



La percepción de ajedrecistas expertos sobre las trampas en ajedrez online

Expert chess players' perception of cheating in online chess

Raúl Sánchez García

Universidad Rey Juan Carlos I

raul.sanchez@urjc.es

ORCID id: <https://orcid.org/0000-0003-1230-0951>

Héctor Laíz Ibáñez

Universidad de León

hlaii@unileon.es

ORCID id: <https://orcid.org/0000-0003-1230-0951>

Palabras clave

- Ajedrez
- Trampas
- Experimento de campo
- Expectativas performativas de interacción

Key words

- Chess;
- Cheating;
- Field experiment;
- Performative expectancies of interaction

Resumen

Las trampas en ajedrez se han convertido en una preocupación importante con la llegada de tecnologías avanzadas, en particular la inteligencia artificial. Este artículo presenta los hallazgos parciales de un proyecto más amplio que investiga las complejidades de las trampas en el ajedrez sobre el tablero y en línea (online). Por tanto, sólo analiza los resultados de un experimento de ajedrez online con 24 jugadores expertos. Los hallazgos exploran las condiciones bajo las cuales surgen las sospechas y los argumentos a favor y en contra de tales acusaciones.

Abstract

Cheating in chess has emerged as a significant concern with the advent of advanced technologies, particularly artificial intelligence. This paper presents the partial findings of a broader project investigating the complexities of cheating in over-the-board and online chess. It only analyses the results from an online chess experiment featuring 24 expert players. The findings explore the conditions under which suspicions arise, the arguments for and against allegations.

Introducción

Tras la pandemia de la COVID-19, el mundo del ajedrez online ha experimentado un notable auge en popularidad (Kim & Shin, 2023), atrayendo a una amplia variedad de jugadores. Esta transformación digital en la forma de jugar ha brindado una oportunidad casi ilimitada para que las personas practiquen ajedrez en cualquier momento, participen en torneos y mejoren sus habilidades. Durante décadas, los servidores de ajedrez online han operado tanto en versiones gratuitas como comerciales. Mientras que plataformas históricas como FICS e ICC dominaron las décadas de 1990 y 2000, en la actualidad, Lichess y Chess.com han tomado el protagonismo en términos de popularidad, con unas cifras de participación inauditas. Por ejemplo, en 2024 se jugaron 6.000 millones de partidas en Chess.com; es decir, unos 16 millones de partidas al día (Svensen 2025).

No obstante, en medio de esta evolución, ha surgido una preocupación apremiante: la extendida problemática del engaño. Dado que las computadoras de ajedrez han superado las capacidades humanas en el juego, el uso ilícito de asistencia informática se ha convertido en un problema significativo, tanto en torneos físicos como en eventos online. Jugadores aficionados y profesionales afirman con frecuencia que el engaño es rampante en la comunidad del ajedrez online (Zaksaitė 2020,68).

El estudio de las trampas en ajedrez no es tan solo interesante dentro del ámbito restringido de ese juego sino de todo el espectro deportivo, sobre todo en su relación con la cuestión del dopaje. Como comentaba el famoso campeón ruso Garry Kasparov:

“El ajedrez es distinto a los deportes físicos, ya que máquinas ajedrecísticas potentes pueden influenciar de modo directo e indirecto al juego humano. Puedes pensar en ellos de forma análoga a los esteroides u otro tipo de dopaje en los deportes físicos, como una forma de aumento externalizado con el potencial de mejorar el rendimiento o perjudicar al deporte cuando se abusa de ello.” (2017,48)

Con apuestas más altas y premios crecientes para los mejores jugadores, los usuarios malintencionados tienen más incentivos que nunca para violar las reglas y obtener una ventaja injusta. La amenaza del engaño es particularmente pronunciada en el ámbito digital debido a la falta de supervisión física. Un ejemplo destacado es Chess.com, una de las plataformas de ajedrez más relevantes, que estimó

que 600,000 cuentas fueron cerradas a finales de 2022, con proyecciones de un millón más para principios de 2024 debido a trampas (Chess.com 2024).

Las posibles consecuencias del aumento de esos casos de engaño son graves, ya que el interés y la participación de los jugadores en el juego podrían disminuir, llevándolos a buscar alternativas con protocolos de detección de trampas más estrictos. Reconociendo el problema del engaño, diversos servidores de ajedrez han incorporado mecanismos de detección de trampas en sus plataformas. No obstante, ninguna de las principales plataformas de juego de ajedrez online, tales como Chess.com o Lichess, facilitan el acceso en abierto a sus procedimientos estadísticos. Por ejemplo el Fair Play Team de Chess.com se basa en “Strength Scores” para inhabilitar temporalmente de la plataforma a jugadores, pero no permite acceder al método para realizar los cálculos. Por tanto, solo contamos con la palabra del responsable anti-trampas de Chess.com, Danny Rensch, que afirma que solo cierran cuentas cuando tienen pruebas irrefutables basadas en sus modelos estadísticos (Robinson & Beaton, 2020). Lichess por su parte solo ofrece en abierto parte del código utilizado para la detección de trampas, lo que hace realmente difícil su interpretación (Laarhoven & Ponukumati 2022,164).

La dinámica de la interacción entre humanos y computadoras en el ajedrez ha sido analizada en investigaciones previas. Estudios notables de Regan et al. (Biswas y Regan 2015; Regan, Maciejka y Haworth 2012) y Anderson, Kleinberg y Mullainathan (2016) han explorado el juego entre humanos y computadoras en ajedrez. En relación con la detección de trampas, Barnes y Hernández-Castro (2015) investigaron la viabilidad de diferenciar entre el juego humano y el generado por computadora en partidas individuales, destacando el desafío de los falsos positivos, ya que los jugadores ocasionalmente pueden producir jugadas excepcionales. De manera similar, Patria et al. (2021) emplearon redes neuronales entrenadas con datos de partidas para diferenciar tramposos de jugadores legítimos, logrando una precisión apenas superior al 50%. Dado el volumen de millones de partidas diarias de ajedrez en línea, la inteligencia artificial (IA) ha asumido un papel fundamental en la supervisión de los jugadores. Si bien se han propuesto técnicas avanzadas de aprendizaje automático para la detección de trampas, a menudo carecen de explicabilidad y pueden generar falsos positivos. En consecuencia, la validación humana de los hallazgos de la IA, independientemente del

enfoque, sigue siendo indispensable (Laarhoven y Ponukumati 2022)¹.

A pesar de todos estos estudios sobre detección de trampas online, no existe hasta la fecha ninguna investigación sobre la experiencia subjetiva de la realización ni la percepción de trampas en el ajedrez online. Este artículo presenta los hallazgos parciales de una investigación más amplia², refiriéndose solo a lo que respecta a la realización de un experimento de ajedrez online con expertos. Pero antes de abordar la metodología y los hallazgos, primero debemos desarrollar con detalle el marco teórico vinculado a la noción de confianza con la que se vincula la sospecha de trampas.

Una doble noción de confianza

Harold Garfinkel (1963) señalaba que los juegos (sean deportivos o no) implican unos patrones normales de actividad, un orden concreto generado in situ por los propios miembros presentes en la interacción en/de juego. Esos patrones normales de acción son lo que Garfinkel denominaba un "orden constitutivo de eventos" y la confianza (*trust*) se definía de forma general como la conformidad y obediencia a ese orden (1963,190).

Esta noción de confianza que señala aquí Garfinkel la denominaremos confianza constitutiva y se diferencia de otra noción de confianza (performativa) relacionada con la aparición de sospecha de trampas.

La noción constitutiva de confianza para Garfinkel (1963) era la condición de fondo para la posibilidad de inteligibilidad sobre la actividad que llevamos a cabo con otros (Watson 2009,476). Para Garfinkel, anteriormente a la confianza de los participantes sobre el respeto del contrato, las reglas o el compromiso tácito de no hacer trampas (noción performativa de confianza) existe una noción de confianza vinculada a la producción e inteligibilidad de las prácticas que constituyen una actividad entre personas (ya sea jugar a un juego o hacer otras cosas juntos). Es la noción de confianza como condición de fondo para acciones mutuamente inteligibles.

Las expectativas constitutivas de confianza se aplican al orden constitutivo de eventos de juego (Garfinkel 1963,191), que se va desarrollando mediante el encadenamiento de acciones sucesivas que

manifiestan una orientación mutua y recíproca de los participantes y que proporciona sentido a lo que ocurre durante la interacción como jugadas de ajedrez y no como meros movimientos de piezas de madera sobre un tablero.

Esta noción de confianza vinculada a las expectativas constitutivas no es la confianza en que el otro no vaya a hacer trampas. Precisamente, el tramposo trata de mantener el orden normal de juego, pretende que sus acciones pasen por eventos del orden constitutivo, pretende que el juego continúe de modo normal. De hecho, podemos confiar (en el sentido constitutivo) en el tramposo a pesar de que no confiamos en esa persona respecto a la realización de trampas. La cuestión de la aparición de sospecha de trampas se refiere a un tipo de confianza que denominamos performativa.

La noción performativa de confianza se asocia a una base de expectativas performativas de interacción en el juego cuya ruptura puede dar lugar a la aparición de la sospecha. El término performativo aquí se refiere al hecho de que hay una vinculación esencial con la práctica, con la ejecución durante la interacción mediante la cual se consolidan o rompen una serie de expectativas de juego y se genera o se rompe la confianza, surgiendo la sospecha en este último caso.

Esta propuesta se distingue de posiciones vinculadas a la perspectiva del actor racional y de la teoría de juegos, donde la confianza se muestra como un cálculo de posibilidades al enfrentarse a ciertas situaciones y condiciones, siendo la confianza o desconfianza el resultado de tales condiciones (Ermisch et al. 2009).

Consideramos la noción de confianza como performativa porque, como señalan Velasco et al. (2010, 324), en una situación como la de un juego reglado entre personas parciales con acceso limitado (no total) a la información (tal y como sucede en el ajedrez) se mantiene durante la actividad una actitud vigilante, no de suspensión total de la sospecha, navegando el curso de la interacción entre la cooperación y la sospecha o entre la confianza y la sospecha. La confianza se consolida y se afianza durante la interacción concreta o se pierde y emerge la sospecha; no es de una vez y para siempre o anterior a la interacción, sino

¹ Un caso muy famoso de falso positivo en ajedrez online fue precisamente el que ocurrió con el actual número 10 del mundo, Alireza Firouzja, que vio suspendida su cuenta en Chess.com de forma automática cuando tenía 11 años por sus increíbles resultados. Un posterior análisis manual de su juego permitió reconocer a Firouzja como un jovencísimo talento que mostraba una simple anomalía estadística respecto al modo en que la gente juega a cierto Elo y al ritmo de su progresión.

² En esa investigación, además del experimento de ajedrez online se realizaron análisis de casos históricos paradigmáticos sobre trampas, entrevistas semi-estructuradas a expertos ajedrecistas y/o profesiones vinculadas a la computación y observación participante como jugador dentro de la comunidad del ajedrez online durante un año y medio.

que debe ponerse en práctica durante la actividad y esto está indefectiblemente ligado al mantenimiento o la ruptura de unas expectativas performativas de interacción durante el juego.

Cuando jugamos con otras personas, no solo asumimos que saben lo que es un juego con reglas y saben las reglas de ese juego específico, sino que asumimos que los miembros con los que realizamos la actividad son competentes en cierto grado (Watson 2009, 475; Turowetz & Rawls 2021, 4). Es decir, no solo saben las reglas, sino que saben jugar. Saber jugar implica tener ciertas nociones sobre lo que es o no razonable durante el juego; que tienen cierto sentido de juego (Bourdieu 2008, lo que desde un punto etnometodológico se convierte en tener cierta habituación a patrones de juego razonables (Sánchez García & Fele 2015), algo que dependerá en gran medida de si una persona es principiante, intermedia o experta, y que además se especifica en el estilo personal de juego que haya ido desarrollando. De los tipos de reglas y normas vinculadas a los juegos deportivos, a saber, las reglas básicas (reglamento), normas éticas (fair play) y normas práxicas (denominadas reglas de preferencia por Garfinkel 1963) son las reglas práxicas las que definen lo que es juego razonable/no razonable a partir de un criterio de eficiencia (Sánchez García & Fele 2015, 17). Tomando estas reglas como referencia es como diferenciamos si un jugador es principiante o experto, si es un buen o mal jugador; en definitiva, hacemos juicios sobre nivel y calidad de juego.

Esa habitualidad encarnada en los sujetos proyecta una serie de expectativas performativas de interacción sobre lo que es lo normal en el juego. La ruptura de las expectativas performativas lleva a la aparición de sospecha de trampas o de una genialidad. Que se interprete como una cosa u otra depende de diversos elementos que atañen a ambos jugadores. Por ejemplo, alguien sospecha de su rival porque hace jugadas muy por encima del nivel de juego que tenía hasta esos momentos. Pero también puede ocurrir que alguien con poco nivel sospeche de trampas de una persona con mucho más nivel porque no comprende las jugadas que hace este último. Como veremos con más detalle en los hallazgos, las expectativas performativas están ligadas a distintos tipos de elementos referidos a la estratificación, los eventos de juego, o las propias condiciones del experimento.

Metodología

Como técnicas de investigación principales se utilizaron la observación participante, entrevistas

y grupos de discusión que se llevaron a cabo durante la realización de un experimento ajedrecístico mediante plataformas online. El objetivo general del experimento consistía en explorar la dimensión subjetiva de la aparición de sospecha de trampas en ajedrez online. De forma más específica, trataba de describir cuándo y cómo aparecen sospechas de trampas en el ajedrez online y mostrar qué argumentos esgrimen los sujetos para aducir que les han hecho trampas.

Muestra y organización

Como sujetos experimentales contamos con 24 jugadores de ajedrez con un Elo comprendido entre 2100-2500. La puntuación Elo mide la fuerza relativa de juego de cada jugador respecto a los demás. El Elo sube o baja dependiendo del resultado en cada partida jugada en torneos oficiales con puntuación. Es similar al ranking ATP en tenis.

El tamaño muestral de sujetos no estaba pensado respecto a la representatividad de la muestra de ajedrecistas totales sino respecto a la saturación teórica, sobre todo teniendo en cuenta que el grupo de participantes pertenecía a un nivel experto considerable (Gran Maestro comienza en 2500 Elo) y podían argumentar con bastante fundamento sobre cuestiones de juego y uso de módulo en ajedrez. Aunque en principio no había diferenciación por género en la selección de los sujetos, no logramos contar con ninguna mujer en nuestra muestra. Esta circunstancia apunta hacia una disparidad vinculada al género en la práctica ajedrecística, algo que se tratará con mayor profundidad en los hallazgos.

La selección de los sujetos estuvo vinculada a la red de amistades y contactos de uno de los autores del presente artículo, un jugador de ajedrez experto que cuenta con gran experiencia y legitimidad en ese ámbito. Dicho autor contactaba con ellos, enviándoles un breve PDF en el que se explicaba que iban a participar en un experimento sobre ajedrez online y que, como compensación, entrarían en el sorteo de 13 subcripciones premium de un año en chessable.org.

Se les adjuntó una carta sobre consentimiento informado y un calendario mediante la aplicación Doodle para que dieran posibles fechas a fin de realizar la sesión experimental, que sería de unas 2h aproximadamente y en la que jugarían dos partidas de 10 min con 5s de bonificación por cada movimiento contra un mismo rival, para luego realizar una entrevista nada más acabar las partidas y un coloquio final con todos los participantes de la sesión.

Una vez confirmada su participación se les asignaba un *nick* (pseudónimo) inventado para que crearan

una cuenta en Lichess o Chess.com e invitaran al que sería su contrincante y a ambos investigadores para que pudiéramos presenciar las partidas en directo.

Cada participante fue aleatoriamente asignado a una de estas tres condiciones experimentales, si bien ningún participante conocía la existencia de distintas condiciones experimentales ni la condición en la que estaría su rival: (A) jugador humano; (B) jugador humano con uso propio de módulo computacional sin ninguna restricción; (C) jugador humano con ayuda limitada de módulo: podía pedir ayuda hasta tres veces durante la partida siempre que quedaran al menos 2 min en su reloj³. La ayuda era provista por el equipo investigador, que manejaba el módulo Stockfish 15 para dar la mejor jugada y la evaluación en el momento que se requería la ayuda. Se informó a los participantes de B y C que su objetivo era asegurar la victoria, no necesariamente disfrazar el uso del módulo.

Cada sesión experimental constaba de parejas de jugadores que jugaban entre sí dos partidas online en la plataforma Lichess o Chess.com de 10+5 (10 min, pero por cada jugada que haces te dan 5 segundos). Para formar las parejas, cada jugador humano (condición A) era emparejado con otro jugador que podía usar módulo (condiciones B y C) de forma aleatoria. En todas las sesiones jugaron dos parejas, menos en la cuarta y la séptima, en la que solo jugaron una pareja en cada ocasión debido a problemas de agenda de los jugadores, algo que no alteró en sí el procedimiento del experimento.

Ningún jugador sabía la identidad de su contrario ya que usaban pseudónimos referidos a usuarios creados para la ocasión y no había ningún dato más accesible, siendo la puntuación Elo la más baja vinculada a un nuevo usuario en la plataforma, cuestión que explicamos a los participantes cuando tenían que generar el usuario para participar. En principio habíamos pensado en variar las cifras Elo que aparecían asociadas a las cuentas para así ver cómo ese dato podía influir en la percepción de sospecha de trampas. No obstante, decidimos descartar esa op-

ción porque la plataforma online para jugar no permitía realizar tales cambios.

Procedimiento

Por medio de Google Meet estábamos conectados ambos investigadores desde antes de comenzar las partidas con cada jugador por separado, manteniendo varias salas abiertas a la vez por si teníamos que comunicarnos con ellos, como en el caso de los sujetos de la condición C (uso de módulo limitado), que en ciertos momentos de la partida podían hablar con el investigador² para consultar lo sugerido por el módulo. Se comentaba con el equipo investigador a los participantes que iban a jugar un pequeño torneo online contra alguien (no se especificaba nada sobre las distintas condiciones) que no sabían quién era y que tras la partida se iba a realizar una pequeña entrevista para charlar sobre cómo había ido el juego y luego habría un coloquio final (el grupo de discusión) con todos los sujetos que habían jugado en esa sesión.

Tras la explicación, cada jugador jugaba dos partidas contra el mismo rival. Las partidas online quedaban registradas en la aplicación, lo que permitía que los jugadores volvieran sobre ciertas jugadas para comentarlas en la entrevista posterior que realizábamos ambos investigadores con cada jugador a medida que iban terminando las partidas.

Al finalizar todas las entrevistas individuales, juntábamos a todos los participantes en otra sala virtual para realizar un coloquio, utilizado a modo de grupo de discusión que moderábamos ambos investigadores.

Los dos investigadores grabábamos todo el audio de la sesión para su posterior transcripción y análisis.

Cuestiones éticas

Por último, deberíamos tratar en el apartado de metodología la cuestión de la protección de los sujetos de estudio y las cuestiones éticas acometidas durante la investigación.

Para proteger el anonimato de los participantes en el experimento se cambiaron sus nombres por el de participante (P), seguido de números del 1 al 24.

³ La decisión de contemplar tres condiciones experimentales (juego humano; juego con módulo ilimitado; juego con módulo restringido) en vez de solo dos (juego humano; juego con módulo) pretendía ofrecer un diseño representativo sobre cómo ocurren las trampas en las partidas reales de ajedrez. La mayoría de las veces, la realización de trampas implica un uso limitado del módulo, utilizándolo solo en ocasiones concretas (condición de uso limitado del módulo) y no todo el tiempo (condición de uso ilimitado de módulo), ya que esta última circunstancia es fácil de detectar y por tanto no suele producirse. No obstante, la condición sobre uso ilimitado era muy reveladora para mostrar posibles estrategias de los jugadores en la realización de trampas, algo que era parte de la investigación más amplia pero que no aparece en los hallazgos presentados en este artículo.

Respecto a las cuestiones éticas, estas estaban fundamentalmente ligadas al diseño y realización del experimento. En la invitación a participar en el experimento solo se les indico que iban a jugar online contra adversarios anónimos y luego charlar sobre las partidas realizadas, sin especificar nada más. Decidimos no comunicar a los sujetos que existían diversas condiciones (A, B y C) y que en dos de ellas los jugadores podrían utilizar ayuda externa de módulo. Es cierto que, desde el punto de vista ético en investigación social, hay que ser claro en la transmisión de lo que se pretende en el estudio y evitar la investigación encubierta. No obstante, la propia naturaleza del objeto de estudio, la sospecha de trampas, impedía revelar desde el inicio parte de lo que era fundamental para poder llevar a cabo la investigación. Así, decidimos que en el coloquio les diríamos lo que había ocurrido a este respecto durante el experimento.

En un primer momento pensamos en decirles en la entrevista personal que sus oponentes habían jugado con la ayuda de un módulo computacional, pero luego rebajamos tal afirmación y solo lo sugerimos mediante la pregunta sobre si creían que el adversario había utilizado ayuda externa en algún momento durante las partidas. Esta corrección atendía a una doble razón: por un lado, no queríamos introducir una nueva mentira dentro de la situación experimental si no era estrictamente necesaria y por otro creíamos que la mera sugerencia ya actuaba de manera eficiente como catalizador de posible sospecha de trampas, que era al fin y al cabo lo que queríamos investigar.

Hallazgos

A pesar de no poder decir con certeza cuándo se hacían trampas o no durante el experimento, sí era posible averiguar varias cuestiones sobre cuándo aparecerían las sospechas de trampa en los participantes al jugar partidas de ajedrez online. Las sospechas de trampa surgían cuando se rompían las expectativas performativas de interacción en el juego de ajedrez. Ya apuntábamos en el marco teórico como las expectativas performativas se refieren a lo que se considera juego normal, teniendo en cuenta que no solo se refieren al rival aislado sino al par de oponentes en relación. Las expectativas performativas se proyectan de un modo u otro dependiendo

de diferentes factores, que se pueden agrupar en las siguientes categorías: (1) estratificación (calificación Elo, edad, nacionalidad, género); (2) eventos de juego (jugadas raras, inconsistencia); (3) percepción del juego propio (percepción negativa); (4) condiciones experimentales (la trampa parece excluida en un experimento científico).

1. Estratificación

Este término se refiere ante todo al estatus jerárquico del ajedrez expresado en la calificación Elo. Una calificación Elo específica proyecta una fuerza de juego esperada y ejerce como marcador objetivado de la jerarquía ajedrecística. Es interesante la apreciación que hace Fine (2015,172) al hablar de heterarquía⁴ en vez de jerarquía porque el mismo número de Elo no se considera del mismo modo dependiendo de la edad, los campeonatos en los que se obtiene o incluso la ciudad en la que se juega.

Cuando la fuerza de juego en el desempeño real durante la partida no coincide con lo esperado para la calificación Elo, es más probable que surjan sospechas de trampas, afectando más esa incongruencia a personas con Elo bajo. Esto llevaba a un participante a comentar que cuanto mejor eres (tienes un Elo más alto), más fácil te resulta hacer trampas porque no van a dudar de ti:

P13: cuanto más Elo tienes y mejor nivel tienes es más fácil hacer trampas. Y explico esto porque, imagínate un 2700, te juega una partida perfecta y no vas a dudar de él de primeras. Vas a decir "qué bien ha jugado", porque tiene mucho nivel. Por eso, si por ejemplo la chica esta que tenía 1800, si empieza a jugar a un nivel de 2600, pues es mucho más fácil pillarla. Hay jugadores que igual tienen épocas que juegan a 2.750 y otras a 2.500 y nadie sospecha nada.

Durante el experimento, el estatus jerárquico no influyó mucho en las sospechas de los participantes debido a que desconocían el índice Elo exacto del oponente. El rango posible (2100-2500) era tan amplio que no podían proyectar una expectativa definida que se pudiera comparar con el desempeño real del adversario. El hecho de que la gran mayoría de jugadores humanos (condición A) sobreestimaran el Elo de sus rivales que usaban módulo cuando se les preguntaba en las entrevistas hacía muy plausible que si hubieran sabido de antemano el Elo real del adversario hubieran advertido cierta discrepancia entre la cifra de Elo y el nivel de juego desplegado por el rival.

⁴ La noción de heterarquía es un término utilizado por David Stark (Stark 2011) para referirse a distintos sistemas de evaluación o distinción dentro de lo que parece ser una única jerarquía de estatus.

Además, en el coloquio, apareció con frecuencia una discrepancia entre la calificación Elo y el desempeño real de juego en las narrativas sobre la sospecha de trampa.

Durante el coloquio también aparecieron otros elementos de estratificación que afectaban a las expectativas performativas vinculadas al estatus jerárquico de la calificación Elo y por tanto afectaban a la aparición de sospecha de trampa. Estos elementos se referían a concepciones estereotípicas vinculadas a la edad, el género y la nacionalidad.

Por ejemplo, muchos participantes consideraban que la edad afectaba mucho las expectativas de juego. Cuando una persona de corta edad no jugaba de acuerdo con lo esperado para su Elo, venciendo a los adultos en un campeonato, era más probable que dicho competidor/a generara mayores sospechas que otros adultos con ese mismo Elo que ganaran a otros adultos. Esta cuestión la resumía bien un participante que durante el coloquio introdujo lo que él mismo denominó como "factor del puto niño":

P16: No sé, yo creo que a nosotros todos nos ha pasado, ¿no? Que cuando tenemos 1700 o 1800 de repente haces un torneazo y empiezas a cargarte a gente titulada [con títulos FIDE] y dicen "joder con el puto niño" ¿no? O sea, el factor del puto niño que ahora nos toca a nosotros sufrir ya como adultos. Nos toca sufrir el factor del puto niño, el niño que tiene 12, 13, 14 años y de repente te juega las del módulo, una detrás de otra.

De hecho, esto que señala este participante al final sobre las jugadas del niño que parecen de módulo parece que es algo generacional, vinculado a las nuevas formas de entrenamiento de los jóvenes talentos.

Además, algunos participantes consideraron que otros elementos como la nacionalidad (países lejanos, no occidentales, como las antiguas repúblicas soviéticas, o India) generaban un desajuste entre fuerza de juego esperada por el Elo y la fuerza de juego real, lo que afectaba a la aparición de sospechas de trampa. Como comentaba un participante durante el coloquio: "Yo creo que influye hasta el país, fíjate lo que te digo." (P15). En este sentido, el tema de la nacionalidad india aparecía de forma recurrente, coincidiendo con el ascenso imparable de esos jugadores en la escena internacional. Por ejemplo:

P11: A mí un indio en el Open de Lorca me hizo trampas, pero seguro. O sea, me ganó en 25 jugadas y lo metí [en el ordenador para hacer el análisis] y era

99 de precisión⁵. Se levantaba, hablaba con los otros indios. Seguro que hizo trampas. Pasó en un mes de 1800 a 2400.

P1: Pero a ver, los indios, o hacen todos trampa o son todos buenísimos. Veo a indios de 1700 ganando a la gente de 2300 constantemente.

Si bien, como posible explicación a esta circunstancia, otro participante consideraba que: "tiene que ver con que ellos [los indios] se preparan hasta un nivel enorme y luego empiezan a jugar, básicamente." (P2).

Sobre el género no se hizo ninguna referencia explícita como factor influyente acerca de las expectativas performativas en relación con las trampas, aunque algunas narrativas sobre sospechas de trampas durante el coloquio involucraron a mujeres. En el mundo del ajedrez sigue existiendo una brecha considerable en el número de participantes masculinos y femeninos, tanto en un nivel aficionado como profesional a favor de los primeros, si bien la tendencia está cambiando en las nuevas generaciones.

Según datos de la Federación Española de Ajedrez en 2021, ya se encontraban un 16% de fichas de chicas sub-18, algo que contrastaba con un 2% en edades superiores a 50 años (García 2021, 54). Respecto a los puestos en el ranking FIDE, la primera mujer no aparece entre los 100 primeros, siendo la china Yifan Hou la que ostenta el mejor puesto, con una puntuación de 2632Elo. La ajedrecista española que actualmente tiene mayor puntuación es la irano-española Sarasadat Khadem al-Sharieh con 2490Elo.

A pesar de ese avance femenino en el ajedrez, la verdad es que sigue habiendo una infrarrepresentación de mujeres en el tablero. Sin entrar a valorar las explicaciones de ese menor porcentaje de jugadoras que siempre se debaten entre los polos de la genética y el ambiente (véase capítulo 1 de García, 2021) lo cierto es que tal circunstancia podría asociarse a un estereotipo acerca de que las mujeres juegan peor al ajedrez. Veamos cómo afecta esta percepción estereotípica de género, ligada a otros factores como la edad o la nacionalidad en un caso de estudio concreto.

1.3. El caso de la chica india

En varios de los coloquios de las sesiones del experimento salió el caso de una chica india en un torneo celebrado en Pontevedra: una chica joven, desconocida, con Elo inferior a los demás participantes

⁵ La precisión se refiere al porcentaje de jugadas realizadas por el jugador humano que coinciden con las mejores jugadas según módulos computacionales de juego.

que acabaría segunda en el campeonato, ganando a gente superior en ranking. En sí, éste es un caso que apuntaba de inicio hacia la aparición de la sospecha de trampas. Veamos en palabras de los participantes:

P16: Fue tremendo, básicamente (...) Yo me enteré de que era la última del ranking en un torneo que era de 2000 para arriba de Elo. Era la última del ranking con 1800. En la primera ronda hizo tablas y a partir de ahí empezó a ganar, a ganar y a ganar y quedó segunda (...) ganó a varia gente de 2400.

P20: una personaja la India ¿no? Que vamos, casi cien por cien seguro que hizo trampas. Pero no solo por mi partida, porque revisé todo su historial, todas sus partidas y tenía demasiados patrones [de módulo computacional]. En un torneo metía siempre la tercera jugada de módulo; tenía un 80% de tercera de módulo y no tenían lógica las secuencias que hacía.

Si bien el argumento de sospecha de P16 está vinculado a la discrepancia de fuerza de juego respecto a las expectativas vinculadas a su Elo, P20 vincula la sospecha al análisis post-hoc de las partidas, algo que analizaremos más adelante (ver categoría eventos de juego).

No obstante, otro participante esgrime un argumento que ya había salido al tratar cuestiones relativas a la edad para desmontar las sospechas de trampas en este caso:

P16: Yo creo que la India no había hecho trampa. Simplemente el año anterior habrá dejado los estudios de lado y ha estado echándole diez horas al ajedrez con un gran maestro de 2700 en delante. Y probablemente pues en ese torneo tenga algo de varianza y ha tenido algo de suerte en algún momento también. Y claro, luego también creo que fue el factor ["del puto niño"]

Por otro lado, parece ser que la jugadora ya había apuntado maneras anteriormente al campeonato de Pontevedra ya que como indicaba un participante: "Y de hecho venía de jugar un torneo en Monteolivete y estuvo, si no me equivoco, 18 rondas seguidas con grandes maestros sin perder." (P13)

Como conclusión, lo controvertido del caso se debe a que se entrecruzan diversos factores de estratificación como es la puntuación Elo, el género, la edad o la nacionalidad, con factores de eventos de juego, algo que pasamos a discutir a continuación.

2. Eventos de juego

Durante las partidas, los participantes esperaban encontrar eventos del juego de ajedrez que ocurrirían de modo normal con relación a cuestiones tales como la lógica humana de los movimientos o la con-

sistencia en la fuerza y estilo de juego. Esa apariencia normal del juego se vio alterada cuando se dieron jugadas raras o incomprensibles; cuando apareció inconsistencia en el juego del oponente; o cuando la gestión del tiempo de las jugadas del oponente era errática y/o variable. Cabe decir que, en esta ocasión, debido a que los participantes desconocían la identidad del rival, no podían utilizar como referencia de normalidad el estilo de juego habitual del adversario. El estilo habitual del contrario es algo que normalmente se estudia de antemano para preparar los torneos con más garantías de éxito.

Cuando ocurrían esos eventos de ajedrez anormales, surgía con mayor frecuencia la sospecha del uso de módulo por parte del rival. Por ejemplo, una vez se les sugería la posibilidad de que el adversario pudiera usar ayuda externa, algunos jugadores humanos (condición A) hablaban sobre lo extraño de algunas jugadas:

P11: (...) la entrega del peón en la segunda partida. Es verdad que parece la mejor idea y yo creo que un humano podría hacer esa jugada perfectamente. Pero, bueno es la típica jugada que se dice siempre que es un poco una jugada de máquina.

P18: es cierto que el remate de la segunda partida es un poco raro porque parecía un poco artificial. Me da la sensación como que me había metido [módulo]...

No obstante, a pesar de cierta sospecha, ninguno de los dos creía a fin de cuentas que su rival estaba usando módulo (veremos luego como influía en esto las expectativas vinculadas a la situación experimental). De hecho, puede ocurrir que alguien sospeche porque perciba como jugada rara (de módulo) algo que simplemente no entiende por su nivel ajedrecístico. Por ejemplo, un participante comentaba como a él le habían acusado de trampas al jugar online por esa cuestión:

P6: A veces hay gente que me acusa de tramposo, sobre todo cuando juego con alguien de menos Elo. Si hago una combinación así que les parece espectacular o qué les parece rara, a veces me ponen por el chat "nice machine" o cosas de esas.

Es cierto que, cuando a una jugada rara se le sumaba el factor de inconsistencia en el juego, se le daba mayor peso a la sospecha de trampas. Por ejemplo, tras sugerir la posibilidad a un jugador humano de que su rival podría usar módulo, la sospecha pasa a convertirse casi en certeza, cuando afirma:

P10: Es que claro, ahora me cuadra. Sabiendo la verdad, me cuadra mucho. Joder, es que había visto jugadas raras y claro lo que pasa es que era inconexo, de repente una guapísima y luego otra muy normal y yo decía "¿qué pasa aquí?", ¿Sabes?

A estos factores hay que añadir también lo que ocurría con la gestión del tiempo. Si el rival mantenía un patrón de respuesta muy uniforme a lo largo de la partida, esto podía indicar presencia de módulo. Sin embargo, también hay otros indicadores como no mover rápido ante una jugada que se supone que es evidente para tu nivel de juego. Por ejemplo, precisamente un jugador que podía usar módulo todo el tiempo (condición B), descartó que su rival humano (condición A) usara módulo por la gestión de tiempo realizada al principio de la partida.

P17: Pensé al principio que podía usarla [ayuda de módulo] hasta la jugada 20 o así y después ya no, porque me jugaba muy rápido y tal (...) Bueno, por lo menos yo creo que al principio no estaba usando la máquina, porque claro, jugaba relativamente rápido, como jugarías una partida normal.

Jugar rápido en este caso quería decir que no podía estar parando (gastando tiempo) para consultar al módulo antes de responder; en conclusión, no estaba utilizando el módulo como ayuda externa.

Aunque los participantes no pudieron hacer un análisis post-hoc de las partidas, en el coloquio también se plantearon ese tipo de análisis como factores que podían generar sospechas de trampas. Por ejemplo, un alto porcentaje de precisión en los movimientos durante la partida (relacionado con el índice Elo) o la correlación entre los patrones del rival y patrones de módulo.

Respecto a la precisión, ese porcentaje es una de las claves utilizadas en los sistemas de detección de trampas y es algo que los jugadores avezados de ajedrez tienen en consideración. Como decía un participante durante el coloquio acerca de un torneo online sub18:

P3: Yo ayer jugué un torneo online y justamente había muchos chavales sub-18 que podían jugar de cualquier país. En esto que veo un chaval, un latinoamericano, que tenía 1200 (...) con seis de seis [puntos posibles en el campeonato] ganándole a gente de 2.400 y la única partida que había perdido, porque perdió la siguiente, fue contra Tabuenca el pequeño, con cinco piezas de más, por tiempo. O sea, es que era muy cantoso, con 99,6% de precisión. Es que era muy cantoso.

Como indica la declaración de este participante, el porcentaje de precisión siempre se refiere a un nivel de Elo concreto, para poder hacer estimaciones razonables, ya que cuanto mejor jugador se es, más precisión se le supone y al revés: cuanto peor jugador, menos precisión se le supone.

Para fundamentar la sospecha de trampas con mayor consistencia, hay otro factor vinculado al análisis post-hoc, el que trata de ver la similitud de

patrones de juego entre un ajedrecista y módulos. Si los patrones de juego guardan una consistencia en la similitud del jugador humano con el módulo, las sospechas de trampas aumentan. Éste era el argumento central del P20 cuando en el caso de la chica india afirmaba que hacía trampas (véase supra 1.1).

3. Percepción sobre el juego propio

Como se ha resaltado en la introducción al hablar de las expectativas performativas, éstas siempre se refieren a la interacción entre contrarios, no solo se proyectan a partir del rival que tienes en frente sino a partir de ese rival respecto a ti.

En este sentido, la propia percepción del jugador humano (condición A) sobre su nivel de juego en la partida afectaba también al hecho de que surgieran o no sospechas. Jugadores que llevaban tiempo sin jugar, que decían estar algo oxidados, o que consideraban simplemente que estaban jugando mal en esa partida concreta, no creían que el contrario estuviera jugando increíblemente bien o que hiciera jugadas extrañas y por tanto no surgían las sospechas de trampas.

Por ejemplo, el participante P24 comentaba en la entrevista post partida que no era fácil detectar si jugabas contra un módulo ya que "Parece que juegas mal porque estás todo el rato defendiendo." Como decía otro participante (P20), él había jugado fatal, descentrado, pero tenía la sensación de que el otro "se las había encontrado [las jugadas]". Es decir, el jugar mal no le permitía pensar en nada extraño respecto a la inconsistencia del rival, que parecía malo, pero hacía jugadas buenísimas. De ese modo, la explicación que daba era que el rival había tenido suerte, que se las había encontrado en vez de pensar que en ciertos momentos complicados estaba usando la ayuda del módulo.

Por tanto, las expectativas proyectadas a partir del propio juego, en este caso negativas, enmascaraban la sospecha de trampas que pudiera asociarse a expectativas vinculadas a otros factores vinculados a la estratificación o a los eventos de juego.

4. Condiciones experimentales

A los participantes se les presentó un experimento psicológico típico que estudiaba temas comunes vinculados al ajedrez (toma de decisiones), realizado por investigadores universitarios, uno de ellos conocido por los participantes.

Las expectativas sobre el participar en experimentos científicos implicaban para los participantes

que todos realizarían la prueba en las mismas condiciones si no se especificaba lo contrario (algo que no se hizo) y que no fueran engañados ni perjudicados durante la actividad. Por eso, los sujetos en la condición A (humano) no podían concebir la sospecha de trampa en su adversario vinculada a este factor; el uso del módulo rompería la expectativa de que todos los participantes estuvieran en las mismas condiciones y que ellos (los humanos en la condición A) no serían engañados.

Sin embargo, precisamente la situación de partida de quienes utilizaron el módulo en las condiciones B (humano con uso total de módulo) y C (humano con uso de módulo limitado) proyectaba la expectativa de que, dado que todos los sujetos experimentales estaban en las mismas condiciones, todos podrían estar utilizando el módulo. Eso explicaba por qué los sujetos que utilizaron el módulo en las condiciones B y C sospechaban más de sus homólogos humanos (condición A) que al revés. Como comentaba P21, que podía usar módulo en todo momento (condición B):

Yo ahora jugando con J[P22], por ejemplo, yo ni siquiera sabía si iba a hacer trampas o no y cuando ha hecho h3 después de pensar mucho, que era malísima, ya he empezado a pensar, a imaginarme cosas raras solo porque yo sabía que yo podía hacer trampa. Y analizando las partidas de las personas queriendo ver si hace trampas, te imaginas teorías muy locas.

Precisamente, al contrario de lo que pasaba con los humanos en A, la situación normal de partida para los participantes en condiciones B y C era que todo el mundo usaba módulo y solo cuando se rompía esa expectativa, esos participantes sospechaban (y a veces decían tener certeza confirmada) que el adversario no usaba ayuda externa. Es decir, la sospecha surgía al revés: no sobre el uso de módulo, sino sobre la ausencia de uso de módulo.

Los participantes en la condición B, que podían usar módulo todo el tiempo, descartaban más fácilmente que los participantes en la condición C (con un uso limitado de módulo) que sus oponentes estuvieran usando ayuda externa a lo largo de la partida por cómo se iba desarrollando el juego. Por ejemplo, un participante con uso total de módulo comentaba que desde el final de la apertura de la primera partida se dio cuenta de que estaba consiguiendo una posición mejor de negras, lo cual le hizo sospechar de forma severa que la otra persona no tenía acceso al módulo, al menos todo el rato como él. Tras ganar ambas partidas fácilmente, quedó confirmado para él que su rival no había usado módulo para jugar. Otro comentaba que descartó la posibilidad de que su rival jugara con módulo porque cometió un error temprano y otro lo descartó por la gestión de tiempo: el

rival hacía las jugadas muy rápido, lo que implicaba que no podía estar mirando un módulo para analizar cuál era la siguiente respuesta. Es decir, los sujetos de la condición B, se basaban también en la ruptura de expectativas performativas debidas a factores de eventos de juego (jugadas raras, gestión del tiempo) pero aplicadas justamente al revés de lo que haría un sujeto que sospechara sobre el uso de módulo.

Esto no pasaba de igual modo en los que se encontraban en la condición C, con ayuda limitada de módulo, que, al no contar con la ayuda externa en todo momento, tenían más dudas a la hora de emitir un juicio sobre las jugadas del rival y la evaluación de las posiciones.

Ante esta circunstancia, una posible solución que señalaba un participante era la de jugar rápido, para que, si el rival estaba usando módulo, al menos le ganara por tiempo, ya que la consulta del módulo retarda las respuestas. Es decir, los sujetos en C no podían manejar de igual modo otros factores (ej. eventos de juego) para detectar (o al menos sospechar con cierta garantía) que el contrario no usaba módulo, así que asumían una estrategia de juego (jugar más rápido) basada en que sí lo estaba usando el rival.

En cualquier caso, a pesar de que hablamos de la aparición de sospecha de trampa, los participantes rara vez mostraban total seguridad, sino que la sospecha se vinculaba a la duda, la posibilidad y a un intento de cimentar la sospecha en diversos argumentos y evidencias relativas a la ruptura de las expectativas performativas pero que nunca acababan de resolver la cuestión.

Conclusiones

Durante la realización del experimento, la aparición de sospecha de trampas se daba a partir de la ruptura de ciertas expectativas performativas vinculadas a una serie de factores que tenían que ver con la estratificación, los eventos de juego, las condiciones experimentales y la percepción del juego propio.

Las sospechas de trampas no aparecieron apenas en los sujetos en la condición experimental A, jugador humano (solo uno de ellos declaró tener sospechas). Esto se debía a que los participantes en esta condición contaban con muy pocos factores que proyectaran expectativas performativas (al no saber ningún detalle de identidad sobre sus rivales y desconocer su Elo) y a que las expectativas de estar inmersos dentro de un experimento científico hacían difícil la propia concepción de las trampas durante el mismo.

Por su parte, en los sujetos que podían utilizar módulo, ya fuera en todo momento (condición B) o

de forma limitada (condición C), surgieron más sospechas de trampas, vinculadas a factores de la categoría de las condiciones experimentales, ya que, como ellos podían usar módulo, se proyectaba la expectativa de que el rival también pudiera estar usándolo.

El problema esencial que se ha tratado en el artículo no queda circunscrito al ámbito ajedrecístico, ni siquiera al deportivo, sino que se encontraba englobado dentro de procesos sociales más amplios. De hecho, la generación de la sospecha de trampas no podría entenderse si no tomáramos en cuenta las actuales condiciones de una modernidad tardía donde la mediación computacional a través de extensas y crecientes redes de agencia distribuida descontrolan la atribución de capacidad de decisión y de responsabilidad de los sujetos humanos, generando una intensificación de la ininteligibilidad, que lleva a un estado de incertidumbre ansiógena. Tal incertidumbre era expresada por los participantes y expertos en el estudio como “paranoia de trampas”, sobre todo en el juego online, algo que no hemos tratado en el presente artículo pero que será analizado en próximas publicaciones.

Referencias

- Anderson, Ashton, Kleinberg, Jon y Mullainathan, Sendhil. 2016. Assessing human error against a benchmark of perfection. *KDD*, 705–714. New York: Association for Computing Machinery.
- Barnes, David J., y Hernandez-Castro, Julio. 2015. On the limits of engine analysis for cheating detection in chess. *Computers and Security*, 48, 58–73.
- Biswas, Tamal & Regan, Kenneth. 2015. Measuring level-k reasoning, satisficing, and human error in game-play data. En *2015 IEEE 14th International Conference on Machine Learning and Applications (ICMLA)*, 941–947.
- Bourdieu, P. (2008). *El sentido práctico*. Madrid: Siglo XXI.
- Chess.com. 2024. “Fair play on chess.com.” 7 Febrero. <https://www.chess.com/fair-play#fair-play-numbers>.
- Ermisch, John, Diego Gambetta, Heather Laurie, Thomas Siedler & Noah Uhrig. 2009. Measuring people’s trust. *Journal of the Royal Statistical Society Series A: Statistics in Society*, 172(4), 749-769.
- García, Leontxo. 2021. *Ajedrez y ciencia, pasiones mezcladas*. Barcelona: Crítica.
- Garfinkel, Harold. 1963. A Conception of, and Experiments with, “Trust” as a Condition for Stable Concerted Actions. En O.J. Harvey (ed.) *Motivation and Social Interaction* (pp. 187–238). Ronald Press.
- Goffman, Erving. 1969. *Strategic interaction*. Philadelphia: Univ. Pennsylvania Press.
- Goldowsky, Howard. 2014. How to catch a chess cheater. *Chess Life*, Junio, 22-30.
- Kasparov, Garry. 2017. *Deep Thinking*. London: John Murray
- Kim, Jaeha & Shin, Davin. 2023. Chess Surges in Popularity Post-Pandemic. *The Echo*, 27 de abril <https://thetenaflyecho.com/19255/arts-entertainment/chess-the-resurgence-of-the-game/>
- Laarhoven, Thijs, y Ponukumati, Aditya. 2022. Towards transparent cheat detection in online chess: An application of human and computer decision-making preferences. En *International Conference on Computers and Games*, 163-180. Cham: Springer Nature.
- Patria, Reyhan, Favian, Sean, Caturdewa, Angoro, Suhartono, Derwin. 2021. Cheat detection on online chess games using convolutional and dense neural network. En *2021 4th International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems (ISRITI)*, 389– 395.
- Robinson, Joshua & Beaton, Andrew. 2020. The Real Queen’s Gambit: Catching Chess Cheaters. *The Wall Street Journal*. 8 Diciembre 2020. <https://www.wsj.com/articles/the-real-queens-gambit-catching-chess-cheaters-11607439491>.
- Sánchez García, Raúl & Fele, Giolo. 2015. Normatividad en deporte: una reespecificación etnometodológica. *Empiria. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (30), 13-31.
- Stark, David. 2011. *The sense of dissonance: accounts of worth in economic life*. Princeton Univ. Press.
- Svensen, Tarjei, J. 2025. “2024 Year In Review”. *Chess.com*, 18 febrero <https://www.chess.com/article/view/year-in-review-2024>
- Turowetz, John & Rawls, Anne W. 2021. The development of Garfinkel’s ‘Trust’ argument from 1947 to 1967: Demonstrating how inequality disrupts sense and self-making. *Journal of Classical Sociology*, 21(1), 3-37.
- Velasco, Honorio M., Ángel Díaz de Rada, Francisco Cruces, Roberto Fernández, Celeste de Madariaga & Raúl Sánchez. 2010. *La sonrisa de la institución: confianza y riesgo en sistemas expertos*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Watson, Rod. 2009. Constitutive practices and Garfinkel’s notion of trust: Revisited. *Journal of Classical Sociology*, 9(4), 475-499.
- Zaksaitė, Saloméja. 2020. Cheating in chess: a call for an integrated disciplinary regulation. *Kriminologijos studijos*, 8, 57-83.