

PSYCHOLOGIE V ŠACHU

1 Úvod do problematiky šachové psychologie

1.1 Co jsou vlastně šachy?

Je zajímavé, že neexistuje přesná a všeobecně uznávaná definice pojmu „šachy“ (oprostíme-li se od čistě materialistického pojetí, že šachy jsou 64 polí a 32 figurek). Jsou šachy hrou nebo sportem? Jsou uměním nebo vědou? Michail Tal¹ napsal, že šachy jsou uměním, protože si prý jinak nelze vysvětlit jejich přitažlivost. Někdo jiný však zase bude tvrdit, že šachy jsou pouze body v tabulce výsledků. Pěkným bonmotem se šachy pokusil vystihnout Gotthold Ephraim Lessing², když napsal, že „šachy jsou příliš vážné na hru a příliš hravé na vážnou věc“. Kdo má ale úplnou pravdu? Odvrhněme nyní subjektivitu, která činí šachy tím, čím je kdo chce mít, a vyslovme moudrost někdejšího mistra světa Emanuela Laskera³, který řekl, že šachy jsou boj. Není to ani definice, ani pokus zařadit šachy do některé oblasti lidské činnosti, Lasker pouze tímto výrokem vystihl charakter šachů, jejich podstatu, příčinu přitažlivosti, ale i podmínku a podmíněnost jejich existence. Tezí, že šachy jsou boj, lze jen těžko napadnout, a navíc velmi dobře vyhovuje náplni i charakteru této eseje. Proto se jí budeme držet.

1.2 Role chyby v šachu

Připustíme-li tedy, že šachy jsou boj, naskytá se další otázka: v čem je rozdíl mezi hráčskou silou jednotlivých šachistů? Ve znalosti teorie? Ve zkušenosti? V dovednosti? V nadání? V chápání zákonitostí partie? Čím to je, že střetnutí dvou výkonnostně přibližně vyrovnaných soupeřů vyhrává tu jeden, tu druhý? Jak může dobrý šachista prohrát s hráčem o jednu, dvě nebo i více tříd slabším? Šachisté – počínaje nejslabším amatérem v šachové kavárně a konče Garri Kasparovem⁴ – mají totiž jednu společnou vlastnost: dělají chyby. Velmistr Savielly Tartakower⁵ (známý pro svůj nekonvenční přístup k šachům, kterému často nechyběla nadsázka) říkával, že šachová partie je pohádka o tisíci a jedné chybě. Tvrdil, že na chybách jsou šachy přímo postaveny. Na tomto tvrzení nepochybně něco je, protože výhry nelze docílit, když soupeř neudělá chybu. Přijměme tedy chybu jako nejvyšší princip celé šachové psychologie.

1.3 Obsah šachové psychologie

V prvním odstavci bylo ujasněno, jak budeme k šachům přistupovat, ve druhém bylo potom krátce pohovořeno o fenoménu chyby. Nyní již máme dostatek prostředků, abychom nastínili, co všechno vlastně do šachové psychologie spadá.

Nejprve je potřeba podotknout, že šachová psychologie je jakási patricijská disciplína, protože se daleko zřetelněji projevuje v partiích silnějších hráčů (platí zde úměrnost, že čím jsou protihráči silnější, tím více potom může záležet na psychologických činitelích). To lze dobře vysvětlit prostřednictvím chyby. Jelikož se slabší hráči často dopouštějí chyb „z vlastní vůle“, není potřeba je k chybám nutit, a naopak, čím je protihráč silnější, tím méně dělá chyb a proto je nesnadněji porazitelný (tato skutečnost vedla i ty nejpovolanější počátkem 20. století k mylnému závěru, že šachy spějí k tzv. remízové smrti).

Hledaly se proto cesty, jak by se dal soupeř přivést ke špatnému způsobu přemýšlení nad pozicí, k nesprávným hodnocením vlastních či protihráčových šancí a potažmo tedy k chybnému tahu. A právě šachová psychologie má popsat komplex metod, prostředků nebo okolností, které sice nesouvisejí přímo s objektivní šachovou logikou, ale přesto ovlivňují způsob přemýšlení hráče a potažmo i výsledek partie. Budeme-li chtít šachovou psychologii popsat z hlediska praxe, potom můžeme říci, že má popsat možnosti, jak přimět soupeře k chybě.

1.4 Relativní síla tahu

Po několika úvodních odstavcích, kde byly nastíněny základní teoretické problémy šachové psychologie, se nyní dostáváme k šachům jako takovým. Velice zajímavá je otázka, jaký tah při partii hledat. Zní velice banálně

¹ Michail Tal (1936–92): mistr světa 1960–61, v mládí geniální dítě, šachový romantik proslulý svou nepřekonatelnou fantazií a intuitivními obětmi (stal se idolem mnoha útočných hráčů), v pokročilém věku skvělý šachový publicista

² G. E. Lessing (1729–81): německý osvícenský dramatik, kritik a literární teoretik, tvůrce měšťanského dramatu

³ Emanuel Lasker (1868–1941): mistr světa 1894–1921, mimo jiné filosof a matematik, přítel Alberta Einsteina, zakladatel psychologie v šachu, všeobecně uznávaná osobnost šachového nebe (na rozdíl od mnoha jiných velkých jmen)

⁴ Garri Kasparov (*1963): mistr světa od 1985 (oficiální konec jeho kralování není jednoznačný), nejlepší hráč všech dob, původním jménem Gari Vajnshtejn, po otcově smrti přijal matčino jméno a do křestního si přidal jedno „r“, aby jeho celé jméno mělo 13 písmen (jeho šťastné číslo, narozen 13.4., 13. kolo je postrachem jeho soupeřů, letos si do Prahy naplánoval přílet na 13.10. apod.), jinak snad není v případě Kasparova mnoha dalších komentářů

⁵ Savielly Tartakower (1887–1956): „hypermodernista“, dlouhou dobu patřil k předním světovým velmistřům, skvělý šachový glosátor, komentátor a popularizátor, nikdy se vážně nepřiblížil titulu mistra světa

a řeklo by se, že na ni lze jistě velmi snadno odpovědět. Ale překvapivě se podobně jako u otázky, co jsou vlastně šachy zač, dostáváme s odpovědí do nesnází. U vymezení pojmu šachů je odpověď vlastně celkem nezajímavá, protože i kdybychom šachy definovaly jako fialovou ještěrku, nic to na principu hry samotné nezmění. Ovšem tvrzení, že nejsprávnější je hrát pátý nejlepší tah, který jsem schopen najít, je už hodně zásadní.

Historicky vzato, nejdříve se šachisté snažili hrát co nejútočnější tahy, a to za každou cenu, tedy bez ohledu na strategickou povahu pozice. Toto období (nazývané jako romantické) bylo vystřídáno klasickým⁶, které jasně ukázalo nedostatky pozičně nepodložených útočných tahů. V této éře se pod velmi silným vlivem Siegberta Tarrasche⁷ hledal vždy objektivně nejsilnější tah (na této úrovni se dnes vyskytují stroje) a zdálo se, že zde již vývoj musí skončit. Co může být silnější tah než nejsilnější tah? Odpověď „nic“ byla dlouhá léta považovaná za naprosto samozřejmou, a to až do chvíle, kdy se objevil Lasker. On nejenže nejsilnější tahy nehrál, ale dokonce se jim záměrně vyhýbal. Jeho motto bylo prostě: dělal tahy, které byly nejnejpříjemnější jeho soupeřům. Tento přístup ve své době vzbudil velký rozruch, Tarrasch nebyl s to docenit jeho genialitu a veškeré Laskerovy úspěchy připisoval jen a jen štěstí (což byl samozřejmě velký omyl). A přestože ne každému velmistrovi bylo po chuti přistoupit na tento velmi náročný způsob boje, dá se říct, že nejslavnější jména světového šachu, jako např. Alechin⁸, Tal, Fischer⁹ nebo Kasparov, volí (volili) tahy přesně podle kritéria zavedeného Laskerem. Závěrem tedy je, že síla tahu je relativní. Slovo relativní zde můžeme chápat v jeho pravém smyslu, tudíž ve smyslu „vztahující se k něčemu“. V jedné pozici existuje nejsilnější tah vztahující se k pozici samotné, může zde ale existovat také úplně jiný nejsilnější tah vztahující se k Františku Novákovi, který má na posledních 20 tahů 5 minut, a rovněž úplně jiný tah vztahující se k partii s počítačem. Ve všech třech případech může být za nej-správnější považován jiný tah a to je vskutku úžasné. Právě jsme probrali jeden ze stěžejních pilířů moderní šachové psychologie.

2 Chyba v šachu

V odstavci 1.2 (Role chyby v šachu) bylo vysvětleno výsadní postavení chyby a v odstavci 1.3 (Obsah šachové psychologie) bylo naznačeno, že hlavním cílem psychologického vedení partie by měla být soupeřova chyba. Ačkoliv pojem chyba skloňujeme ve všech možných pádech, nevíme zatím zcela přesně, co se pod ním skrývá. Pokusíme se tedy popsat, jaké druhy chyb se v šachách vyskytují a jaké jsou jejich nejčastější příčiny.

2.1 Druhy chyb

2.1.1 Prstová chyba

Jedná se o analogický případ, jako kdyby Einstein napsal, že 3x3 je 6, nebo kdyby legendární Pelé překopli ze dvou metrů prázdnou bránu. I těm nejlepším šachistům se stává, že čas od času (zpravidla jen párkrát za život) udělají primitivní chybu. Není to špatným propočtem tahů, ale zpravidla např. provedením nějakého tahu (který hráč vůbec nechtěl zahrát) v zamyšlení, nebo už má hráč v hlavě jinou pozici, než která stojí na šachovnici atd. atd. Prstová chyba je tedy vlastně výsledek selhání lidského aparátu. Příčinou je především nedostatek soustředění.

2.1.2 Chyba v důsledku chybného přemýšlení

Sem patří všechny chyby udělané vědomě (na rozdíl od prstových chyb, které jsou dělány bezděčně a více méně omylem) a v poměru k prstovým chybám tvoří 99,9% všech chyb. O jejich příčinách krátce pohovoříme v následujících odstavcích.

2.2 Příčiny chyb

2.2.1 Přirozené chyby

Velké množství chyb je v šachu způsobeno prostě tím, že úroveň každého šachisty je nějakým způsobem omezena a někdy prostě není možné se se všemi problémy v pozici zdárně vypořádat. Tyto chyby jsou ovšem podmíněny čistě šachově (a nikoliv psychologicky), proto se jim dále nebudeme věnovat.

⁶ Používání pojmu „klasické období“ je relativní, např. ve 20. letech 20. století nazývali toto období jako pseudoklasické (ovšem sami svůj směr označovali jako hypermoderní, což s ubíhajícím časem jaksí ztratilo na výstižnosti).

⁷ Siegbert Tarrasch (1862–1934): povoláním praktický lékař, Sigmund Freud klasického šachového směru, jeho dogmatické poučky jsou i po 100 letech základem (a pouze základem) výuky mladých šachistů, nikdy nebyl mistrem světa

⁸ Alexandr Alechin (1892–1946): mistr světa 1927–35 a od 1937 do smrti, jedna z vůbec největších šachových osobností historie, hráč s obrovskou fantazií, jako první smísl perfektní šachovou hru s psychologickým vedením boje

⁹ Robert James Fischer (*1943): mistr světa 1972–75, jedna z nejzáhadnějších postav šachové historie, v mládí šachu podřídil úplně vše, po zisku titulu mistra světa se stáhl z veřejného života, v současnosti je pravděpodobně duševně chorý (je neslavně proslulý svými antisemitistickými názory)

2.2.2 O tah dál

Na otázku, jak daleko obvykle počítá, odpověděl Reshewsky¹⁰: „Počítám vždy o jeden tah dál než soupeř.“ V této lišácké odpovědi se skrývá tajemství úspěchu mnoha hráčů – jsou schopni zápletku propočítat o tah dál a tím odhalit skutečnosti, které můžou soupeřovi zůstat skryty. Necháme-li stranou objektivní skutečnost, že není v silách některých hráčů dopočítat se až do klíčové pozice (viz 2.2.1 Přirozené chyby), nejčastěji počítáme nedostatečně daleko kvůli vlastní lenosti, podcenění soupeřových možností nebo kvůli překotné snaze užít realizovat své plány.

2.2.3 Utkvělá představa

Mnohokrát jsme svědky až docela neuvěřitelných přehlédnutí, která jsou zaviněna utkvělou představou z minulosti o současnosti. Častokrát dojde ke změně pozice, která se nám nezdá důležitá. Prostě zapomeneme zkontrolovat, co všechno se právě provedeným tahem změnilo.

2.2.4 Samozřejmé tahy

Vzpomeňme známý výrok Tartakowera: „Střez se samozřejmých tahů!“ Pojmy „moderní šachy“ a „automatické tahy“ se staly vzájemně nespřátelými. Ačkoliv má mnoho hráčů snahu samozřejmé tahy hrát (jejich náročnost je prakticky nulová, navíc jsou velmi snadným „zhodnocením“ stovek hodin strávených nad studiem šachů), dobrý hráč je pouze ten, který pečlivě zvažuje všechny individuální rysy každé pozice. Nebezpečí samozřejmých tahů (tedy tahů, které zpravidla v podobných pozicích fungují) se skrývá v jemnostech každé konkrétní pozice, proto se může snadno stát, že jak na potvoru narazíme na výjimku z pravidla a draze se nám to nevyplatí. Příčinou hraní automatických tahů je opět především lenost myslet.

2.2.5 Zvyk

Zvyk patří mezi další stereotypy našeho myšlení. Je zvykem, že napadená figura ustoupí. Zdá se nám běžné, že ve střední hře stává bílý král po rošádě na g1 a černý na g8, vždyť je to dobrým zvykem! A právě zvyk v sobě skrývá podobné úskalí jako automatický tah, totiž podcenění individuality pozice. Obvykle je proti zvykovému syndromu dobrým lékem snaha zapamatovat si zvláštnosti pozice a tyto zvláštnosti si potom během partie často připomínat (jak bylo řečeno, toto je lék, a tedy odstraňuje projevy syndromu, nikoliv jeho příčiny; samozřejmě je prakticky nemožné se zvyků zbavit).

2.2.6 Povrchnost

Povrchnost je přirozená lidská vlastnost. Všichni jsme ji dostali do vínku, ať chceme nebo ne. Člověk ani není stavěný na to, aby pochopil všechno kolem sebe, a tak zákonitě musí být v některých oblastech povrchní. Podobně je tomu v šachách. S povrchností se setkáme u většiny šachistů a právě jakási neochota ještě více potrápít mozek a snažit se proniknout co nejbližšímu jádru problému potom vede k mnoha chybám. Důležité je, že chyby z povrchnosti bývají většinou skrytější a proto méně často trestané (protože pro vyvrácení se musí jít rovněž pod povrch, zvenčí je všechno OK). Možná právě toto vede mnoho šachistů k opravdu ekonomickému přístupu – „snadno, rychle a špatně“, ale proč ne, když mě nikdo nepotrestá? Povrchnost lze překonat jen silnou vůlí.

2.2.7 Ztráta pocitu nebezpečí

Podle přísloví *Kdo do nebe hledí a po zemi chodí, snadno se uhodí* se často stane, že ve zcela jasné (většinou vyhrané) pozici hráč dospěje k názoru, že už je pozice tak snadná, že se nemůže zmýlit. To pak často vede k velmi kuriózním (a pro potrestaného hráče krutým) situacím, kterým je možno vyhnout se pouze cílevědomým udržením pozornosti až do samotného závěru partie.

2.2.8 Závrat' z úspěchu

Ta se často dostaví při docílení vyhrané pozice se silnějším hráčem. Naučit se s ní bojovat je (např. oproti předchozím) velice obtížné z několika důvodů. Tak zaprvé, být vyhraný se silnějším hráčem je jev velmi zřídka-vý a proto chybí prostor pro „trénink“ boje se závratí. Zadruhé, k jejímu překonání už obvykle nestačí vůle, ale je nutno vlastní psychice vnutit velkou disciplínu a odolnost. Hráči jsou dvojího druhu, jedni mají nervy jak ze železa a ani vyhraná pozice s kdovíjakou hvězdou v nich nevyvolává závratné emoce, naopak druzí jsou velmi labilní a prakticky nemůžou takovou partii dotáhnout do zdárného konce, protože nikdy neunesou tíhu situace. Byly uvedeny dva extrémy, mezi něž lze všechny šachisty zařadit. Sám mám s podobnou situací zkušenosti, např. na jednom turnaji v roce 2000 jsem se poprvé v životě střetnul s velmistrem (GM Marek Vokáč) a osud tomu chtěl, že jsem byl po 40 tazích vyhraný. Šachovnice byla obsypána známými i neznámými, hodně lidí mi při krátké procházce předem gratulovalo k fantastickému vítězství a zde se dostavil právě onen závratný pocit.

¹⁰ Samuel Reshewsky (*1911): původně Polák, později reprezentant USA, zázračné dítě s fenomenální pamětí, už jako mladičkář se těšil velké slávě, mnohonásobný účastník zápasů kandidátů mistrovství světa, ne však více

Po návratu k šachovnici jsem nebyl schopen kloudného přemýšlení, ztratil jsem hodně nejen ze svého času, ale i ze své výhody, a partie nakonec skončila remízou.

2.2.9 Myšlenková bariéra

Jakým způsobem vysvětlí němý zákazník v obchodě, že si chce koupit kladivo? Ano, správně, tluče pěstí do stolu jako kladivem. A jak dá najevo slepý, že by potřeboval nůžky? Bude stříhat ukazováčkem a prostředníčkem ve vzduchu jako nůžkami. Takto zareaguje 90% dotázaných, i když si slepý může o nůžky prostě říct. Reakce nebude chybná proto, že by dotázaní nevěděli, že slepý umí mluvit, ale logická vazba na první větu je přiměje ke špatné odpovědi. První větou se v mozku vytvoří jakási dočasná bariéra, kterou mnoho lidí neumí překonat. Podobně je tomu i v šachách. Nějakou situaci máme momentálně spojenou s nějakou jinou, ale tato vazba nám může zamlžovat mozek a bránit nám ve střídém úsudku.

2.2.10 Přeceňování nebo podceňování soupeře

Asi každý šachista má nějakého soupeře, proti kterému se prostě nedaří, nedaří a ještě jednou nedaří. K partii potom onen zdeptaný chudáček nastupuje s těžkou hlavou, že dnes to zas bude bída s nouzí. Dokonalý příklad přeceňování soupeře. Ačkoliv je soupeř stejně silný (a statisticky by tedy měl jednou vyhrát a jednou prohrát), psychická bariéra nám neumožní hrát v dobré formě.

Častější případ je však podceňování soupeře. Dochází k němu velmi často (prakticky vždy, když je soupeř ohodnocen jako slabší), mnohdy podvědomě a takovýto prezíravý přístup vede k velké demotivaci a tím i k horší hře. Prvním krokem při odstranění této vady je vědomý přístup k soupeřovi jako k rovnocennému partnerovi, přesto, jak již bylo řečeno, velkým problémem může být dostat podceňování ze svého podvědomí.

2.2.11 Přehnaná víra v soupeřovy schopnosti

Při souboji s výrazně silnějším hráčem hraje velkou roli autorita soupeře. Máme snahu věřit, že vše, co dělá onen skvělý a hrozně silný hráč na druhé straně šachovnice, je bezchybné a bylo by neuctivé se snažit takovou dokonalost vyvrátit. Slabší hráč si při soupeřově chybě často říká: „Hm, mně se zdá, že je to chyba, ale on je silnější, on vidí víc, určitě má na mě něco přichystáno, tak se to raději nebudu pokoušet vyvrátit.“ Tento přístup je samozřejmě chybný a i za cenu rizika je potřeba prověřovat ideje soupeře, jakkoli se zdá nepravděpodobné, že by se dopustil chyby.

2.2.12 Hra na krásu

Hra na krásu je věcí snad ještě přitažlivější než leckterá jiná radost života lidského. Velice často se po dobře sehrané partii dostaneme do situace, kdy můžeme zakončit partii nějakým suchým ziskem materiálu (nebo něčím podobně přizemním), nebo se můžeme vydat na dobrodružnou stezku s vidinou elegantního konce a mnoha ovací nadšených přihlízejících (mimochodem, v těchto dvou možnostech lze dobře vycítit rozdíl mezi šachama jako vědou a jako uměním). Mladická nerozvážnost většinou velí vstoupit na cestu s očekávanou slávou na jejím konci, což právě často vede ke katastrofám. Snaha zakončit partii elegantně je jakousi Sirénou, které je radno se zdaleka vyhnout.

2.2.13 Nedostatek času

Velice často je chyba způsobena tím, že na vyřešení všech problémů už nemáme dostatek času. Ale protože je časová tíseň mnohem komplexnější problém, než aby na ni bylo nahlíženo jen jako na příčinu chyby, bude o ní pojednáno později a v jiné souvislosti (viz 4.6 Časová tíseň).

Probrali jsme teoretický význam chyby v šachu, ale také její konkrétní podoby a příčiny, proto nyní tuto problematiku s čistým svědomím opustíme. Ve zbytku tohoto textu se budeme věnovat okolnostem, které ovlivňují šachovou partii.

3 Některé objektivní faktory ovlivňující partii

Malá poznámka na úvod: pojem „objektivní faktory“ je zde použit ve významu „takové faktory, které partii ovlivňují bez ohledu na vůli jednoho nebo druhého hráče“. Jedná se tedy o hráčem neovlivnitelné (nebo alespoň krátkodobě neovlivnitelné) skutečnosti, jako např. jestli je člověku špatně od žaludku nebo jestli má špatnou paměť apod.

3.1 Štěstí? Smůla? Náhoda?

Existuje vůbec v šachách štěstí a smůla? Nejsou snad šachy přísně logickou záležitostí, kde záleží jen a jen na objektivních okolnostech? Jiří Veselý (autor [1]) zastává názor, že štěstí ani smůla v šachu neexistují. Argumentuje tím, že oběma protihráčům jsou od samého počátku známa pravidla a že oba od začátku vědí, že par-

tie končí až matem (nebo vzdáním se nebo překročením času), a proto že nelze brát vážně vzlyky typu „...už jsem byl úplně vyhraný, ale pak jsem nastavil dámu...to byla ale smůla...“. A štěstí? Dá se snad mluvit o štěstí, když toho jeden vidí víc než druhý?

Plně souhlasím s částí o smůle. Vskutku, když jsem prohrál, udělal jsem chybu. A jakápak je smůla udělat chybu? To není smůla, to je hloupost. Ovšem velmi bych oponoval v otázce štěstí. Nezpochybnitelnou skutečností je, že se mnohdy podaří vyhrát i při úplně špatném výkonu, když soupeř nakonec nějak chybí. Je snad takovéto vítězství zasloužené? Kdo může za to, že se soupeř dopustil chyby? Jen on sám a proto se dá mluvit o velkém štěstí, že měl soupeř slabou chvíli.

Dospíváme tedy k trochu paradoxnímu závěru, že v šachách existuje štěstí, ale neexistuje smůla (není porušen jakýsi „zákon zachování hmotnosti“ štěstí a smůly, protože jednou se štěstí usměje na mě, jednou udělám chybu a tím předám štěstí někomu jinému).

Na štěstí a smůlu lze pohlížet ještě z jiného pohledu. Například je smůla, pokud se musím střetnout s hlavním konkurentem zrovna v den, kdy mi není dobře, nebo pokud při losu soupeřů dostanu se všemi silnými soupeři černé apod. Zde i Veselý uznává, že takováto smůla existuje a je zcela náhodná.

3.2 Lidský charakter

Šachová partie není souboj bílých a černých figurek, ale dvou osobností, a proto by nyní bylo dobré se na chvíli zastavit u některých důležitých lidských vlastností, které ovlivňují průběh partie.

3.2.1 Talent

Přestože talentem nejsou obdařeni všichni, bylo by chybné se mu nevěnovat. V extrémních případech může talent stačit k dosažení velmi vysokých šachových met, ale také jinak je velmi nesnadné se v šachách bez talentu obejít. V podstatě už jen samotné „nadání pochopit šachy“ vyžaduje jistý druh talentu, protože jsou známy případy, kdy i velice inteligentní lidé nemohli šachům přijít na kloub a prohrávali i na těch nejnižších úrovních. Talent opustíme jmenováním aspoň několika nejznámějších géniů „od přírody“ vzdálené i bližší historie: Morphy, Capablanca, Pomar, Reshewsky a Kasparov.

3.2.2 Paměť

Ačkoliv má hodně šachistů sklony k zapomínání nejrůznějších věcí na nejrůznějších místech (obzvláště pověstný byl v tomto smyslu Réti¹¹, jehož slavná žlutá aktovka byla vždycky tam, kde mistr sám už dávno nebyl), paměť je jedním z rozhodujících faktorů ovlivňujících celkovou sílu hráče. Obzvláště zřetelně toto tvrzení vyniká při studiu obětních kombinací – zdá se, že šachista kombinaci „vytvořil“, ale v podstatě si na ni jen „vzpomněl“ (řečeno velice zjednodušeně). Skoro absolutní většina šachových kombinací je totiž už vměstnána do standardních schémat, což je (citujme Tala) z metodického pohledu nutné, ale z pohledu lovce smutné. Skutečně, v současné době je kladen velký důraz na šachové vědomosti, zatímco tvůrčí stránka stále ustupuje do pozadí (vedle příkladu s kombinacemi o tom svědčí také např. fakt, že drtivá většina zahájení je dnes proanalyzována daleko do střední hry nebo někdy až do koncovky, takže k úspěchu může stačit se variantu mechanicky naučit). Toto zní sice trochu pesimisticky, na druhou stranu i dnes se najdou hráči, kteří se od standardizovaných schémat s oblibou odchyľují a přesto dosahují značných úspěchů.

S pamětí úzce souvisí jedna pro veřejnost značně populární šachová disciplína, kterou je simultánní produkce naslepo¹². Např. při hře na 10 šachovnicích je v paměti potřeba po 10 tazích udržet 200 půltahů, potom se celá věc značně zjednoduší, protože po 10. tahu už má pozice většinou osobitý charakter, a tak si stačí pamatovat „pouze“ 10 pozic. Zajímavý je způsob, jakým šachista v paměti tyto pozice uchovává. Laický názor je ten, že šachista má v hlavě všech 10 pozic „vyfocených“ a potom si tyto „fotky“ prohlíží. To je ale zcela nereálné, protože by si šachista (v našem příkladu) musel pamatovat umístění zhruba (10x32=) 320 figurek. Namísto toho si šachista pamatuje pouze vztahy na šachovnici a nějaký významný rys pozice (zde se velmi hodí přirovnání z matematiky – přímka také není definována výčtem všech bodů, které obsahuje, ale pouze jedním bodem (významný rys) a nějakým směrovým vektorem (vztah mezi body)).

Obecně lze říci, že šachy na paměť působí blahodárným účinkem, neboť ta se aspoň nějakým způsobem procvičuje. Tímto končíme krátké pojednání o paměti.

3.2.3 Vůle

Stejně jako v běžném životě, vůle dokáže udělat mezi dvěma jinak rovnocennými šachisty velký rozdíl. Komu totiž chybí vůle, jen těžko může překonávat mnohdy obtížné překážky na cestě za šachovou dokonalostí.

¹¹ Richard Réti (1889–1929): nejslavnější československý velmistr historie, vynikal originalitou svých myšlenek (byl jedním z hlavních představitelů hypermoderní školy), šachový svět by o něj přišel, kdyby si v kavárně, kam si šel zahrát šachy, nezapomněl disertační práci z matematiky

¹² Dříve pro mnoho špičkových šachistů jeden ze zdrojů obživy (kvůli své „nadpozemské podstatě“ byly produkce naslepo žádány), za nejhodnotnější výkon v simultánní hře naslepo je považován Alechinův výkon z Chicaga (1933), kde sehrál 32 partií proti kvalitním soupeřům. Vyhrál 19 partií, 9 remizoval a pouze 4krát prohrál.

3.2.4 Pozornost

Pozornost je jedním z nejdůležitějších elementů lidské psychiky při hraní partie samotné. Zvláště na vyšší úrovni je nezbytné udržet pozornost po celou dobu hraní partie, jinak se totiž lze jen stěží vyhnout chybě. A právě nutnost udržet pozornost i několik hodin dělá z šachové partie namáhavou práci.

3.2.5 Chladnokrevnost

Ta je velmi důležitá a v zásadě se v šachách jedná o vlastnost, která se hodí vždy – když bráníme špatnou pozici, když vášnivě útočíme nebo když počítáme jednoduchou koncovku. Šanci na úspěch má pouze ten, kdo dokáže zkrotit své emoce a vždy si zachovat klidnou hlavu.

3.2.6 Promítání lidského charakteru do herního stylu

Celkově se dá říct, že lidský charakter se odráží do šachového stylu každého hráče. Toto tvrzení není nějakého hypotetického charakteru, ale je doloženo na mnoha příkladech. Kdo ví, jaké měl Petrosjan¹³ dětství, nemůže být překvapen, že jeho šachy byly velmi zdrženlivé, a kdo naopak něco slyšel o sebevědomém jednání a vystupování Kasparova, nemůže se divit, že své soupeře doslova drtí agresivní hrou plnou energických tahů.

3.3 Intuice

Pojmem intuice (z latinského intueri = nazírat) rozumíme způsob postžení pravdy cestou přímého nazírání zdánlivě bez logické analýzy a rozumné úvahy. V šachách má intuice značný význam a používá se v situacích, které jsou pro naši „aritmicko-logickou jednotku“ příliš obtížné a nezpracovatelné. Zmiňujeme ji jako něco, co neumíme pořádně vysvětlit, přestože si bez ní nelze šachy dost dobře představit. Neuvěřitelnou intuicí disponoval již v několika ohledech zmíněný Michail Tal.

3.4 Jiné objektivní faktory ovlivňující šachovou partii

Úplný výčet všech okolností, které můžou zasáhnout do průběhu partie, by byl velmi rozsáhlý (pokud je vůbec počet ovlivňujících faktorů omezený), protože do dění na šachovnici zasahuje např. i to, jestli je venku hezky nebo ne (a tedy jak moc se člověku chce trávit den nad šachovnicí), jestli má někdo momentálně problémy v práci nebo ve škole, velmi záleží na osobních vztazích (např. se říká, že po svatbě se sníží úroveň hráče o 50 Elo bodů¹⁴, a radši se už vůbec nemluví o úpadku po rozchodu) a také na tom, kdy šel člověk večer před partii spát. Často je například nutno hrát partii za zdravotně ne zcela nezávadného stavu a to může výsledek skutečně hodně ovlivnit. Podobných faktorů by se dalo vymyslet ještě mraky, ale pro ilustraci to stačí.

4 Psychologické prostředky ovlivňující dění na šachovnici

Na rozdíl od třetí kapitoly (kde bylo pojednáno o skutečnostech, za které „nemůžeme“) se nyní budeme krátce věnovat psychologickým prostředkům, kterými partii záměrně, aktivně ovlivňujeme.

4.1 Pozdní příchod k partii

Pozdní příchod k partii je velmi oblíbenou zbraní. Výměnou za pár minut času na přemýšlení získá opozdilce jakousi psychologickou výhodu, protože pozdní příchod jeho soupeře nepochybně nějakým způsobem ovlivní. Pravidla pozdní příchody nezakazují ani nijak neupravují (kromě podmínky, že se hráč musí dostavit do 60 minut od zahájení partie), je proto čistě na morálce opozdilce, zda bude takto partii zahajovat. Mě osobně pozdní příchody vůbec nevadí, ale je pochopitelné, že někomu mohou být na obtíž.

4.2 Trik

Jistě je zajímavá otázka, kde vlastně začíná šachová psychologie při samotném hraní partie. První krůček na klikaté a náročné cestě šachové psychologie vlastně udělá hráč, který když 3x za sebou po 1.e4 prohraje, tak sáhne ke změně „repertoáru“ a příští partii zahájí 1.d4. Usoudí totiž, že se mu první zahájení nehraje dobře (nebo že naopak velice sedí soupeřovi) a přestože jsou oba zahajovací tahy objektivně stejně dobré, rozhodne se přesedlat na zavřené hry. Podobný krůček učiní šachista, který napadne soupeřovu dámu na a4 věží z pole h4 a přitom upřeně kouká na královské křídlo, jako kdyby tam plánoval kdovíjakou akci. Soupeř má tendenci zaměřit se rovněž na královské křídlo a nakonec nechá dámu prostě stát. Podobné figly zkouší také např. šachista, který v beznadějně pozici s rezignovaným výrazem jakoby nepozorně nastaví figuru, a jakmile ji soupeř sebere, zoufalá tvář se změní v rozzářenou a hráč s velikou radostí dává mat věží na poslední řadě.

¹³ Tigran Petrosjan (1929–84): mistr světa 1963–69, proslulý svou opatrností (a potažmo i neporazitelností)

¹⁴ Elo systém je statistický systém hodnocení šachové výkonnosti na základě dosahovaných výsledků. Pochází od prof. Arpáda Ela.

Podobné banální, primitivní elementy šachové psychologie jsou k vidění dnes a denně a daly by se shrnout do jednoho pytle s cedulkou šachové triky. Ještě by se slušelo podotknout, že se triky s oblibou používají mezi slabšími hráči (kde jsou poměrně účinné), zato na vyšší úrovni už zpravidla nenajdou takové uplatnění (silnější hráči už se nedají tak snadno oblafnout). S otázkou triků také souvisí ještě jedna důležitá věc. Kupodivu se triky obvykle do šachové psychologie nezařazují (v [1] viz str. 13, v [2] autor už v názvu publikace tyto dva pojmy odděluje), což mi nepřijde úplně logické. Do šachové psychologie patří (podle definice uvedené v 1.3) vše, co má nějakým způsobem přimět soupeře k chybě, a to nepochybně triky jsou. Mají sice svým způsobem zvláštní postavení (díky své primitivnosti a také díky etické problematičnosti), ale na druhou stranu, když je nezařadíme, jistě nám tam bude něco chybět.

4.3 Léčka

Léčka je v podstatě něco podobného jako trik, ale na kvalitativně vyšší úrovni. Zatímco při různých tricích se jeden hráč snaží nějakým vyloženě nešachovým způsobem ovlivnit hráče druhého (zpravidla se jedná o různá gesta a o perfektní herecké výkony s mimikou), léčka je čistě šachový prostředek (tedy nezávislý na vizuálním kontaktu oponentů), který má soupeře přimět k chybnému uvažování nad pozicí.

Zde je zajímavá otázka, zda by léčku mohl nastavit také stroj¹⁵. Odpověď je ano, ale pouze za podmínky, že je tah obsahující léčku zároveň tím nejsilnějším, a to je velmi vzácný případ. Obecně lze tedy říci, že zatím neexistují algoritmy, které by stroji umožnily bojovat také na psychologickém poli.

Mezi léčkou a trikem existuje ještě jeden velice významný rozdíl. Zatímco léčka, ač se snaží soupeře nacytat nebo jinak přimět ke špatnému rozhodnutí, je absolutně korektním způsobem vedení boje. Jinak tomu je u triků. Některé figle jsou vyloženě nefér (například odvádění pozornosti vykonáváním nějaké rušivé činnosti – na takovýto případ našťastí pamatují pravidla) a některé jsou všeobecně respektovány (jako např. výše uvedené příklady), přesto se o nich však nedá říct, že jsou morálně úplně čisté.

4.4 Bluf

Bluf je anglické slovo holandského původu znamenající „úmyslný klam, nehoráznou, úmyslnou lež“. I v šachu lze lhát, a to dokonce nehorázně. Často k tomu dochází v situaci, kdy se jeden hráč dopustí velkého omylu, uvědomí si ho a snaží se ho zamaskovat jako „skvělou kombinaci“, dělá, že se vším bylo počítáno. Velmi se to podobá např. blafování v bridži nebo v pokeru, princip je v podstatě stejný. Vlastní sebedůvěra se dává najevo zpravidla sebevědomým a rychlým prováděním vlastních tahů, za které by se ale člověk nejraději v skrytu duše hanbou propadl. Rozdíl oproti trikům není příliš velký, ale nejedná se o totéž. Při blufování se snažíme soupeři vnutit nějaký pocit (většinou tím, jakou pózu při partii zaujímáme), zatímco při tricích jde o jednoduché upoutání soupeřovy pozornosti jiným směrem.

4.5 Zapisování partie¹⁶

Každá vážná partie musí být zapsána (pravidla FIDE¹⁷, 2001) a v minulosti se pár odborníků této tematice věnovalo. Tradiční „živelný“ způsob zápisu partie je přemýšlet, zatáhnout a zapsat. Blumenfeld¹⁸ naopak tvrdil, že lepší je tah nejdřív promyslet, potom krasopisně zapsat plnou notací (např. Va1–e1 místo Ve1), překontrolovat plánovaný tah pohledem začátečníka (klást si otázky jako Nemohu dostat mat?, Nenastavuji dámu? apod.) a teprve potom tah zahrát. V Čechách podobnou strategii zápisu prosazoval mistr Foltys, ovšem šachy lze hrát špičkově i bez této metody, např. u Kasparova neexistuje, aby tah zapsal krasopisně, natož pak před jeho provedením.

4.6 Časová tíseň

Na samotný závěr jsme si nechali problematiku časové tísně, snad proto, že je jednou z nejzajímavějších, možná ale také z důvodu váhání nad jejím zařazením. Zcela jistě se jedná o ovlivňující faktor, ale je objektivní nebo ne? Silným argumentem pro zařazení do objektivních faktorů bude to, že časová tíseň často vzniká i přesto, že si ji hráč nepřaje. Vskutku, někdy je pozice tak složitá, že se silnému nedostatku času nelze vyhnout ani v tom případě, že mají třeba oba protihráči z časovky noční můru. Tento argument (máme na mysli předchozí větu) má ale slabinu ve slovíčku „nelze“. Vskutku, je zcela proti přirozenosti drtivé většiny šachistů, aby hráli rychle a špatně jen proto, aby se vyhnuli časovce, ale z principu to možné je. A jelikož byly objektivní faktory definovány jako faktory vůlí neovlivnitelné (viz str. 4, odst. 3), musíme časovou tíseň zařadit sem.

¹⁵ Tato otázka by u triků neměla smysl (ty jsou výsadní lidskou záležitostí), ale definice léčky v podstatě angažování stroje nevyklučuje (zopakujme, že léčka je čistě šachový prostředek).

¹⁶ Zařazení tohoto odstavce do 4. kapitoly je korektní, protože způsob zapisování partie ovlivňuje např. počet hrubých chyb z vlastní strany.

¹⁷ Fédération Internationale des Echecs (mezinárodní šachová federace), založená 1924 v Paříži

¹⁸ Benjamin Blumenfeld (1884–1947): nikdy nepatřil k nejužší světové špičce, známý je pouze tím, že se po něm jmenuje gambit 1.d4 Jf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Jf3 b5.

4.6.1 Co je časová tíseň?

Na úvod poznamenáme, že se dnes v drtivé většině „vážných“ turnajů hraje tempem 2 hodiny na 40 tahů, 1 hodina na dalších 20 a potom půl hodiny na zbytek, tempo rapid turnajů je obvykle půl hodina na partii a blicky se zpravidla hrají na 5 minut (všechny časy jsou uvedeny pro jednoho hráče), ale doba je nejistá a vzhledem k podivným praktikám FIDE se hrací tempa pravděpodobně změní¹⁹. Časovou tíseň lze těžko definovat, jeden hráč se bude cítit v časové tísní, když bude mít na tři obtížné tahy 15 minut, druhý bude zase úplně v pohodě, když bude mít ve velmi jednoduché pozici na 10 tahů 5 minut. Někdy se o časové tísní mluví tehdy, má-li hráč méně než 10 minut a zároveň méně než minutu na tah, v pravidlech se zase preferuje definice, že hráč je v časové tísní, má-li méně než 5 minut²⁰. Z psychologického hlediska by bylo možno časovou tíseň definovat jako situaci, v níž si hráč uvědomuje, že na řádné zvládnutí problémů potřebuje více času, než má momentálně k dispozici. Časová tíseň je nejpohutější fází partie, mozek je vybičován k největším výkonům, celá psychika je pod značnou stresovou zátěží a každý je většinou hodně nervózní. Šachy zde přestávají být logickou hrou, ba dokonce se stávají hrou silně emocionální, kde vítězí ne ten, kdo umí lépe hrát šachy, ale ten, kdo má lepší kontrolu sám nad sebou.

4.6.2 Myšlení hráče v časové tísní

Nyní uvedeme několik charakteristik šachového přemýšlení hráče v časové tísní. Každý má tendenci opírat se o pevné, statické elementy pozice spíše než o elementy dynamické (např. každý raději vezme pěšce než by si uchoval iniciativu), v propočtu počítá spíše se zřejmými, prostými a pravděpodobnými reakcemi soupeře. Čím blíže je hráč k tísní, tím větší důraz klade na taktiku a menší na strategii. V časové tísní uvažuje hráč spíše o tazích než o problémech a snaží se mít na každý soupeřův tah připravenou bleskovou odpověď. Proto je nejhorší snažit se využít soupeřovy časové tísně drobnými jedno- či dvoutahovými hrozbami, naopak je nejlepší dělat nečekané tahy. Tomu ale často předchází vnitřní dilema, zda dát přednost „korektnímu“ tahu nebo spíše tahu, o kterém víme, že není nejlepší, ale který by byl soupeři nejnepříjemnější (více o hraní proti časové tísní viz 4.6.4, o relativní síle tahu viz 1.4).

4.6.3 Příčiny časové tísně

Příčiny časové tísně shrnul Krogius²¹ do 6 základních bodů:

1. Analytické váhání. Tím je myšlen příznačný hon za absolutní jistotou, kdy šachista hledá nejlepší tahy a nemůže se rozhodnout, zda je jeho připravený tah už dost dobrý na to, aby ho zahrál.
2. Váhání vzniklé přeceněním soupeře. Jedná se o případ, kdy hráč vidí nebezpečí tam, kde není, nebo kde je minimální (právě v tomto případě se bojíme, že soupeř přesvědčivě vyvrátí naše nejisté záměry).
3. Váhání spjaté s významem výsledku partie. Přehnaná snaha vyhnout se chybě vede k častému prověřování toho, co jsme již jednou propočítali, a tím se velmi snadno (a zbytečně) ztrácí čas.
4. Váhání spjaté přímo s partií. Sem patří případy, kdy litujeme něčeho v minulosti, vyčítáme si, že jsme před deseti tahy nehráli jinak apod.
5. Váhání spjaté s novou situací. To je případ, kdy hráče v zahájení napadne tah, který se mu zdá dobrý, ale ví, že se ještě nehrál. To vede k otázkám Proč ho ještě nikdo nehrál? Není tam nějaké vyvrácení? apod., což často vede k jeho zavržení přesto, že si vyvrácení hráč sám najít nedokáže.²²
6. Váhání vyvolané zvláštnostmi individuálního stylu hry. Hráč váhá, protože mu soupeř předložil jemu nepřijemné problémy.

Snad jsou i jiné příčiny časových tísní, např. váhání z lítosti, kdy hráč objeví pěkný obrat, najde jeho vyvrácení, ale estetické cítění ho nutí stále se k tomuto obratu vracet a jen velmi nerad ho nakonec opustí.

Kotov²³ zase jako nejčastější příčinu časové tísně uvádí neefektivitu propočtu, kdy hráč není schopen racionálně zhodnotit jedno pokračování, definitivně ho opustit (pokud se nezdá dobré) a věnovat se dalšímu, ale naopak často dochází k povrchnímu zhodnocení jedné možnosti, jejímu zavrnutí, povrchnímu zhodnocení druhé možnosti, jejímu zavrnutí, návratem k první možnosti a pečlivějšímu přezkoumání, jejímu zavrnutí, vrácením se k druhé možnosti atd. atd. (hráč v mysli přeskakuje z jedné varianty do druhé, přičemž své znalosti o

¹⁹ Prezident FIDE Kirsam Iljumžinov díky svému velkému bohatství (pocházejícím z podezřelých zdrojů) usilovně mění současnou tvář šachu – po diskutabilní změně tradičního systému bojů o mistra světa na KO systém (který sice dává šanci více hráčům, zato se ale hodnota titulu světového šampióna značně snížila) se snaží silně omezit čas na přemýšlení ve vážných turnajích na 1,5 hodiny na všechny tahy, přičemž se za každý provedený tah hráči přidá 30 sekund (nevýhodou tohoto tempa je mimo jiné nutnost Fischerových elektronických hodin, které půlminutový bonus za každý tah umožňují).

²⁰ Tato definice je užitečná proto, že dává jasný návod, od kdy už není nutné zapisovat tahy.

²¹ Nikolaj Krogius (*1930): napsal původní práce o psychologii v šachu, např. O psychologii šachmatného tvorčerstva (1969), Psychologičeskaja podgotovka šachmatista (1975) nebo Ličnost v konfliktě (1976)

²² Toto vysvětlení možná není úplně srozumitelné (nehledě na ostatní) a nejlépe by se vše dalo přiblížit na nějakém konkrétním příkladu, ale v celém textu se zásadně vyhýbáme jakýmkoliv příkladům z šachové praxe.

²³ Alexandr Kotov (1913–1981): jeden z předních šachistů poloviny 20. století, publicista šachově-zábavního žánru

variantách jaksi paralelně prohlubuje), až nakonec stejně zjistí, že ani jedno z obou pokračování není uspokojivé a rychle zahraje nějaké třetí. Tím došlo k promrhání času na prvních dvou možnostech, a navíc, třetí rychle zahraný tah nebývá obvykle moc promyšlený a proto je zranitelný. Z vlastní zkušenosti musím říct, že se mi tato teze vzniku časových tísní (jedná se vlastně o specifikované analytické váhání) velmi zamlouvá, protože přesně takto mnohdy sám za šachovnicí přemýšlím.

4.6.4 Jak hrát proti soupeřově časové tísní?

Nejobvyklejší, ale zároveň i nejhorší metodou, je rychlé tahání za tím účelem, aby soupeř nemohl přemýšlet na náš čas. Základní vadou tohoto přístupu je fakt, že blicáním se de facto zbavíme vlastní časové výhody a vyhlídky se tak vyrovnají.

Velice dobrou metodou je metoda dvou tahů. Nejprve déle přemýšlíme a připravíme si dva tahy dopředu. Vykonáme první, soupeř ihned odpoví a my a tempo vykonáme druhý tah, na který už soupeř v časové tísní zpravidla nemá nic připraveno (pokud se nejedná o snadno předvídatelný tah).

Obvykle se ovšem tvrdí, že nejlepším způsobem hry proti časové tísní je úplně normální, klidná hra, jako by se nic nedělo. Je velice těžké najít v sobě morální sílu a nenechat se strhnout k rychlému tahání, ale je pravda, že pouze klidné tahání plně využívá psychickou i časovou převahu, kterou v onu chvíli máme.

4.6.5 Jak hrát ve vlastní časové tísní?

Stanovit metody hry ve vlastní časové tísní je obtížné (ne-li nemožné), protože každý se v ní bude chovat jinak a každý má jinou morální sílu časové tísně zvládat. Navíc je potřeba velice dobrého šachového vzdělání (a popř. nadání), aby vůbec bylo možno časovku zvládnout. Přesto se občas uvádí jeden způsob hry v časovce, který se poměrně osvědčil. Doporučuje se zapisovat tahy, pokud je to jen možné (samozřejmě, budeme-li mít 10 sekund na 5 tahů, pravděpodobně by zapisování tahů ke šťastnému konci nevedlo). Mělo by to přispět ke zklidnění psychiky (zapisování je jakási snaha přesvědčit sám sebe, že je vše v klidu), dává to také lepší orientaci o tom, kolik tahů je ještě do pádu praporku potřeba udělat, na druhou stranu se ovšem zapisováním ztrácí tolik cenné sekundy.

4.6.6 Jak se časovým tísním vyhnout?

Zajímavá je otázka, jak se dá časovým tísním vyhýbat (pokud si ovšem hráč v časovkách nelibuje – jsou i takoví).

Spielmannova²⁴ metoda časové rezervy (vždy si na poslední tah nechat aspoň 5 minut) se neosvědčila a rovněž se nezamlouvá pokus stanovit si „soukromé“ časové kontroly (např. 15 minut na prvních 10 tahů a pak 45 minut na každých dalších 10). Zřejmou nevýhodou této metody je, že nikdo neví, kdy v partii dojde ke krizi, a navíc, hráč si s touto metodou může projít několik „soukromých“ časových tísní, což je dost komická představa.

Nedoporučuje se ani metoda přemýšlet po celou partii na soupeřův čas. To je velmi vyčerpávající a únava potom zákonitě plodí chyby.

Metoda rychlé hry v zahájení zase vyžaduje rozsáhlé teoretické znalosti, navíc se může stát, že po odehrání několika naučených tahů vznikne pozice, kde (vzhledem k logické nenávaznosti na automaticky provedené úvodní tahy) hráč neumí řešit možné obtížné problémy.

Metoda vyklízení pozic spočívá v tom, že hráč ohrožený časovou tísní i v lepší pozici zjednodušuje nebo nabídne remízu. Tuto metodu s oblibou používal neprůstřelný Tigran Petrosjan.

Zajímavá je metoda antiprofylaxe, kde se hráč dobrovolně rozhodně do hrozící časové tísně jít. To mu potom značně zlepšuje jeho psychickou situaci.

Existuje (ovšem výjimečně) také metoda časové „samotísně“, kde se hráč snaží zvrátit logický sled událostí dobrovolným vstupem do časovky. Tato metoda je značně riskantní (pokud se nejedná o případ, že hráč v beznadějně situaci vlezde do časovky jenom proto, že při normálních okolnostech se tak jako tak prohře nevyhne; zde se o žádném risku mluvit nedá) a vyžaduje znamenitou nervovou i fyzickou kondici. Zmiňujeme ji zde jen jako zajímavost, protože přísně vzato do tohoto odstavce nepatří.

Ovšem z principu nejsprávnější boj proti vlastní časové tísní musí být založen na odstraňování příčin jejího vzniku (příčiny viz 4.6.3).

5 Význam šachové psychologie v moderním šachu

Jak už bylo zmíněno výše, význam šachové psychologie neustále roste, ale možná není jasné, jak daleko se vlastně její vliv dostal. Místo teoretizování uvedeme příklady z vrcholového šachu. Tak například Karpov²⁵ při

²⁴ Rudolf Spielmann (1883–1942): patřil do absolutní světové špičky počátku 20. století, sehrál přes 100 mezinárodních turnajů a 50 zápasů, označován za posledního šachového romantika (napsal často citovanou knihu o oběti v šachu)

²⁵ Anatolij Karpov (*1951): mistr světa 1975–85 (a potom ještě na přelomu století, to už ale titul šampióna FIDE neměl velkou váhu), v současnosti je jeho hvězda na ústupu

zápase o titul mistra světa s Korčným²⁶ (Baguio 1978) nedal dopustit na prof. Zuchara (jehož přítomnost v sále se stala záminkou pro incidenty vyvolané Korčným; Zuchar ho údajně rušil při přemýšlení), Kasparov zase odedávna spolupracuje s parapsychologem Tofikem Dadaševem, k němuž se váže mnoho zajímavých historek. Tito psychologové vypracovávají přesné pokyny, jak se má hráč chovat ke svému soupeři, zda ho zdravit a když, tak jak, jak se na něj dívat, jak trávit volný čas, jak řešit nedostatek pohybu u partie apod. Vzhledem k přítomnosti psychologů i na nejvyšší úrovni je tedy úloha šachové psychologie v současné době nepopíratelná.

6 Pár slov na závěr

Vzhledem k omezenému místu v tomto textu nebylo a nebude pohovořeno o mnoha dalších zajímavých oblastech (mezi něž by patřila např. psychologie v simultánní produkci, psychologie v simultánní produkci naslepo, psychologie ženského šachu (mimořádně velmi zajímavá kapitola), psychologie v zápasech družstev, psychologie během turnaje, velcí šachoví psychologové minulosti atd.), ale doufám, že byly nastíněny aspoň ty nejzákladnější problémy tohoto pro šachistu velmi zajímavého oboru.

²⁶ Viktor Korčnoj (*1931): svérázná postava světového šachu, už přes 40 let patří ke světové špičce

Literatura

- [1] Jiří Veselý: Psychologický průvodce šachovou partií, Olympia 1987
[2] Luděk Pachman: Jak přelstít svého soupeře – psychologie a triky v šachu, Pliska 1990
[3] Veselý, Kalendovský, Formánek: Malá encyklopedie šachu, Olympia 1989
[4] Miroslav Filip: Sto dní v Baguiu, Olympia 1979
[5] Vokáč, Richterová: Kasparov – Karpov, zápas o mistra světa 1990, PŠA 1991

Tato práce byla zkontrolována s ing. Rostislavem Benákem, kterému děkuji za několik užitečných připomínek.

Obsah

1 Úvod do problematiky šachové psychologie	1
1.1 Co jsou vlastně šachy?	1
1.2 Role chyby v šachu	1
1.3 Obsah šachové psychologie	1
1.4 Relativní síla tahu	1
2 Chyba v šachu	2
2.1 Druhy chyb	2
2.1.1 Prstová chyba	2
2.1.2 Chyba v důsledku chybného přemýšlení	2
2.2 Příčiny chyb	2
2.2.1 Přirozené chyby	2
2.2.2 O tah dál	3
2.2.3 Utkvělá představa	3
2.2.4 Samozřejmé tahy	3
2.2.5 Zvyk	3
2.2.6 Povrchnost	3
2.2.7 Ztráta pocitu nebezpečí	3
2.2.8 Závrať z úspěchu	3
2.2.9 Myšlenková bariéra	4
2.2.10 Přeceňování nebo podceňování soupeře	4
2.2.11 Přehnaná víra v soupeřovy schopnosti	4
2.2.12 Hra na krásu	4
2.2.13 Nedostatek času	4
3 Některé objektivní faktory ovlivňující partii	4
3.1 Štěstí? Smůla? Náhoda?	4
3.2 Lidský charakter	5
3.2.1 Talent	5
3.2.2 Paměť	5
3.2.3 Vůle	5
3.2.4 Pozornost	6
3.2.5 Chladnokrevnost	6
3.2.6 Promítání lidského charakteru do herního stylu	6
3.3 Intuice	6
3.4 Jiné objektivní faktory ovlivňující šachovou partii	6
4 Psychologické prostředky ovlivňující dění na šachovnici	6
4.1 Pozdní příchod k partii	6
4.2 Trik	6
4.3 Léčka	7
4.4 Bluf	7
4.5 Zapisování partie	7
4.6 Časová tíseň	7
4.6.1 Co je časová tíseň?	8
4.6.2 Myšlení hráče v časové tísní	8
4.6.3 Příčiny časové tísně	8
4.6.4 Jak hrát proti soupeřově časové tísní?	9
4.6.5 Jak hrát ve vlastní časové tísní?	9
4.6.6 Jak se časovým tísním vyhnout?	9
5 Význam šachové psychologie v moderním šachu	9
6 Pár slov na závěr	10