

3.SAYI

— SATRANÇ DERGİSİ —

İçindekiler

- **Satranç Nedir ?**
- **Satrancın Tarihçesi**
- **Satranç ve Zihin Gelişimi**
- **Garri Kimovich Kasparov**
- **Yağız Kaan Erdoğan ve Ediz Gürel**

Hazırlayanlar

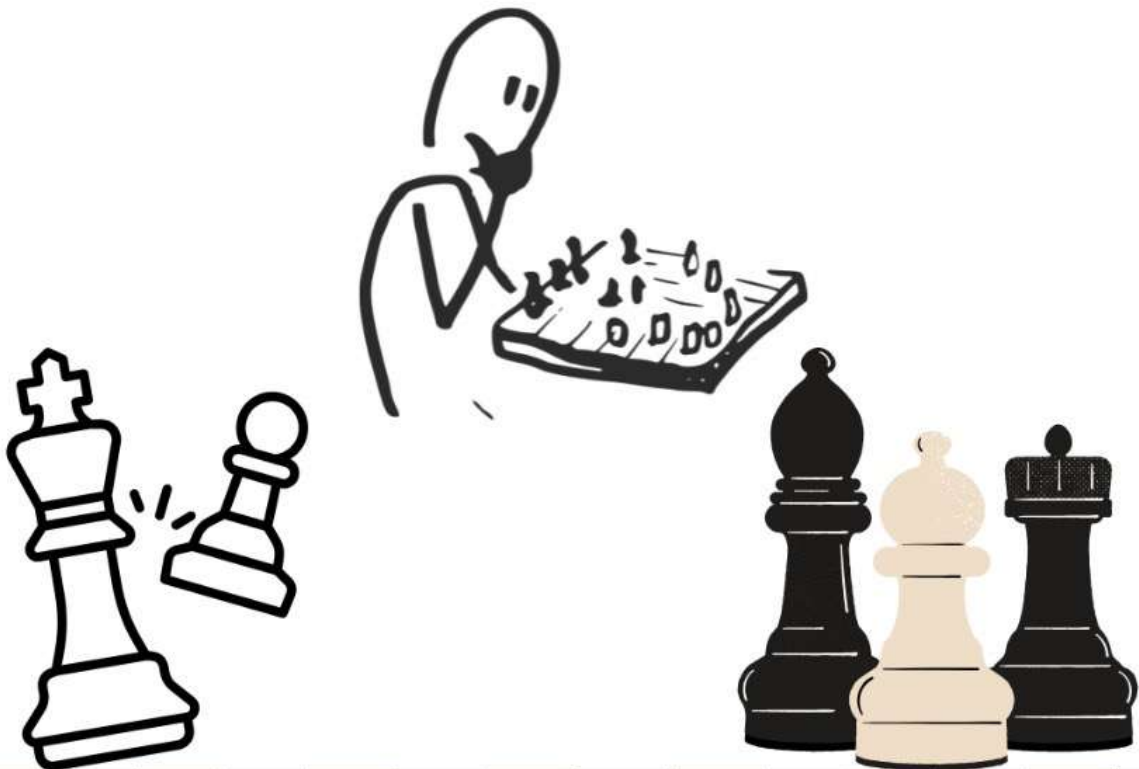
Hasan Özden, Deniz Dilek, Kuzey Fırat, Baran Nurdan, Onur Ülker, Deniz Atkoşar.

Danışman Öğretmen
Bihter Ören Kösegil

Editör
Eren Fırat
Uzay Güler



1997 yılında, satranç dünyasında devrim niteliğinde bir olay yaşandı. Dünyanın en güçlü satranç oyuncusu Garry Kasparov, IBM'in geliştirdiği satranç oynayan süper bilgisayar Deep Blue ile karşı karşıya geldi. Bu maç, insan zekâsının bir makine karşısında sınındığı bir mücadeleydi. Kasparov, insan satranç ustalarının en iyisi olarak görülüyordu. 1996'da aynı bilgisayara karşı oynadığı ilk seride galip gelmişti, bu yüzden 1997'de de kazanacağına kesin gözüyle bakılıyordu. Ancak işler hiç de öyle gitmedi. Deep Blue, olağanüstü bir hızla hesap yapabilen, milyonlarca hamleyi analiz eden bir makineydi. Bu yetenek, bir insanın doğal düşünme süreciyle baş edemeyecek kadar güçlü görünüyordu. İlk oyunları Kasparov önde götürdü, ancak bilgisayarın her hamlesinde daha da zorlanmaya başladı. Altı maçlık serinin sonunda, Deep Blue Kasparov'u yenerek tarihte bir ilke imza attı: Bir bilgisayar, dünya satranç şampiyonunu yenmişti. Bu olay, teknolojinin nereye varabileceğine dair büyük tartışmalar başlattı. İnsan zekası mı, yoksa yapay zeka mı daha üstün? Kasparov bu yenilgiyi kabullenmekte zorlandı ve Deep Blue'nun insan yardımı aldığını bile iddia etti. Bu olay, yapay zekanın gelişimini ve insan-makine ilişkilerini yeniden düşünmemizi sağlayan dönüm noktalarından biri oldu.



SATRANÇIN TARİHÇESİ

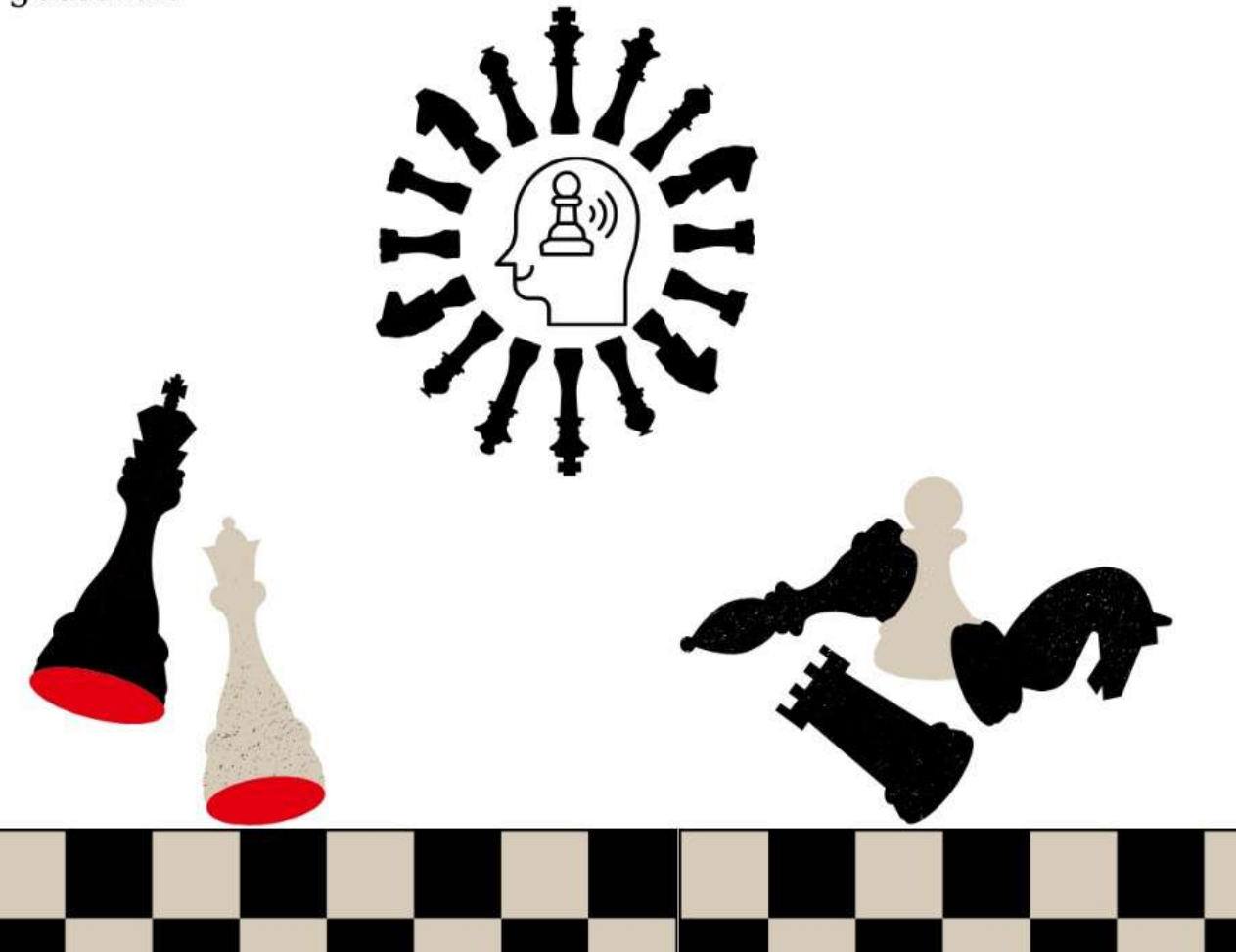
Satranç, ilk olarak MÖ 5. yüzyılda Hindistan'da ortaya çıktığı kabul edilen bir masa oyunudur ve günümüze kadar kuralları asla değişmemiştir. Satranç, kişiliği ve karakteri olumlu yönde etkiler ve kişiliğin gelişmesine katkı sağlar. Satrançın oynandığı tahta 32 beyaz 32 siyah kareden oluşmak üzere 64 kareden oluşur. 6 tane farklı taş türü vardır: piyon, at, fil, kale, vezir ve şah. Piyon sadece ileri gider ve çapraz yer. "L" şeklinde gider ve yer. Fil çapraz gider ve yer. Kale, düz gider ve yer. Vezir hem çapraz hem düz gider ve yer, şah ise her yöne fakat sadece 1 kare gider ve yer.

Satrançın hikayesi çok ilginçtir. Bin beş yüz yıl önce Hindistan'da bir kral yaşamıştı. Bu kral savaşmayı çok severmiş. Bir gün bir alim krala "Satranç" oyununu öğretmiş. Kral bu oyunu çok sevmiş. Alime demiş ki: "Benden ne dilersen dile." Alim, "Fazla bir şey istemem, bu oyunun oynandığı tahtanın ilk karesi için bir, ikincisi karesi için iki tane buğday istiyorum, her bir karede bir öncekinden iki misli buğday verirsiniz bana yeter." Zalim ve açgözlü cahil olan bu kral, kendisi gibi yüce ve kudretli birinden bu kadar küçük bir şey istenmesine çok sinirlenmiş ve "Hesaplayın şu kadarcık buğday istenmesini," demiş. "Bir tane fazla bir şey vermem," demiş. Ve hesaplamışlar, ve istendiğinde bir tane fazla bir şey vermemiş. Hesaplamışlar ve 15. kareye geldiklerinde verilmesi gereken buğday miktarının neredeyse bir buçuk kiloya denk geldiğini görünce şaşırıp biraz endişelenmeye başlamışlar. Nitekim 25. kareye geldiklerinde 15 ton, daha 49. kareye gelindiğinde verilmesi gereken buğdayın ağırlığının yirmi dört milyon ton olmuş! Alimin getirdiği bu oyunun mu yoksa verdiği cevap mı daha zekice bilmem.

1972 yılında, satranç dünyası tarihin en unutulmaz maçlarından birine şahit oldu. Amerikalı Bobby Fischer ve Sovyet Boris Spassky, İzlanda'nın Reykjavik kentinde Dünya Satranç Şampiyonluğu için karşı karşıya geldiler. Ancak bu maç sadece iki büyük ustanın mücadelesi değildi; o dönemin Soğuk Savaş gerilimi de satranç tahtasında yankı bulmuştu.

Sovyetler Birliği, satrançta yıllardır mutlak bir güçtü. Fischer ise sıra dışı yetenekleri ve özgüveniyle Sovyetlerin bu üstünlüğünü sarsmaya hazırды. Maç boyunca Fischer'in tuhaf davranışları - maçları terk etmesi, kameralarla ilgili şikayetleri - satranç dünyasında büyük ses getirdi. Hatta Fischer bir maçı oynamadan kaybettiği için şampiyonluk hayali tehlikeye girmişti.

Ancak bu olaylar Fischer'i durdurmadı. Soğukkanlılığı ve üstün satranç becerisiyle Boris Spassky'yi mağlup ederek şampiyon oldu. Bu zafer, sadece Amerika'nın satranç sahnesindeki gücünü değil, Soğuk Savaş'ın sembolik bir galibiyetini de temsil ediyordu. Fischer'in zaferi, satrancın stratejik bir oyun olmaktan öte, dünya sahnesinde ülkeler arasındaki güç mücadelesini de sembolize edebileceğini gösterdi.




SATRAŇ VE ZİHİN GELİŐİMİ

Giriő

Satranç, yüzyıllardır insanların ilgisini çeken, strateji ve mantık gerektiren bir oyun olarak öne çıkmaktadır. Sadece bir rekabet aracı olmanın ötesinde, bireylerin zihinsel gelişimini destekleyen birçok faydası bulunmaktadır. Bu yazıda, satrancın zihin gelişimindeki rolünü detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

1. Analitik Düşünme ve Problem Çözme Satranç, oyuncuların her hamlede mantıklı ve analitik düşüncelerini zorunlu kılar. Her hamle, rakibin muhtemel tepkileri, tahtadaki mevcut durum ve gelecekteki olasılıklar göz önünde bulundurularak değerlendirilmelidir. Bu durum, bireylerin karmaşık problemleri çözme yeteneklerini artırır. Araştırmalar, satranç oynamanın, bireylerin analitik düşünme becerilerini geliştirdiğini ve daha etkili problem çözücü olmalarına yardımcı olduğunu göstermektedir. Özellikle çocuklar için, satranç oynamak, sorunları analiz etme ve çözme becerilerini geliştirmektedir. Çocuklar, oyun sırasında karşılaştıkları zorlukları çözmek için yaratıcı düşünme becerilerini kullanmayı öğrenirler. Bu da onların yaşamlarında karşılaştıkları diğer zorluklara karşı daha hazırlıklı olmalarını sağlar.

2. Planlama ve Strateji Geliştirme Başarılı bir satranç oyuncusu olmak, iyi bir plan yapmayı gerektirir. Oyuncular, belirli bir hedefe ulaşmak için birden fazla hamle önceden düşünmelidir. Bu süreç, bireylerin stratejik düşünme becerilerini geliştirmelerine ve uzun vadeli hedefler belirlemelerine yardımcı olur. Planlama becerileri, sadece satrançta değil, günlük yaşamda da önemlidir. Örneğin, bir projeyi tamamlamak ya da bir hedefe ulaşmak için adım adım ilerlemek gerekmektedir. Satranç, bu tür durumlarla başa çıkabilme yeteneğini geliştirmeye yardımcı olur.




3. Odaklanma ve Konsantrasyon Satranç, yüksek düzeyde konsantrasyon gerektiren bir oyundur. Oyuncular, her hamlede dikkatlerini tam anlamıyla vermek zorundadır. Dikkat dağınıklığına karşı direnç geliştirmek, satranç oynarken önemli bir beceridir. Bu süreç, özellikle çocuklar için faydalıdır; zira erken yaşlarda geliştirilmiş bir konsantrasyon yeteneği, okul hayatında ve diğer aktivitelerde başarıyı artırabilir. Araştırmalar, satranç oynayan bireylerin, dikkat sürelerinin ve odaklanma becerilerinin arttığını göstermektedir. Bu, akademik başarıda önemli bir rol oynar ve öğrencilerin derslerine daha iyi odaklanmalarını sağlar.

4. Hafıza Gelişimi Satranç, oyuncuların pozisyonları, stratejileri ve olası hamleleri hatırlamalarını gerektirir. Bu, hafızayı güçlendiren bir süreçtir. Satrançta başarılı olmak için, belirli pozisyonları ve taktikleri hatırlamak, aynı zamanda rakiplerin önceki hamlelerine göre yeni stratejiler geliştirmek gerekir. Özellikle çocuklar için, satranç oynamak, bilişsel gelişimlerini desteklerken, hafıza tekniklerini kullanmalarını da teşvik eder. Güçlü bir hafıza, akademik başarı için de kritik bir unsurdur. Öğrenciler, satranç sayesinde kelimeleri, matematik formüllerini ve tarih bilgilerini daha kolay hatırlayabilirler.

5. Sosyal Beceriler ve Empati Satranç, sosyal bir ortamda oynandığı için oyuncuların sosyal becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Rakiplerine saygı göstermek, kaybetmeyi kabul etmek ve zaferi alçakgönüllülükle kutlamak gibi değerler, oyuncular arasında empati ve sosyal ilişkilerin gelişmesine katkı sağlar. Turnuvalar ve sosyal etkinlikler, bireylerin yeni insanlarla tanışmasını ve sosyal ağlarını genişletmesini sağlar. Bu tür sosyal etkileşimler, bireylerin iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, satranç gibi oyunlar, arkadaşlık ilişkilerini güçlendirir ve işbirliği ruhunu teşvik eder.





6. Duygusal Zeka ve Öz Disiplin Satranç, duygusal zeka gelişimine de katkıda bulunur. Oyuncular, kaybetmeyi öğrenmeli ve başarısızlıkla başa çıkmayı bilmeleri gerekir. Bu süreç, öz disiplin ve duygusal dayanıklılık kazandırır. Duygusal zekanın gelişimi, bireylerin stresle başa çıkma becerilerini artırır ve sosyal ilişkilerde daha etkili olmalarına yardımcı olur. Duygusal zeka, sadece satranç oynarken değil, günlük yaşamda da önemli bir rol oynar. Bireyler, duygusal tepkilerini yönetmeyi öğrenir ve bu da sosyal ilişkilerini güçlendirir.

7. Kendi Hedeflerini Belirleme ve İlerlemesini İzleme Satranç, oyunculara kendi hedeflerini belirleme ve bu hedeflere ulaşmak için bir plan oluşturma fırsatı sunar. Her oyunda, bireyler kendi güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirerek, oyun stratejilerini geliştirme şansına sahip olurlar. Bu tür bir süreç, bireylerin kendilerini tanımalarına ve geliştirmelerine yardımcı olur. Kendi hedeflerini belirleme ve ilerlemeyi izleme becerisi, bireylerin yaşamlarının diğer alanlarında da başarılı olmalarını sağlar. Eğitim hayatında ya da kariyer yolunda belirledikleri hedeflere ulaşmada büyük fayda sağlar.

Sonuç

Sonuç olarak, satranç, zihin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Analitik düşünme, problem çözme, planlama, odaklanma, hafıza geliştirme ve sosyal beceriler gibi birçok alanda fayda sağlar. Bu nedenle, satranç, hem eğlenceli bir hobi hem de bireylerin bilişsel ve sosyal gelişimlerini destekleyen bir araç olarak önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle çocuklar için, erken yaşta satranç eğitimi, onların hayatında kalıcı olumlu etkiler bırakabilir. Satranç, sadece bir oyun değil, aynı zamanda bireylerin yaşamlarını zenginleştiren bir deneyimdir.



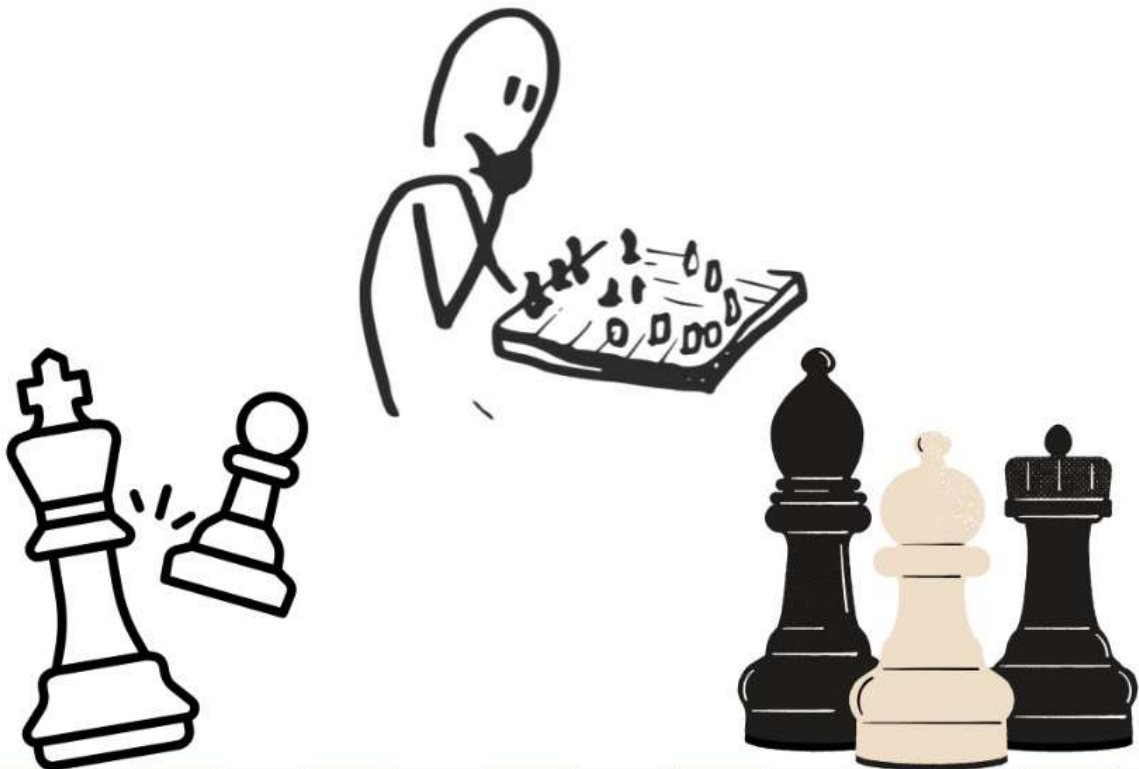
GARRI KIMOVICH KASPAROV

15 yıl boyunca satrançta dünya şampiyonu olan Garri Kasparov kimdir? 1963 yılında günümüz Azerbaycan'ı olan Bakü'de doğdu. Kasparov, 1980 yılına kadar çocuk ve gençlik turnuvalarına katılmış ve büyük başarılar elde etmiştir. 1984 yılında Kasparov, dünya şampiyonu Anatoli Karpov ile dünya şampiyonluğu için oynama fırsatı buldu. Oldukça çekişmeli geçen karşılaşmada, oyunun çok uzun sürmesi ve oyuncuların sağlıklarının tehlikeye girmesi nedeniyle maç iptal edilerek ertelendi. 1985 yılında Karpov'u 13-11'lik skorla mağlup eden Garri Kasparov, 22 yaşında en genç dünya şampiyonu oldu.

Dünya şampiyonluğunu 2000 yılında mağlup ettiği Vladimir Kramnik'e devretti. 10 Temmuz 1999'da FIDE Rating listesinde aldığı 2851 ELO puanını yalnızca Magnus Carlsen geride bıraktı. Pek çok kişi onun tarihteki en güçlü oyuncu olduğunu düşünüyor. 10 Mart 2005'te bir daha satranç turnuvalarına katılmayacağını duyurdu.



1997 yılında, satranç dünyasında devrim niteliğinde bir olay yaşandı. Dünyanın en güçlü satranç oyuncusu Garry Kasparov, IBM'in geliştirdiği satranç oynayan süper bilgisayar Deep Blue ile karşı karşıya geldi. Bu maç, insan zekâsının bir makine karşısında sınındığı bir mücadeleydi. Kasparov, insan satranç ustalarının en iyisi olarak görülüyordu. 1996'da aynı bilgisayara karşı oynadığı ilk seride galip gelmişti, bu yüzden 1997'de de kazanacağına kesin gözüyle bakılıyordu. Ancak işler hiç de öyle gitmedi. Deep Blue, olağanüstü bir hızla hesap yapabilen, milyonlarca hamleyi analiz eden bir makineydi. Bu yetenek, bir insanın doğal düşünme süreciyle baş edemeyecek kadar güçlü görünüyordu. İlk oyunları Kasparov önde götürdü, ancak bilgisayarın her hamlesinde daha da zorlanmaya başladı. Altı maçlık serinin sonunda, Deep Blue Kasparov'u yenerek tarihte bir ilke imza attı: Bir bilgisayar, dünya satranç şampiyonunu yenmişti. Bu olay, teknolojinin nereye varabileceğine dair büyük tartışmalar başlattı. İnsan zekası mı, yoksa yapay zeka mı daha üstün? Kasparov bu yenilgiyi kabullenmekte zorlandı ve Deep Blue'nun insan yardımı aldığını bile iddia etti. Bu olay, yapay zekanın gelişimini ve insan-makine ilişkilerini yeniden düşünmemizi sağlayan dönüm noktalarından biri oldu.



EDİZ GÜREL

ErwinL'ami ile yaptığı karşılaşmada berabere kalarak son GM normunu almayı garantileyen Ediz Gürel, Türk satranç tarihinin 'En Genç Büyükustası(Yağız Kaan Erdoğan sonra) ünvanına sahip olmayı başardı. Ediz Gürel, şu anda FIDE Canlı ELO puanı sıralamasında 20 yaş altında dünyanın ilk 20 sporcusu arasında yer alırken, ELO puanı ile 16 yaş altı sporcular arasında ise dünyada ikinci sırada bulunuyor.



YAĞIZ KAAAN ERDOĞMUŞ

Yağız Kaan Erdoğan, 12 yaşında büyükusta (GM) ünvanını alarak satranç tarihinde bunu başaran 4. en genç isim oldu. Yağız Kaan ile beraber Türkiye'deki büyükusta sayısı 16'ya yükseldi.

Türkiye Satranç Federasyonundan yapılan açıklamaya göre, Grenke Açık Satranç Turnuvası'nda mücadele eden Yağız Kaan Erdoğan, son normunu da tamamlayarak GM ünvanını elde etti.

Yağız Kaan, Uluslararası Satranç Federasyonu (FIDE) sıralamasına göre aktif satranç sporcuları arasındaki en genç GM oldu.

Yağız Kaan Erdoğan (12 yıl 9 ay 30 gün), dünya satranç tarihinin en genç GM'leri listesinde ise 4. sırada yer aldı. ABD'li Abhimanyu Mishra'nın (12 yıl 4 ay 25 gün) rekoru elinde tuttuğu listenin ikinci sırasında Ukrayna'dan Sergey Karjakin (12 yıl 7 ay), üçüncü sırasında da Hindistan'dan Gukesh Dommaraju (12 yıl 7 ay 17 gün) bulunuyor.



