

TABLE DES MATIÈRES

Note de l'éditeur	7
Introduction.....	9
1. LE PARADIGME COGNITIF	13
A. La méthode scientifique et les progrès de la connaissance.....	13
B. L'homme machine	14
C. L'architecture cognitive	16
2. LA PERCEPTION DE L'ÉCHIQUIER	19
A. Perception et mémoire	20
B. Organisation en mémoire et diffusion de l'activation	24
C. Dialogue entre mémoire et perception	26
D. Patterns et compréhension.....	28
a. L'apprentissage des patterns	28
b. À retenir	35
c. Un exemple de pattern complexe : la structure Karlsbad.....	39
d. Les processus automatiques.....	47
e. Compréhension du pattern	49
f. Conclusion	50
g. Exercices.....	53
3. L'ENTRAÎNEMENT	57
A. Les mémoires.....	58
a. La mémoire à court terme	59
1. Fonctionnement	59
2. Le magasin visuel	60
3. Le magasin verbal.....	60
4. Le superviseur central.....	61
5. Le système épisodique	61
6. La mémoire en action.....	61
b. La mémoire à long terme.....	68
1. Structure.....	68
2. Le conditionnement.....	73
B. Les sessions d'entraînement.....	78

a. Le contenu de la séance	78
b. Les interférences	81
c. L'empan mnésique.....	84
d. Répétition et profondeur de traitement.....	92
e. La mémoire de travail et la transformation de l'image	95
f. Réduire la charge de travail	100
C. L'organisation des sessions de travail.....	101
Plan et programme d'apprentissage de la variante 4.a3 de l'Ouest-indienne	103
D. Dynamique de la progression aux échecs	110
Exercice	116
4. POSITION ET PENSÉE STRATÉGIQUE.....	119
A. La théorie de la décision	119
B. Newell et Simon.....	121
C. La sélection des coups candidats	124
La prise de décision et le choix des coups en partie de compétition	125
D. L'analyse des variantes.....	136
Exercices	138
E. L'évaluation des positions	139
L'évolution de la valeur des éléments de la position.....	140
1. Greco et la Renaissance des échecs	140
2. Philidor et la valeur des pions	141
3. Morphy et l'importance de la dynamique	143
4. Steinitz et la fondation du jeu positionnel.....	144
5. L'évaluation après Steinitz.....	147
6. L'évaluation de la position dans le jeu moderne - L'approche concrète de la position.....	148
F. Les heuristiques de décision	153
G. La psychologie du risque.....	162
a. Les risques liés à la perte de l'initiative	169
b. Le risque et la recherche de l'initiative	174
c. Le choix d'une variante risquée.....	178
d. Le risque et l'enjeu sportif de la partie.....	181
e. Exercice.....	190
K. Le raisonnement	190

5. REFLETS DE LA PENSÉE	197
A. Se connaître.....	197
a. L'identité échiquéenne.....	198
b. Le plateau de performance.....	200
c. Mettre ses croyances à l'épreuve.....	202
d. Quelques exemples de biais typiques.....	203
1. Tirer des conclusions défavorables sans preuves	203
2. Survaloriser les défaites, dévaloriser les réussites	204
3. Se fonder sur un détail pris hors de son contexte	205
4. Généraliser à partir d'un incident isolé.....	206
e. La dissonance cognitive	207
B. La personnalité.....	209
a. L'approche du travail	209
b. L'introversion	211
c. Artiste et ingénieur	211
6. LES ÉMOTIONS	213
A. De l'affect.....	215
B. Définition	216
Les émotions de base.....	218
C. Les émotions durant la bataille.....	220
a. Les émotions négatives	220
b. Les émotions positives	226
D. Les émotions après la bataille	228
E. Les substances	230
a. La caféine	230
b. L'alcool.....	231
Solutions des exercices	243
Annexe	253
Liste des parties	271
Bibliographie	273