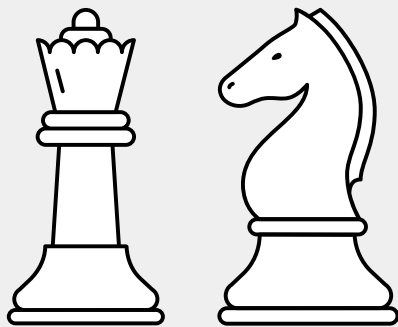

Μαθαίνουμε για την αναμέτρηση στο σκάκι του Γκάρρι Γκασπάροβ με τον υπολογιστή

Στη δεύτερη αναμέτρηση το 1997 μεταξύ του Γκάρρι Κασπάροφ και του υπολογιστή της IBM, του Deep Blue, η έκβαση ήταν διαφορετική από αυτήν του 1996. Ο υπολογιστής κέρδισε.



Η πρώτη παρτίδα ήταν σχετικά εύκολη για τον Κασπάροφ και έδειχνε ότι θα είχε ακόμη μία μεγάλη επιτυχία απέναντι στον Deep Blue. Η συνέχεια, όμως, δεν ήταν το ίδιο εύκολη. Στη δεύτερη παρτίδα ο πρωταθλητής σε μία συνηθισμένη του κίνηση, θυσίασε το πιόνι για να πάρει πλεονεκτική θέση πιστεύοντας ότι ο αντίπαλος θα «τσιμπούσε».

Ο Deep Blue έπαιξε με φαντασία και δεν πήρε το πιόνι, κάτι που ο Κασπάροφ ήταν σίγουρος ότι θα γινόταν. Η κίνηση του υπολογιστή ήταν η αρχή της κατάρρευσης του Ρώσου. Μετά τον αιφνιδιασμό, ακολούθησε μία συντηρητική τακτική, ενάντια στη φύση του παιχνιδιού του και απλά αρκέστηκε στο να αντιδρά στις κινήσεις του αντιπάλου. Αφού κατάφερε με δυσκολία να παραμείνει ζωντανός στο παιχνίδι μέχρι και την πέμπτη παρτίδα, ο Deep Blue με μία κατ'εξοχήν κίνηση δημιουργικής φαντασίας θυσίασε το άλογο και ανάγκασε τον Κασπάροφ να εγκαταλείψει στη 19η κίνηση. Ήταν η ευκολότερη ήττα της καριέρας του.

Μαθαίνουμε για την αναμέτρηση στο σκάκι του Γκάρρι Γκασπάροβ με τον υπολογιστή

- Συντονισμός ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης: Σταυρούλα Αντωνοπούλου
- Σύλληψη – Δημιουργία – Τεχνική Υλοποίηση: Σουλτάνα Τσιγγίδου
- Παιδαγωγική επικύρωση αντικειμένου: Ζωή Γαβριηλίδου
- Μεταφορτώτρια: Σταυρούλα Αντωνοπούλου
- Πάροχος άδειας χρήσης περιεχομένου: Ιστοσελίδα Μηχανή του χρόνου

Έκδοση 1.5
Απρίλιος 2025

Το παρόν αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της Πράξης Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 6010165, του Προγράμματος Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή 2021-2027 που υλοποιείται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και συγχρηματοδοτείται από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο.