



SUMARIO

TEMA DEL DÍA

	PÁGINA
LA COMUNICACIÓN CENTRADA EN EL PACIENTE- <i>NIEVES BARRAGAN</i>	1
ATENCIÓN CENTRADA EN EL PACIENTE: LA RESPONSABILIDAD DE LAS INSTITUCIONES- <i>PABLO HERNANDO</i>	15

PENSAMIENTO ACTUAL

EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y EL SABER DE LA ÉTICA. EL PARADIGMA DE LA MEDICINA CLÍNICA - <i>MÀRIUS MORLANS MOLINA</i>	39
--	----

ARTE, SALUD Y SOCIEDAD

MEDIO SIGLO DE AJEDREZ - <i>LUIS BOHIGAS</i>	59
--	----

Co-directores

Marc Antoni Broggi i Trias (PCBC)
Francesc Borrell (UB)

Jefa de Redacción

Núria Estrach (UAB)

Consejo científico

Juan Carlos Hernández Clemente
Juan Medrano Albéniz
Vicente Morales Hidalgo

Correspondencia

Web:

<http://www.fundacionletamendi.com>

Correo electrónico:

info@fundacionletamendi.com

Envío de manuscritos:

[http://www.fundacionletamendi.com/revista-fo-
lia-humanistica/envio-de-manuscritos/](http://www.fundacionletamendi.com/revista-fo-
lia-humanistica/envio-de-manuscritos/)

Información editorial

Folia Humanística publica artículos por encargo solicitados a especialistas, así como aquellas propuestas enviadas por los autores y aceptadas tras su evaluación por pares de académicos especializados.

Los textos recibidos se publicaran en la lengua original (castellano, catalán, inglés y francés); los que se consideren de relevancia mayor serán traducidos al inglés y castellano.

Los artículos deben ser originales y acompañados del documento "derechos de autor" que encontrarán en la web, junto a las normas de presentación a seguir.

Cada artículo publicado al final tendrá especificado la referencia de citación, donde se incluirá el número DOI @.

Distribución

La Revista *Folia Humanística* es de libre acceso a consultar online.

<http://www.fundacionletamendi.com/category/revista/>

Folia Humanística es una revista internacional que tiene el doble objetivo de fomentar, por un lado, la reflexión y el debate público en el ámbito de la Salud, Ciencias Sociales y Humanidades, y por el otro, la colaboración entre distintos equipos de investigación nacionales e internacionales que dinamicen el diálogo entre la filosofía de la medicina, la salud pública y la justicia social. Dividida en "Tema del día", (artículos para el debate), "Pensamiento actual", (artículos críticos de novedades editoriales), y "Arte, Salud y Sociedad", la revista se esfuerza en fortalecer las conexiones entre la investigación académica, la práctica clínica, las experiencias de los pacientes y sus implicaciones éticas y estéticas en la sociedad. Todo ello con la intención de favorecer la reflexión entre diferentes disciplinas sobre temas de actualidad y las tendencias más novedosas en el campo de las Humanidades y la Salud.

Folia Humanística is an International Journal, born with the dual aim of fuelling the discussion and public debate on issues of health, social sciences and humanities and on the hand, of fostering cooperation between various research groups, both national and International, to spur the dialogue between philosophy and medicine, public health and social justice. The Journal is divided into three different sections: "main focus" (article for debate), "Contemporary thought" (critical reviews of new Publications) and "Arts, Health and Society" which all contribute to strengthening the links between academic research, clinical practice, the experience of patients and their ethical and esthetical implications for society. Ultimately, the intention of the Journal is to promote reflection at the crossroads of several disciplines on topical issues and new trends in humanities and health.

MEDIO SIGLO DE AJEDREZ

Luis Bohigas

Resumen: En este artículo voy a comentar como vi el ajedrez hace cincuenta años y como lo veo ahora, con una vida por en medio. He repartido mis reflexiones en dos apartados: lo que permanece y lo que cambia. En lo que permanece he puesto aquellas cosas que me atrajeron del ajedrez hace 50 años y me siguen atrayendo ahora. En lo que cambia, he descrito aquello que el ajedrez ha progresado en este medio siglo.

Palabras clave: ajedrez, colaboración, competición.

Abstract: *HALF CENTURY OF CHESS*

In this article I am going to comment how I saw the chess fifty years ago and how I see it now. I have divided my reflections into two sections: what remains and what changes. In what remains I have put those things that attracted me to chess 50 years ago and why are they attracting me now. In what changes, I will descry be the aspects in which the chess is progressing..

Keywords: chess, collaboration, competition..

Artículo recibido: 5 setiembre 2016 ; **aceptado:** 15 noviembre 2016.

A los 13 años jugué mi primer torneo de ajedrez, desde entonces no he dejado de jugar, aunque con intensidad variable. Ahora con 66 años sigo participando en torneos y disfrutando la práctica del ajedrez. ¿Qué tiene este juego que me ha acompañado mi vida? Mi carrera ajedrecista ha pasado por diferentes etapas, en la primera, más o menos desde los 13 hasta los 18 años, mi objetivo era competir y ganar los torneos en los que participé. Desde entonces hasta que me he jubilado he practicado el ajedrez en la medida de mis posibilidades, pero he tenido una actividad de gestión de ajedrez, pues durante 8 años fui miembro de la junta de la Federación Catalana de Ajedrez de los cuales 4 como presidente. Una vez jubilado he participado en varios torneos y vuelvo a disfrutar la competición, aunque ahora priman más las ganas de disfrutar jugando que las de competir. En este artículo voy a comentar como vi el ajedrez hace cincuenta años y como lo veo ahora, con una vida por en medio. He repartido mis reflexiones en dos apartados: lo que

permanece y lo que cambia. En lo que permanece he puesto aquellas cosas que me atrajeron del ajedrez hace 50 años y me siguen atrayendo ahora. En lo que cambia, he descrito aquello que el ajedrez ha progresado en este medio siglo.

1. El juego del ajedrez

El juego y sus reglas han variado poco durante este medio siglo. Aunque ahora conozco mejor las raíces y el desarrollo del juego que hace 50 años, lo que me permite ver mejor aquellas cosas que me atraen del mismo y que me han permitido continuar jugándolo.

Historia

La historia del ajedrez tiene su mitología y sus hechos comprobados. Entre los aspectos mitológicos está sin duda el invento del ajedrez, que probablemente han oído o leído muchas veces, pero que como todo mito quiere transmitir un aspecto fundamental del juego, su complejidad. El mito habla de un rey que en un lugar lejano se aburría soberanamente y pidió a sus súbditos algo que le entretuviera. Un sabio se le acercó y le dijo que había inventado el juego del ajedrez. El rey quedó maravillado con el invento del sabio y quiso premiar su creatividad, así le dijo al sabio que le pidiera lo que quisiera. El sabio modestamente pidió un grano de arroz en la primera casilla del tablero, dos en la segunda, cuatro en la tercera y el doble es decir ocho en la cuarta y así hasta completar los 64 cuadros del tablero de ajedrez. El rey quedó sorprendido por la escasa ambición del sabio y ordenó a sus funcionarios que cumplieren el deseo del sabio. El deseo es imposible de cumplir, pues se trata de una progresión que se multiplica a medida que avanzan las casillas del tablero y como hay 64 el número es inmenso. Se ha calculado que serían necesarios 18 trillones de granos de arroz, lo que ahora se denomina 18 EXA (Giga= mil millones, Tera = billones, Peta = miles de billones y Exa = trillones). Esta cantidad supone aproximadamente la cosecha mundial de arroz durante 100 años. El mito nos da el primer mensaje sobre la complejidad del juego del ajedrez, a lo largo del artículo volveremos a este tema.

El segundo aspecto de la historia del ajedrez es lo que realmente sabemos. Parece que el juego se originó en la India con la denominación de “chaturanga” en el siglo VI, desde allá pasó a Persia, donde los musulmanes lo adoptaron y lo distribuyeron por todo el mundo, y precisamente fue en España donde los musulmanes lo enseñaron a los cristianos. Existen unas piezas de ajedrez en cristal de roca expuestas en el Museu Diocesà de Lleida que pertenecen a un juego que fue propiedad en el siglo XI de Arnau Mir de Tost, Comte d’Urgell y que aparecen en un testamento datado en 1068. Alfonso X el Sabio escribió durante su reinado (1251-83) un libro denominado “*Libro de juegos de axedrez, dados y tablas*”, que todavía utiliza las reglas islámicas para jugar al ajedrez.

El juego cambió de reglas y de piezas durante esta epopeya a lo largo de los siglos. Las piezas que en castellano se denominan alfiles, en inglés “bishops” y en francés “fou”. Es sorprendente que un juego que fue propagado por el islam tenga como segunda pieza más importante la reina. Hay la teoría que esta pieza se le añadió precisamente en España y en concreto en Valencia a imagen de la reina Isabel la Católica.

La partida de ajedrez

La partida no ha variado desde su origen, se trata de una batalla entre dos bandos: blanco y negro, cuyo objetivo es matar al rey contrario, es decir hacer el jaque mate. Esta lucha se produce con las mismas piezas cada bando y encima del tablero, por lo que no participa la suerte como otros juegos de azar: dados, cartas, etc. Y en este sentido se parece a una competición de tenis, boxeo o esgrima. En el caso del ajedrez la competición no es de fuerza bruta o técnica como en los casos anteriores, sino que es una competición de la “inteligencia”.

Una diferencia importante con respecto a otras competiciones entre dos personas es que la partida puede acabar en tablas, es decir que no gane ninguno de los dos. La partida puede acabar en tablas porque se den unas circunstancias objetivas, por ejemplo que ningún jugador tenga material suficiente para dar mate al otro, o bien que se repita tres veces la misma posición, o bien porque los dos

jugadores acuerden las tablas. Las tablas acordadas pueden ir en detrimento de la competitividad en el ajedrez. Dos jugadores que no tienen ganas de pelear acuerdan las tablas. Para evitar este abuso, se han ingeniado varios sistemas, por ejemplo dar proporcionalmente más puntos al que gane la partida como sucede con el fútbol. Normalmente el jugador que gana la partida recibe un punto, si pierde no recibe ninguno y si empata los dos se anotan medio punto. Para evitar las tablas acordadas se ha puntuado en algún torneo de la siguiente forma: 3 puntos para la victoria y solamente 1 en caso de empate, de esta forma los dos jugadores que empatan pierden de hecho entre los dos un punto.

La partida se desarrolla en tres fases: apertura, medio juego y final. La apertura son las primeras jugadas, están muy estandarizadas y tienen sus diferentes nombres. Así por ejemplo tenemos la apertura catalana, la española, la italiana, etc. O bien la defensa francesa, la siciliana, la Budapest, etc. Las aperturas más frecuentes están muy estudiadas y hay libros o videos donde se pueden aprender. El final de la partida es cuando quedan pocas piezas en el tablero, el final mínimo es de un rey contra rey y peón. O bien rey y torre contra rey, torre y peones, etc. Estos finales están muy estudiados, hay numerosos libros y además hay técnicas precisas para ganarlos o empatarlos. Entre la apertura y el final está el medio juego. Aquí también hay estudios y libros, pero la complejidad es tan grande que solo se dan reglas generales para ganar o para defenderse. La creatividad del jugador es aquí lo más importante.

Al igual que en una batalla, en el ajedrez hay estrategia y táctica. La estrategia consiste en analizar la posición y fijar objetivos a alcanzar. La táctica en calcular secuencias precisas de jugadas que conducen a una ganancia.

Cuando se analiza la posición se considera si un jugador tiene más o menos piezas que el otro, este es el componente material, pero hay otros elementos como la situación de las piezas y especialmente la seguridad del rey. El equilibrio entre la parte material y la inmaterial del juego es muy importante. A veces es conveniente perder alguna pieza para conseguir una posición mejor o para poner al rey contrario

en peligro. La belleza del ajedrez consiste en este intercambio y la maniobra más preciosa se conoce como sacrificio. Un bando sacrifica una pieza para conseguir una posición mejor. Si el sacrificio es correcto ganará una ventaja, por ejemplo un ataque al rey que le conducirá a la victoria Si al contrario el sacrificio es falso, se quedará con menos material y al final perderá.

Cuando empecé a jugar hacía pocos sacrificios, pues temía que no fueran correctos. Hoy en día en cambio prefiero arriesgar y hago más sacrificios, que a veces no salen bien, pero siempre ponen presión sobre el contrincante y ante la presión es más fácil que se equivoque. Y como dijo un maestro de ajedrez: “gana la partida el que hace el penúltimo error”.

Torneos de ajedrez

El torneo más conocido del ajedrez es el match entre dos jugadores para lograr el campeonato del mundo. El año 1986, para el campeonato del mundo, en Sevilla se jugó el match entre Karpov y Kasparov que logró una cobertura por los medios de comunicación nunca vista hasta entonces, y que nunca más se ha repetido. En el caso de un match, lo gana el que gana más partidas.

Otro tipo de torneo frecuente entre la élite es el sistema liga, en el que todos los jugadores juegan contra todos, ganando aquel que suma más puntos. Generalmente se otorga un punto al ganador de la partida, medio punto a los dos jugadores que han hecho tablas y cero al que ha perdido.

Durante los años de mi carrera que no podía jugar torneos individuales, he jugado con mi equipo de siempre el Club Escacs Catalònia de Manresa, en el que llevo más de cincuenta años como jugador federado. Un match por equipos consiste que un equipo presenta un número de jugadores, generalmente 10 y el otro el mismo número. Los jugadores se emparejan por orden de fuerzas y juegan 10 partidas. El equipo que suma más de 5 puntos gana el match y si los dos suman 5 puntos se empata.

El tipo de torneo más frecuente en los torneos individuales se denomina Sistema suizo. El sistema suizo consiste en una serie de rondas, generalmente 9. Cada ronda se enfrentan entre si los jugadores que tienen el mismo número de puntos. El objetivo es que al cabo de las 9 rondas, los jugadores que acumulen más puntos sean los mejores y hayan jugado contra jugadores fuertes. Este sistema permite que jueguen muchos jugadores. En el torneo que jugué en Lluçmajor, Mallorca éramos 200 jugadores y jugamos 9 rondas. Al final conseguí 4,5 puntos y quede clasificado por la mitad de la tabla.

¿Quién es un buen jugador de ajedrez?

Como en toda actividad humana, también en ajedrez hay que practicar mucho y por lo tanto se necesita mucha “transpiración”, pero es verdad que algunos jugadores juegan muy bien en seguida y otros en cambio no. Una capacidad muy importante del jugador de ajedrez es la memoria, hoy en día es necesario memorizar muchas variantes antes de empezar a jugar. Y si no lo haces, lo hará el contrincante y ganará fácilmente. Otra habilidad muy importante para el jugador es la capacidad de cálculo, es decir el número de jugadas que un jugador es capaz de imaginar sin mover las fichas del tablero. El número de jugadas posibles en ajedrez es muy grande, y el jugador que es capaz de calcular más lejos, tiene una ventaja enorme respecto a los demás. Como el número de jugadas es inmenso, la intuición es necesaria, pues no podemos explorarlo todo y hay que seleccionar. El maestro intuye en seguida las tres o cuatro jugadas mejores y se concentra en estudiarlas, mientras que el aficionado se pierde en el bosque.

2. ¿Qué ha cambiado en cincuenta años?

Desde que empecé a jugar al ajedrez hasta ahora han cambiado muchas cosas en este juego, probablemente ha sufrido una transformación fundamental en su larga historia.

Campeones del mundo de ajedrez

La primera cosa que ha cambiado es el campeón de ajedrez, pero no solamente su nombre sino su perfil biográfico, su estilo de juego, etc. Cuando empecé a jugar el campeón del mundo era Mijail Botvinnik de la Unión soviética. Era ingeniero de profesión y había logrado que la URSS apoyara al ajedrez. La Federación soviética de ajedrez era la más poderosa del mundo y el ajedrez tenía mucho apoyo. El ajedrez era reconocido en la Rusia de los zares, un campeón del mundo de la época de la Revolución era el ruso Alejandro Alekhine que se exiló a consecuencia de la Revolución. Después de la segunda Guerra Mundial se celebró un torneo entre los jugadores más fuertes del mundo y Botvinnik se proclamó campeón. La URSS era la campeona del mundo por equipos y sus jugadores copaban los mejores puestos de los torneos, Botvinnik perdió el campeonato frente a otro jugador soviético Mijail Tal, pero lo recuperó a continuación y finalmente lo perdió frente a otro jugador de su país Tigran Petrossian que a su vez lo perdió frente a otro soviético Boris Spassky. El ajedrez era soviético. Frente a esta situación se levantó un americano, Bobby Fischer, que consiguió arrebatarse el título a Spassky en un match memorable en Reykavik el año 1972. Este match es probablemente el que ha tenido más difusión mediática de la historia. Era EEUU contra la URSS, en plena guerra fría. Todo esto ha cambiado ahora. El actual campeón es un chico veinteañero noruego que se llama Magnus Carlsen, niño prodigio, dedicado al ajedrez desde su más tierna infancia y el anterior campeón fue un indio Vishnatan Annand. Los rusos siguen siendo muy fuertes, pero su superioridad ha declinado.

La gestión del tiempo

Desde hace muchos años se ha impuesto un límite de tiempo en el ajedrez de competición para evitar que las partidas se eternicen. Cuando empecé a jugar el límite era de 20 jugadas a la hora. En aquella época jugábamos con unos relojes enormes que eran como dos despertadores unidos entre sí. El jugador después de hacer su jugada apretaba una barra de madera que paraba su reloj y ponía en marcha el de su contrincante. De esta forma se contaba el tiempo que cada jugador

empleaba pensando sus jugadas. En el límite de una hora el jugador debía hacer un mínimo de 20 jugadas o de lo contrario perdía la partida. No había límite al número de jugadas, con lo que yo había visto partidas que duraron más de cien jugadas y que se alargaron varios días.

Hoy en día esto ha cambiado radicalmente, las partidas tienen un máximo de una hora y media por jugador y en este tiempo se debe terminar la partida o mejor dicho el primer jugador que agota este tiempo pierde la partida. Los relojes actuales son digitales y esto permite otro cambio fundamental, y es que además de la hora y media, cada jugada tiene un plus de medio minuto. Es decir si agotas la hora y media, todavía puedes seguir jugando pero solo dispones de medio minuto para hacer la siguiente jugada. Las partidas se terminan antes y hay más errores pero el aspecto competitivo no se ha perdido.

Inteligencia artificial aplicada al ajedrez

La aparición de los ordenadores ha modificado sustancialmente el juego del ajedrez. Los primeros ordenadores que jugaron al ajedrez tenían programas muy básicos y era muy fácil ganarlos. Hoy en día un ordenador normal puede ganar al campeón del mundo. La fecha histórica fue en 1997 en Nueva York cuando el campeón del mundo Garry Kasparov perdió ante Deep Blue un ordenador de IBM. En realidad quien ganó fue el equipo de programadores y jugadores de ajedrez que diseñaron el programa. Lo que aportó el ordenador fue la potencia de cálculo de millones de jugadas en segundos. La aparición del ordenador en el ajedrez fue temida como el fin del juego y en cambio ha sido al revés, lo ha desarrollado. Antes he mencionado como una de las características del ajedrez su enorme complejidad, y eso es lo que nos han enseñado los ordenadores. En la primera jugada las blancas disponen de 16 movimientos posibles de peones y cuatro de caballo, lo que representan 20 posiciones diferentes. Las negras disponen del mismo número o sea que después de la primera jugada son posibles 400 posiciones diferentes. A medida que avanza el juego las posibilidades aumentan y su número se hace enorme. Se ha calculado que el número de partidas diferente ascendería a 10 elevado a la 120

potencia. Es tan complejo el juego del ajedrez que ni el mejor ordenador puede calcular todas las posibilidades, y lo que se ha hecho con los ordenadores, ha sido enseñarles a jugar como un buen jugador de ajedrez, mediante los correspondientes programas. El ordenador juega como un buen jugador, y además es capaz de calcular millones de jugadas por segundo, y es esta potencia de cálculo lo que le hace invencible.

En la actualidad los ordenadores se han convertido en los mejores amigos de los jugadores. Nos sirven para analizar nuestras partidas a posteriori y enseñarnos los fallos que hemos hecho. Yo analizo con el ordenador sistemáticamente mis partidas. Otra cosa para la que son muy útiles es como entrenamiento. Recientemente se ha puesto de moda otra función muy interesante. Cuando estamos como espectadores de una partida de ajedrez entre maestros, te hacen de comentarista es decir te indican si la jugada que ha hecho el jugador es buena o podía hacer una mejor.

Internet y ajedrez

Internet ha revolucionado el ajedrez. Antes para jugar una partida tenía que ir al club y esperar que apareciera algún compañero y que tuviera ganas de jugar. Ahora formo parte de un Club virtual que agrupa unos 30.000 jugadores de todo el mundo. En el momento que quiero jugar, día o noche, me conecto a la página web del club y solicito jugar. Si en aquel momento hay un jugador en Australia que quiere jugar, la máquina nos pone en contacto y empezamos una partida.

Otro cambio fundamental que ha aportado internet son las bases de datos con partidas jugadas en todos los tiempos, que se actualizan automáticamente con las últimas. Antes solo había los libros y revistas para poder consultar partidas de los grandes jugadores. Hoy en día mis partidas se integran en las bases y cualquier jugador puede consultarlas. Yo trabajo con una base de datos con partidas seleccionadas que contiene unos 4 millones de partidas. En la base de datos puedo consultar lo que juega un determinado jugador o bien si hago una jugada que

porcentaje de victorias ha existido hasta entonces. Claro que como el ajedrez es competitivo, tu contrincante también tiene acceso a las mismas bases de datos!

Otra gran aportación de internet es la retransmisión on line de partidas de ajedrez. Desde mi ordenador puedo seguir las partidas de los mejores torneos con comentaristas tanto humanos como digitales.

La valoración de los jugadores

Cuando empecé a jugar me adjudicaron la categoría tercera. Después de hacerlo bien en algunos torneos alcance la segunda. Aquí ya fui muy bueno y quedé campeón de Catalunya de esta categoría, por lo que ascendí a primera. Cada categoría la lograbas de por vida, con lo que en la misma categoría había jugadores con fuerza muy diferente. Hoy en día todo esto ha cambiado dramáticamente, y la culpa es de un matemático americano de origen húngaro que se llamaba Elo. Este señor diseñó un sistema por el cual mi valoración actual es de 2084 puntos. Estos puntos varían cada vez que juego una partida, es decir suben si gano y bajan si pierdo. La fórmula es complicada pero el resultado es que mi valoración refleja en cada momento mi nivel de juego, y el de mi contrincante!

Reflexión final: el ajedrez y mi carrera profesional

Los 47 años que han transcurrido entre la primera parte y la segunda de este artículo me he dedicado a mi carrera profesional, primero con los estudios de Ciencias Económicas y luego trabajando en el sector sanitario. Durante este tiempo no he dejado de jugar al ajedrez, aunque poco, pero he seguido estudiando. Estos años, el ajedrez me ha acompañado en mi carrera y me ha apoyado. La base del ajedrez es una batalla de uno contra uno y esto ocurre poco en una carrera profesional. Generalmente en el ámbito laboral priman las coaliciones de intereses. El mundo real es más sutil que el ajedrez, no hay un rey que matar, sino que hay una multitud de objetivos económicos, sociales, personales, etc.. En un ambiente laboral no juegas a ganar a otro, sino que te integras en grupos que interaccionan

entre ellos, se producen luchas por el poder, ambiciones y frustraciones, hay mucha inteligencia emocional.

Sin embargo hay algunos aspectos del ajedrez que sí me han sido útiles. Destacaría el tema de la estrategia, es decir hacer un buen análisis de la situación y fijar objetivos. Al llevar a la práctica la estrategia hay jugadas inesperadas o acontecimientos no planificados y hay que modificar la estrategia original y fijar nuevos objetivos. Esta flexibilidad que tiene el ajedrez es útil en una carrera profesional. La capacidad para calcular posiciones futuras según sean las respuestas de los otros participantes también es útil. En cualquier caso el disponer de un juego entretenido que te aleja del stress diario y te permite pasar un buen rato con él, es muy útil y recomendable.

Dr. Luis Bohigas

Ciències econòmiques.
Professor del Màster de Salut Pública

Cómo citar este artículo:

Bohigas, L., "Medio siglo de ajedrez", en *Folia Humanística*, 2016; 4: 59-69 .
Doi: <http://dox.doi.org/10.30860/0020>.

© 2016 Todos los derechos reservados a la *Revista Folia Humanística* de la Fundación Letamendi Forns. This is an open access article.

