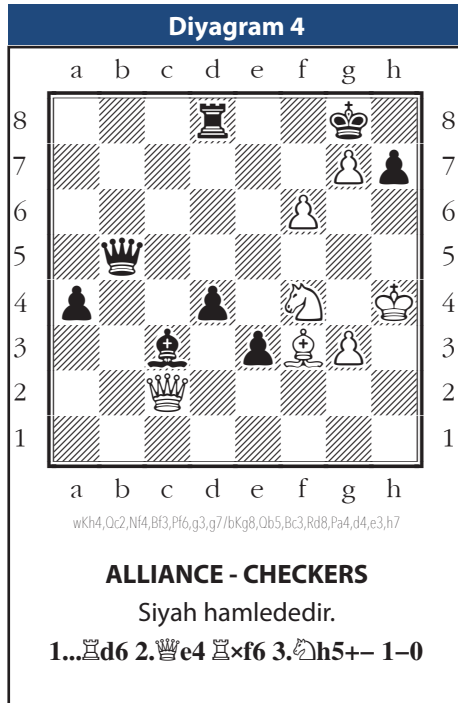
"İki vücudun birleşip birinin kaybolmasını gördün mü?" Hayır, Shelly'nin gördükleri arasında böyle bir eylem yoktur. Peter, geçen gece kendisini odasına kabul etme yüceliğini gösteren Shelly'nin bu gece de aynı davranışı karşısındakinden beklediğini anlamıştır, ancak onu odasına davet etmez.

Bilgisayar ve insan maçı Pat Henderson'ın istediği koşullarda başlamaz. Otel yönetimi turnuva salonunu terapi grubuna da eş zamanlı olarak tahsis etmiştir. Pat Henderson diğerlerinin salonu terk etmesini istese de bunu yaptıramaz. Salonda aynı anda hem son satranç maçı hem de tuhaf bir çeşit ayın başlar. Maç ilerledikçe, bilgisayarın soğukkanlılığını bir makine kadar koruduğu buna karşın Henderson'ın terlediği, öfkelenildiği ve dikkatinin dağıldığı görülür (Diyagram 6). Satranç saatinin o mekanik bir kalp gibi atan sesi, ayın yapanların insani fakat tuhaf inlemeleri, nokta vuruşlu yazıcının cızırtısı... Henderson'ın çektiği acı ve huzursuzluk artık gizlenemez aşamaya ulaşmıştır, ayın yapanlara bağıırır: "İnsanlara hiç saygınız yok mu!" Terapi grubu tek bir canlıymışçasına hareket geçer, sayısız elleriyle Henderson'a, acılarını emip arıtmak isteyen, sonsuz

şefkat yüklü bir üst organizma edasıyla dokunur. Kayıp konuma düşmüş olan Henderson satranç tahtasını dağıtır; çıldırmış, kontrolden çıkmıştır.

O son gece kutsanmış bir yağmur yağar. Peter, takımın bilgisayarını açık bıraktığı pencerenin kenarına koymuştur. Yağmur suyu TSAR 3.0'ın devreleriyle buluşur, onun bütün hafızasını adeta okur, okuduğunu da siler. Sanki Edip Cansever'in bir dizesini hatırlamıştır: "Su çünkü unutturur"

Peter, TSAR 3.0'ın enkazını toplayıp giden Profesör Tom Schoesser'den defalarca özür dilese de affedildiğini gösteren olumlu bir yanıt alamaz. Bütün bilgisayarlılar terk etmektedir oteli. Kapısından daha yeni gönderdiği sevimli Shelly Flintic de uzaktan el sallayarak veda eder; büyük olasılıkla artık bir daha hiç görüşmeyeceklerdir. Peter terkedilmiş otelde yapayalnızdır artık, sürekli otelin kapısında müşteri bekleyen hayat kadını saymazsak. Peter onu alıp odasına götürür. Film boyunca tek söz etmemiş olan kadın yine sessizce soyunur, üstünde hiçbir şey kalmamıştır, Peter'in yanına uzanırken son giysisini, kafasının saçsız bir kısmını örten peruğunu çıkartır, işte



o zaman kafatasının çerperinde ışıldayan elektronik devreler görünür! Ve perde yapay zekaya adanmış bir şarkı eşliğinde iner.

Bilgisayar Satrancı, Andrew Bujalski'nin 'yalancı belgesel' yapısında çektiği bir film. Bu sinema türü sanki anlatılmak istenen zamandan elde yeterli kayıtlar varmış ve bunlar bir araya getirilerek bir belgesel oluşturulmuş izlenimi verilmesiyle tanınıyor. Bazen izleyicinin gerçek olaylarla kurguyu karıştırmasına ve gerçeğin deforme edilmesine neden olabilecek bu tarz izleyiciyi gerçekten şaşırtabilir. Bujalski, bu alışılmadık tarzı, satranç bilgisayarlarına dünya şampiyonalarının bile artık yan gözle bile bakamadığı günümüzden, onları bu görkemli zamanlarına taşıyan sektörün emekçilerine bir selam göndermek için kullanıyor. Filmin bütünüyle Sony 1968



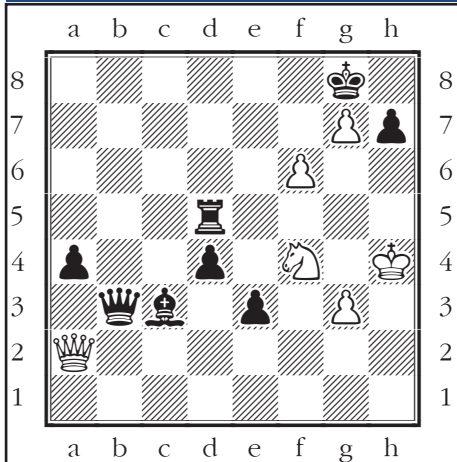
STASIA takımından Shelly (Robin Schwartz), Peter'a yardım ediyor.

AVC-3260 B&W video kamerası ile siyah-beyaz çekilmiş olması verdiği gerçeklik hissini güçlendiriyor. Yönetmen günümüzle karşılaştırıldığında çok daha büyük ve hantal bilgisayarları, onların kaba donanımlarını, kameraları ve tepegöz gibi diğer elektrikli cihazları perdeye taşıyarak hoş bir nostalji yaşamamızı sağlıyor. Film adına hazırlanan internet sayfası, bu antik bilgisayarları ve bilgisayar satrancının köşe taşları niteliğinde olan tarihsel oyunları da meraklıları için saklıyor.

Bilgisayar Satrancı, izleyiciye kısmen doyurucu ancak kesinlikle hatasız satranç konumları sunuyor. Bu açıdan yeterli bir satranç danışmanlığı aldığı izlenimi veriyor. Filmin yönetmeni ile yapılan röportajda nadiren satranç oynadığı ve çok kötü bir oyuncu olduğu itirafını duyunca filmin satranç danışmanının peşine düşüyorum. Filmin yazılarından bu danışmanlığı Peter Kappler'in yaptığı anlaşılıyor. Satranç oynadığı belirtilse de oyunlarının izi sürülemeyen Peter Kappler GROK adlı bağımsız satranç bilgisayar programının yazarı olarak tanını-

yor. Filmde yaratılmaya çalışılan dönemin yaşayan tanıklarından biri olan Peter Kappler'in yönetmenin istediği koordinatlara gerçek maçlardan uyarlanmış diyagramlar yerleştirdiği anlaşılıyor. Örneğin ALLIANCE ile CHECKERS arasında yapılan şampiyonluk maçı aslında 2001 Dünya Bilgisayar Satranç Şampiyonası'nda DEEP JUNIOR ile SHREDDER arasındaki mücadeleye dayandırılmıştır (Diyagram 5). Film için Kappler bu oyundaki pozisyonu 1...♞d6 hamlesinden sonra başlatmıştır. Bu konumda orijinal oyun 2.♞a2+ ile devam ederken filmde daha güçlü bir hamle olan 2.♞e4 ile devam edilmiştir. Bununla birlikte, bu sahnede bile bilgisayarlara özgü hamleler göstererek izleyiciyi şaşırtma fırsatı kaçırılmıştır. Henderson'ın tahtada hata yaparak kayıp konuma düştüğü durum için de Gelfand-Lautier (Belgrad, 1997) maçı seçilmiştir (Diyagram 6). Bu konumda Gelfand oyunu kaybetmesine neden olabilecek bir hata yapmış, ancak rakibi fırsatı değerlendirememiştir: 1.♞c5?? ♞c4? 2.♞d2! ve Siyahlar terk eder. Kappler, bu sahne için Henderson'ın üstün bir durumda

### Diyagram 5

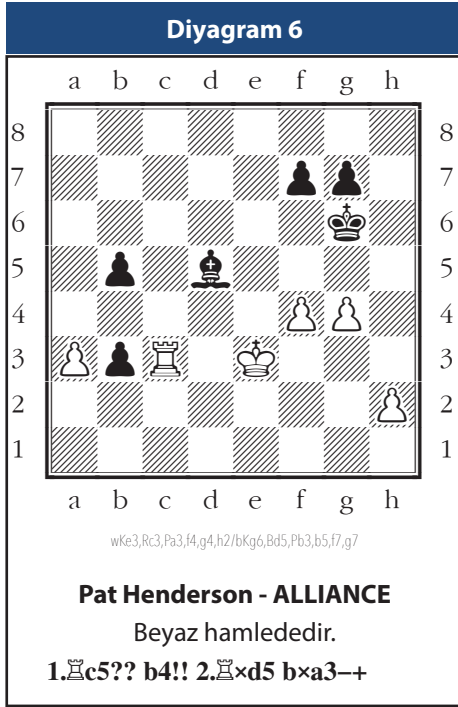


wKh4, Oa2, Nf4, Pf6, g3, g7/bKg8, Ob3, Bc3, Rd5, Pa4, d4, e3, h7

### DEEP JUNIOR - SHREDDER

Beyaz hamlede dir.

1. ♞xd5!! ♞f7 [1...♞xa2 2. ♞e7+ ♞f7 3. g8♞+ ♞xf6 4. ♞xa2 ♞xe7 5. ♞xa4+-]
2. ♞g2 d3 3. ♞f3 ♞b8
4. ♞h5+ ♞e6 5. ♞xc3 e2 6. ♞g4+ ♞f7
7. ♞g5 h6+ 8. ♞xh6 e1 ♞9. ♞g6+ ♞e6
10. f7+ ♞d7 11. ♞xd3+ ♞c7 12. ♞c4+ ♞b6 1-0



olduğu ancak yapılan hata nedeniyle kayıp konuma düştüğü bir konum seçmiştir. Bu hata Henderson gibi bir usta tarafından bile yapılabilecek, ancak ilk bakışta hemen farkına varılamayacak kadar yüzeysel ve yenilgiyi kaçınılmaz hale getirecek bir nitelikte olmalıdır.

TSAR 3.0'ın kalesiyle rakip vezire doğru hareketlenmesine karşın onu almak yerine yanındaki kareye yerleşmesi, bilgisayarda hızlı satranç oynayan günümüz oyuncularının zaman zaman başına gelen kazaları andırıyor. TSAR 3.0'ın hataları döneme özgü kötü bilgisayar hamlelerine örnek gösterilebilir de geleceğin, bilgisayarların çağı olacağını haber veren, bir insanın bulamaya çağı zorlukta hamleler gösterme fırsatı kaçırılıyor. Diğer taraftan TSAR 3.0'ın neden bu tarz hatalar yaptığı karanlıkta bırakılarak konu izleyicinin yorumuna bırakılıyor. Bilgisayarın insanlara karşı saldırgan hamleler yaparken diğer bilgisayarlarla mücadeleye girmek istememesi, yapay zekânın hemtürünü koruduğu, asıl rakip olarak insanı ve bütün insanlığı gördüğü ve diğer bilgisayarlara da bu yolu gösteriyor olduğu

şeklinde okunabilir. Yine son sahnede, Peter'in karşısındaki biyonik yapıyı fark etmesi geleceğin eninde sonunda robotların ve yapay zekânın olacağı, filmin en dengeli kişisi olduğu izlenimini veren Peter'in bunu diğerlerinden önce öngördüğü biçiminde yorumlanabilir.

Filmde Pat Henderson'un satranç camiasında bir duayen ve güçlü bir satranç ustası olduğu bildirilmesine karşın büyükusta unvanı taşıyıp taşımadığı belirtilmez. Söz konusu dönemde bilgisayarlar meydan okumak için büyükusta düzeyinde olmanın gerekmeysi yönetmenin Pat Henderson'ı amatörden hallice bir satranç ustası olarak kurgulamış olabileceğini düşündürüyor. Bütün bu ipuçları beni David Levy adına götürüyor. Bilgisayar satranç ve yapay zekâ konusunda çalışmalarıyla tanınan David Levy, 1968 yılında önümüzdeki 10 yıl içinde hiçbir satranç bilgisayarının kendisini yenemeyeceği konusunda bahse tutuşmuştur. Bahsi 1978 yılında kazanan Levy, bu iddiasını 1989 yılında DEEP THOUGHT karşısına çıkana kadar sürdürmüştür. Filmin danışmanlarından olan Levy'nin dönemin renkli bir kişiliği olarak perdeye yansımalarının yanında yapay zekâ ve insan arasındaki ilişkinin duygusal ve fiziksel geleceği konusundaki kehanetlerinin filmin son sahnesini de şekillendirdiği anlaşılıyor. Satranç açısından makine ve insan savaşında kırılma noktası 1997 yılında yapılan DEEP BLUE ve Kasparov maçı kabul edilir. Filmde ise kuralcı, disiplinli, açık sözlü ve karizmatik kişiliği ile dikkat çeken Pat Henderson'un yenilmesi, onun nezdinde bütün insanlığın ve onun organik kökeninden gelen zayıflıklarının da yenilmesi anlamına gelmektedir. Kappler ve Levy gibi insan ile makine arasındaki mücadelenin şiddetini iliklerinde hissedenerin, sürecin günümüzde ulaştığı aşamaya nasıl baktıklarını görmek de kuşkusuz ilgi çekici: "Tarihin en iyi satranç oyuncusu olmak Google'ın AlphaZero'su

için yalnızca birkaç saat sürdü" diyor Kappler'in son twitter mesajı...

Filmde gösterilen bazı satranç programcılarının olumsuz davranışları ile satrancın kendisi arasında elbette bütünüyle bir paralellik kurulamaz. Bu olumsuzlukların bir kısmını taşıyan Mike Papageorge, bağımsız bir kişiliğe sahip olması nedeniyle en olumsuz koşullara maruz kalan programcı olarak resmedilir.

Film izlendikçe yapay zekânın insanın üstünde hissettirdiği ağırlık artıyor. Kendimi soyu tükenmeye yüz tutmuş bir canlı gibi duyumsamaya başlıyorum. Bayrağın teslim edilebileceği bir insan özlemi kaplıyor içimi. Filmin en akılda kalan kahramanı Peter işte o zaman çıkıyor ortaya. Kusursuz yazılmış bir bilgisayar programı gibi, sonsuz derecede güzel ve dipsiz derinlikte akıllı... Yalnızca o kalın çerçeveli gözlüğü takıyor bir nazar boncuğu gibi. Sanki gözlerine bakanın donup kalacağı, taşa keseceği o Medusa bakışını saklamak istiyor. İnsanın bütün yaradılışını biliyor ve onun bütün yarattıklarını görüyor: İnsan ile makinenin birleşmesinin önlenemez olduğunu, birbirlerine kusursuz bir kalıp gibi uyduğunu... Sanki her baktığı yerde bu kaçınılmaz kenetlenmenin huzur verici sesini duyuyor. O tüy gibi hafif kütleyle bütün evreni kendisine doğru çekiyor. Bir sürü sıfırın arasında, onlara bir anda anlam kazandıran 1 rakamı gibi, hiç şaşırmadan, öylece sakin duruyor.

### Kaynaklar

1. <https://www.imdb.com/title/tt2007360/> (Erişim tarihi: 02.09.2018)
2. <http://www.computerchessmovie.com/> (Erişim tarihi: 02.09.2018)