Zagadnienia i problemy szachowe na które odpowiedzi warto poznać – czyli kto nie pyta ten nie dostaje odpowiedzi

Kto pyta ten błądzi, lecz kto nie zadaje pytań, ten często nie chce wiedzieć więcej

Oto propozycje, które ostatnio miałem okazje spisać – zaznaczam, że są to spisane tematy z ostatnich 6-7 miesięcy rozmyślań. Zapewniam, że stale na bieżąco pojawiają się nowe: coraz ciekawsze, bardziej inspirujące, a niekiedy dużo trudniejsze. Najdziwniejsze może wydać się to, że im więcej uzyskuję odpowiedzi, tym pojawiają się kolejne pytania. Ciekawi mnie, które z zagadnień będą dla was interesujące, ważne czy chociażby takie o których chcielibyście się co nieco dowiedzieć. Pamiętajmy… kto sam nie pyta, ten najczęściej musi innych pytać! A kto odpowiada? Niekiedy ten, kto lubi poszukiwać odpowiedzi na nietypowe tematy, lubi wyzwania i stale ma niedosyt poznawczy. Słowem, chyba mam takie oto objawy i czuję, że szybko ten stan nie przejdzie. Myślę, że jeśli wszystko dobrze pójdzie, to wszystkie wątki (mam uzasadnione podejrzenia, że dojdzie ich jeszcze po drodze co najmniej około 35-40) poruszę – czy chociażby przynajmniej zasygnalizuję – w ciągu najbliższych 3-4 lat.

Poniżej lista najważniejszych tematów na drugie półrocze roku 2012 i kolejnych miesięcy

1. Szachy Fiszera, szachy losowe, szachy 960: na czym polegają i czy warto w nie grać?
2. Szachy korespondencyjne we współczesnym wydaniu – czyli o tym jak dzięki nowej technologii Internetu można mocno wspomagać swój szachowy rozwój
3. Analiza rozegranej partii – jak to robić, na co zwracać uwagę i jak ma to wyglądać.
4. Rozwiązywanie zadań szachowych – kombinacji, końcówek, studiów.
5. Nauka gry końcowej i środkowej – na jakie elementy zwrócić uwagę.
6. Ocena pozycji – elementy i wartości składowe oraz waga (siła) poszczególnych czynników w analizie i syntezie pozycji. Jakie są korzyści z oceny pozycji, w jaki sposób oceniać pozycje, na co i kiedy zwracać szczególną uwagę oraz które elementy (w jakich warunkach) można pomijać.
7. Myślenie w czasie rozgrywania partii – czyli kiedy trzeba naprawdę myśleć a kiedy należy grać na autopilocie. Czy są pozycje w których nie wolno myśleć i jeśli tak to czym się charakteryzują. Głębia myślenia i porównywanie z uwzględnieniem zdobytego zasobu wiedzy i doświadczenia.
8. Zarządzanie czasem w partii – jak dostosowywać zużycie czasu do stanu pozycji na desce oraz jej złożoności. Kiedy przyspieszyć proces myślenie, kiedy je koniecznie wydłużyć. Mikro i makro zarządzanie czasem.
9. Przewaga – czym jest, jak się wyraża (formy, rodzaje) i na czym polega pojęcie decydującej przewagi od zwykłej – jak rozpoznać kiedy przewaga ma charakter decydujący – jakie czynniki o tym decydują. Dodatkowo – realizacja przewagi i problemy występujące w tym procesie.
10. Remis - czym jest, jak się wyraża (formy, rodzaje) i na czym polega pojęcie strefy remisowej – jak rozpoznać kiedy strefa remisowa ma charakter szeroki a kiedy wąski – jakie czynniki o tym decydują; od czego zależy wielkość (zakres) strefy remisowej i co należy robić (jak grać), aby nie wychodzić poza tę strefę. Rodzaje remisu w szachach – teoretyczne i praktyczne.
11. Zugzwang, tempo i forteca – trzej muszkieterowie na straży decydującej przewagi i strefy remisowej. Problem zysku lub straty tempa oraz pól odpowiadających. Karteczki na figurach jako błędne mechaniczne pojęcie rozwoju sił w debiucie – czyli dlaczego mistrz Nizmo zbyt płytko podszedł do tematu oceny pozycji.
12. Przewaga – jak ją uzyskać i zwiększać do decydującej (rozstrzygającej). Jak realizować przewagę i na co zwracać uwagę – rady praktyczne i podejście teorii. Przewaga czysto szachowa i pozaszachowa i wpływ tych elementów na proces gry oraz możliwości tkwiące w pozycji i walce między zawodnikami.
13. Błędy – klasyfikacja i rodzaje, powstawanie oraz wpływ na ocenę pozycji i na zawodnika. Wymuszanie błędów, spryt, fantazja, zastawianie pułapek. Dążenie do eliminowania (usuwania) błędów – jakimi możliwościami dysponujemy.
14. Pozycje i konkretne warunki, które sprawiają najwięcej problemów i najczęściej powodują błędy – ich charakterystyka i wpływ na zawodnika. W czym tkwi trudność powodująca błędy w ocenie pozycji – wiedza, doświadczenie, emocje i czynniki zewnętrzne. Na czym polega „omijanie” niewygodnych pozycji

i przechodzenie (wymuszanie?!) takich, które najlepiej nam leżą (pasują). Charakterystyka możliwości, predyspozycji oraz stylu zawodnika.

15. Czas na partię – charakterystyka podziału na blitze, szybkie i klasyczne. Czym jest niedoczas, co go powoduje, jak go unikać i co robić, gdy już w niego wpadniemy. Adrenalina jako dodatkowy zastrzyk dla wielbicieli blitza – jak opanować nerwy, zachować spokój i zimną krew, gdy na zegarze mamy czas mniej niż powinniśmy.
16. Plan w partii szachowej w oparciu o ocenę pozycji – jaka jest między nimi zależność i w jaki sposób błędna ocena wpływa na realizację planu. Czy plan wpływa na ocenę pozycji czy ocena pozycji na wybór planu. Po czym odróżniać plany dobre od złych i jakie rodzaje planów wyróżniamy (krótko i długoterminowe, proste i rozbudowane).
17. Piony jako dusza partii – czy Franciszek Filidor na pewno miał rację? Wprowadzenie do zagadnienia znaczenia pionów w partii szachowej: pojęcia – pionowej masy, przełomu pionowego, poświęcenia piona, piona kandydata, piona wolnego, zdublowanego (trojaczki), centrum w zależności od ustawienia pionów: zamknięte, półzamknięte, otwarte; piony jako drogowskaz do ustalenia strategii dalszych działań, siła pionów na 5, 6, 7 linii, piony odstałe, izolowane, grupy (wyspy) pionowe, struktura pionów w danych debiutach i jej wpływ na dalsze możliwości rozwoju gry, pionowe słabości, siła pionów, placówka.
18. Obrona – niedoceniane możliwości i pułapki związane ze zbyt optymistycznym podejściem do pozycji (w ataku); dlaczego atakować jest łatwiej niż się bronić – charakterystyka problemu pod kątem pozycji i psychologicznego podejścia. Co powoduje, że obrona dla wielu graczy jest niewdzięczna i nie chcą lub nie potrafią przestawić się w razie potrzeby.
19. Szachy a matematyka – czyli o tym jak można przemycać królewską grę w nauce królewskiej. Wymienienie najczęstszych problemów i zagadnień związanych z wykorzystaniem matematyki w szachowej krainie.
20. Szachy a sztuka – czy istnieje zależność pomiędzy szachistami a wrażliwością estetyczną? Czy silny szachista czuje harmonię i układ bierek tylko na szachownicy? Marcel Duchamp – każdy szachista jest artystą, chociaż nie każdy artysta jest szachistą.
21. Szachy a muzyka – czyli kto gra w szachy ten może także mieć muzycznego bzika – Wasilij Smysłow jako przykład wielkiego szachisty i śpiewaka operowego. Czy szachy i muzyką ze sobą współgrają, a może dobrze brzmią?
22. Szachy a biznes – model biznesowy na przykładzie szachów, czyli o tym w jaki sposób kadra kierownicza wykorzystuje szachistów do pomocy w rozwoju biznesu. Przykłady biznesmenów, którzy osiągnęli sukces szachowy i szachistów, którzy osiągnęli sukces w prowadzeniu i rozwoju firm oraz korporacji. Wykorzystanie książki Kasparowa „How life imitates chess” oraz „Three moves ahead” Boba Rice.
23. Szachy a logika – czyli o tym co z czego wynika i jak logika pomaga w tworzeniu analiz, porównań, ocen, wag oraz algorytmów stosowanych przez szachistów. Czy w szachach mogą być ruchy (manewry, plany, oceny) nie wynikające z zasad logiki?
24. Szachy i wydawnictwa szachowe – czyli o tym, które wydawnictwa znać można a nawet wypada. Krótkie wprowadzenie w tematykę wydawców.
25. Ulubieni autorzy tworzący i publikujący szachową teorię: moja niezwykła i wielka piątka światowych szachowych pisarzy – Silman, Soltis, Seirawan, Pandolfini, Heisman; krótka charakterystyka autorów i wymienienie ich najważniejszych lub najciekawszych publikacji; krytyczne podejście do prezentowanych zagadnień i próba dookreślenia wybranych tematów.
26. Zadania szachowe – czyli zbiory zadań: lista najważniejszych i najciekawszych zbiorów wraz z krótką charakterystyką. Określenie skali trudności, odbiorcy, sposobu pracy z nimi oraz korzyści wynikających z przerabiania takich pozycji.
27. Szachy, szachiści, badania – klasyka czołowych badaczy i mających duże znaczenie dla zrozumienia problematyki funkcjonowania człowieka-szachisty i jego właściwości umysłowych (emocje, pamięć, wnioskowanie, podejście, stereotypy, talent, maksymalne osiągnięcia, sposoby rozwiązywania problemów, schematy poznawcze, wzorce, rozpoznawanie, przypominanie, porównywanie, ocenienia, czas reakcji, siła gry a zrozumienie, itp.). Charakterystyka kluczowych postaci zasłużonych na polu badań nad szachistami i problemami związanymi z nimi: Adrian de Groot, Fernand Gobet (Robert Howard,

Amatzia Avni, itp.). Wykorzystanie materiałów z książki „Chess metaphors” oraz „The chess instructor” i programów nauczania Goleniszczewa, Komljakowa, Sławina.

28. Prezentacja sposobów, metod i narzędzi nauczania szachów – wybrane najbardziej dostępne i ciekawe: Bruce Pandolfini, Dan Heisman, Józef Sławin, Jan Przewoźnik, Jakub Aagaard, Artus Jusupow, Marek Dworecki, Andrew Soltis, Jeremy Silman, Gary Lane, Steve Giddins, Simen Agdestein, Alexander Vaisman, Richard James, Karen van Delft (z synem Merijnem), Mike Basman, Jan van de Mortel, Cahrles Hertan, Willy Hendriks i inni.
29. Prezentacja najczęściej wymienianych korzyści według wszystkich dostępnych źródeł i autorów – około 8-12 cech (właściwości), które w istotnym zakresie kształtują szachy.
30. Szachy jako gra, zabawa, sport, nauka, sztuka – czyli różne wymiary narzędzia rozwoju. Omówienie kompleksowe i ukazanie różnic oraz możliwości przenikania i dopełniania się wzajemnie.
31. Warianty w szachach – z czym się to je, jak do tego pochodzić, jak głęboko liczyć, kiedy liczyć a kiedy odpuścić, drzewo wariantów – jak szeroko liczyć (krytyka koncepcji GM Kotowa i propozycje innych metod). W jaki sposób warianty pomagają w procesie poprawnej gry w szachy – kiedy ucinać drzewo wariantów i w jakim kierunku podążać przy obliczeniach.
32. Wizualizacja – obraz w szachach, szachy w obrazie, koncepcja funkcjonowania oka umysłu oraz problemy związane z przetwarzaniem obrazów w umyśle – częsty problem „zastygłego obrazu” (retained image), jak sobie z nim radzić. Jak i dlaczego pojawiają się błędy przy wyobrażaniu sobie pozycji (katalog błędów, ślepa plamka, przesłony, związania, odejście figury – brak kontroli danego pola lub linii) i czy można temu zaradzić (jeśli tak to w jaki sposób).
33. Jak pracować efektywnie: czym jest optymalizacja pracy, kiedy tracimy czas oraz energię – jak temu zapobiegać. Porównanie wkładu pracy do efektów – co zrobić, aby w minimalnym czasie osiągnąć maksymalne efekty (mini-max).
34. Wykaz szachowej literatury – jak można klasyfikować i szacowana ilość publikacji na temat szachów. W jaki sposób pozyskiwać szachowe materiały. Jak je segregować, katalogować i przechowywać. Współczesne sposoby i narzędzia.
35. Problem TMI – zbyt dużej ilości informacji – prezentacja koncepcji różnych autorów: możliwości poradzenia sobie z przesiewaniem olbrzymiej ilości danych.
36. Przykładowe analizy problemów oraz zagadnień na przykładzie rozegranych partii lub ich fragmentów (wybranych pozycji) – przede wszystkim ocena pozycji, tworzenie planów, przewaga i jej dokładna realizacja, twarda obrona, różne błędy, strefa remisowa.
37. Końcowa faza partii i jej nauka. Na co zwrócić uwagę przy nauce końcówek. Określenie celu i środków jego realizacji – wykaz literatury szachowej w zależności od poziomu, złożoności oraz potrzeb danego zawodnika. Podkreślenie konieczności wyboru materiału nauki końcówek pod kątem potrzeb i praktyki.
38. Szachy a komputery – krótka historia szachów komputerowych oraz twórców maszyn i programów. Przedstawienie najważniejszych algorytmów i heurystyk, które pomogły zrobić istotny krok w osiągnięciu poziomu mistrza oraz mistrza świata przez maszynę. Dzisiejsze programy – ich siła, słabości i wykorzystanie.
39. Programy szachowe, którym warto się przyjrzeć: rodzaje programów oraz ich klasyfikacja – wraz z zaznaczeniem wykorzystania w rozwoju szachisty: silniki, programy szkoleniowe (treningowe), bazy partii, tablice końcówek, programy do tworzenia i zarządzania partiami oraz tworzeniem diagramów.
40. Nie ufaj silnikowi – czyli krótkie wprowadzenie w istotę oceny pozycji przez silnik oraz kryteriów na podstawie których można z dużym przybliżeniem zawierzyć ocenie krzemowego przyjaciela (albo i monstrum). Przedstawienie wykorzystania siły silnika – zwłaszcza do taktycznych rozwiązań oraz wizualizacji wariantów. Podzielenie się doświadczeniem na podstawie analiz pochodzących z 200-300 partii.
41. Krytyczne podejście do twórczości innych i własnej – próba przedstawienia błędów w ocenie oraz ustalenie wartości zastanej wiedzy. Zasygnalizowanie konieczności argumentowania swoich hipotez oraz możliwości ich obalenia wraz z weryfikacją.
42. Problematyka postępu – na co zwracają uwagę autorzy szachowej teorii. Najciekawsze pozycje związane z tym tematem. Dodatkowo wartość i umiejętność wykorzystania pozycji typu „Improve your chess”.