

ДОСКА В ОГНЕ!

Для проведения матча-реванша IBM арендовала несколько этажей в небоскребе Эквитебл-Центр на Манхэттене. Суперкомпьютеру Deer Blue отвели специальное помещение, охранявшееся лучше, чем Пентагон. По словам Ньюборна, к машине подвели несколько систем резервного копирования, одну в Йорктаун-Хайтс и еще одну, поменьше, находившуюся в том же здании, чтобы обеспечить гладкое переподключение. Новая программа Deer Blue работала на новой суперкомпьютерной модели, которая была в два раза быстрее прежней, содержала еще больше новых усовершенствованных шахматных микропроцессоров (480 штук) и достигала скорости перебора 200 млн позиций в секунду. Впоследствии я прочитал, что эта новая версия победила старую в трех из четырех тренировочных матчей, но даже узнай я это перед реваншем, это мало бы мне помогло. В любом случае новая версия той же программы при удвоении скорости будет намного сильнее прежней, однако нет простых корреляций между тем, насколько хорошо машина играет против другой машины, и тем, как она играет против гроссмейстера.

Игровой зал представлял собой небольшую комнату с VIP-местами, примерно на 15 человек. На другом этаже находился просторный зрительный зал на 500 мест, оснащенный гигантскими видеоэкранами, чтобы зрители могли видеть нас за шахматной доской и одновременно слушать пояснения комментаторов. За основной анализ партий отвечали американские гроссмейстеры Ясер Сейраван и Морис Эшли, а также эксперт по компьютерным шахматам и международный мастер Майк Валво. На этот раз в команду комментаторов приняли программу Fritz 4, и я считал абсолютно справедливым, что один из ведущих озвучивал точку зрения на игру еще одной машины! Аудитория преимущественно болела за меня, что создавало некоторую неловкость для команды IBM. Это было их мероприятие, от начала до конца, а гости болели против них. К счастью для компании, железного игрока не волновали ни так называемое «преимущество родных стен», ни количество болельщиков.

За несколько дней до начала матча мы прибыли осмотреть игровой зал и помещения, выделенные мне и моей команде. Оказалось, что моя зона отдыха находилась довольно далеко от игрового зала, и по моему требованию мне предоставили другую. Зона отдыха необходима шахматисту для того, чтобы во время партии размять ноги, немного перекусить, выпить воды. Если Deer Blue для игры нужны тысячи ватт электроэнергии, то моему 20-ваттному мозгу — только бананы и шоколад. Как я узнал позднее, этот факт обусловил возникновение чрезвычайно интересной идеи, связанной с обеспечением единых правил игры в соревнованиях человека и машины, — идеи об энергетическом равенстве. Другими словами, целью должно быть не просто создание сильной шахматной машины, но и машины с таким же уровнем энергопотребления, как у человека.

Еще одним сюрпризом стало то, что, вопреки договоренностям Оуэна с IBM, для членов моей команды не предусматривалось отдельного помещения. Они должны были сидеть в пресс-центре или же, по очереди с моей мамой, в зрительном зале, где нам предоставили всего два места. Такая неучтивость организаторов казалась очень странной. Даже простые наши просьбы зачастую проходили через множество инстанций и выполнялись с задержками. Признаться, я привык к первоклассному обращению на шахматных соревнованиях. Подобно Бобби Фишеру, я считал, что как чемпион мира не только имею право, но и обязан требовать лучших условий, поскольку тем самым я устанавливаю стандарты для других шахматных соревнований и игроков. Несколько мелких недочетов и недосмотров — не проблема, но когда они становятся закономерностью, это уже повод для беспокойства.

Я постоянно повторял, что мое недовольство атмосферой и организацией матча-реванша ни в коей мере не направлено против создателей Deer Blue. Однако, будучи не только участниками матча, но и сотрудниками IBM, они волей-неволей оказывались в неприятельском лагере, когда я предъявлял свои требования и подавал протесты. Как уже говорилось, я не думаю, что создатели сильнейшей шахматной машины в мире заслужили высокомерное отношение даже со стороны чемпиона мира, но, раз уж они дали втянуть себя в эту ожесточенную схватку, я не мог их жалеть. В основном во всех спорных ситуациях команду IBM представлял Си Джей Тан, но остальные не могли оставаться в стороне от перепалок во время пресс-конференций и интервью. Имея за спиной семь матчей на первенство мира, я понимал, что не должен смиряться со все более враждебным поведением организаторов матча, иначе я буду чувствовать себя

психологически раздавленным. Неопытные в таких вещах Кэмпбелл, Хоан и Сюй Фэнсюн, оказавшись на линии огня по вине PR-команды IBM, считали, что я агрессивен, и, возможно, иногда действительно так оно и было. Эта серьезная проблема, как и многие другие, проистекала из того факта, что IBM одновременно выступала организатором и участником матча.

Первая партия матча-реванша, похоже, стала самым ожидаемым событием в шахматной истории после матча Спасский–Фишер (1972). Обложки журналов, рекламные стенды, телевизионные ток-шоу — всё, куда ни посмотри, напоминало о предстоящей битве. Пресс-центр в Эквитебл-Центре не смог вместить всех желающих, поэтому его пришлось перенести в более просторное помещение. Сначала я пытался наслаждаться этим вниманием, затем пробовал игнорировать его, но давление неизбежно нарастало. Мы с Юрием, Михаилом и Фредериком выработали общую стратегию ведения матча, которая, как я надеялся, должна была позволить мне узнать о новом Deep Blue как можно больше, не идя на серьезный риск. Как правило, мои матчи за мировое первенство длились по несколько недель и даже месяцев. На протяжении 16, 20 или 24 партий у вас есть возможность поэкспериментировать, попробовать разные идеи. Но когда в вашем распоряжении всего шесть партий, у вас нет права на ошибку, поскольку практически нет возможности ее исправить.

За несколько месяцев до матча-реванша я сказал в интервью: «Как показал первый матч, есть позиции, в которых машина фактически непобедима, и есть такие, в которых она безнадежна. Однако существует огромное количество

промежуточных позиций. Поэтому, хотя в целом понятно, чего ожидать, я не исключаю возможных сюрпризов».

Всю неделю перед матчем я слушал разговоры команды IBM о том, как они значительно улучшили Deep Blue. В Нью-Йорке я случайно встретился с несколькими американскими гроссмейстерами и с удивлением узнал, что их привлекли к участию в проекте. Во время 3-й партии до нас дошла информация, что, несмотря на заявления IBM о том, что она не сотрудничает с другими гроссмейстерами, несколько человек остановились в отеле вместе с основной командой IBM. Позже *The New York Times* подтвердила, что они были наняты компанией.

Наряду с массой других небольших сюрпризов это стало еще одним доказательством того, что меня ожидает ожесточенная борьба. Как правило, при подготовке к важному матчу игроки держат имена своих секундантов в строжайшем секрете. Если вы знаете, с кем тренируется ваш соперник, вы можете догадаться, какие дебюты он готовит. Например, если вы планируете применять сицилианскую защиту, имеет смысл нанять эксперта конкретно по этому дебюту. Если бы я узнал, что команда Deep Blue привлекла ведущих специалистов по компьютерным технологиям, я бы предположил, что они хотят найти способ увеличить скорость машины, что меня беспокоило не так сильно. Как я уже говорил, повышение уровня игры с 3100 до 3200 пунктов в тактических позициях не дало бы Deep Blue решающего преимущества, сумей я избежать этих позиций. Но то, что с Deep Blue работала большая команда гроссмейстеров, могло свидетельствовать только об одном: машину действительно учили играть в шахматы! Повышение качества позиционной оценки до гроссмейстерского уровня в 2500 пунктов защитило бы машину от большей части антикомпьютерных уловок.

Наличие большой команды гроссмейстеров также означало, что они вложили колоссальное количество времени и сил в совершенствование дебютной книги. Перед матчами за мировое первенство мы с помощниками тратили по многу месяцев на то, чтобы подготовиться лучше соперника, и знали, что тот вместе со своей командой делает то же самое. Но за доской мы сражались один на один, храня все дебютные знания только в своих головах. Напротив, в «ум» Deer Blue были вложены тысячи дебютных линий, выработанных целой армией гроссмейстеров, и ему не надо было беспокоиться о том, что он их забудет.

Это была всего лишь одна из множества сложных асимметрий в шахматном противостоянии человека и машины, и мы уже не могли ничего исправить после того, как все правила были согласованы. Но благодаря моему горькому нью-йоркскому опыту впоследствии матчи с машинами будут проводиться по более строгим правилам, призванным уравнивать условия борьбы. Например, появятся ограничения по количеству вариантов, которые могут быть внесены в дебютную книгу между партиями; стандартным станет требование о предоставлении игроку перед матчем относительно новой версии программы, чтобы отчасти компенсировать отсутствие опубликованных текстов партий. (Правила матча-реванша с Deer Blue уместились всего на трех страницах, а вот правила моего следующего матча с машиной заняли уже более шести. Люди тоже способны учиться.)

Будут регулироваться и другие острые вопросы, связанные с обеспечением честной игры и секретности, которые также представляют собой асимметричную проблему, не имеющую идеального решения. Например, если во время партии у машины произойдет сбой или возникнут другие затруднения, следует ли информировать соперника? С одной стороны, это

может отвлечь человека от игры, но с другой, что он может подумать, если оператор вдруг начнет что-то поспешно печатать или бегать туда-сюда, совещаясь с прочими членами команды? Еще одной проблемой является детальная регистрация взаимодействия всех людей (а не только оператора) с компьютером в ходе партии. Помните историю о чемпионате в Гонконге, когда находившаяся в Нью-Йорке команда Deep Blue была вынуждена перезапустить систему во время партии с программой Fritz? Удаленный доступ и резервные системы делают полное отслеживание всей машинной активности практически невыполнимой задачей, требующей значительных технических знаний и возможности свободно исследовать все оборудование. В процессе подготовки мы с моей командой не учли, насколько существенным отвлекающим фактором может быть беспокойство о такого рода вещах, что еще раз показывает, как сильно мы ошибались, веря, что матч будет таким же открытым и дружелюбным, как в Филадельфии.

Строгий контроль за игрой позволяет обеспечить необходимое душевное спокойствие, гарантируя, что любые споры, которые могут возникнуть, не будут разрешены так, чтобы дать преимущество какой-то одной стороне. Это особенно важно, когда только одному из участников требуется абсолютное спокойствие, чтобы показать игру высшего уровня. В атмосфере доброй воли и открытости мелкие детали не так важны. Конечно, могут возникать проблемы и вопросы, не отраженные в правилах, как это случилось на нескольких других моих матчах с машинами. Иногда просто невозможно избежать ситуаций, когда одна из сторон оказывается в невыгодном положении из-за неподконтрольных ей факторов. Понятно, что несправедливо записывать машине техническое поражение после нескольких отключений электричества.

Но как насчет ее соперника, который сидит в темноте и думает, когда же продолжится партия? Как долго ему ждать?

Накануне матча-реванша с Deer Blue я сидел в такой же метафорической темноте, ничего не зная о возможностях новой машины. Все мои попытки получить тексты ее партий наталкивались на каменную стену. На основе чего я должен был выстраивать свою подготовку к матчу? Шесть сыгранных в Филадельфии партий были слишком небольшой выборкой, чтобы делать надежные выводы, к тому же я знал, что команда Deer Blue сосредоточилась на устранении недостатков, выявленных в игре компьютера в ходе нашего предыдущего матча. Я решил, что постараюсь использовать первые партии, чтобы исследовать сильные и слабые стороны новой машины. Это означало, что мне следовало играть более пассивно, чем я предпочитал, хотя это соответствовало моей общей стратегии, ориентированной на создание спокойных позиций, в которых тактические способности Deer Blue не были бы решающим фактором.

Наблюдатели и специалисты — разумеется, за исключением IBM — в основном предсказывали мою победу. Дэвид Леви и Ясер Сейраван даже считали, что, поскольку теперь у меня есть некоторый опыт, я смогу победить с большим разрывом, чем в филадельфийском матче, закончившемся со счетом 4:2. Я тоже был дерзок в своих прогнозах. Почему бы и нет? Какой хороший спортсмен перед началом состязания будет предсказывать свое поражение? Я искренне верил в свои силы, полагая, что игру Deer Blue едва ли могли существенно улучшить за период чуть более года. Но лидер команды IBM Си Джей Тан в своей бравате превзошел даже меня, заявив, что Deer Blue выиграет матч с «огромным перевесом».

Жеребьевка состоялась в Эквитебл-Центре 1 мая. Это старая шахматная традиция, цель которой — определить, кто

будет играть белыми в 1-й партии, и обычно организаторы стараются придать этому действию толику местного колорита. В неофициальной обстановке жеребьевка происходит просто: один из игроков зажимает в кулаках две пешки — черную и белую — и прячет руки за спину, а второй указывает на одну из его рук. Если на ладони белая пешка, значит, он играет белыми. Слишком скучно. За многие годы я участвовал в самых странных процедурах жеребьевки, которые только можно себе представить. Там были лотерейные шары, животные, танцоры и фокусники. На турнире 1989 года в шведском Шеллефтео организаторы использовали 16 настоящих золотых слитков, и к нижней стороне каждого были приклеены номера. Все 16 игроков должны были подойти к столу и перевернуть слиток, чтобы узнать свою стартовую позицию в турнире. Видя, как другие с трудом поднимают золото, я решил, что попытаюсь сделать это одной рукой. Но слиток оказался таким тяжелым, что мне пришлось ухватить его двумя руками. Я не мог скрыть удивления, когда венгерский гроссмейстер Лайош Портиш, вдвое старше меня, справился одной рукой без видимых усилий... Перед моим матчем в быстрые шахматы с Анатолием Карповым (Нью-Йорк, 2002) жеребьевку проводил гениальный иллюзионист и страстный любитель шахмат Дэвид Блейн. Он по старинке взял две пешки, и те, конечно же, на наших глазах... исчезли в его руках!

Но перед матчем-реваншем все прошло более скромно: мне с Си Джей Таном предложили две одинаковые коробки с бейсболками клуба «Нью-Йорк Янкиз». Я выбрал ту, где оказалась белая шапочка — подходящий цвет для защитника человечества! Итак, в отличие от предыдущего матча, теперь в 1-й партии мне предстояло играть белыми фигурами. Я не очень обрадовался, поскольку при таких обстоятельствах

предпочел бы играть белыми в двух из трех последних партий, чтобы иметь больше возможностей воспользоваться тем, что я узнал раньше в ходе матча. Как показало филадельфийское сражение, игра белыми в финальной партии тоже может быть тактически благоприятным фактором, в зависимости от счета. Если ваш противник идет вровень с вами или отстает, в последней партии он сделает все, чтобы воспользоваться преимуществом белого цвета. Кроме того, я фактически собирался отказаться от этого преимущества в начале матча, запланировав осторожные дебюты. Так что, будь на то моя воля, я бы выбрал для старта черные фигуры.

Наконец день икс настал. В Эквитебл-Центре собрались сотни журналистов, чтобы освещать матч в прямом эфире, и зрительный зал был полон. Я пожал руку Сюй Фэнсюну и, стоя под вспышками фотоаппаратов, попытался выбросить из головы все ненужные мысли. Для меня это было огромным облегчением — наконец-то мы начнем играть в шахматы и я узнаю, что скрывается внутри черного ящика под названием Deep Blue. Я с радостью отметил, что бремя ответственности как защитника человечества не утяжелило фигуры.

Я начал партию ходом 1.Kf3 — так же, как начинал все свои партии белыми в первом матче. Этот гибкий ход позволяет обеим сторонам допускать много перестановок и идеально подходит для того, чтобы прощупать противника. Он являлся частью моей антикомпьютерной стратегии, которую я без всякого удовольствия применял тогда и описываю сейчас. Я бы предпочел сыграть один из тех острых дебютов, которые я обычно использовал против Карпова, Ананда и других гроссмейстеров, и дать красивый бой компьютеру, имеющему

доступ к дебютной книге, почти такой же бесконечной, как Вавилонская библиотека Борхеса.

Но мне следовало быть практичным. Я хотел победить, а не героически погибнуть в лучах славы. По опыту игры с более слабыми программами я знал, что острейшие позиции, в которых я прекрасно себя чувствовал, сражаясь с людьми, в игре с Deer Blue были слишком рискованны. Я не сомневался, что хорошо справлюсь с начальной стадией: с моим уровнем дебютной подготовки я мог противостоять любой команде гроссмейстеров в мире. Но в игре с Deer Blue я не мог использовать свои излюбленные дебютные линии по двум причинам.

Во-первых, поскольку в дебютную книгу Deer Blue были заложены все мои прошлые партии, компьютер легко мог найти похожую дебютную вариацию и без труда дойти до миттельшпиля, где он будет иметь превосходство. Зачем позволять противнику почти полностью повторять игру Карпова вплоть до 20-го хода? Фредерик как-то показал мне дебютные книги с настолько глубокими дебютными вариациями, что они заканчивались практически в эндшпиле. Если Deer Blue действительно претендует на то, чтобы играть на уровне чемпиона мира, то пусть он добивается своей цели, опираясь на собственные возможности, а не копируя мои же партии. Я надеялся, что сумею воспользоваться неспособностью компьютера к планированию и стратегической игре, если мне удастся как можно раньше вывести его за рамки дебютной книги — даже в позиции, не являющейся для меня объективно лучшей. И если потом мы вернемся к какой-либо известной дебютной линии, как это иногда бывало в прошлых партиях, то по крайней мере я получу некоторое представление о предпочтениях соперника.

Во-вторых, многие из моих любимых дебютов вели к острым открытым позициям, похожим на те, в которых

Deer Blue играл на уровне 3000 пунктов и выше, вместо того чтобы приводить к закрытым, маневренным позициям, с которыми машина справлялась не слишком успешно. Создатели компьютера заявляли, что они существенно усилили способность своего детища оценивать позицию, и похоже, у них это действительно получилось — но я все равно был уверен, что в вязком антикомпьютерном болоте у меня больше шансов, чем в сражении на открытой равнине. Такое решение далось мне непросто. По характеру я бескомпромиссный человек, будь то за шахматной доской или в каждодневной жизни. И даже с учетом проигрыша я не могу сказать, что принял неправильное решение.

Одна из ошибок сознания при анализе партий состоит в том, что мы называем «анализом по результату». Это значит, что все ходы победителя автоматически признаются хорошими, потому что он выиграл, а ходы проигравшего — неважными, поскольку он проиграл. Знание результата партии мешает объективному анализу, поскольку невольно побуждает рассматривать ходы проигравшего более критично, даже если они того не заслуживают. Поскольку в матче-реванше я потерпел поражение, очень легко попасть в эту ловушку и начать рассматривать все мои решения как неверные, вместо того чтобы оценить каждое из них как можно более объективно. Разумеется, поражение в партии или в матче означает, что вы совершили ошибки, но нужно помнить, что зачастую, как метко заметил американский шахматист Изрейел Алберт Горовиц, «один плохой ход портит сорок хороших».

В 1-й партии моя антикомпьютерная стратегия принесла плоды, хотя и не обеспечила мне решающего преимущества. Я разыграл дебют Рети, который уже успешно использовал против Deer Blue, и в итоге возникла хорошо известная позиция, наверняка имевшаяся в его дебютной книге.

На десятом ходу я ушел от этой позиции с помощью хода, который едва ли сделал бы, играя с человеком. Вместо того чтобы расширить свои владения в центре, продвинув на два поля вперед королевскую пешку, я скромно передвинул ее всего на одно поле, чтобы избежать контакта с черными. Это был намеренно пассивный, выжидательный ход из арсенала старых трюков Дэвида Леви, позволявший проверить, можно ли заставить компьютер ослабить свою позицию, лишив его конкретных целей.

Как оказалось, можно! Следующим же ходом Deep Blue ослабил укрытие своего короля. Компьютеру следовало бы воспользоваться моей пассивной игрой и навязать свою, но он не знал, как поступить с этим подаренным мной лишним темпом. До того как Deep Blue сделал эту первую дюжину ходов, никто, кроме команды IBM, никогда не видел компьютер в игре — так что для меня его действия стали хорошим знаком, показавшим, что моему сопернику еще надо кое-чему научиться. Вопрос был лишь в том, смогу ли я преподать ему урок. С помощью пассивной игры я мог вынудить машину сделать еще несколько посредственных ходов, но, чтобы выиграть, в какой-то момент мне придется перейти в наступление.

Я продолжал маневрировать и был вознагражден еще двумя бессмысленными ходами соперника. Позже я узнал, что комментировавшие партию гроссмейстеры и зрители смеялись над его метаниями. В такой спокойной позиции пустая трата темпов со стороны Deep Blue не поставила его под угрозу, но укрепила мою уверенность в себе и подала мне хорошую идею. Я сделал угрожающий выпад конем, надеясь, что в ответ компьютер еще больше ослабит свою оборону, двинув на два поля пешку «g», чтобы защитить слона. К моему удовлетворению, он так и сделал, вынудив моего коня

отступить, однако в его позиции образовались дыры, которыми я мог воспользоваться впоследствии.

Конечно, это было проще сказать, чем сделать. Машина, бывает, создает слабые места в своей позиции, однако она невероятно хорошо умеет их защищать. Теоретическая слабость позиции не имеет никакого значения, если не получается выжать из нее практической пользы. Деер Blue делал странные, неразумные ходы, но для компьютера они были необязательно плохими. Даже благоприятное для меня положение на доске не гарантировало победы, поскольку оставалась возможность, что машина сумеет перевести игру в такое русло, где она будет играть на порядок сильнее меня.

Не хочу сказать, что моя позиция была очень уж хороша. Я играл настолько осторожно, что не мог извлечь преимущества из слабых ходов Деер Blue. Но это соответствовало моей общей матчевой стратегии. Мне постоянно приходилось напоминать себе о том, что я не должен торопиться, что мне надо как можно больше узнать о способностях противника. Моей главной задачей было максимально ограничить его контригру, как я сделал это в последней партии филадельфийского матча. Однако новая усовершенствованная версия Деер Blue не собиралась давать мне возможность загнать себя в угол, а это означало, что в итоге мне придется связаться в острую схватку.

Английский гроссмейстер Джон Нанн так написал об этом моменте в своем анализе 1-й партии: «Это была критическая фаза. Каждый, кто играл с компьютером, знает дальнейший сценарий: вы создаете стратегически выигрышную позицию, компьютер делает несколько неожиданных тактических выходов, вы допускаете пару неточностей — и машина вдруг оказывается неодолима!» Действительно, Деер Blue нашел несколько очень сильных ходов и контратаковал меня прежде,

чем я успел укрепить свою позицию. Он выдвинул вперед свои пешки, и эта первая компьютерная атака заставила зрителей затаить дыхание. Машина пыталась завязать именно такую драку, какой я старался избежать. Осторожная игра закончилась. Пришло время ответить огнем на огонь. «Доска в огне!» — воскликнул в тот момент комментатор Морис Эшли.

Я принял решение, которое и тогда, и позже расценивали как «дерзкое» и даже «безумное»: позволил Deer Blue и двум его простреливающим доску слонам вскрыть позицию вокруг моего короля. Я решил перехватить инициативу, отдав ладью за слона, чтобы использовать силу двух связанных проходных пешек, наступающих на черного короля. Вот что пишет на сей счет гроссмейстер Дэнни Кинг в своей книге «Каспаров против Deer Blue» (1997): «Вероятно, и человек, и машина просчитали эту позицию еще за несколько ходов, и оба сочли ее выигрышной для себя. Фактически так оно и было».

Как сказал прусский генерал-фельдмаршал Хельмут фон Мольтке, ни один план сражения не выдерживает уже первого столкновения с врагом. Мой план осторожной разведывательной миссии полетел к чертям, едва машина перешла к агрессивной игре. Теперь я возлагал надежды только на свое превосходство в позиционной оценке. Deer Blue нравилось его материальное преимущество и хорошее положение фигур. Мне нравились мои далеко продвинутые связанные пешки и сильный чернопольный слон. Это была классическая дуэль с динамическим равновесием при материальном дисбалансе. Несмотря на острый характер стычки, у меня на часах оставалось достаточно времени, поэтому я был уверен, что сумею справиться с любой тактикой, которую найдет Deer Blue.

Английский гроссмейстер Тони Майлс, которого я разгромил в матче в 1986 году, назвал меня «тысячеглазым монстром,

который видит всё». Я недолюбливал это сравнение — точно так же, как не любил, когда меня называли Бакинским Чудо-вищем (*el Ogro de Baku* на испанском), — но предполагаю, что мне следовало воспринимать его как комплимент. Моя способность в считанные секунды увидеть то, что даже опытные гроссмейстеры замечали через несколько минут, привлекла ко мне внимание Михаила Ботвинника, когда я был еще ребенком. Конечно, я не машина и не всевидящий монстр, но в шахматах я приближался к пределу человеческих возможностей. На следующий день *The New York Times* опубликовала статью гроссмейстера Роберта Бирна под названием «Человек победил в расчетах счетную машину», где было написано следующее: «Встретившись за шахматной доской с удивительным компьютером Deep Blue фирмы IBM, Гарри Каспаров переиграл машину в ее собственной игре».

Если бы Deep Blue понял, что позиция примерно равна, он бы, вероятно, сыграл иначе. Но он переоценил свое материальное преимущество и охотно пошел на обмен ферзей, чего ему не следовало делать. Он допустил классический компьютерный промах: был доволен своей позицией, но не понимал, что у него нет возможности ее улучшить, тогда как я такую возможность видел и использовал. Deep Blue потерял последний шанс добиться ничьей. Для этого ему пришлось бы отказаться от своего материального преимущества, но даже компьютер способен упорствовать в своих ошибках. Вместо того чтобы признать свой просчет и попытаться спастись, он продолжал тонуть вместе со своим кораблем. После очередной неточности в обороне и очень странного хода ладьей, о котором я расскажу чуть дальше, позиция черных стала безнадежной, и Кэмпбелл, протянув мне руку, объявил о сдаче партии. Примечательно, что ни одна из моих фигур ни разу не вышла за пределы моей половины доски,

что в выигранных партиях случается крайне редко. Я продвинул на территорию противника только пешки, и этого оказалось достаточно.

Когда мы с командой Deer Blue вышли в зрительный зал, публика приветствовала нас бурными — и, конечно, заслуженными — овациями. Это была настоящая битва, красивая игра в шахматы. Я одержал победу, но, как я сказал со сцены после партии, я почувствовал, что машина очень сильно отличается от филладельфийской. Deer Blue стал достойным противником.

У меня было меньше 24 часов, чтобы насладиться своей третьей подряд победой над Deer Blue. Во 2-й партии мне предстояло играть черными, и нужно было хорошо подготовиться. В любительской игре преимущество первого хода не имеет большого значения. Выигрыш темпа (опережение соперника в реализации какого-либо плана) в начале партии оценивается менее чем в полпешки. Когда играют слабые партнеры, совершающие ошибку за ошибкой и теряющие время почти каждым ходом, это практически незаметно. Но для гроссмейстеров каждый темп очень важен, особенно в острых позициях, где победа зачастую достается тому, кто начинает атаку первым.

В относительно закрытых позициях — как, например, в начале нашей 1-й партии — потеря темпа не смертельна, хотя и нежелательна. Старое антикомпьютерное правило Леви «Ничего не делай, но делай это хорошо» состоит в том, чтобы создать эффективную оборону и позволить машине самой идти к своей гибели. Deer Blue не знал, как противостоять моей выжидательной игре, но он делал это достаточно хорошо, чтобы не попасть в серьезные неприятности.

Однако едва возникла малейшая возможность, Deer Blue нанес стремительный и мощный удар. Было бы неправильно сказать, что я снова его недооценил, поскольку в отсутствие какой-либо информации ни о каких предварительных оценках и ожиданиях не могло быть и речи. Но теперь я почувствовал силу противника и во 2-й партии, где у него были белые, не собиравшись давать ему шанс нанести мне хук в челюсть.

Так же неизбежно, как ночь сменяет день, ни один проигрыш компьютера не обходится без сообщения о наличии бага в программе. Программисты ссылаются на баги точно так же, как гроссмейстеры любят говорить, будто «забыли» о чем-то во время партии, вместо того чтобы признать, что они просто прошли мимо какой-то возможности, а их соперник ее заметил. В интервью 1988 года Борис Спасский пошутил по поводу этой привычки, рассказывая о работе над сборником своих избранных партий: «Буду совершенно честен. Если я что-то просмотрел, то так и скажу: “Я это зевнул!”» Перефразируя слова Шекспира, можно сказать, что ошибка остается ошибкой, как ее ни назови.

Из двух багов, обнаруживших себя в 1-й партии, только один рассматривался как существенный фактор — но не потому, что он повлиял на ход игры. Ситуация вокруг этого программного дефекта в очередной раз иллюстрирует доминацию иллюзий над фактами, и по иронии судьбы спустя 15 лет та история обрела вторую жизнь.

На 44-м ходу партия фактически завершилась. Имея выигрышную позицию и достаточный запас времени, я мог избежать оплошностей на пути к победе. Современные шахматные движки оценивают позицию после моего 44-го хода как почти +12 в пользу белых, что превышает стоимость целого дополнительного ферзя. Человек в такой ситуации обычно приходит в отчаяние и погружается в мрачные

мысли о неизбежном разгроме. Понятно, что компьютерам это не свойственно; они продолжают перебирать миллиарды позиций в поисках лучшего хода. В отличие от людей, способных изыскать для себя шансы в самых разных источниках, они не знают, что в тяжелой ситуации иногда лучше сделать объективно слабый ход, который может сбить противника с толку. У машин нет и чувства гордости. С точки зрения компьютера, трусливый ход, ведущий к мату через десять ходов, определенно лучше красивого хода, который ведет к мату через девять ходов. Любой, кто играл с компьютерами, знает, что перед лицом неминуемого поражения они могут делать очень странные ходы, лишь бы хоть чуточку отсрочить мат.

Сорок четвертый ход Deep Blue выглядел именно так. Мои пешки готовились превратиться в ферзей, и не было никакой возможности надолго их остановить. Думаю, Deep Blue видел это так же четко, как и я. Возможно, он уже просчитал варианты вплоть до мата, что было вполне реально в этой форсированной позиции с несколькими альтернативами, дающими очень узкое дерево поиска. Вместо того чтобы сдать или сделать один из ожидаемых оборонительных ходов, Deep Blue вдруг увел свою ладью подальше от места боя. Я не мог понять смысл этого хода, и мне пришлось трижды все проверить, чтобы убедиться: за этим шагом противника не таится блестящий тактический трюк, которыми так славятся компьютеры. Не обнаружив после пятиминутного раздумья никакого подвоха, я счел это одним из тех необъяснимых ходов, которые компьютеры часто делают в проигрышных позициях, и передвинул свою пешку на g7, где ей осталось лишь одно поле до превращения в ферзя. Затем я взял со стола свои часы Audemars Piguet и надел их на руку — финальная часть моего ритуала, показывающая, что игра закончена.

Кэмпбелл объявил о сдаче партии, подтвердив мой вывод о том, что последний странный ход Deer Blue был последним вздохом рыбы, выброшенной на берег.

Вечером мы с тренерами проанализировали партию, особенно ее начало. Но задержались и на 44-м ходе компьютера, поскольку не могли найти ему объяснение и добиться того, чтобы наши компьютерные программы его повторили. Казалось, Deer Blue просто сделал ошибочный слабый ход, хотя нашим сравнительно примитивным движкам потребовалось немало времени, чтобы просчитать позицию вплоть до мата — задача, с которой современные компьютеры справляются за считанные секунды (тогдашний анализ с помощью программы показал, что финальная позиция ведет к мату в 19 ходов, а сегодня мат ставят всего в пять). Возможно, Deer Blue видел гораздо глубже, чем мы и наши шахматные программы, поэтому его ход имел для него смысл? Но какой? «Как компьютер может пойти на такое самоубийство?» — спросил я у Фредерика. Поэкспериментировав немного с программой Fritz, я нашел способ форсировать выигрыш после шаха ладьей моему королю, которого ожидал от Deer Blue. Во время партии я не видел этого порядка ходов, но ясно, что Deer Blue его нашел. Таким образом, я пришел к выводу, что компьютер, увидев надвигающийся мат, сделал ход, позволяющий отсрочить неизбежное. Приговор был вынесен: в совершенно проигранных позициях машины часто делают необъяснимые ходы; и если нам придется анализировать еще больше таких ходов, для меня это будет очень хорошей новостью.

Другие комментаторы согласились с моим выводом. В своей книге об этом матче Кинг назвал 44-й ход Deer Blue «любопытным» и «странным», добавив, что машина могла «увидеть возможность более быстрой победы» после

ожидаемых ходов. Поскольку этот ход был сделан в явно проигранной позиции, мы даже не стали пометать его знаком «?», который в общепринятой шахматной нотации используется для обозначения ошибочного хода.

Разобравшись с этой странностью, мы с Юрием занялись дебютной подготовкой ко 2-й партии. Между тем Фредерик взял этот незначительный эпизод 1-й партии и, будучи превосходным рассказчиком, невольно превратил его в легенду. В своей рецензии для ChessBase он красочно описал мою озадаченность 44-м ходом Deep Blue, несмотря на то что в нашем анализе этого момента мы пришли к удовлетворительному заключению (хотя и неверному, как оказалось впоследствии). Фредерик написал: «Вывод был немного пугающим... Deep Blue просчитал все варианты до конца и решил пойти по самому неприятному для соперника пути. “Вероятно, он обнаружил линии, в которых получает мат через 20 и более ходов”, — сказал Гарри, радуясь тому, что эти ужасающие своей мощью расчеты все равно способствовали его успеху».

Достаточно безобидный рассказ, тем более что Фредерик включил в статью и мой анализ, проведенный с помощью программы Fritz и показывающий, как бы я мог поставить мат в случае, если бы Deep Blue сделал ожидаемый мною ход. Также следует заметить, что слова «пугающий» и «ужасающий» принадлежали не мне, а Фредерику. Однако после матча стала распространяться легенда, будто я был настолько сильно впечатлен кажущейся глубиной машинных расчетов, что это повлияло на мою игру и на все мои дальнейшие решения в матче, особенно в критически важной 2-й партии. Данное предположение было высказано Мюрреем Кэмпбеллом и нашло отражение в книге Монти Ньюборна о битве с Deep Blue (2002). Кульминационным моментом истории в изложении Кэмпбелла явилось то, что таинственный ход

Deer Blue не был основан ни на каких глубоких расчетах; это был совершенно случайный ход, промах, обусловленный другой ошибкой — багом, который Кэмпбеллу и Сью Фэнсону не удалось устранить до начала матча.

Легенда обрела новую жизнь, когда статистик и эксперт по прогнозам Нейт Сильвер использовал ее в качестве основы для одной из глав своей книги «Сигнал и шум: Почему одни прогнозы сбываются, а другие — нет» (2012). Объяснение, предложенное Фредериком и популяризированное Кэмпбеллом, оказалось неотразимо привлекательным: Каспаров проиграл Deer Blue из-за ошибки в программе! Вот что пишет Сильвер: «Однако баг сыграл Deer Blue на руку — возможно, компьютеру удалось обыграть Каспарова именно благодаря этому багу». Журналисты *Time*, *Wired* и других СМИ развили этот сюжет на свой лад, и каждая их новая история содержала больше неправды об игре в шахматы и моем психологическом состоянии, чем предыдущая.

Я искренне рад, что сыгранные мной матчи привлекли к себе столько внимания, став сюжетом для огромного количества книг и излюбленной темой в поп-культуре. Но в большинстве фильмов вы видите шахматную доску не так, как ее видят игроки, и точно так же большинство людей, которые пишут о шахматах, не имеют ни малейшего представления о том, о чем они пишут. Вместо того чтобы проконсультироваться с профессиональными игроками, они считают, что пластмассовый трофей, заработанный во второразрядном шахматном турнире, позволяет им глубокомысленно рассуждать об игре и образе мышления чемпиона мира.

Большая часть того, что Сильвер написал о шахматах верно, взята им из других источников, и на этом фоне особенно бросается в глаза нелепость всего остального. Он, в частности, не понимает роли дебютной книги, а о 6-й

партии пишет полную чушь. Например, вот что он говорит по поводу моего выбора защиты Каро-Канн в финальной партии: «Однако Каспаров не разбирался в этой защите...» Действительно, я еще в юности отказался от защиты Каро-Канн, но в то же время являюсь соавтором книги о ней. Кроме того, Сильвер не понимает одной очевидной для любого шахматиста вещи: даже если вы сами редко используете какой-либо дебют, то вы тем не менее можете знать его очень хорошо, если его регулярно применяют против вас, как это было и в моем случае.

Что касается 1-й партии, Сильвер игнорирует важный факт, упомянутый Фредериком в той самой статье на ChessBase, с которой все и началось: «Примерно с этого момента Fritz начал объявлять маты». Даже относительно незатейливая программа Fritz на домашних ПК могла просматривать позиции на дюжину ходов вперед, и все понимали, что для гораздо более быстрого Deep Blue такая глубина просмотра позиции вполне доступна, с учетом небольшого количества материала и вынужденного характера многих из оставшихся ходов. Это резко сужало дерево поиска, а благодаря методу «поиска единственного ответа», который использовался в Deep Thought еще десять лет назад, компьютер мог проводить очень глубокий анализ доступных вариантов. В ситуации, когда королю угрожает шах, а на доске остается всего четыре ладьи и несколько пешек, как это было в 1-й партии, Deep Blue мог легко достичь большой глубины поиска всего за несколько минут. В протоколах, опубликованных много лет спустя, можно увидеть, что Deep Blue достиг глубины 20 полуходов уже чуть раньше, на 41-м ходу, когда на доске было намного больше фигур.

Если бы Deep Blue сделал такой же загадочный ход в равной позиции, была бы совсем другая история, требующая

особого расследования. Но, поскольку он сделал это в совершенно проигранной позиции в конце партии, его действия вызвали во мне не более чем любопытство. Поначалу я пришел в замешательство, затем немного поломал голову, но в конце концов забыл. Утверждать, что Каспаров проиграл компьютеру из-за сбоя в программе, использовать это в качестве основы для любительского психоанализа и объяснения моего проигрыша во 2-й партии — абсурдное мифотворчество и дилетантство.

Главу о шахматах Сильвер начинает с цитаты из эссе, которое Эдгар Аллан По написал о шахматном автомате «Турок» в 1836 году. Но думаю, что ему следовало бы обратить внимание на другое высказывание писателя: «Не верьте ничему, что вы слышите, и только наполовину верьте тому, что видите»¹.

Могу согласиться только с одним общим выводом из этой истории: я действительно не проиграл бы матч, если бы находился в лучшем психологическом состоянии. Но до 2-й партии и последовавших за ней событий я чувствовал себя вполне нормально.

Если уж на то пошло, к началу 2-й партии я по-прежнему твердо верил в свои силы. Я одолел Deep Blue трижды подряд, включая две финишные партии филадельфийского матча, и испытывал большое облегчение от того, что мне удалось приоткрыть черный ящик. Deep Blue II был хотя и очень силен, но далек от совершенства. В дебютной стадии он допустил ряд помарок в компьютерном духе, хотя и компенсировал их впоследствии. Я переиграл его тактически,

¹ Цитата из новеллы Эдгара По «Система доктора Дегот и профессора Перье».

доказав свое превосходство в оценке позиции, и одержал безоговорочную победу.

Но во 2-й партии мне предстояло играть черными. Увидев, насколько агрессивно ведет себя машина, когда получает такую возможность, мы решили, что придерживаться прежней — пассивной антикомпьютерной — стратегии при игре черными слишком рискованно. Белыми я мог намного лучше контролировать течение игры и дожидаться благоприятного момента. Черными же безопаснее разыгрывать хорошо известный дебют, и не важно даже, что он есть в дебютной книге машины, — главное, чтобы он давал закрытую позицию, в которой компьютеру будет трудно найти четкий план действий. Недостатком этой стратегии, как и во всех остальных партиях, было то, что она совершенно не соответствовала моему стилю. Играя в антикомпьютерные шахматы, я играл и в антикаспаровские шахматы.

Даже сегодня, оглядываясь назад, трудно понять, была ли эта стратегия правильной. Если бы я имел хотя бы дюжину текстов сыгранных Deep Blue партий, чтобы составить представление о его возможностях, я бы чувствовал себя комфортно со своими любимыми дебютами и готовился к партии так же, как к поединку с любым гроссмейстером. Но не имея ничего, что могло бы лечь в основу специальной подготовки, я решил придерживаться гибких позиций — тогда к длинному списку тревог не добавится еще и беспокойство по поводу дебютных новинок. Я считал, что между игровыми днями должен стараться тратить как можно меньше сил на планирование предстоящих партий. Борьба против машины была изнурительной во всех отношениях, ведь мне приходилось учитывать возможности, которые я никогда не стал бы рассматривать в нормальных условиях, и дважды проверять любые расчеты и решения. Во время обычного турнира или

матча мы с Юрием не спали до глубокой ночи, используя каждую секунду времени на подготовку к завтрашней партии. Но в игре с машиной это было бы катастрофой, поскольку она не уставала и не нуждалась во сне, как я.

Одно я знаю наверняка: мой выбор дебюта во 2-й партии был хуже некуда. Я избрал испанскую партию, называемую и дебютом Руи Лопеса, по имени жившего в XVI веке испанского священника, который описал его в одной из первых шахматных книг, изданных в Европе. Этот дебют окрещен «испанской пыткой», и вскоре мне стало ясно почему. Я не хотел играть в антикомпьютерные шахматы, но в то же время стремился избежать своей обычной острой сицилианской защиты, чтобы не натолкнуться на сюрприз из дебютной книги Deerp Blue. Испанская партия — в целом спокойный, маневренный дебют, одна из самых стратегически сложных и глубоко проанализированных в шахматной литературе систем. Большинство ее основных линий исследованы дальше 30-го хода, где фактически и заканчиваются многие партии.

«Испанка» не входила в мой репертуар при игре черными, однако в этом дебюте я неоднократно пытался переиграть противников белыми фигурами. Испанская партия была одним из центральных сражений в моих матчах на первенство мира с Карповым, Шортом и Анандом. Конечно, мне бы не хотелось давать Deerp Blue возможность спокойно дойти до миттельшпиля по дебютной книге, но мы решили, что стоит попробовать. Судя по 1-й партии, способности Deerp Blue к позиционной игре остались на прежнем уровне. Я надеялся, что сумею удержать позицию закрытой, чтобы оставить машину без четкого плана и попытаться надавить на нее, когда представится благоприятный момент. Если же все возможности будут блокированы, ничья черными и сохраненное лидерство в матче станут совсем неплохим результатом.

Как правило, в игре с людьми и компьютерами можно без труда определить, когда они играют «по книге», поскольку в этом случае они отвечают почти мгновенно, практически не думая. Если вы помните ход и знаете, что это именно то, что вы наметили, зачем зря тратить время?

На данный риторический вопрос есть несколько нериторических ответов. Иногда вы просто хотите сориентироваться и дважды все проверить, чтобы убедиться, что вас не ожидает какая-либо ловушка или хитрые перестановки. Игру в шахматы сравнивают с попыткой нарисовать шедевр, когда кто-то дергает вас за рукав, причем и второй игрок чувствует то же самое. Вы всегда должны помнить, что в каждый момент партии позиция на доске — результат совместного творчества. Следовательно, если вы удовлетворены тем, как разворачивается дебютная стадия, обычно ваш противник тоже доволен этим, так что вам надо быть осторожнее.

Другая причина, по которой вы можете взять паузу, прежде чем сделать ход в дебютной стадии, — психологическая. Большинство игроков предпочитают разыгрывать дебют в быстром темпе, ибо это может оказать сильное психологическое давление на противника, особенно если тот надолго задумывается над каждым ходом. Вам становится не по себе, когда вы тратите много времени и сил на анализ сложной позиции, потом наконец делаете ход, а противник отвечает почти мгновенно, и вы снова вынуждены ломать голову. Это также может пугать, поскольку показывает, что противник знает позицию лучше вас, а в наши дни это также означает, что он подготовил эту дебютную линию с помощью очень сильного шахматного движка. По сути, вы играете не только против человека, но и против его компьютера. Парадоксальная, но неизбежная тенденция: машины используют дебютные книги, основанные на человеческих знаниях,

а гроссмейстеры все больше пользуются машинами для помощи в дебютной подготовке.

Наконец, иногда вы не хотите, чтобы ваш противник знал, что вы по-прежнему играете по дебютной книге. Возможно, вы подготовили в этой дебютной линии интересную новинку и не хотите вызвать подозрения, нетерпеливо мчась вперед. Делая небольшие паузы, вы можете убедить соперника в том, что разыгрываемый вариант изучен вами не слишком глубоко, и тем самым вселить в оппонента ложную уверенность. Мне для подобной психологической игры обычно не хватало терпения. Я всегда был подготовлен очень хорошо и хотел, чтобы мои соперники это знали. Как сказал Фишер в одном интервью, хотя и немного лукавив: «Я не верю в психологию. Я верю в хорошие ходы!»

Машины тоже не верят в психологию, хотя я считаю, что может быть полезно оставлять их тренеров в неведении относительно вашего уровня подготовки. Но для меня стало настоящим шоком, когда 12 лет спустя я узнал, что Deep Blue умел оказывать психологическое воздействие, хотя сам ему не поддавался.

Как следует из интервью Мигеля Ильескаса и других членов команды IBM, все, кто работал с Deep Blue, подписали договор о неразглашении, запрещавший им без специального разрешения рассказывать о том, что происходило за кулисами. Трудно представить себе более убедительное подтверждение заявления Си Джей Тана об окончании научного эксперимента, чем запрет на свободное обсуждение того, каким образом Deep Blue достиг столь значительного прогресса. Также трудно понять смысл такого запрета, особенно для нетехнических консультантов. Не было никакой

компании-конкурента, которая бы тоже работала бы над созданием шахматной машины и могла бы нанять тренировавшихся Деер Блэу гроссмейстеров, чтобы выведать их секреты. Почему же IBM не хотела, чтобы причастные к этому проекту люди разговаривали с прессой? На протяжении десяти лет?!

Испанская тема 2-й партии дает нам хороший повод поднять этот вопрос, поскольку в 2009 году испанский гроссмейстер Ильескас нарушил обет молчания и дал большое интервью журналу *New In Chess*, в котором подробно рассказал о своей работе с Деер Блэу и о других событиях матча-реванша. Мне хватило нескольких абзацев, чтобы понять, почему компания IBM заставила всех хранить тайну.

Ильескас — жизнерадостный и общительный человек, а также сильный гроссмейстер и тренер. В Испании он возглавляет шахматную академию и издает шахматный журнал. Случайно или нет, он был секундантом Владимира Крамника на нашем матче за мировую корону (2000), когда я потерял свой титул. Таким образом, Ильескас причастен к двум единственным за всю жизнь проигранным мною матчам, но я не питаю к нему неприязни. Если только совсем чуть-чуть.

Позже я вернусь к другим, еще более интригующим частям его интервью, но здесь хочу привести его слова о дебютной игре Деер Блэу во 2-й партии: «Мы заложили в Деер Блэу много знаний о шахматных дебютах, но также дали ему значительную свободу выбора из базы данных и статистики. Во 2-й партии, в “испанке”, машина начала обдумывать ход a2–a4. Этот ход хорошо описан в дебютной теории, и Каспаров наверняка был удивлен тем, что машина раздумывает над ним. Машина думала целых десять минут, после чего сыграла 19.a4. В чем дело? Тогда Каспаров, вероятно, начал делать слишком много выводов. Это был совершенно новый

подход для машины, и Гарри не понимал, играет ли компьютер по теории или думает сам».

Интересная информация, хотя я узнал об этом новом подходе вскоре после матча. Безусловно, имеет смысл дать такой сильной машине больше свободы в дебютном выборе, если она действительно сильнее многих из тех гроссмейстеров, чьим партиям ей приходилось бы следовать. Но то, что Ильескас сказал дальше, стало для меня шоком. «Конечно, мы использовали против Гарри и несколько хитрых приемов. Одни ходы машина делала сразу же, а другие — с задержкой. В некоторых позициях мы могли предположить, что Гарри сделает лучший ход, и, если он его делал, машина отвечала мгновенно. Это оказывало на него психологическое воздействие, поскольку компьютер становился непредсказуемым, что и было нашей главной целью».

Поразительно! Они запрограммировали задержки специально для того, чтобы обмануть меня — и только меня, поскольку Деер Блу за свою короткую жизнь не сыграл больше ни с одним другим соперником. Это была улица с односторонним движением, поскольку Деер Блу был неуязвим для подобных трюков с моей стороны. Его создатели фактически воплотили в жизнь совет Руи Лопеса — «ставь доску так, чтобы солнце светило в глаза твоего противника». Как говорится, в шахматах и на войне все средства хороши, но это откровение стало еще одним весомым свидетельством того, что для IBM победа была не просто целью, а одной-единственной целью.

Наша 2-я партия матча-реванша с Деер Блу — одна из наиболее тщательно изученных партий в истории шахмат, поэтому я избавлю вас от ее детального описания и перейду

непосредственно к тому, почему она так знаменита. После двадцати ходов маневрирования, типичного для испанской партии, оба соперника были вполне довольны своими позициями. Точнее, мне моя позиция не нравилась, но она относилась к тому закрытому стратегическому типу, к которому я и стремился. Мои фигуры сосредоточились позади замкнутой пешечной цепи, что является типичным недостатком «испанки» при игре черными. Белые имели больше пространства, больше свободы для перемещения фигур и больше возможностей для прощупывания моих слабых мест. Но я был уверен, что у Деер Блю нет ни терпения, ни выучки для проведения такой осторожной разведки.

Я первым совершил промах, хотя опять же отдавал себе отчет в том, что ошибаюсь. Следуя установке держать позицию как можно более закрытой, я ходом c5–c4 заблокировал пешечную структуру на ферзевом фланге, лишив себя возможности активно противодействовать планам белых. В поединке с гроссмейстером это стало бы самоубийством, но 1-я партия показала, что оценочная функция Деер Блю не настолько улучшилась, чтобы компьютер смог воспользоваться своим преимуществом в подобной ситуации. Однако постепенно выяснилось, что Деер Блю во 2-й партии значительно отличается от Деер Блю в 1-й партии. Он со знанием дела готовил прорыв, маневрируя за пешечной цепью, и не сделал ни одного бесцельного хода (в отличие от 1-й партии). А я не придумал ничего лучшего, кроме как просто переставлять свои фигуры. Эта была настоящая испанская пытка!

Затем Деер Блю удивил комментаторов ходом 26.f4, продвинув пешку «f» на два поля вперед и тем самым вскрыв линии на королевском фланге. Это был поразительно человеческий ход, сделанный в соответствии с принципом, предписывающим открывать второй фронт атаки, когда у вас есть

преимущество по всей доске. Конечно, Деер Blue не мог следовать таким общим принципам — он мог оценивать лишь более мелкие параметры. Например, параметр, который легко запрограммировать и который компьютеры понимают довольно хорошо: мобильность фигур. Думаю, что комментаторы удивились: открытие второго фронта в такой позиции казалось стратегической идеей, которой от машины никто не ожидал. Однако люди намного более склонны заикливаться на выбранном плане, чем компьютеры. Деер Blue рассматривал все позиции свежим взглядом, любые предыдущие решения не являлись для него догмой. Это одна из причин, почему машины так часто поражают нас своими ходами. Даже гроссмейстеры часто становятся жертвами шаблонного мышления: «Сыграв А, я должен сыграть Б». Компьютер не помнит о том, что он только что сыграл А; все, что его волнует, — ход, сильнейший на данный момент. Иногда это может быть слабостью, особенно в начальной стадии партии, и именно поэтому компьютеры нуждаются в дебютной книге. Но в целом объективность, проистекающая из способности забывать, делает машины превосходными аналитическими инструментами — и очень опасными противниками.

Есть старый шахматный анекдот, придуманный задолго до описываемых здесь событий: человек идет по парку и видит, как на лавочке мужчина играет в шахматы с собакой. «Это потрясающе! — восклицает прохожий. — Какая у вас умная собака!» «Какая же она умная? — отвечает шахматист. — Я выигрываю у нее третий раз подряд!»

Я вспомнил этот анекдот, когда мы с коллегами впервые взялись за глубокий анализ матча-реванша с Деер Blue для этой книги. Благодаря пришедшей со временем объективности и использованию современных шахматных движков, гораздо более сильных, чем Деер Blue, мы сделали множество

интересных открытий. Так, обнаружили, что комментарии к 26.f4 и ряду других подобных ходов построены на ошибочном предположении, повторяемом почти в каждой статье и книге об этом матче, — допущении, повлиявшем и на мое мышление. Мы все ошибочно полагали, что неожиданные, удивившие нас ходы компьютера объективно сильны. Мы были настолько впечатлены тем, что Деер Blue сделал тот или иной ход, который компьютеры никогда бы не сделали раньше, что это влияло на нашу оценку реальной силы этого хода.

Например, рывок 26.f4 во 2-й партии отмечен во многих статьях и книгах восклицательным знаком как «очень хороший ход», однако объективный анализ показал, что в данной позиции это далеко не лучший ход. Если бы компьютер отвел назад слона и строил свои тяжелые фигуры по вертикали «а», он получил бы подавляющую позицию, не оставляющую мне никаких контршансов. Сегодня сильные шахматные движки выбирают этот план действий за считанные секунды. Но, как и с играющей в шахматы собакой, мы были так впечатлены самой способностью Деер Blue грамотно играть в шахматы, что зачастую не замечали посредственного качества его игры. Должен признать, что во время матча я и сам находился под влиянием этого заблуждения. Я был так обеспокоен способностями компьютера, что зачастую не осознавал, что мои проблемы вытекали скорее из моей плохой игры, нежели из хорошей игры машины.

По-прежнему пребывая под воздействием своих антикомпьютерных иллюзий, я продолжал вести пассивную игру. Деер Blue захватывал пространство на доске, а я в муках оборонялся. На 32-м ходу я упустил последний шанс получить контригру, все еще надеясь на то, что компьютер не сумеет найти путь для решающего прорыва. Деер Blue терпеливо,

совсем как некогда Карпов, наращивал давление. На 35-м ходу он усугубил мои мучения, удивив меня длительным раздумьем. Обычно он делал ходы очень быстро или за три-четыре минуты. Но тут ожидание затянулось на пять, десять, 14 минут, после чего он наконец сделал ход. Конечно, я ломал голову над тем, что происходит, и даже подумал о сбое. По-видимому, компьютер вошел в «режим паники» — так разработчики называют режим поиска, запускающийся в случае резкого снижения оценки основного варианта.

На 36-м ходу у машины появилась возможность ворваться в мой лагерь ферзем, что вело к выигрышу двух пешек. Я видел, что это дает мне шанс нанести отчаянный контрудар в центре. Станет ли компьютер в очередной раз жертвой собственной жадности?

К моему ужасу, Деер Blue снова отказался играть как машина. Вместо того чтобы взять пешки, он их разменял и сделал ход слоном — 37.Се4, который показался мне последним гвоздем, забитым в мой гроб. После почти четырех часов мучительной пассивной игры, которую я ненавидел, мое положение стало еще хуже. Совершенно уверенный в скором поражении, я с трудом сделал следующие несколько ходов, когда ферзь и ладья белых вторглись по вертикали «а». Моей единственной надеждой было создать своего рода блокаду, но я не видел никакого способа это сделать. Я дал последний шах ферзем, почти назло, и едва обратил внимание на то, что Деер Blue отвел своего короля из-под шаха в центр, а не в угол, что было бы куда естественнее.

На 45-м ходу он атаковал моего ферзя ладьей, и все было кончено: при отходе ферзя терялся слон. Я мог пожертвовать слона, чтобы дать несколько отчаянных шахов ферзем его королю, но это тоже выглядело безнадежным. Компьютеры превосходно видят длинные цепочки шахов, поскольку это

самые вынужденные ходы. После такой сильной игры было немислимо ожидать, что Deep Blue вдруг позволит гонять своего короля по доске вплоть до ничьей, от чего он отказывался в более простых позициях.

Я был настолько деморализован, что у меня оставалось только одно желание — сбежать подальше от доски. В моей голове носились лихорадочные мысли: как, черт возьми, компьютер, бесцельно переставлявший фигуры в 1-й партии, сумел всего день спустя во 2-й превратиться в мастера позиционной игры? То, что во время партии я думал о посторонних вещах, — типичная человеческая слабость, которую мы, люди, не можем преодолеть. Я испытывал буквально физическую боль, глядя на позицию, которую считал абсолютно проигранной. Я хотел сдатьсь мало-мальски достойно и сберечь силы для следующей партии, а не тянуть безнадежное сопротивление.

Я поздравил оператора Deep Blue с победой и бросился прочь, надеясь побыстрее выплеснуть свой гнев и тем самым избавиться от физического дискомфорта. Я был не в настроении встречаться со зрителями, комментаторами или кем-либо еще, поэтому мы с мамой немедленно покинули здание, оставив членов команды Deep Blue наслаждаться их моментом славы.

Я не был там и ничего этого не слышал, но стенограмма показывает, что в тот день в зале звучали восторженные отзывы об игре Deep Blue. Сейраван, который обычно критически относился к игре компьютеров, сказал: «Я бы гордился собой, если бы сыграл так, как Deep Blue». Эшли говорил о «великолепной игре» машины и, как и Валво, высоко оценил ее медленно удушающий «стиль анаконды», нетипичный для компьютеров. Когда кто-то из зрителей спросил у комментаторов, можно ли назвать эту партию лучшей из когда-либо

сыгранных компьютером, с их ответом трудно было не согласиться: они сказали, что это лучшая партия из когда-либо сыгранных компьютером против Каспарова!

Как видно из комментариев, члены команды Deep Blue ликовали: наконец-то они были вознаграждены за 14 месяцев напряженного труда. «В этом году машина обладает более глубоким пониманием шахмат и некоторых тонкостей игры, что нашло отражение в этой партии», — заявил Сью Фэнсюн. «Самым большим удовлетворением для нас стало то, что компьютеру удалось сыграть партию, которой гордился бы любой гроссмейстер», — вторил ему Бенджамин. Наконец, когда Дэвид Леви поинтересовался, как им удалось за один день превратить Deep Blue из машины, делающей «сомнительные ходы», в машину, «играющую почти как гений», своим остроумным ответом Си Джей Тан сорвал бурю аплодисментов: «Мы позволили ему выпить пару коктейлей!».

Что до меня, то я никогда не отличался пристрастием к спиртным напиткам, но в тот вечер с удовольствием выпил бы чего-нибудь покрепче горячего чая. Мне всегда было трудно заставить себя анализировать свои проигрыши, особенно когда мне требовалось психологически восстановиться и настроиться на борьбу в следующей партии. На турнире вам не приходится дважды играть с одним и тем же соперником теми же фигурами, поэтому немедленный разбор полетов не так важен. Но в матче вы встречаетесь с одним и тем же оппонентом много раз, поэтому необходимо почерпнуть как можно больше из каждой сыгранной партии, чтобы использовать это впоследствии. Это было особенно верно в матче с Deep Blue — моим постоянным соперником в оставшихся партиях.

Есть проигрыши, которые гораздо труднее принять, чем другие, а это поражение было одним из худших в моей жизни. Оно заставило меня сомневаться во всем: в причинах резкого повышения качества игры Deep Blue, в правильности своего решения играть в антикомпьютерные шахматы, пожертвовав собственной манерой игры. Я злился на себя за то, что поверил, будто перед матчем мне предоставят тексты тренировочных партий Deep Blue. Наш анализ концовки 2-й партии лишь усилил мои сомнения. Как компьютер, игравший в такой неуклюжей, расчетливой, типично машинной манере в 1-й партии, мог отказаться от выигрыша материала во 2-й, когда у него была такая возможность? Наши шахматные движки даже не рассматривали те удивительно терпеливые ходы, которые делал Deep Blue.

Раскритиковав других за попытки психоанализа, я не буду повторять их ошибку и постараюсь поделиться своими искренними чувствами, которые испытывал в тот момент. Я знаю о механизмах психологической защиты, которые помогают справиться с поражением, но я также знаю, что эти механизмы немного похожи на физику элементарных частиц: если наблюдать за ними очень внимательно, они начинают работать иначе. Мне нужно было снова поверить в себя, чтобы найти силы на борьбу в 3-й и всех последующих партиях. Я был растерян, испытывал мучительную душевную боль и срывал злость на всех, особенно на себе самом.

В тот вечер я не знал, что меня ожидает еще один неприятный сюрприз, который сделает восстановление после проигрыша не просто трудным, а почти невозможным. На следующий день мы с моей командой — Юрием, Фредериком, Михаилом и Оуэном — отправились пообедать в ресторан на Пятой авеню, и вдруг Юрий, выглядевший так, словно собирается сообщить о смерти близкого родственника, сказал

мне: «В финальной позиции во вчерашней партии была ничья, — сказал он мне по-русски. — Вечный шах. Ферзь на е4. Ничья».

Я застыл посреди тротуара как вкопанный, обхватив голову руками. Я посмотрел на каждого из них: они знали эту шокирующую новость с утра и, вероятно, обсуждали, когда и как мне лучше ее сообщить. Они отводили взгляд, понимая, насколько я потрясен сообщением. На глазах у всего мира я проиграл одну из худших партий в жизни — и теперь вдруг узнаю, что впервые за всю карьеру сдался в ничейной позиции! Как такое могло случиться? Слишком уж часто задавал я себе этот вопрос в то время... Ничья?!

Модель Кюблер-Росс, более известная как модель пяти стадий горя, описывает последовательность эмоциональных состояний, которые переживают неизлечимо больные пациенты и их близкие люди после получения ужасной новости: отрицание, злость, торг, депрессия и принятие. Весь обед я провел в стадии неверия и отрицания, то и дело упираясь взглядом в стену и перебирая в голове различные варианты. Потом я начал засыпать свою бедную команду вопросами. Как Deep Blue мог просмотреть такую простую вещь? Он играл как бог, он пошел слоном на е4 — как же он мог проглядеть возможность вечного шаха?

Сегодня, преодолев за 20 лет все пять стадий, я могу сказать, что в первую очередь обращался сам к себе: «Господи, как я мог просмотреть такую простую вещь?!» Когда ты чемпион мира, номер один на планете, именно ты виноват в любом своем проигрыше. Это не совсем справедливо по отношению к моим соперникам, многие из которых считают победу надо мной вершиной своей карьеры, но после такого невероятного открытия я не мог заставить себя относиться справедливо к кому бы то ни было.

Это открытие было сделано благодаря интернету, соединившему людей по всему миру. Еще до того, как я объявил о сдаче 2-й партии, миллионы шахматистов, следивших за игрой, начали анализировать ее и делиться своими результатами. К утру эти домашние аналитики, вооруженные мощными шахматными движками, продемонстрировали, что Deer Blue не мог одержать победу в финальной позиции, если бы я делал лучшие ходы. Моя команда утром перепроверила эту невероятную новость, прежде чем сообщить ее мне. Вторжение ферзем в лагерь белых, от которого я отказался как от отчаянного и безнадежного хода, на самом деле явилось бы спасением. Белый король не смог бы убеждать от шахов моего ферзя, что в конечном итоге привело бы к троекратному повторению позиции и ничьей. Несколько последних ходов Deer Blue в действительности были ошибочными — заметить я шанс избежать поражения, он упустил бы блистательную победу.

Я получил сокрушительный удар, словно проиграл эту партию дважды. Сдаться в ничейной позиции — немыслимо! При игре с человеком я никогда бы не отказался от дальнейшей борьбы в аналогичной позиции. Но я был слишком впечатлен игрой Deer Blue, слишком деморализован ходом всей партии, слишком зол на себя за то, что допустил все это, и чересчур уверен в том, что машина никогда не допустит столь элементарную ошибку. Все это просто-напросто затмило мой разум.

В партии против другого гроссмейстера я всегда исхожу из предположения, что мой противник видит примерно то же, что и я, и мыслит примерно так же. Но я не мог на это рассчитывать в партии против компьютера, способного перебирать 200 миллионов позиций в секунду и ведущего довольно сильную игру против чемпиона мира. Я исходил

из того, что машина видит больше меня, поэтому в определенных позициях истолковывал все сомнения в ее пользу — например, если я обдумывал возможность грозной жертвы, ведущей к мату, я мог быть практически уверен в том, что в моих расчетах кроется изъян, поскольку сильная машина никогда не допустит такой комбинации. Таково одно из важных эвристических правил в игре человека против машины: если она позволяет вам провести выигрышную тактическую комбинацию, то, скорее всего, эта комбинация вовсе не является выигрышной. Это правило позволяет сохранить время и силы, но в данном случае оно привело к худшей ошибке в моей карьере.

Самое страшное, что может случиться с вами в матче, — допустить, чтобы поражение отняло у вас больше, чем одно очко в счете. Если вы позволите ему лишить вас психологического равновесия, вам будет трудно сосредоточиться на игре и проигрышей станет еще больше. Типичное противоядие после тяжелого поражения — попытаться добиться быстрой ничьей, чтобы стабилизировать раскачанную лодку. Но в этом коротком матче мне оставалось сыграть белыми всего две партии, и я не мог потратить одну из них на ничью. К тому же я знал, что команда Deer Blue вряд ли примет предложение ничьей в равной позиции. Их игрок не испытывал ни усталости, ни разочарования от того, что оплошал и просмотрел ничейный вариант в предыдущей партии.

Эта сенсационная новость была быстро подхвачена СМИ и стала главной темой дня в большинстве изданий. Я боялся, что мне будут задавать вопросы о преждевременной сдаче партии. Что я мог сказать? Поскольку все только об этом и говорили, мне было трудно выбросить случившееся из головы, что пагубно сказалось на моей сосредоточенности в оставшихся поединках. Мне предстояло сыграть

еще четыре партии, но я испытывал отвращение к матчу. Я не знал, с кем я играю. С компьютером, делавшим слабые пешечные ходы в 1-й партии? Или со стратегическим гением, душившим во 2-й партии как анаконда? Или же просто с машиной, подверженной ошибкам и глюкам, способной проглядеть относительно простую ничью? Неизвестность заставляла меня строить самые дикие предположения. Было ясно, что IBM решила победить меня любой ценой. Не могло ли столь радикальное изменение характера игры Deer Blue быть результатом какого-либо вмешательства извне?

Не был доволен я и собой. Как я мог так ужасно играть в дебюте? Мне дали плохой совет или же я просто принимал плохие решения? Что я должен изменить? Как, как, как я мог так рано сдаться?!

Все это кипело в моей голове, когда я сел за доску, чтобы начать 3-ю партию. Играя белыми, я сделал унылый ход 1.d3, переместив ферзевую пешку на одно поле вперед вместо обычных двух. Это были антикомпьютерные шахматы, доведенные до крайности, попытка вывести Deer Blue за рамки его дебютной книги и переиграть его в маневренной борьбе. Такая стратегия оправдала себя в 1-й партии, хотя я был почти уверен, что сейчас играю с совершенно новым Deer Blue.

Глядя сегодня на эту партию, я слегка удивлен, что играл довольно прилично, несмотря на все то, что мне пришлось пережить за последние 24 часа. Я не получил сколь-нибудь значимого преимущества в дебютной стадии, по необъяснимым причинам отказавшись от типового наступления на ферзевом фланге. Анализируя 20 лет спустя 3, 4, 5 и 6-ю партии этого матча, не могу избавиться от ощущения, что их играл кто-то другой, а не я. Как правило, я отлично помню ход

своих мыслей во время любой партии, даже сыгранной несколько десятилетий назад. Но с этим матчем все было иначе, словно я не был самим собой и смотрел на нашу игру извне.

Ходы, которые делал Deer Blue в начале 3-й партии, также не впечатляли, но я не вполне понимал, как действовать дальше. Пользуясь случаем, я пожертвовал пешку, чтобы оказать некоторое давление и запереть черного слона в углу. Но осознавал, что для получения перевеса этого недостаточно, если только Deer Blue не совершит ошибку. Другим моментом, показавшим, что моя игра далека от лучшей, стал предложенный мной на 24-м ходу размен ферзей, тогда как верным ходом было бы вторжение моей ладьи в лагерь черных. Как показывает анализ, это не привело бы к значительному улучшению моей позиции, но хотя бы позволило навязать игру в предпочитаемом мной стиле. Но я продолжал играть слишком осторожно.

Deer Blue проявил бдительность, не позволив своим фигурам лишиться мобильности, и тем самым разрушил мою последнюю надежду заманить его в пассивную оборонительную позицию, где у меня была бы возможность медленно его удушить. Мои фигуры выглядели более активными, но этого преимущества было явно недостаточно, чтобы превратить его в победу. В итоге Deer Blue вернул пешку и создал стерильную эндшпильную позицию, где не было и намека на выигрыш, и через несколько ходов мы согласились на ничью. Партия завершилась, но после нее меня ожидало еще более тяжелое сражение.

Я знал, что на послематчевой пресс-конференции меня будут спрашивать о сильной игре Deer Blue во 2-й партии и о моей преждевременной сдаче. Я также знал, что если хочу сыграть вторую половину матча на достойном уровне, то не должен оправдываться и защищаться. Я всегда считал,

что лучшая защита — нападение, и это касается чего угодно — шахмат, политики или пресс-конференций.

Понятно, что скучная 3-я партия не могла затмить бурную 2-ю. Пассивная игра чемпиона мира в дебюте, блестящая позиционная игра машины, неожиданный поворот событий, шокирующий промах чемпиона и обнаруженная сразу после игры ничья — все это потрясло воображение шахматного мира. Как видно из материалов в СМИ, комментаторы обсуждали только это. Фредерик порадовал их историей о том, как помощники сообщили мне новость о потенциальной ничьей, драматизировав все в своем лучшем стиле. По его словам, они решили сказать мне об этом сами, чтобы этого не сделал первый встречный таксист.

Сейраван, единственный гроссмейстер мирового класса в команде комментаторов, понимал мое состояние и пытался донести до аудитории, что мне пришлось и еще предстоит пережить. «Он убедил себя, что это была проигранная позиция, поэтому решил сдаться... Мы — люди, а не машины. Мы можем впасть в отчаяние... Профессиональные шахматисты — очень гордые люди. Они, как художники, принимают свое искусство очень, очень близко к сердцу. Показать великолепную игру для них очень важно. Сдаться, когда дело идет к ничьей, невыносимо. Если бы я был на месте Гарри, я бы истерзал себя собственными мыслями. Не представляю, как он сумел оправиться после такого».

Из-за очевидного отсутствия понимания позиции маловероятно, чтобы Деер Блю сумел одержать победу во 2-й партии, если бы я продолжил игру и нашел лучшие ходы. Сью Фэнсон, по его словам, впоследствии проанализировал финальную позицию и в шоке обнаружил, что там ничья. Но эта история приняла еще один неожиданный поворот много лет спустя, когда был проведен еще более глубокий

анализ. Сегодня сильные шахматные движки показывают, что белые все равно были близки к победе. Вы можете убедиться в этом сами — просто введите в свою шахматную программу финальную позицию. Даже если это бесплатная программа на мобильном телефоне, она, вероятно, оценит позицию как +1 в пользу белых, что равно стоимости одной пешки. Взгляните и на позицию перед последним ходом Deer Blue 45.Лаб. Сегодня машины мгновенно видят, что простой размен ферзей давал белым выигрышный эндшпиль. Удивительно, что последние два хода этой сильнейшей машины были серьезными ошибками. Но худшую ошибку совершил я, приняв решение сдать партию.

Перед 3-й партией я попросил предоставить мне распечатанные лог-файлы, касавшиеся тех ходов во 2-й партии, которые я не мог объяснить, в том числе последнего хода Deer Blue, который оказался ошибочным, так как дал мне шанс на ничью. Но Тан отклонил запрос под тем предлогом, что мы сможем использовать эти файлы для изучения стратегии Deer Blue, хотя я с трудом представляю, как можно понять стратегию на основе нескольких ошибочных ходов. Мы подали ходатайство о предоставлении распечаток апелляционному совету, надеясь получить копию для открытой экспертизы. После непростых переговоров Тан согласился передать материалы Кену Томпсону, который был членом апелляционного совета и выступал в роли нейтрального технического наблюдателя, как и в филадельфийском матче. Но и этого Тан не сделал, несмотря на неоднократные запросы, так что эпопея с распечатками продолжилась.

По пути на пресс-конференцию я решил сказать все, что думаю, каковы бы ни были последствия. Я заслужил право высказать свое мнение и открыто заявить о том, что меня не устраивает и смущает. Чтобы показать хорошую игру, мне

нужно было преодолеть потрясение и растерянность, сменив их на очистительный гнев. За прошедшие годы многочисленные попытки объяснить события матча-реванша породили новую их интерпретацию. Теперь меня изображают человеком, который попросту не умеет достойно проигрывать и пытается объяснить свои поражения с помощью теории заговора. Что касается обвинения в неумении проигрывать, я уже признал свою вину. Но что до теории заговора, стенограммы пресс-конференций показывают, как все было в реальности. На самом деле я просто выражал свои сомнения и замешательство. Я не понимал, что происходит, и признавал это. Я не мог понять, как машина могла вести сильную стратегическую игру, а потом совершить такую элементарную оплошность, о чем я и сказал. Я попросил команду Деер Влue объяснить эти странности мне и всему миру, предоставить распечатки и снять все сомнения, но они не захотели этого сделать. Почему?

После того как я несколько раз высказал свое недоумение по этому поводу, Морис Эшли спросил, не намекаю ли я на возможность «человеческого вмешательства» во 2-й партии. «Это напоминает мне знаменитый гол Марадоны в матче против Англии в 1986 году, — сказал я. — Когда он сказал, что это была рука Бога!»

По аудитории прокатился смех, хотя я не учел того, что малознакомые с обычным футболом американцы вряд ли уловили подлинный смысл моей шутки. Легендарный аргентинский футболист Диего Марадона забил гол в матче с английской сборной в четвертьфинале чемпионата мира (Мексика, 1986). Однако ни зрители, ни арбитр не заметили, что Марадона послал мяч в ворота ударом левого кулака, что стало видно при замедленном телеповторе. Когда его спросили об этом после матча, выигранного аргентинской

сборной со счетом 2:1, Марадона нашел остроумную отговорку, заявив, что мяч был забит «отчасти головой Марадоны, а отчасти рукой Бога». Поскольку я не мог получить никаких доказательств иного, единственным объяснением необъяснимых для меня вещей была некая невидимая сила.

Мы с Бенджамином немного поспорили о том, что мог и чего не мог видеть Деер Блю в те спорные моменты, которые я хотел изучить повнимательнее с помощью распечаток. Чтобы умирить наши подозрения, Си Джей Тан утвердительно ответил на предложение Валво «после матча вместе пойти в лабораторию» и просмотреть лог-файлы по позициям в конце 2-й партии. «Разумеется, после окончания матча мы будем рады видеть Гарри в нашей лаборатории, чтобы продолжить наш совместный научный эксперимент», — сказал Тан.

Я уже начал было успокаиваться, но это предложение оливковой ветви лишь вызвало у меня новый всплеск адреналина. Не сам ли Тан заявил в интервью *The New York Times*, что научный эксперимент закончен? Если речь по-прежнему идет о науке, почему бы не предоставить распечатки, чтобы развеять все сомнения? Я ответил, что если мы хотим говорить «о чистоте эксперимента, то оба соперника должны находиться в равных условиях». В ответ Кэмпбелл также пообещал прессе, что завеса будет сдернута сразу же по окончании матча: «Он не знает, как мы сделали то, что сделали, и после матча мы расскажем ему об этом».