

Využití počítačů - příklady možných forem a jejich zařazení do fází šachového výcviku.

Práce vznikla v rámci kurzu trenérů 2. třídy probíhajícího ve školním roce 2006 - 2007.

Autor: Pavel Kunc, šachový oddíl Dům dětí a mládeže v Praze 6.

Obsah:

1. Šachový výcvik a jeho fáze.....	2
2. Počítače a šachový výcvik.....	3
3. Software pro adepty a začátečníky.....	4
3.1. Herní programy.....	5
3.2. Databázové programy.....	5
3.3. Výukové programy.....	5
3.3.1. Chess Tactics for Beginners.....	5
3.3.2. Chess School for Beginners.....	6
3.3.3. Think Like a King.....	6
4. Software pro mírně pokročilé a pokročilé.....	7
4.1. Herní programy.....	7
4.2. Databázové programy.....	8
4.3. Výukové programy (Total Chess Training).....	9
5. Výukové programy zdůrazňující metodu.....	9
5.1. Blindfold.....	9
5.2. Chess Vision Trainer 3.0.....	10
5.3. Personal Chess Trainer 2.0.....	10
6. Jazyková bariéra a druhá gramotnost.....	11
7. Závěr.....	12
Seznam použité literatury.....	13

1. Šachový výcvik a jeho fáze.

Vycházím z předpokladu, že "šachový výcvik" označuje proces vzdělávání člověka za účelem získání a prohlubování znalostí šachové hry a dovedností potřebných k jejímu praktickému provozování. Vzdělávání obecně je součástí výchovy, jejímž cílem je umožnit všestranný rozvoj osobnosti; rozvoj je během výchovy přiměřeně usměrňován, mimo jiné a zejména právě vzděláváním, jež se orientuje na práci s informacemi, přičemž více či méně zdůrazňuje jejich praktické využití.

Šachový výcvik má tu výhodu, že do něj vstupují děti pro danou oblast více či méně nadané; tím se liší nejen od "školy", ale i od např. hry na hudební nástroje. Lze tedy předpokládat i slušnou dávku motivace: děti se během "seznamovací fáze" dozvěděly, že jim šachy jdou, a tudíž "přirozeně" očekávají, že jim půjdou i nadále, a jsou ochotny pro to i něco udělat. Další výhodou spatřuji v tom, že praktické využití výsledků výcviku, tj. hra sama, je smysluplné od samého začátku (v již zmíněné v hudbě je toto těžší), přičemž "menší" (mladší, méně zkušené) děti mohou hrát i s "většími" (což např. nelze ve fyzických sportech) a porážky je od další hry neodrazují.

Do první fáze, tj. výcviku základního, vstupují vedle budoucích profesionálů i "věční začátečníci", budoucí "kluboví" hráči silní a slabí a hráči příležitostní. Každý má své dosažitelné maximum a svou křivku vývoje. Důležité je, že i pro slabší platí, že dokud se zlepšují, neztrácejí motivaci: "větší" tak obvykle unesou porážku s "menšími". Být prospěšný všem je jedním z nejdůležitějších úkolů trenéra, byť asi každý touží vychovat či aspoň (podle svých možností) objevit budoucího šampióna.

Toto vše platilo "před počítači" a platí i nadále. Jsem přesvědčen, že základní výcvik lze i dnes postavit na osvědčených (českých) příručkách pro trenéry IV. až II. třídy a nástěnné šachovnici a dosáhnout slušných úspěchů. Na druhé straně počítače jsou stroje na zpracování informací a šachová partie je posloupností rozhodnutí činěných na základě vyhodnocení informací; od jejich využití lze tedy důvodně očekávat pozitivní přínos.

I když to není vždy adekvátní (budoucí mistr republiky, budoucí kandidát mistra a hráč, pro něhož je úroveň KM pouhým snem, potřebují "ve fázi ELO 1500" každý jinou přípravu), vycházím v dalším textu z klasifikace "žáků" podle jejich aktuální šachové hráčské výkonnosti (přibližně vyjádřené hodnotou ELO), jež rozlišuje úrovně

- adepta (anglicky "novice") - usiluje o 4. VT,
- začátečník ("beginner") - 3. VT, ELO do 1600,
- mírně pokročilého ("intermediate") - ELO 1600 až 1900,
- pokročilého ("advanced") - ELO 1900 až 2100,
- mistra ("expert" a "master").

Obdobnou klasifikaci používá například i /6/.

2. Počítače a šachový výcvik.

Počítače do světa šachu už "prorostly", co všechno vlastně dělají? Odpověď bude možná pro někoho překvapivá: poměrně málo. Valnou většinu efektu "obstarávají" programy; z hardwaru se uplatní obecné výkonové parametry (rychlost procesoru, velikost RAM a harddisku atd.) a rozlišení displeje.

A co tedy dělá šachový software? I zde existuje zavedená klasifikace, jež programy dělí na herní, databázové a výukové. Příklady: aktuálně nejúspěšnějším reprezentantem první skupiny je Fritz, mezi databázemi si konkurují ChessBase a ChessAssistant, mezi v ČR populární programy patří např. CT-ART 3.0 pro výuku šachové taktiky. Poznamenejme ještě, že v šachovém výcviku se uplatňují i další programy ("organizační"), hezký příklad viz /2/.

Formulujme úvodní otázku trochu jinak: co počítače a programy mohou dělat? Odpovídat lze z několika úhlů pohledu; ve zbytku kapitoly se zabývám dvěma z nich: "instrumentálními" přínosy a podporou didaktických principů.

Instrumentální přínosy lze dále nazírat z hlediska míry obecnosti. Zcela obecnou vlastností počítačů je možnost ukládání obrovského množství informací, jejich třídění a rychlého vyhledávání, lhostejno přitom, zda se jedná o informace základní (v šachu průběhy partií resp. jejich částí) či odvozené - podrobněji kap. 4 (databáze). Důsledek: co se týče encyklopedických informací, všichni mají všechno a hned; evidentní je přínos pro studium zahájení.

Někam doprostřed (z pohledu obecnosti) řadím formy komunikace mezi člověkem a strojem. Provedení jednoho tahu prostředky počítače je rychlostí srovnatelné s tradičním způsobem, ovšem zároveň se zaznamenává (odpadá "překlad" do a ze šachové notace), při studiu variant je přechod mezi nimi řádově rychlejší. Neméně důležitá je animace, využitelná pro všechny skupiny uživatelů: od dětí až (kupodivu) po velmistry. A jedna užitečná drobnůstka: nelze si (jako v knize) nechtě(!) přečíst řešení jiného cvičení.

Nikoho by nemělo překvapit, že některé přínosy mají i svou odvrácenou tvář. Žáci mají "o důvod méně" učit se notaci a zatímco při tradičním (knižním) studiu variant lenost vede k tomu, že si některé (zejména kratší) varianty člověk pouze představuje a "přirozeně" se tak cvičí v propočtu, s počítačem zažívá "nesnesitelnou lehkost bytí". Vizualizace natrénovaná jen na obrazovce nemusí vždy přinést kýžený efekt při hře na šachovnici a seriózní autoři jsou si toho vědomi (viz kap. 5).

Šachově specifický je způsob práce "šachových motorů", tj. herních programů jako takových nebo zakomponovaných do databází a programů výukových. Jeho podstatou je vyhodnocování pozic v listech myšleného stromu tahů s kořenem v dané (aktuální) pozici, přičemž všechna hodnocení si pamatuje. "Motor" nezná přehlédnutí a důsledně nalézá chyby žáků, opomenutí trenérů i nepřesnosti glosátorů slavných partií.

Jenže zase je něco za něco: "neomylnost" programu přispívá k výše zmíněné pohodlnosti ("proč analyzovat sám, když to stejně bude špatně", viz též /1/) a jakési "povrchnosti". Motor

používá při hodnocení kritéria zadaná člověkem a je schopen sdělit, pro kterou stranu a nakolik je spočítaná varianta vhodná, ne však, proč tomu tak je; výsledek jeho analýzy je ovšem "dobrý" a vlastně sehrává roli dogmatu.

K didaktickým principům jsem se tak dostal negativním příkladem: nekritické přebírání "zjevených pravd" odporuje zásadě vědeckosti. Škodlivost dopadu všudypřítomné analýzy lze naštěstí jednoduše omezit skrytím jejich průběžných výsledků. A tam, kde se bez ní nelze obejít, je asi nejlepším doporučením zdůrazňovat její funkci korektora (ne "našeptávače").

Počítače skýtají takřka neomezené možnosti uplatnění zásady názornosti. K výše uvedeným příkladům lze přidat nejrůznější pomůcky a "triky" v programech určených adeptům šachové hry (např. vytváření iluze slavných soupeřů - Chessmaster), jejichž cílem je učinit hru i učení co nejzábavnější. Existují i postupy více (viz kap. 5) či méně (resp. sofistikovaněji - Danielsenova metoda v /1/) využívající drilu založeného na animaci.

Výukové programy respektují zásady systematickosti a přiměřenosti - některé v tomto směru uživatele přímo vedou, jiné "pomáhají" trenérovi uvedením obtížností cvičení a jejich přiřazením k tématům. Všechny nabízejí množství příkladů "větší než dostatečné" pro posílení trvalosti vědomostí i individualizaci výuky (už v rámci základního výcviku).

Jako poněkud rozporné se jeví naplnění principu uvědomělosti. Zjednodušeně řečeno začátečníci v dětském věku hrají rádi, rychle a dobrodružně, v důsledku čehož většina z nich netrpí nedostatkem potěšení z výhry. Vidina budoucích výher je pro některé (nikoli nutně vždy ty s nejlepšími předpoklady) dostatečnou motivací i pro získávání vědomostí učení. Tím se ovšem ocitají v roli žáků, kteří za svou námahu právem(!) očekávají okamžitou odměnu (budoucí výhry jsou daleko a nejisté).

Má-li část výuky formu domácí přípravy na počítači (jiné než hry), stává se vzdálenou i pochvala od trenéra. Autor /2/ a /3/ S. Lipschultz rozebírá pozitivní účinky hodnocení práce "adeptů" přímo výukovým programem, zejména bodovou srážkou za pokus o "nástřel" řešení (což dělají všechny dobré programy). Souhlasím, ale v omezené míře: soudím, že kladný vliv záporných bodů se s časem zmenšuje. Užitečný je krátký vlastní test na konci tématu, více viz kap. 3.

Asi nejviditelnějším důsledkem využívání počítačů a softwaru v šachovém výcviku je snížení věku, v němž talentovaní jedinci dosahují úrovně mezinárodního mistra a velmistra, a vzrůstající počet mladých talentů.

3. Software pro adepty a začátečníky.

Využití výpočetní techniky pro tyto skupiny uživatelů je dáno nejen jejich šachovou úrovní, ale i (v naprosté většině případů) věkem. Všechny programy (samozřejmě) předpokládají individuální využívání, někdy je ovšem patrné, že autoři jsou si vědomi, že bude probíhat v rámci základního výcviku, jehož těžištěm je i nadále práce ve skupinách.

3.1. Herní programy.

Důležitou vlastností je zde atraktivita, vyjádřená v /6/ lapidárně: "Šachy jsou hra, a tak by měly být zábavné." Autor S. Lopez, ač sloupkař ChessBase, zde na prvním místě doporučuje Chessmaster, a to pro nejlepší uplatnění stylu "bubny a píšťaly"; zvláště pak vyzdvihuje vytváření iluze "živých soupeřů". Základní výukové funkce dnes obsahují všechny úspěšné herní programy, kritériem výběru by měla být jejich forma, samozřejmě co nejjednodušší.

Začátečnickům určitě nevádí (a ani neškodí) trénink s programem, který hraje "čistě" takticky. Diskutabilní je provádění analýzy jejich partií (zejména ve velmi raném stádiu) jakýmkoli programem. I když je úroveň jeho hry přiměřeně nízká, chyby dělá jiné než děti a jejich chybám "nerozumí". (Je-li vysoká, vůbec není co řešit.)

3.2. Databázové programy.

Jejich využitelnost je poměrně malá, zejména pak hráči samotnými; uplatní se možnost tisku diagramů ze a vkládání komentářů do žakovských partií. Podstatou využití je asi vkládání partií samo; i na této úrovni (např. přeboru Prahy družstev žáků) tak lze "studovat soupeře".

3.3. Výukové programy.

Začátečníci jsou nejdůležitější cílovou skupinou výukových programů, i když z počtu "titulů" to vyvodit nelze, nové vznikají (z komerčních důvodů) zejména pro mírně pokročilé uživatele. Osnova základního výcviku je relativně pevná a zavedený kvalitní produkt "má své jisté". To bezesbytku platí "směrem k žákům"; co se týče podpory trenérů, software má ještě rezervy.

Nejspíš proto, že z obchodního hlediska nejvýznamnější je (a bude) individuální využívání produktů. Možná někoho překvapí, že příklad skloubení skupinové a individuální práce pochází z "bašty obchodu" USA. Rád bych uvedl i příklady jiné, na internetu jsem je však nenašel. Neexistují, nebo (například) ruskojazyční autoři necítí potřebu prezentovat tak elementární záležitosti v cizím jazyce?

Důrazně připomínám, že v dalším se zabývám pouze příklady (produkty hojně rozšířenými či jinak zajímavými); o úplný výčet se ani nepokouším.

3.3.1. Chess Tactics for Beginners.

Produkt nabízí cca 1300 taktických problémů (matová vedení, získání materiální výhody, vynucení remízy, ...) roztríděných podle obtížnosti (pět úrovní) a témat; zařazeny jsou pozice z partií, jednoduché studie i umělé ilustrační příklady. Základními módy využívání jsou Practice a Test, k orientaci slouží komponenta Navigator. Je možno zavést více uživatelských profilů, pro každý jeho "vstupní ELO". Existují i "neanglické" jazykové mutace (španělská, ruská, francouzská, německá). K dispozici už je i navazující produkt Chess Tactics for Intermediate Players.

V módu Practice (jednotlivé příklady) program upozorňuje na chyby a snaží se uživatele pomocí grafických pomůcek vést k pochopení pozice (např. vyznačí linie útoku). Řešení je možno přehrávat (Animate); další možností je hrát pozici proti "motoru" (vestavěný je Dragon, možno přidat vlastní); výsledek hry (nazývaný "analýza") lze uschovat jako .pgn soubor. Též provádí hodnocení úspěšnosti řešení příkladu penalizací špatných tahů (s rozlišením na důležité a "technické").

V módu Test nelze brát tahy zpět a součástí hodnocení je spotřebovaný čas. Lze zadat sestavení testu jen z dosud neřešených příkladů resp. se zahrnutím "řešených s chybami"; dále se zadává obtížnost ("ELO") a počet cvičení. Počet zapamatovaných výsledků testů je omezený.

Pro trenéra jsou k dispozici statistiky hodnocení (z Practice i Test) podle uživatelů; dalším výstupem je "dynamika ELO" jednotlivých uživatelů. Výběr množiny učebních příkladů je záležitostí trenéra (od začátku je třeba pamatovat na ponechání cvičení vhodných pro testy); užitečnou komponentou je zhuštěný přehled (Browse). Také závisí jen na trenérových pedagogických kvalitách, aby při analýze hodnocení odlišil nepochopení, "systematickou" lenost a zbrkllost.

3.3.2. Chess School for Beginners.

V nabídce tohoto programu (konkurentu předchozího, autor J. Razuvajev) mě zaujala poznámka "ideální pro školy a učitele, dovolen přístup neomezeného počtu uživatelů". Týká se jen cenové výhodnosti, nebo (třeba) možnosti instalace na síti? I zde existuje navazující produkt Advanced Chess School, který už rozlišuje mezi 450 příklady jako součástmi 55 učebních jednotek a 700 cvičeními, jinak řečeno částečně plní roli učitele.

3.3.3. Think Like a King.

(Doslovný překlad: "Mysli jako král". V dalším textu budu používat zkratku TLAK.)

Produkt, který se pyšní schválením šachovou federací USA, nabízí typický výukový software (Chess Workouts, popis viz /3/), program podporující chod šachového kroužku (Chess Club Manager, dále jen CCM, popsán ve /2/) a - především - jejich propojení. Moje poznámky vycházejí ze zkušenosti s demoverzemi obou částí.

CCM podporuje motivaci adeptů šachové hry systémem odměn a systémem hodnocení. Odměny cíleně zdůrazňují sportovní stránku šachu a jsou inspirovány karate (Thinking Belts - barevné pásy, na ně navazují Thinking Tags - přívěsky ke školní tašce) a baseballlem (Chess Cards - individuální přehledy "pokroku dosaženého ke dni"); navíc existují standardní "diplomy" a je možno vytvářet vlastní.

Hodnocení "adepta" sestává ze ří částí: bodů za pokrok ve studiu, osobního koeficientu průběžně odvozovaného z výsledků partií ("klubové ELO") a bonusových bodů, jež přiděluje vedoucí kroužku. Základním klasifikačním systémem (pro vývoj osobních koeficientů) je tzv.

Harknessův, který ubírá poraženým tolik bodů, kolik přidává vítězům; k dispozici jsou i dva další, k poraženým "milosrdnější".

Výuková část (Workouts) vznikla později, v současné době obsahuje sedm "knih" a pravděpodobně bude postupně rozšiřována. Základem jsou Your First Lessons in Chess, čtyři další části se zabývají taktikou (včetně matů), jedna koncovkami a jedna zahájeními. Workouts mohou být používány zcela samostatně nebo v rámci práce v kroužku, kde mají tři režimy využití. Pro nejjednodušší centrální stačí jediný počítač a vytištěná cvičení. V režimech, v nichž část práce probíhá na počítačích žáků (ve škole resp. doma), se informace o výsledcích předávají vedoucímu kroužku elektronicky.

Workouts hodnotí úspěšnost studia převážně obvyklým způsobem, tj. (odstupňovanými) srážkami z dosažitelného maxima za chyby při řešení cvičení a za lenost (když si žák nechá napovědět); existují ale i kladné body "za přečtení". Z důkladných úvah ve /2/ plyne, že autor si je velice dobře vědom možnosti zneužití zavedení více uživatelských profilů na jednom počítači, stanou-li se body cílem.

Jestliže využití Workouts probíhá v rozhodující míře ve škole, doporučuje se poměr výuky a hraní partií 1:1. Při výuce doma se doporučuje občas provádět kontrolní testy, jež prověří současně aktuální znalosti i poctivost žáků. K ocenění posledně jmenované kvality (vedle píle a snahy) se pak používají výše již zmíněné bonusové body. Sám autor pro testy používá vytištěná cvičení.

TLAK je jedinečný v tom, že se jedná o nástroj pro vedoucího kroužku (v originále "coach"; úmyslně se zde vyhýbám slovu trenér). Ten více než šachovou (i když ani ta se nemůže příliš blížit nulové) potřebuje kvalifikaci pedagogickou. Odborná úroveň Workouts je garantována šachistou na úrovni mezinárodního mistra. Ještě pár technických údajů: TLAK je údajně užíván v 15 zemích světa (všude ovšem "anglicky"), na více než 1000 školách a "bezpočtu" domácích počítačů.

4. Software pro mírně pokročilé a pokročilé.

A ač nerad, musím přidat i "experty a mistry", protože při citacích z /1/ by rozlišení mezi "hráčským" a "trenérským" využíváním počítačů autory bylo příliš subtilní. Vzájemný poměr využívání tří základních typů je u této cílové skupiny samozřejmě podstatně jiný než u začátečníků, zejména význam databází jako by "roste s ELO".

4.1. Herní programy.

Používají se jako takové resp. jako "motory" vestavěné do dalších typů produktů. Dobrý (i když pochopitelně ne zcela objektivní) přehled lze získat z /6/ (neboli www.chesscentral.com), kde jsou nabízené programy vyjmenovány podle "míry strategičnosti" vzestupně v řadě Junior, Fritz, Hiarc, Shredder (konkurenční Chessmaster, ač jinak neopomenut, se do této klasifikace nevešel). Cenná je poznámka, že v pravém slova smyslu poziční hru nelze (zatím) očekávat od žádného programu; základní důvod, proč tomu tak je, jsem uvedl v kap. 2.

Z 5. kapitoly /1/ několik doporučení, jak trénovat s Fritzem:

- Po vlastní analýze provádějte poslední korekturu Fritzem.
- Zdá-li se Fritzovo pokračování umělé, pokuste se ho (vlastní analýzou) "uchopit".
- Nelekejte se, když různé programy analyzují různě (např. Junior a Fritz).
- Je lepší důkladně analyzovat jednu partii sám, než 100 s Fritzem.
- Ještě lepší je analyzovat s jiným šachistou, protože se můžete podělit o své náhledy.

A z téhož zdroje dvě vzorová použití (J.Aagaard).

Hraní teoreticky složitých pozic. Konkrétním příkladem je bránění obtížných koncovek proti Fritzovi. Autor to jednak zkoušel sám na okomentovaných partiích a porovnával výsledky s komentáři, jednak svou vlastní obranu "učinil vzorem" pro studenty (bránící touž pozici).

Hraní studií proti Fritzovi. Vlastně se jedná o prověření studií za účelem publikování. Fritz bránil, čas byl cca 1 hodina pro každého, nutné je "skrýt motor".

4.2. Databázové programy.

Uživatelé databázových programů (největšími jsou šachisté nejvyšších úrovní) mi snad odpustí, že je odkážu na /1/, jejímiž autory jsou mezinárodní velmistr (kapitoly 1 až 3) a mezinárodní mistr (kapitoly 4 až 6). Využitím databází se zabývají první čtyři kapitoly /1/; uvádím jejich názvy, u prvních dvou i heslovitě obsah.

I. Práce s databázemi.

Vkládání velkého množství partií, prohlížení, přidávání poznámek a komentářů, třídění a klasifikace dle potřeby. Velký nástroj učení a přípravy - "nástupní" věk velmistrů se zkracuje. Databáze vlastních partií. Analýza se šachovým motorem: na pozadí, kontrola omylů (blunder check), plná analýza. Tvorba indexů zahájení (opening keys). Referenční databáze, rozsáhlé databáze. Hledání pozice (ze zahájení, podle masky). Stahování partií z internetu. Formáty ukládání dat.

II. Studium nového zahájení.

Vytvoření databáze (za tímto účelem). Zbavení se násobných výskytů partií ("dublů"). Strom zahájení (s absolutním počtem půltahů, s relativní délkou podle ECO). Využití indexů zahájení. "Reporty" (opening reports). Repertoárové databáze.

III. Studium sebe a protivníků.

IV. Zahájení z pohledu střední hry a koncovky.

Z 5. kapitoly (Obecný trénink) uvádím dva konkrétní příklady použití ChessBase.

Danielsenova metoda (nazvaná podle dánského velmistra) pro trénink koncovek spočívá v opakovaném automatickém přehrávání velkého množství (kolem tisíce) teoretických pozic za účelem zlepšení intuice (mozek si "zapamatuje vzory"). J.Aagaard ovšem její používání začal vnímat jako úspěšné až poté, kdy z knihy M.Dvoreckého The Endgame University pochopil, že zatímco pozic nutných k zapamatování je o řád méně, k přehrávání se hodí všechny.

Kontrola vlastní analýzy složité pozice ze střední hry. Autor doporučuje vložit výsledky takové (řekněme dvacetiminutové) analýzy do ChessBase a kontrolovat nejprve "očima", pak

"motorem". Jedná se o aplikaci ruské metody porovnávání výsledku vlastní analýzy s analýzou "prověřenou".

4.3. Výukové programy.

Opět se (z dobrého důvodu) omezím jen na příklady. Autoři /1/ dělí výukové programy na "sbírky cvičení", "knihy" a "knihovny zahájení"; obecně se výukovým programům věnují velice málo. Mnou vybrané příklady patří do skupiny Total Chess Training, jejímž nejznámějším členem je CT-ART 3.0; názvy dalších jsou Encyklopedia of Opening Blunders, Strategy 2.0, Encyklopedia of Middlegame a Studies 2.0.

Všechny programy mají podobný interface a řada jejich "vnějškových" vlastností se podobá Chess Tactics of Beginners (viz 3.3.1). Všechny obsahují příklady, Strategy a Middlegame mají i mód Study (tj. obsahují teoretický výklad). Programy jsou určeny šachistům s ELO 1800 až 2400 (jiný pramen uvádí rozmezí 1600 až 2300). Inzerovány jsou i francouzská, německá a italská mutace.

"Vlajkovou lodí" je bezesporu CT-ART 3.0, jehož původní verze obsahovala 1217 příkladů kombinací; v nejnovější verzi se tento počet skoro zdvojnásobil. Vybírat lze dle idejí, motivů a obtížnosti. Příklad použití pro silné šachisty je obsažen ve /4/, jehož autorka (velmistryně) popisuje svou zkušenost z počítačové třídy klubu T.V.Petrosjana. Velmi stručně řečeno studenti se vstupním ELO 2200 až 2300 „řízeně“ pracovali s CT-ART 1 hodinu denně (řešili průměrně 20 pozic) po dobu 6 měsíců (kontrola trenérkou jednou týdně) a jejich ELO vzrostlo o 200. Zajímavé je tvrzení, že při soustavné práci s obrazovkou se studenti unavili dříve než nad šachovnicí.

Vlastně není divu, že úspěšné jsou právě výukové programy "na taktiku". Taktika je podstatou práce šachových "motorů", takže příklady jsou vždy jednoznačné; taktické obraty jsou klasifikovatelné (dokonce ze dvou hledisek); řešení lze nalézt v řádu minut (samozřejmě na přiměřené úrovni); pro valnou většinu mladých hráčů je taktika nejpřitažlivější.

5. Výukové programy zdůrazňující metodu.

Tato kapitola obsahuje krátké popisy tří programů, jejichž využívání má podporovat a rozvíjet šachové myšlení (rozumí se člověka), a to určitým (jím vlastním) způsobem; metody jsou vesměs bez počítače nerealizovatelné. Opět se jedná o příklady, nabídka je mnohem širší.

5.1. Blindfold. (Naslepo.) www.chessvariants.org/programs.dir/blindfold.html

Patří do rodiny šachových produktů A. Bartašnikova, deklarovaným cílem je rychlé pochopení souhry figur a zvýšení kapacity operační paměti (uživatel). Program pracuje v módech Test a Hra a je založen na pojmu "spolupracující figury". Například v pozici s figurami Dg6, Jg6 a Se2 jsou "spolupracující" dvě, a to dáma a jezdec, jehož kryje. Uživatel vidí počáteční pozici, poté program udělá tah krytou figurou.

V módu Test se pak nakrátko objeví cílové pole a uživatel má (na prázdné šachovnici) určit, kde stojí nyní "spolupracující" (tj. krytá) figura. V našem příkladu se po 1.f4 stává "spolupracujícím" stělec a správná odpověď zní "e2", program táhne Sb5 atd. Program má šest úrovní obtížnosti odlišených počtem figur v počáteční pozici (2 až 7), podmínkou zpřístupnění vyšší úrovně je úspěšné (95%) zvládnutí nižší. Mód Hra je určen dětem, které vidí cílovou pozici. Mají rozpoznat "prvky souhry" (v nejrůznějších situacích) a reagovat rychle (pozornost).

5.2. Chess Vision Trainer 3.0.

Program je realizací myšlenek obsažených v knize Practical Chess Analysis autora Buckleyho. Deklarovaným cílem je zlepšení vizuální představivosti a schopnosti propočtu. Podstata metody: uživatel vybírá tah v "aktuální" pozici, přičemž vidí pozici starší, z níž aktuální vznikla provedením několika (počet je nastavitelný) půltahů. Autoři doporučují začít jen s dvěma půltahy "nazpět", cvičit jen 15 až 30 minut denně a přenášet si pozici na reálnou šachovnici. Pokročilí uživatelé si mohou práci zkomplikovat využitím "slepých kvadrantů" (ze zvolené čtvrtiny šachovnice zmizí všechny figurky).

5.3. Personal Chess Trainer 2.0.

Použitou metodou je dril; deklarovaným cílem významně zlepšit osobní taktiku i strategii opakováním a memorováním "klíčových konceptů" (vzorů). Podstatou metody je postupně se zrychlující animace vzorových cvičení (nabízí se např. více než 1000 příkladů koncovek), jež se opakují tak dlouho, až se "vtisknou do paměti". Produkt "je určen lidem, kteří chtějí dosáhnout pokroku, ale mají málo času na studium", jimž nabízí "drastické" zlepšení kombinačního vidění atp.

Ač se k tomu necítím být dostatečně šachově kvalifikován, pokusím se o krátké shrnutí a zhodnocení. Produkty vybrané do této kapitoly vycházejí z konkrétních představ o fungování lidského mozku "zabývajícího se šachovou problematikou" a předkládají "matérii" a postupy, jež jsou ve smyslu oněch představ užitečné. Jelikož žádná z použitých hypotéz neaspiruje na univerzálnost, všechny programy na nich založené určitě aspoň do jisté míry plní deklarované funkce.

Začnu od nejjednoduššího. Využití programu "Naslepo" v módu Hra je vlastně protimluv, přesto pro (velmi mladé) "adepty" může být přínosem, neboť je nutí sledovat dění na celé šachovnici; sedmiletí (a vůbec) "špunti" s tím mívají problémy. Pokud se jedná o mód Test: je účinek podmíněn spíše typem paměti nebo šachovou výkonností? Nevím, ale z několika volných partií sehraných v dorosteneckém věku s pozdějším velmistrem jsem si zapamatoval hlavně to, že neustále "viděl" celou šachovnici (tj. souvislosti).

Chess Vision Trainer určitě významně posiluje schopnost hry naslepo u lidí, kteří jsou k ní disponováni (což zdaleka nemusí být jen mistři). Velmi pravděpodobně dělá mnohem víc a rád bych poznal nějakého reálného uživatele. Doporučení "přenést pozici na reálnou šachovnici" naznačuje existenci konkrétních představ o mozkových pochodech souhrnně označovaných pojmem "vizualizace".

Navzdory podbízivým a nesolidním tvrzením v nabídce má dril (a tedy i Personal Chess Trainer) něco do sebe - vedle koncovek (viz Danielsenova metoda v /1)) bezpochyby funguje i u jednoduchých taktických obrátů; o kladném vlivu na strategii mám vážné pochybnosti. Za předpokladu, že dril "nastoupí" poté, co člověk pochopí podstatu věci, bych program s klidným svědomím doporučil například žákům, kteří se šachy začínají ve vyšším školním věku a "nemíří příliš vysoko".

6. Jazyková bariéra a druhá gramotnost.

Šachové programy všech typů, které je možno považovat za běžně dostupné, protože jsou nabízeny na internetu, komunikují s uživatelem obvykle v angličtině. Někdy se vedle "základní" angličtiny objevují i jiné jazyky, přičemž platí, že čím více potenciálních uživatelů, tím spíše (resp. dříve) lze příslušnou "mutaci" očekávat; čeština a slovenština jsou tak "přirozeně diskriminovány".

Problém se na první pohled nejeví jako vážný, vždyť české děti začínají s angličtinou brzy - a vůbec: angličtina je "in". Jenže běda: i šachům se děti začínají učit brzy! Samostatnou práci s programem Think Like a King, jehož výuková část obsahuje studijní texty, "typický" český třeták z jazykových důvodů nezvládne; metodika přitom s prací doma počítá. Relativně snazší je ovládnutí Chess Tactics for Beginners: k tématicky seřazeným prvním čtyřem částem stačí přeložit (a posléze rychle naučit) několik desítek slov a frází a žák může "mrskat" jedno cvičení za druhým. To je hezké, ale je tento (ne-znalostí jazyka vnucený) způsob využití ten pravý?

Před necelými třemi lety začal Šachový svaz ČR distribuovat rakouský nasazovací program Swiss Manager, vybavený mj. ovládnutím v češtině. Vedle originální němčiny a "povinné" angličtiny program komunikuje i v dalších ne zrovna "světových" jazycích (např. slovinštině), jichž celkem pravidelně přibývá. Pro autora programu pana Herzoga střední Evropa a Balkán pravděpodobně představují trh, který mu umožňuje obstát v konkurenci „co do podstaty" programu.

Následující otázka je tedy nasnadě: nedalo by se na stejný trh vstoupit i se softwarem pro "adepty" a jejich trenéry, jehož výuková část by začínala od matových vedení a rostla s objemem prodeje? Jedním z možných vzorů je Think Like a King, existenci dalších (přínejmenším v Rusku a v Číně) lze důvodně předpokládat.

Vedle jazykové bariéry může další problém představovat i samotný způsob ovládnutí programů, a to nejen nejmladšími uživateli. Neexistuje racionální důvod, proč by se šachisté měli lišit od jiných uživatelů softwaru (snad s výjimkou části jeho tvůrců) a "zatěžovat se" četbou popisů (mají-li je) resp. nápovědy (helpů), zvláště když jsou ve valné většině cizojazyčné - a koneckonců ani ony nejsou dokonalé, zejména ne vždy "drží krok" s vývojem vlastního produktu.

Nic proti "odexperimentování", jehož zjevně hojně užívali i šachově a trenérsky zdatní autoři /1/. Jenže pak se častěji než ojedinele stává, že si člověk osvojí určitý postup (mnohdy komplikovaný), myslí si, že má vystaráno, ale on mu v nové verzi přestane fungovat. Nežřídká

proto, že je lépe dostupný (případně snazší), ale jak se to mám dozvědět, když dokumentaci nečtu a další experimenty se mi oprávněně přičí?

Nebudu rozebírat, do jaké míry se na potížích s ovládním podílí skutečnost, že se používá nejen software získaný legální cestou, a tudíž s omezeným přístupem k originální dokumentaci. Autoři /1/ GM Emms a IM Aagaard určitě na softwaru nešetřili, přesto se nevyhnuli obtížím ne nepodobným těm, jež zažívají i uživatelé "přepálených cedéček".

7. Závěr.

V úvodních dvou kapitolách jsem se pokusil o vytýčení úkolu v duchu zadání, v dalších třech o jeho řešení a v kapitole předchozí jsem se odvážil i malého doporučení, směřované do mně známé oblasti základního výcviku. Práce mi přinesla většinou potvrzení apriorních předpokladů, jedno příjemné překvapení a jedno malé zklamání.

Formy využívání počítačů "pro šachy" se v zásadě neliší od forem jejich využívání pro podporu jiných intelektuálních činností. Existují programy, které simulují lidskou aktivitu v příslušném oboru (hrají šachy, překládají mezi přirozenými jazyky), jiné fungují jako učebnice či celé kurzy (příkladů netřeba), další pak ovládají "sklady" informací obecných i individuálních, a to jak "primárních" (v našem případě šachových partií a pozic), tak "metainformací" (např. "úspěšnost X.Y. v Najdorfově variantě sicilské"). To vše se bude nadále zdokonalovat, očekávání kvalitativních změn se mi jeví jako odvážné.

Patřím mezi pamětníky dávno rozhodnutého boje mezi herními programy "chytrými" (pokoušejícími se simulovat lidské myšlení - příklad viz /5/) a "hloupými" (založenými na "hrubé síle"), jenž skončil naprostým vítězstvím těch druhých. Zastánci metod umělé inteligence mají ještě jedno želízko v ohni: schopnost programů učit se. Moje malé zklamání tkví v tom, že až na jedinou poznámku u Hiarcsu 10 jsem na princip "samoučení" nenarazil. Důvod může být i ten, že každý pokrok v této oblasti je až extrémně nákladný a sotvakdo by dovolil "plakátovat" výsledky své investice, dokud nebude mít zajištěn dostatečný náskok před konkurencí.

A teď to příjemné překvapení. Je jím relativní úspěšnost programů, jejichž příklady jsem uvedl v páté kapitole. Inkorporovat lidský způsob myšlení počítačům se (až dosud) nepodařilo, opačný způsob však "žije", tj. vyvíjejí se programy podporující myšlenkové pochody, jež zatím neumíme úplně kvantifikovat. Jistě, něco takového je vždy spojeno s rizikem zneužití fantasy a podvodníky; přesto se zjevně našli lidé ochotní sponzorovat aktivity v této oblasti.

Od situace, v níž je pozdější mistr světa "se vši vážností" podezírán ze získávání rad od programu, možná není příliš vzdálená doba, kdy nejlepší herní software už nenajde mezi lidmi rovnocenného soupeře. Jeho další zdokonalování "nad hranici lidských možností" se dost možná přestane jevit účelným, neboť jako poslední „výzvu“ bude důkaz tvrzení, že "počáteční pozice je remis". Utrpí tím šachová hra? Jako věda ano, jako hra, sport a boj nikoli. A dokud budou lidé hrát, budou používat i prostředky pro zvýšení své výkonnosti, a tudíž i zdokonalovat existující software a vytvářet nový; nutnost orientovat se v něm pak nedovolí trenérům duševně zakrňt.

Seznam použité literatury.

1. B.Jacobs; J.Aagaard; J.Emms: Chess Software User's Guide. Gloucester Publishers, London 2003.
2. Think Like a King Software: Chess Club Manager User Manual. www.schoolchess.com.
3. Think Like a King Software: Home Edition User Manual for Windows. www.schoolchess.com.
4. I.Mikhaylova: Strategy or Tactics - Which is More Important?
www.chesscentral.com/articles_chess.
5. M.M.Botvinnik: O řešení nětočných pereborných zadač. Sovetskoje radio, Moskva 1979.
6. S.Lopez: Chess Software Buying Guide. www.chesscentral.com.

Poznámka: jednorázové odkazy na materiály z internetu uvedené přímo v textu do seznamu literatury zahrnuty nejsou.