

УДК 378.17:796

К ВОПРОСУ О МЫШЛЕНИИ ШАХМАТИСТОВ

И.С. Янышкина, ИМиМ, 1 курс

Научный руководитель: И.Н. Филинберг

ФГБОУ ВПО Сибирский государственный индустриальный университет,
г. Новокузнецк

Полезность игры в шахматы для развития мышления признана во всем мире, шахматы вводят сейчас как одну из учебных дисциплин в школьную программу, а также шахматы преподают и в некоторых вузах. Остановимся на некоторых аспектах шахматного мышления. «Люди пользуются неосознанным алгоритмом, который позволяет переработать правила перемещения фигур на один ход в правила перемещения фигур с одного поля доски на любое другое. Тем и отличается квалифицированный шахматист от начинающего; начинающему, чтобы переместить фигуру с одного поля доски на другое, приходится проделать серьезную логическую работу, а квалифицированный - действует автоматически. Когда начинающий шахматист, только что изучив правила игры, сидит за доской, ему довольно трудно составить математическое отображение позиции, ибо задача о передвижении фигур требует логической работы. Иначе говоря, для того чтобы решить задачу о возможных перемещениях фигур, ему приходится составлять и анализировать соответствующее математическое отображение, что и позволяет принять решение о возможном передвижении фигур.

Таким образом, начинающий шахматист вынужден свои «шахматные» способности делить между двумя задачами, между двумя математическими отображениями: 1) задачей о возможном перемещении фигур и 2) собственно шахматной задачей о наивыгоднейшем передвижении фигур.

Квалифицированный (опытный) шахматист действует уже иначе. Задачу о возможном перемещении фигур он решает «не думая», т. е. не составляя математического отображения. Все его «шахматные» способности заняты математическим отображением позиции и это, естественно, приводит к расширению горизонта. Как же опытный шахматист решает задачу о передвижении фигур? Этот вопрос имеет далеко не праздный характер - он непосредственно связан с «обучением» машины мастерству в шахматах. Если машина будет решать задачу о перемещениях фигур по тому же методу, что действует мастер, то «способности» машины будут расходоваться на выбор целесообразного хода. Если же у машины значительная часть «способностей» будет связана с правилами игры - тогда дело будет обстоять хуже и горизонт станет недалёким.

Можно привести следующий пример, поясняющий суть дела. Представим себе, что участник матча на первенство мира, имеющий отложенную позицию, отправился на прогулку. Он продолжает вслепую анализировать эту позицию, составляя и анализируя математическое отображение; при этом он не различает лиц встречаемых прохожих и, естественно, не узнаёт знакомых, но он ни с кем не сталкивается! Более того, он даже перейдёт улицу и по всем правилам, хотя и продолжает свой анализ... В чём же дело? Дело в том, что задачу о передвижении своей собственной фигуры гроссмейстер решает, не загружая своего логического устройства, а как бы переключив это на «автомат». Вот так и задачу о возможном перемещении фигур опытный шахматист решает «автоматически». Может быть, эта вспомогательная задача решается по принципу справочника, в котором на каждый вопрос (из некоторого круга вопросов) заготовлен ответ. В обучении шахматам по этому принципу можно применить способы обучения шахматам [1,2,3].

Если надо решать задачу, многократно повторяющуюся, задачу стандартную, есть смысл решать её не логически, а по справочному методу. Надо полагать, что так обучается человек; так, видимо, должна и машина «обучаться» правилам игры».

Список литературы:

1. Способ тренировки игроков спортивных игр, патент РФ № 2366480 / Филинберг И.Н., Васильев Н.Н.
2. Устройство оценки и тренировки оперативного мышления спортсмена, патент РФ № 135900, зарегистрировано в Государственном реестре изобретений РФ 27.12.2013 Филинберг И.Н., Васильева В.В., Васильев Н.Н., Дорофеева Н.В.
3. Способ подготовки шахматистов, патент РФ на изобретение № 2537827. Дорофеева Н.В., Филинберг И.Н.