

Satranç Köşesi

Eşref Eşkinat* / eskinat@boun.edu.tr

İnsanlar Nasıl Satranç Oynar?



Geçen sayıdaki yazımızda bilgisayarların nasıl satranç oynadıkları hakkında bazı temel bilgiler vermiştik. Bilgisayarların “düşünme” süreçlerinin insanlarınkinden farklı olduğuna ve başarılı programların kocaman bir oyun ağacını açarak değerlendirmesini yaptıklarını, bunun insanlar için mümkün olamayacağından bahsetmiştik. Bu sayıda ise insanların nasıl oynadığı konusuna bakacağız.

Bilgisayar satrancı hemen hemen tamamen hesaba dayanır. İnsanların oynama tarzı ise neredeyse bilgisayarların tam tersi. Biz insanlar, az miktarda hesaba ve büyük ölçüde “hisse” dayanan bir şekilde satranç oynuyoruz. “Stratejik düşünme” dediğimiz ve bilgisayarların beceremediği düşünme biçimi büyük ölçüde insanlara özgü ve insanların bilgisayarlara karşı en önemli üstünlüğü.

Satranç teorik olarak mümkün olan hamleler bakımından sonlu bir oyun olsa da, hamle sayısı o kadar fazladır ki, bu sayı sonsuz kabul edilebilir. Dünya şampiyonu Kramnik geçenlerde Spiegel dergisine verdiği bir röportajda “Satranç o kadar derin bir oyun ki, kendimi kaybolmuş hissediyorum” diyordu. (Röportajın tamamının İngilizcesi için: <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=1718>). Bu duyguyu pek çok satranççı paylaşır herhalde. Bu yüzden satranç öğrenenlere önce bazı genel kurallar öğrenmeleri ve bunların dışına çıkmamaları tavsiye edilir. Mesela, önce hafif taşları geliştirin, açık hatları ve sütunları kalelerle işgal edin, mümkünse kaleleri yedinci hatta

çekin, duble ve izole piyonlardan kaçınin, gibi. Bu genel kurallar bir düzeye kadar oyunculara yardımcı olurlar, ama bu kurallar doğa yasası gibi bir şey değil, sadece yol göstericidirler. Wittgenstein’in dediği gibi, “Benim önermelerim sadece şu bakımdan aydınlatıcıdır: beni anlayan kişi, bu önermeleri bir merdiven gibi kullanıp üstüne tırmandığında bunların neticede manasız olduklarını görüp bunları bir köşeye atabilir” (Tractatus Logico Philosophicus, 6.54) Bu kurallar, oyunda belli bir seviyeye gelene kadar önemli oluyorlar, sonrasında sıkı sıkıya uymaya kalkarsanız ayakbağı da olabilirler.

Konuya Kramnik’le yapılan röportajla devam edelim:



Kramnik, Eric Petit’in kaleminden

Spiegel: Entellektüel tevazunuzun sebebinden bahseder misiniz?

Kramnik: *Çünkü şeylerin daha içine girdikçe daha az anladığımızı farkediyorsunuz. Satranç burada iyi bir örnek. Satranç oyununu bütünü derinliğiyle anlamaya başladığımızda bazı kuralların flulaştığını görüyorsunuz. Kitabı oynamak bir yere kadar, mesela usta düzeyine kadar yeterli olabiliyor. Ama büyüküstü düzeyinde olmuyor. Burada artık oyunu hissetmeniz gerekiyor. Bu anlayış size geliyor.*

Satranç o kadar derin ki, kendimi kaybolmuş hissediyorum.

V. Kramnik

Spiegel: Nasıl bir his bu?

Kramnik: *Bir noktada artık bu oyunda usta oldum hissi geliyor. Bazen o kadar da çok düşünmeniz gerekmiyor. Bazı ayrıntıların üstünde duruyorsunuz ama belli bir pozisyonda gereken strateji size bir yerlerden geliyor. Çok şaşırtıcı bu.*

* Boğaziçi Üniversitesi Makine Mühendisliği Bölümü öğretim üyesi.



Kramnik

Burada Kramnik, matematikçilere de pek yabancı olmayan bir histen bahsediyor. İnsan yaratıcılığının ne olduğunu pek iyi anlayabilmiş değiliz, ama yaratıcılıkta bilmediğimiz birçok şeyin rol oynadığını anlayabiliyoruz. Teorem ispatlamak konusunda gerekli olan yaratıcılık, iyi satranç oynamanın da tek yolu. Bizleri bilgisayarlardan üstün kılan şey de bu. Bilgisayarların dışı dokunur matematiksel teoremler ispatlamaları şimdilik mümkün görünmüyor, satrançta dünya şampiyonunu yenseler de bilgisayarların insandan daha zeki olduğunu iddia etmek bu yüzden zor.

Bu yazıyı insanların bilgisayarlara karşı nasıl oynaması ve oynamaması gerektiğini gösteren iki oyunla tamamlıyoruz. Oyunlar Kramnik'in Deep Fritz ile 2002'de yaptığı ve berabere biten maçtan. İlk oyunda Kramnik basit ama uzun vadeli bir planla kazanıyor, ikincide ise at fedası ile mat peşinde koşup kaybediyor.

Deep Fritz-Kramnik 2002

3. Oyun, İskoç Oyunu

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 1. e4 e5 | 2. Af3 Ac6 | 3. d4 exd4 |
| 4. Axd4 Fc5 | 5. Axc6 Vf6 | 6. Vd2 dxc6 |
| 7. Ac3 Ae7 | 8. Vf4 Fe6 | |

Siyah f6'da duble piyon oluşmasına izin veriyor. Bu piyonlar merkezin kontrolunda işe yarayacak.

- | | | |
|-----------------|--------------------------------|---------------|
| 9. Vxf6 gxf6 | 10. Aa4 Fb4+ | 11. c3 Fd6 |
| 12. Fe3 b6 | 13. f4 0-0-0 | 14. Şf2 c5 |
| 15. c4 Ac6 | 16. Ac3 f5 | 17. e5 Ff8 |
| [Fg7 fikriyle.] | 18. b3 Ab4 | 19. a3 Ac2 |
| 20. Kc1 Axe3 | 21. Şxe3 Fg7! [f6'ya yönelik.] | |
| 22. Ad5 c6 | 23. Af6 Fxf6 | 24. exf6 Khe8 |

Siyahın taşları mükemmel bir işbirliği içinde.

- | | | |
|---------------|--------------|--------------|
| 25. Şf3 Kd2 | 26. h3 Fd7 | 27. g3 Ke6 |
| 28. Kb1 Kxf6 | 29. Fe2 Ke6 | 30. Khe1 Şc7 |
| 31. Ff1 b5 | 32. Kec1 Şb6 | 33. b4 cxb4 |
| 34. axb4 Ke4! | 35. Kd1 Kxd1 | 36. Kxd1 Fe6 |
| 37. Fd3 Kd4 | 38. Fe2 Kxd1 | 39. c5+ Şb7 |
| 40. Fxd1 a5! | | |

Bu kadar, siyah kazanıyor.

- | | | |
|--------------|--------------|-------------|
| 41. bxa5 Şa6 | 42. Şe3 Şxa5 | 43. Şd4 b4 |
| 44. g4 fxg4 | 45. hxg4 b3 | 46. Şc3 Şa4 |
| 47. Şb2 f6 | 48. Ff3 Şb5 | 49. g5 f5 |

50. Şc3 Şxc5 51. Fe2 0-1

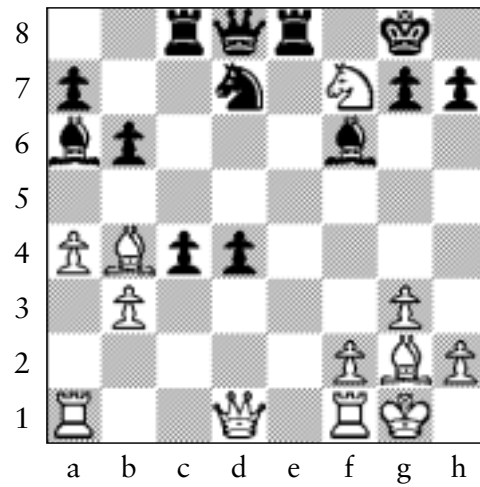
Kramnik'in tekniği gerçekten müthiş.

Kramnik-Deep Fritz 2002

6. Oyun, Vezir Hint Savunması

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1. d4 Af6 | 2. c4 e6 | 3. Af3 b6 |
| 4. g3 Fa6 | 5. b3 Fb4+ | 6. Fd2 Fe7 |
| 7. Fg2 c6 | 8. Fc3 d5 | 9. Ae5 Afd7 |
| 10. Axd7 Axd7 | 11. Ad2 0-0 | 12. 0-0 Kc8 |
| 13. a4 Ff6 | 14. e4 c5 | 15. exd5 cxd4 |
| 16. Fb4 Ke8 | 17. Ae4 exd5! | 18. Ad6 dxc4! |
| 19. Axf7 | | |

Feda! Deep Fritz karşısında böyle bir hamleye cesaret edebilmek için kendine çok güvenmek lazım.



- | | | |
|-----------------------------|---------------|--------------------------------|
| 19. ... Şxf7 | 20. Fd5+ Şg6 | 21. Vg4+ Fg5 |
| 22. Fe4+ [22. f4 hamlesi de | 22. ... h5 | 23. Ff7+ |
| Şxf7 | 24. fxg5+ Şg8 | 25. Vxh5 Ae5 |
| 26. g6 Axc6 | 27. Vxg6 Vd7 | den sonra bir şeye yaramazdı.] |

- | | | |
|--------------|----------------|------------|
| 22. ... Kxe4 | 23. Vxe4+ Şh6 | 24. h4 Ff6 |
| 25. Fd2+ g5 | 26. hxg5+ Fxg5 | 27. Vh4+?! |

Zaman sıkışması. Ancak [27. Ve6+ Af6 28. Vh3+ Ah5 29. f4 Fh4 30. g4 Ag3 31. f5+ Şg7 32. f6+] da beyazı kurtaramazdı.

- | | | |
|---------------|----------------|---------------|
| 27. ... Şg6 | 28. Ve4+ Şg7 | 29. Fxg5 Vxg5 |
| 30. Kfe1 cxb3 | 31. Vxd4+ Af6 | 32. a5 Vd5! |
| 33. Vxd5 Axd5 | 34. axb6 axb6! | |

Müthiş bitiriş [34. ... axb6 35. Kxa6 dan sonra 35. ... b2! kazanır!].

Kramnik oyunu bu aşamada terketti. 0-1 ♥

* Sonradan bu pozisyonun berabere olduğu da iddia edildi. Uzun bir analiz için : <http://www.chessbase.com/images2/2002/bahrain/games/mig6.htm> adresine bakabilirsiniz.