

Сеги – игра самураев

Немного истории

Японские шахматы, скорее всего, не вполне японский продукт. Есть, правда легенда о том, что игра появилась при императоре Ким-мэй. А это 500 лет до нашей эры, и если бы легенда была правдой, то пришлось бы признать Сеги не просто игрой, возникшей на японской почве, в этом случае Сеги были бы старше индийской Чатуранги и история шахматных игр лишилась бы единого источника. Конечно, в таком развитии событий нет ничего страшного, это было бы даже интересно, но, к сожалению, нет ни одного документального подтверждения гипотезы столь древнего происхождения Сеги.

Общепринятая версия утверждает, что появление Сеги, как национальной японской игры датируется 12 веком по европейскому летоисчислению. И, по всей видимости, прародителем Сеги стал какой-то вариант шахмат пришедших из Китая. Причем даже первоначальных, «сырых» вариантов японских шахмат было два. Если мы примем китайскую версию происхождения японских шахмат, то существование двух версий не удивительно, так как в это время и китайские шахматы находились в стадии становления. Особенность японского пути развития шахмат заключалась в том, что два изначальных варианта в борьбе за лидерство не поглотили друг друга, а наоборот размножились и было время, когда японцы играли в шесть разновидностей Сеги.

Многовариантность игры просуществовала до 16 века. Император Го-Нара своим указом стандартизировал игру, фактически создав её современное понимание. Император в качестве стандарта взял доску 9x9 и оставил 40 фигур для игрока. Кстати личное участие императора в реформировании игры говорит о её значимости для японского общества того времени. Сто лет спустя, военным диктатором Японии (сегуном), даже было создано что-то вроде специального комитета, обладающего полномочиями для государственной поддержки игры.

И вот на протяжении сотен лет игра является не просто любимой игрой японцев, она как и при императоре Го-Нара пользуется активной господдержкой. Игроки Сеги объединены в Японскую Федерацию Сеги, а общее количество игроков в стране оценивается примерно в 20 миллионов человек. А с 80 годов прошлого века Сеги вышли за пределы Японии. Если точнее об этой игре в мире узнали еще до первой мировой войны, а с конца 20 века начали проводиться международные турниры, в которых участвует много игроков не японского происхождения.

Самурайская душа игры

Личное участие императора Го-Нара в реформировании игры не случайно и не объясняется простым интересом к игре японского правителя. В Японии всегда придавали большое значение воспитанию правящего класса – аристократии и касты профессиональных воинов – самураев. Искусство войны для представителей этих двух классов было обязательным. Императорская власть Японии не была абсолютной. Во-первых, японцы довольно долго и не всегда успешно вели войну с айнами, древним народом, населявшим японские острова, и военный разгром этого воинственного племени дался японцам очень непросто. Кроме того, императорская власть в древней Японии не была абсолютной. Феодалы, владевшие большими территориями, собирали в своих замках крупные отряды самураев, это как минимум. Очень богатые феодалы создавали целые армии, воевавшие с соседями.

Непрерывные войны привели к появлению большого количества самураев, которым по большому счету было все равно с кем воевать, война и личные поединки стали смыслом их жизни. Многие аристократы, имевшие деньги и авторитет создавали школы

боевого искусства. Что интересно, войны востока, и это касается не только Японии, но и Китайской империи, Кореи пошли по пути интеллектуализации боевого искусства. Различие между боевыми искусствами запада и востока хорошо показывает следующее утверждение – «В то время, как воины Запада занялись усовершенствованием оружия, воины Востока взялись за совершенствование себя».

Искусство боя воспринимаемое любителями восточных боевых искусств, как личное владение оружием, на самом деле включало в себя развитую стратегию боя. Миямото Мусаси – один из наиболее известных воинов прошлого полагал, что развитое искусство стратегии боя важно для личной схватки, так же как и для больших воинских подразделений. Так вот если мы вернемся к Сеги, то эта игра, по мнению правителей Японии, японской аристократии, как раз и была средством изучения стратегии боя и интеллектуальной тренировки воина. Таким образом, Сеги для воина и аристократа, это не элемент развлечения, а часть японской воинской культуры.

Естественно, что набор правил и принципов Сеги, вполне соответствует японскому представлению о принципах боя. Самая главная особенность игры, это практическое отсутствие ничейных партий: «Если вступил в бой, ты должен убить противника, иначе незачем и начинать бой». Согласно кодексу Бусидо, самурай должен непрерывно стремиться к смерти. Даже обыкновенные дуэли спортивного характера зачастую велись боевыми мечами, до гибели одного из бойцов.

Принципиально ничья в Сеги возможна, но правила сбалансированы таким образом, что играть на ничью почти невозможно. Игрок, отказывающийся от нападения, не имеет возможности отсидеться в обороне. Эту особенность обеспечивают несколько правил. Например, взятая фигура не уничтожается, а продолжает играть на стороне противника. Что интересно, японский самурай по ряду причин может поменять хозяина – аристократа. Пока самурай служит феодалу, он обязан отдать за него жизнь, но только пока служит. Перейдя в другую армию, он будет воевать также добросовестно и качественно, против своих бывших сослуживцев, как он воевал в их рядах и это не становится предательством. Как я уже говорил, для самурая важна война, как образ жизни.

Фигура Сеги пройдя на зону противника, имеет возможность превратиться в более сильную фигуру. Из-за этих двух правил, цена ошибки в Сеги очень высока. Еще одно проявление жесткого характера игры, это правила боя пешек. В современных шахматах, пешки противников могут упереться друг в друга и пассивно стоять. В Сеги пешки выполняют рубку в том же направлении, что и ход, поэтому создать непробиваемую крепость из пешек нельзя. Любое пешечное построение возможно пробить простым лобовым ударом.

Нельзя в Сеги играть на упрощение игровой ситуации, что вполне возможно в шахматах. Если ни одна фигура до конца игры не уходит с доски, то классические шахматные эндшпили, как например, пешка и король против короля, просто невозможны. Эти игровые особенности приводят к практическому исключению ничьих, чем японские шахматы и отличаются от европейских, где, как известно, на гроссмейстерском уровне ничья - это основной исход поединка.

Золотой и серебряный генералы – главные фигуры Сеги, еще называются телохранителями. Это второе, или быть может их первое название обусловлено игровой ролью. Их используют для защиты короля. Вспомним, что безопасность феодала, которому служит самурай, есть его главная обязанность. Но генералов обоих видов по два. Это необходимо для организации двух отрядов фигур. Цель одного отряда – организация защиты короля, цель другого отряда – нападение на армию противника. Конечно, в какой-то степени оба отряда решают обе задачи, но игровая специализация все же присутствует.

Немаловажна и длительность игры. Если квалифицированные шахматисты могут завершить игру за 40 ходов, то есть довести ситуацию если не до мата, то до такого положения, в котором в победе одного из игроков уже можно не сомневаться, то в Сеги на это надо не менее 70 ходов. Это означает, что игрокам Сеги необходимо выдерживать

серьезное напряжение в течение более значительного времени, нежели шахматистам. Что кстати созвучно одному интересному традиционно японскому упражнению – медитации на распускающемся цветке лотоса.

Таким образом, для японцев, по крайней мере – японской аристократии, сеги это не спорт и не интеллектуальное развлечение, а очень важный элемент национальной культуры, связанный с традициями боевых искусств, которые сильны и в современной Японии. Надо полагать, что массовость игры и появление системы соревнований существенно изменит или уже изменило философию игры, но это неизбежное следствие любой популяризации.

Потопахин Виталий. Учитель игры