

**Живият ум. Откъс от книгата Владимир Бостанджиев
Фокусиран към решения шахмат**

Книгата „**Живият ум. Фокусиран към решения шахмат**“ обобщава консултантския опит на автора в мачовете на Веселин Топалов, световен шампион по шахмат от Сан Луис, Аржентина 2005 г., за Световната титла през 2009 и 2010 година в София и описва за пръв път приложението на психологичния метод „фокусиране към решение“ в шахматната игра. За разлика от традиционните подходи, този метод насочва разговора към решенията, вместо да обяснява проблема.

В труден момент линейната логика „аз мествя, ти местиш“ не е достатъчна да решиш какво да правиш и книгата запознава читателя с живия процес на решаване.

За целта авторът изследва вътрешната реч на майсторите, тъй като партията се развива като диалог на езика на шахматните фигури. С ясни примери се доказва, че шахматистите вземат решение, като първо, визуализират печелившата позиция; второ, намират ходовете до нея и трето, казват си наум какво правят (**формулировка на решението**). Балансът между словесното и визуалното мислене определя позиционно или тактическо ще бъдат решението и стилът на игра. Това мотивира тренировъчен метод как да се използва вътрешната реч при вземане на решение.

Според автора шахматната теория и индивидуалното развитие на шахматиста следват културен процес на преход от мистични обяснения към рационално вземане на решение. Историческия и индивидуалния процес на развитието на способността за вземане на решение авторът нарича с термина **solutiogenesis** (**solve** – решавам и **genesis** – раждане). Затова състезателят укрепва, като изучава шахматните образци исторически, по реда на тяхното появяване.

Историческата глава разкрива, че шахматът еволюира към единство на структура и функция и ключовите ходове се търсят като функция на игровата система. Пасивните ходове между две серии от форсирани ходове в сложните комбинации се разграничават от тихите и от промеждутъчните ходове с ново понятие – **междиен ход**.

Въвежда се понятието **конструктивен възел**, който поддържа позицията и определя фазите на игра.

След романтичния и научния етап шахматът навлиза в преходен период (хипермодернизъм), в който майсторите побеждават, като използват изключенията от теорията (**конкретен подход**). В компютърната ера изключенията стават правило, възникват нови понятия и настъпва **постмодерен етап**. Съвременният шахматист вижда партията като система, чието развитие държи под контрол от начало до край. В романтичния период това било немислимо, а **Ласкер** пише, че се случва рядко и доставя огромно удоволствие. Книгата следва тази тенденция и представя играта като система, чието изучаване

Живият ум. Откъс от книгата Владимир Бостанджиев
Фокусиран към решения шахмат

продължава.

Шахматната дъска е уникално поле за изследване на творческото мислене. Няма друга игра и училищен предмет, които развиват толкова добре способността за вземане на решение – ядрото на личността и най-важния фактор на успеха! Черно-бялото каре виждаме постоянно на рискови места: щитовете на рицарите, таксиметровите ленти, флага на Формула-1, дрехите на тийнейджърите, входовете на жилища, подовете на църкви, болници, училища. Книгата „**Живият ум. Фокусиран към решения шахмат**“ съживява този защитен символ на живота в древна Тракия и Гърция. Шахматът еволюира като жив организъм и е пример за културното сътрудничество между Изтока и Запада, толкова нужно в съвременната обстановка.

СИЛВИО ДАНАИЛОВ
Почетен президент на ЕШФ
Президент на БВШ

ОБЯСНЕНИЯ И РЕШЕНИЯ

Както повечето хора, така и шахматистите обясняват грешките с различни психологични причини: невнимание, страх от загуба, импулсивност, изненада, агресивност, подценяване, отпускане. Известно свойство на грешките, обаче, е, че те се повтарят. Това е така, защото промяната се постига чрез конкретни решения, а не с обяснения.

Според мен човек не се учи от грешките, а от успехите си. Победата зависи от качеството на игровите решения и не следва автоматично от намаляването на слабите ходове, пресявани с мощни компютърни програми. Затова, за разлика от традиционното мислене, което обяснява проблемите, тази книга ще помогне на читателя да се фокусира върху методите за вземане на решения и да изгражда свой оригинален стил на игра. Отказът от навика да обяснява проблемите и, вместо това, да се фокусира към решенията е една от най-трудните промени в мисленето, която може да постигне личността.

ШАХМАТ И БЕЗКРАЙНОСТ

Първото впечатление от шахмата е сложността му, непресъхващ извор на загадки. Всеки е чувал дебютите: Испанска, Италианска партия, Каро-Кан... – над сто игрови системи, които определят двадесет-тридесет хода ли ще играем с комбинация или ще спорим за едно поле сто хода.

Най-известният пример за сложността на шахмата е легендата, че мъдрецът, който измислил играта, поискал за награда едно житено зърно на първото поле, две на второто, четири на третото, осем на четвъртото и така – до шейсет и четвъртото поле. но придворните математици изчислили, че на Земята нямало толкова жито.

В труда „Паметник на поколенията“ **Бируни** (973–1048) посочва, че точната сума – числото 18 446 744 073 709 551 615 – е известна от задачата за удвояване на шахматните полета (**E. Sachau**, с.132). Това е доказателството, че легендата за произхода на шахмата е сюжет на популярна задача за геометрична прогресия, а не действително събитие. В книгата си „Индия“ **Бируни** доказва числови закономерности на шахматната дъска. Той описва индийския **чатрандж**, представян за начало на шахмата, като хазартна игра, която има толкова общо с шахмата, колкото „Не се сърди, човече“. В историческия раздел се показва, че шахматът възниква в еволюцията на логическите игри и не е възможно да бъде изобретен изведнъж на едно място от един човек.

Еволюцията на шахмата следва развитието на математиката.

През Средновековието умножавали с помощта на решетка и в старинните шахматни ръкописи се срещат аритметични задачи. Решетковият анализ се

използва в комбинаторни задачи в генетиката, при анализ на химически разтвори, при шифроване. Числа в решетка виждаме в магическите квадрати и в sudoku. Шахматните задачи са популярни и днес. Въвеждането на координатната система през Възраждането от **Декарт** дава възможност за нотацията, за архивиране и за обективен анализ на играта. Сега професионалните успехи са немислими без компютрите. **Клод Шенон** използва шахмата като модел за компютърно програмиране, а **Александър Кронрод** го нарича „дрозофила на изкуствения интелект“, така както винената мушица (дрозофилата) е символ на генетичните изследвания.

Смятането с големи числа е критерий за прогреса в математиката – от сметалото до компютрите. В началото на новата ера в книгата си „Енеади“ **Плотин** анализира понятията число, множество и безпределно число, а през XIX век **Кантор** въвежда понятията множество и трансфинитно число (число след края) в математиката и предлага метод за смятане с безкрайно големи числа. Според мен това е възможно, тъй като процесът на броене протича периодично и винаги има начало и край. Този очевиден факт може да се приеме като **аксиома за периодичност на броенето**.

Знакът за начало на броенето (нулата), с който изписваме големите числа обаче също става безкраен брой и десетичната бройна система не е удобна за пресмятане на такива числа. Учителят, който дава Космоса като пример за липса на край, няма представа какви натрапливости забърква в главите на децата, които се питат защо това е така. Логическият отговор е, защото няма и начало, освен, ако учителят не приема, че самият той е началото. Прагматичният отговор е, защото е много голям и не можем да го измерим.

Според философите, безкрайна е единствено пустотата. Например, **Епикур** пише, че атомите се движат с различна скорост в пустотата със свойства, различни от свойствата на предметите, които образуват.

Първокласник спорил с учителката, че числата десет и сто са цифри.

Вместо да му се скара, баща му го попитал защо мисли така и детето обяснило, че това са нови думи (подобно на цифрите, които току-що е научило) и че *при дълго броене трябва да се появяват нови цифри!* Впечатлен от аргумента, бащата запознал сина си с имената на големите числа и му обяснил, че цифрите са ограничен брой знаци, нещо като букви, с които означаваме първите десет числа. С тяхна помощ изписваме и пресмятаме големите числа. Например, с цифрите 2, 0, 1 и 5 изписваме числото 2015 (годината на второто издание на тази книга). Визуално изглежда, че числото се състои от четири цифри, но това е множество от две хиляди и петнадесет единици, което може да се представя като сума от по-малки числа, изписвани с различни цифри.

Детето не е способно да извърши тези разсъждения и твърдението му може да се пренебрегне, но бащата се замисля може ли да бъде създадена бройна система от цифри, отдалечени една от друга с повече от единица. Ако интервалът

Живият ум.

Откъс от книгата

Владимир Бостанджиев

Фокусиран към решения шахмат

между този нов ред цифри е максималният брой единици, които можем да преброим достатъчно бързо с познатите бройни системи, с тези цифри бихме могли да изписваме и смятаме безкрайно големи числа. Тогава обяснението на детето ще се окаже вярно. Буквата **алеф**, например, с която **Кантор** нарича първото трансфинитно число, всъщност, е цифра по определение. Така при безкрайно броене периодично следва да се появяват цифри, подобно на атомите в Менделеевата таблица.

Макар че тези разсъждения изглеждат абсурдни, математиците изчисляват все по-големи числа, а програмистите създават програми за изписването им. Затова според мен шахматът е добре определена задача за пресмятане на безкрайно големи числа и нейното решаване започва с пресмятанията на Бируни.

Това фантастично начало на книгата разкрива основния психологичен проблем в шахмата – противоречието между опиянението от виното на въображението и здравия разум да се нахраним с хляб, описано от **Емануил Ласкер** в книгата му „Здравият смисъл в шахматната игра“. Шахматните програми ще могат да оценяват всички възможни ходове едва когато се сбъдне мечтата за смятане с безкрайни числа. Тогава хората ще поумнеят толкова, че шахматът ще стане лесен като „Не се сърди човече“, но няма да отмре, защото играчите ще се забавляват, местейки фигурите в клетките на куб (8x8x8). Такъв пространствен шахмат си представял **Лионел Кизерицки** (1806–1853) и през 1908 г. **Фердинанд Мак** го описал. Засега информацията за вземане на решение не може да бъде обработена достатъчно бързо за реална игра. За разлика от машините обаче човек не пресмята всички ходове, а си представя следващата позиция и търси ходовете до нея. Затова вярвам, че при експериментална игра на обемен шахмат хората ще имат предимство пред компютрите.

Едно от най-ценните достойнства на шахмата е, че разширява границите на въображението, подобно на математиката. *Въображението не е случайно фантазиране, а способността да предвиждаме действията си.* Тук забавлението не идва от късмета, както в хазарта, а от намирането на творческо решение в борба с противника и със самия себе си. *В шахмата, ако не научиш нещо ново, ако не намериш поне едно оригинално решение, значи не си играл. Затова играта се развива исторически, чрез нови методи за решаване на все по-сложни задачи.*

Според мен шахматната теория повтаря универсален исторически процес на изграждане на нови системи за вземане на решение, който наричам с термина **solutiogenesis** (от латински: **solve**, **-vi**, **-utus** – решавам и от гръцки: **genesis** – раждане). Първите хора преживявали решенията си като действия на висши сили и едва в Антична Гърция осъзнават решенията си като вътрешна духовна същност на личността, неделима от тялото.

Шахматното мислене също преминава през магичен, религиозен и рационален етап. В началото децата строят крепости, поставят топовете един

**Живият ум. Откъс от книгата Владимир Бостанджиев
Фокусиран към решения шахмат**

върху друг, измислят приказки. Този приказен период повтаря мистичната история на човечеството и развива въображението. Юношата играе романтично с комбинации, както през Ренесанса, а майсторът обяснява ходовете научно. Затова шахматните умения се развиват естествено, като партиите-образци се изучават исторически, по реда на тяхното появяване.

В сложните позиции обаче грешат и двете страни и победата се крие в уменията да поддържаш разумно ниво на сложност, което затруднява противника. При такава игра губещият обяснява грешките с мистични сили. В Рейкиявик през 1972 г. съветската делегация проверява стола на Фишер и осветителните тела за електронни устройства, въздействащи на противника. В Багио през 1978 г. Корчной и Карпов ползват гадатели и парапсихолози.

Трудните решения осъзнаваме като просветление или като вътрешен глас и ги обясняваме с думата „интуиция“. Който не се задоволява с това обяснение, а знае как да търси решение в труден момент, се чувства добре и на шахматната дъска, и в живота. Опознавайки живота мислене при вземане на решение като духовна същност на личността, читателят ще цени повече себе си и ще играе шахмат с вдъхновение.