

Национальные игры

Оригинал или реконструкция

Изучая настольные игры нетрудно заметить, что у многих народов, а может быть и у каждого, есть своя настольная игра и даже не одна. Настольные игры являются компонентом национальной культуры, даже если речь идет о народе без большого исторического прошлого. Есть яркие тому примеры и на территории России: Алтай Шатра – шахматная игра Алтая или Апокачи – шашки нанайцев – народа живущего в Приамурье.

Разумеется, все широко известные игры и даже такие как классические Шахматы или Шашки или Го когда-то были национальными играми, но со временем развили свою географию настолько, что называть их национальными сегодня уже нельзя. Есть большой вопрос и в том, что означает термин «Национальная игра». Например - Русские шашки. Есть серьезные сомнения в том, что эта игра появилась именно в России или в Древней Руси. Вполне возможно, что игру завезли в нашу страну в период становления Российского государства со столицей в Москве. В эту эпоху устанавливалось большое количество торговых контактов, как с Западом, так и с Востоком и конечно эти контакты имели и культурный аспект. Вполне возможно, что Русские шашки появились только в петровскую эпоху. Но если даже это и так, то и тогда можно Русские шашки назвать национальной игрой, по причине большого объема теоретической работы проделанной русскими шашкистами. Но есть и другая точка зрения, полагающая, что Русские шашки имеют своим предком древнюю игру Тавлеи, что создает уже совсем другое звучание игре как национальной.

В истории развития национальных игр есть большая проблема. Зачастую оригинальные правила оказываются забыты. Можно много говорить о том, почему процесс деградации национальных игр происходит, но это факт. Если же появляется желание восстановить правила, то игроки сталкиваются с отсутствием серьезных документов описывающих игру. И это достаточно принципиальная ситуация. Необходимо понимать, что свод законов игры достаточно сложная вещь. Для того, чтобы сформулировать хорошо сбалансированный набор правил необходима объемная аналитическая работа квалифицированных игроков. А мы должны понимать, что до совсем недавнего времени профессиональные сообщества игроков практически не существовали.

Точнее было бы сказать, что такие сообщества вообще не существовали в пределах значительных по географии территорий. Это приводило к появлению разных вариантов одной и той же игры, настоящей мешанины из версий. Редко какой игре повезло, так как например японским шахматам Сеги, канонические правила которых были утверждены императорским указом. Более обычна ситуация, когда правила игры, передавались устным способом, а значит неточно и неполно. Это касается и хорошо известных игр. Например, в Русских шашках есть запрет на турецкий удар. А теперь задайте себе вопрос, что это такое «Турецкий удар», понимаете ли вы этот термин?

Представим себе ситуацию. Группа игроков поставила перед собой задачу восстановить правила некоторой игры. Это придется делать на основании не вполне достоверных источников. И это только первая проблема. Вторая проблема заключается в том, что достаточно высокая игровая квалификация реконструкторов столкнется с низким качеством аутентичных правил. И реконструкторам придется делать выбор из двух возможностей. Можно честно собрать тот набор правил, который есть в исторических источниках и при этом согласиться с вероятно низким качеством игры и явными недоработками оригинала или, используя свой опыт, составить сбалансированный набор

правил, конечно, на базе оригинала, но с учетом современных воззрений на качество настольной игры.

На самом деле, большую часть оригинальных игровых правил, мы уже потеряли и то, что сегодня объявляется как национальная настольная игра, на самом деле более или менее удачная реконструкция.

Не все согласятся с таким мнением, есть люди, считающие, что существуют окончательные, безупречные и совершенно оригинальные правила. Но вот насколько обоснованы возражения моих оппонентов? Приведу простой пример. Игра Точки. Игра совершенно не древняя и даже не старинная. Время ее появления вторая половина 20 века. Еще нет Интернета, но уже есть достаточно развитые технологии распространения информации, поэтому история Точек вполне показательна.

Найти достаточно подробное журнальное и даже книжное описание этой игры несложно. Мне довелось познакомиться с Точками будучи студентом, и тогда же получить неплохую игровую практику. Правила игры просты, но уже в 1980-е годы можно было встретить варианты понимания игры. А в 2021 году после публикации видеоролика, рассказывающего об игре Точки, я получил комментарий, автор которого заявил, что в ролике есть содержательные ошибки и дал ссылку на сайт с «точными и исчерпывающими современными правилами, разработанными мировым игровым сообществом».

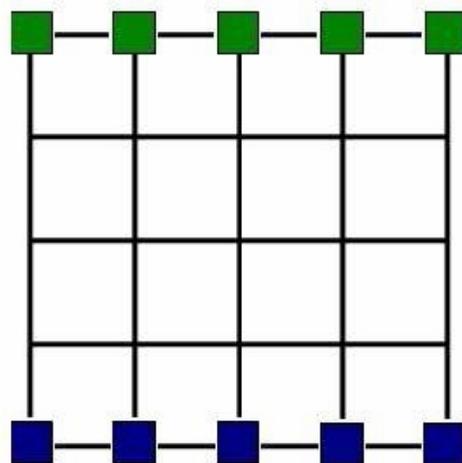
Я достаточно подробно изучил новую информацию и должен сказать, что правила «разработанные мировым игровым сообществом» действительно очень детальные и весьма качественные. Может быть даже идеально качественные. Но, претензия на «мировое игровое сообщество» оказалась весьма сомнительна. Дело в том, что в современном глобальном мире, собрать небольшой коллектив игроков и объявить его мировым игровым сообществом достаточно просто. Так было и в случае с указанным сайтом. Да, правила хороши, да это сообщество состоит из игроков разных стран, но этого мало. Совершенно необходимо, чтобы сообщество было очень велико и его мнение признано на большей части планеты. Без этого глобального масштаба, никакого общепринятого мнения не существует, как бы ни была качественно проведена работа по составлению правил игры. Если нет масштаба - это не более чем ваше личное мнение, которое имеет право на существование и не более того. А если учесть, что Точки – игра, не пользующаяся глобальной популярностью, то никакого представительного мирового сообщества для Точек просто не может быть.

А игр, которым повезло и их сообщества имеют по настоящему глобальный масштаб и признание десятков миллионов игроков и просто любителей, на самом деле не так уж много. Поэтому я еще раз скажу, все что мы имеем – это разного качества интерпретации и реконструкции.

Насколько хороша идея игровой реконструкции

Начну с личного опыта. В 2017 году, ко мне обратился общественный деятель, руководитель общественной организации Приамурских нанайцев Леонид Сунгоркин с просьбой разобраться с правилами нанайских шашек Апокачи. Проблема состояла в том, что игроков, даже среди стариков уже не осталось. Все что было – это художественная книга, с эпизодом, описывающем партию в Апокачи.

Думаю понятно, что автор художественной книги, даже если он хорошо играл в Апокачи (что вряд ли) не ставил перед собой задачи точного

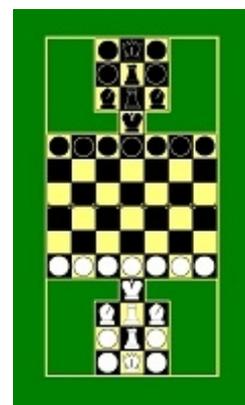


описания игры, но мне повезло, писатель оказался добросовестный и принцип игры в книге был описан достаточно точно. А принцип любой шашечной игры состоит из следующих пунктов: описание доски и расстановка на ней шашек, ход шашкой и способ атаки шашки противника. (справа пример минимальной доски и расстановка) Но это не все что необходимо. Всегда есть множество нюансов. Например, может ли шашка выполнить ход назад, иногда требуется описать специально допустимые конфигурации боя, например, возможна ли серийная рубка и если да, что как именно она выполняется. Не всегда ясны основания для завершения игры, еще менее бывает понятно в какой ситуации стоит объявлять ничью. Все эти вопросы приходится продумывать уже реконструкторам.

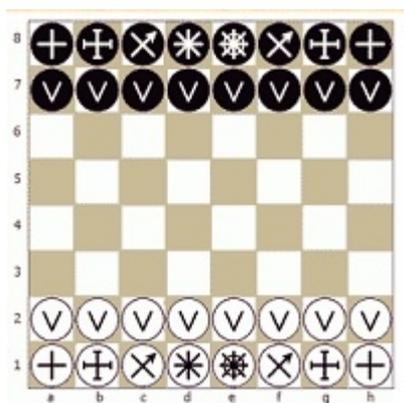


Полагаю, примерно такие проблемы стояли перед реконструкторами алтайских шашек Алтай Шатра. (слева доска и расстановка шашечной шатры, а справа шахматной) Игра была основательно забыта и восстановлена при участии профессиональных шахматистов и специалистов Горно-Алтайского научно-исследовательского института истории, языка и литературы.

Правила опубликованы в областной газете «Звезда Алтая» и эта публикация на сегодня считается каноном правил Алтай Шатры. Необходимо заметить, что современные правила достаточно нетривиальны, если рассматривать их полную современную версию. Настолько детальный набор можно получить только в сообществе профессиональных игроков, обладающих большим набором знаний и опыта в настольных интеллектуальных играх. Есть большие сомнения в том, что в древнем Алтае существовала развитая традиция игры. На уровне здравого смысла ясно, что цивилизации древнего Алтая, (а мы знаем о них достаточно много) не были сопоставимы по развитию с Европой, Индией или Китаем, давших наиболее развитые игры.



Еще один яркий пример это Русские столбовые шахматы Таврели. В общем, очень интересная игра, существенно сложнее и многообразнее классических шахмат. Адепты Таврелей считают Таврели исконно русской игрой, то есть созданной славянами независимо от Шахмат и может быть даже ранее Шахмат. Но надо сказать, что правила



Таврелей несут в себе очевидные признаки реконструкции. Собственно древнерусского в этой игре только названия: Волхв, Князь, Ратник и т.д. Но эти фигуры практически полностью воспроизводят свойства фигур классических шахмат. Простой анализ правил Таврелей показывает, что игру можно считать объединением двух игр – Шахмат и Русских столбовых шашек. Это говорит о том, что Русские столбовые шахматы в любом случае не развивались изолированно, а как раз наоборот тесно связаны по своим идеям с обеими упомянутыми играми. Но тогда встает вопрос приоритета. Какая игра исходная. В качестве гипотезы можно предположить приоритет за Таврелями, но

в качестве гипотезы можно предположить вообще абсолютно все. Реально же, в этом случае придется отказаться от хорошо разработанной истории Шахмат, а об этой игре мы знаем очень много. Существует и история Русских столбовых шашек. А значит, придется отказаться и от существенного пласта исторических сведений о Русских столбовых шашках, включающих в себя различные документы, в пользу достаточно туманной и плохо подтвержденной гипотезы, что совершенно антинаучно.

Впрочем, есть и другой выход. Вполне возможно, что действительно существовала древняя славянская игра под названием Таврели, но тогда потребуется ответить на другой вопрос, какое отношение современные Таврели имеют к тем древним (а есть еще упоминание об игре Тавлеи и это еще один вопрос существования). Вполне может быть, что игра была, но сегодня от нее осталось одно название, к которому реконструкторы добавили так много, что древней игрой, современные Таврели уже нельзя назвать. А аутентичных названий фигур недостаточно, для признания древности.

Совсем плохо обстоят дела с древнегреческими шашками Петейя описаний которых нет вообще нигде кроме некоторых поэтических упоминаний, в частности в Илиаде Гомера или даже только в этом источнике. В результате то описание Петейи которое мы сегодня имеем, практически не годится для реальной игры, так как в рамках ее правил достаточно просто играть на ничью, что конечно же неинтересно. Сказанное, вполне естественно, наводит на мысль об осмысленности реконструкции, если результат реконструкции столь сильно изменяет игру. Но, в общем, смысл есть в обоих аспектах и в плане человеческой истории и в плане накопления знания игры.

Если говорить об общей истории, то детальные правила и не нужны. Для оценки культурного достояния народа достаточно оценки сложности игры и интересности ее правил. Совпадения функционала фигур, а в некоторых случаях и их названий в различных национальных играх позволяют говорить о связи между народами, культурных обменах, что дает повод для выстраивания каких-то исторически значимых гипотез уже за пределами игровой тематики.

В плане игровом интерес тоже достаточно большой. Современные мастера вполне способны провести детальный анализ любой игры и составить качественные детальные правила, поэтому хорошо разработанные правила, как ни странно это звучит, не имеют большой интеллектуальной ценности. Фундаментальные идеи, как раз наоборот трудно придумывать в большом количестве, и как раз много базовых идей пришло к нам из древнего мира или, по крайней мере, они имеют давность в сотни лет. И именно этот набор идей и подтолкнул современный взрыв в разработке настольных игр.

Общечеловеческая материя игры

Настольных абстрактных игр действительно очень много, даже пришедших из глубины веков, не говоря уже о современных авторских. Кстати мы на самом деле даже не знаем, какие игры существовали в той же античной Греции или Средневековой Европе. Очевидно, что часть материала могла быть безвозвратно утеряна.

Но, в вопросе о национальных играх и их ценности как национального достояния есть еще один интересный момент. А что собственно в них именно национального? Чтобы ответить на этот вопрос надо подумать о том, что вообще означает термин «национальная культура». Есть ее важная часть, связанная с историей развития народа, событиями национального значения, особенностями жизненного уклада, способом эмоциональной реакции. Эти вещи самым серьезным образом влияют на литературу, изобразительное искусство, музыку, архитектуру. Наверное, можно выделить еще какие-то стороны жизни народа, но эти четыре, безусловно национальны.

Что же касается интеллектуальных игр, то как бы вы не старались, вы не найдете в них ничего национального за исключением быть может названий фигур и других игровых элементов. Игра не национальна, она интернациональна. И интернациональность настольных игр иная, нежели интернациональность великой литературы. Чехов и Шекспир представляют собой общечеловеческий литературный фонд, но их произведения все же создавались на национальном материале. Если же мы проанализируем Русские шашки или японские Сеги, то эти игры созданы или по крайней мере развивались национальными мастерами, но что эти мастера привнесли именно национального? Если

Чехов совершенно не вписывается в японскую действительность, то в Сеги в России играют ровно по тем же правилам, используя ту же игровую теорию, что и в Японии. Наверное, не зря в среде специалистов этот класс игр называют абстрактными.

В принципе довольно банальная мысль, означающая только то, что настольные абстрактные игры относятся к области чистого интеллекта, каковая находится за пределами любого национального проявления. А национального в них ровно столько сколько тот или иной народ внес в развитие области знания называемой «Абстрактные настольные игры»

Национальный вклад в развитие игры

Решать в чем у кого приоритет дело в высшей степени неблагодарное, поэтому все что будет сказано в этом разделе, не более чем мое личное мнение, причем достаточно ограниченное в плане исторического материала, я нисколько не претендую на сколько-нибудь исчерпывающее исследование. Просто набросок крупными мазками.

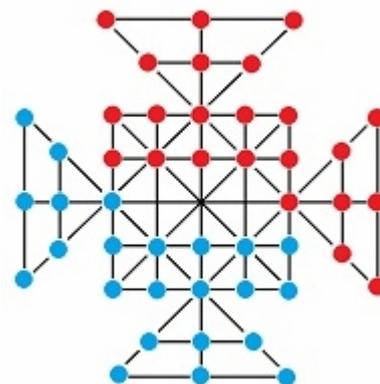
Вообще история развития Игры это история изобретения ограничений. Надо понимать, что самая основная игровая идея – противоборство двух или более сторон, - это слишком общая идея и как все слишком общие идеи не вполне содержательна. Для того, чтобы игра стала интересна – процесс поиска игрового решения, как одиночного хода, так и выработка стратегии должен быть достаточно труден. Причем необходима золотая середина. Поиск оптимального решения должен быть посилен человеку со средними способностями с одной стороны, а значит не должен занимать слишком много времени. С другой стороны игровое решение не должно лежать на поверхности, если его можно будет найти случайно тоже плохо.

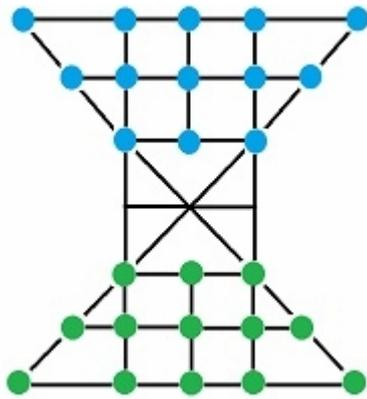
Золотая середина сложности достигается сбалансированными правилами, ограничивающими возможности игры. Важны именно ограничения. Если правила позволяют слишком много, то игра превратится в хаос из слишком большого количества возможностей, среди которых случайным образом может оказаться и достаточно много оптимальных. Надо понимать, что речь идет о разумных возможностях, а не общем количестве всех доступных вариантов. К примеру, классические Шахматы или скажем Го, дают очень большое дерево перебора, но значительная часть его ветвей ведет к плохим позициям.

Необходима определенная дисциплина игры, состоящая в том, что игроку предоставляется не так уже много реальных возможностей, и он должен выполнить поиск, используя ограниченные игровые структуры и правила.

Таким естественным ограничителем стало игровое поле. И первое игровое поле имеет самую простую и естественную структуру. Это квадрат, поделенный на игровые пункты, в которые ставятся фигуры, и эти игровые пункты также квадраты или их вершины. Интересно, что наиболее древние игры: Го, Го-Моку, (Рэндзю), Шахматы, тибетская Минг-Манг, Хнефатафл играют на доске с минимально простой геометрией. Хнефатафл для мировой истории игры нельзя признать древней, но для скандинавских народов, она именно таковая, так как в Скандинавии игра появилась на заре местной цивилизации, так же как и игра Го появилась на заре китайской цивилизации, вопрос только во временной разнице между двумя цивилизациями.

Минимальность Го и ГоМоку проявляется еще и в том, что игра начинается на пустой доске. Затем усложнение игры начало двигаться сразу в трех направлениях. Любая игра состоит из двух компонентов. Это доска и фигуры. Тогда три направления развития это:





геометрия доски, функционал фигур и правила хода.

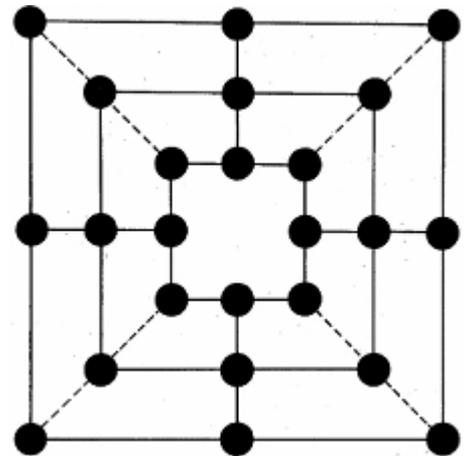
Все три идеи имеют практически безграничный потенциал развития. Для того, чтобы это понять в отношении доски достаточно взглянуть на индийскую Перали Котума на диаграмме справа (сверху). Но очень непростая геометрия доски этой игры не представляет собой что-то совершенно из ряда выходящее. В Индии достаточно много игр на таких непростых досках. На диаграмме слева еще одна доска, также индийской шашечной игры Эгара Гути.

Заметим, что у индусов нет монополии на сложную геометрию. Еще заметим, что индийская

геометрия сводится к комбинации квадратов и треугольников. Также нет полей с особым функционалом, а если таковые и появляются, то опять таки вследствие геометрии доски. В Перали Котума и Эгара Гути, точки на доске явно не равнозначны в силу разного количества выходящих из них линий.

Эта же идея неравнозначности игровых пунктов реализована в игре имеющей много названий: Мельница, Девять пляшущих мужчин, наверное есть и другие. Простейшая доска для мельницы на диаграмме справа представляет собой несколько квадратов.

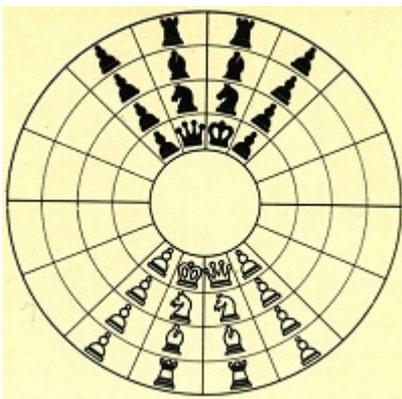
Но в мельнице есть и более сложные поля, хотя трудно сказать, когда они появились. Мельница вообще достаточно уникальная игра в том смысле, что для нее нет стандартной доски, а есть много вариаций. И, как мне кажется, вариативность идеи доски Мельницы



принадлежит европейцам. Есть и более изощренные версии доски для Мельницы, но общая идея конструирования доски из простых, линейных элементов остается.

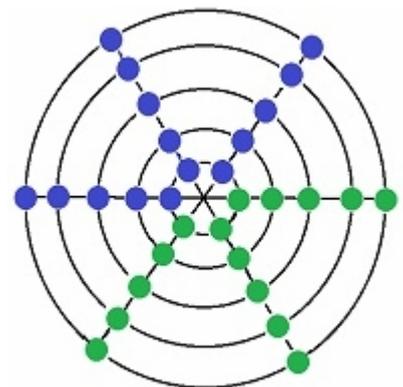
Доски, построенные на криволинейных элементах, также есть. Если брать современные игры, то наверное можно найти доски уже любой формы, причем разнообразие настолько велико, что уже даже не слишком интересно, так как ясно, что это следствие просто безудержной, ничем не ограниченной фантазии.

В этом отличие древних создателей игр от современных. В те далекие времена важна была идея,



зачастую мистическая, но идея. Мистики и вообще идеологии в форме доски достаточно мало, поэтому в древних и средневековых играх вариантов досок не так много. Но, например, в Византии были шахматы Затрикион на круглой доске. Диаграмма слева.

И если есть круглые шахматы, то вполне естественно ожидать и круглые шашки. Заметим, еще раз, что отнесение игры к классу шахматных или шашечных игр весьма условно. Гол Сквиш, - игра на круглой доске. Диаграмма справа. Игра пришла из регионов центральной Индии и демонстрирует сразу две игровые идеи. Во-первых, доска круглой формы с двумя степенями свободы.

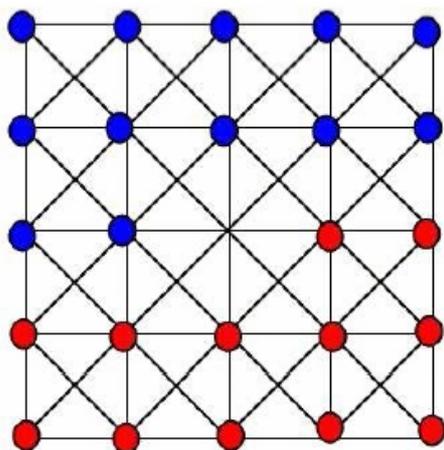


Здесь ход возможен как в направлении центра, так и вдоль окружностей. И вторая идея максимального ограничения свободы на старте игры. Нетрудно заметить, что игрок, начинающий партию вынуждено отдает одну шашку по сруб.

Но что интересно, это совершенно не означает, что второй игрок получает преимущество. Стороны первыми ходами выполняют размены, расчищая доску и создавая для себя и естественно для противника оперативный простор. Немного поговорим о соотношении стратегических задач и контроле пространства.

В самом прямом смысле можно сказать, что контроль игрового пространства это и есть единственная стратегическая задача. Когда она решена, наступает черед тактических ударов, комбинационной борьбы за материал. Но решать эту задачу приходится в разных условиях. В шахматных и многих шашечных играх, между построениями противников есть некоторое пустое пространство, которое дает время для развития своей позиции, захвата пространства. В шахматах наибольшее количество дебютных идей крутятся вокруг одной единственной задачи – контроля центра, так как тот, кто контролирует центр, контролирует всю доску.

Но как мы видели в примерах выше (Перали Котума, Эгара Гути, Гол Сквиш) идея захвата контроля пространства на старте может быть вообще неактуальна, так как этого пространства просто нет. Но на самом деле в играх этого класса борьба за контроль пространства не отменяется, изменяется ее форма. Игроки, начиная игру, стремятся разменами не просто освободить поле для игры, но и обеспечить себе его больший контроль



Заметим, что эта идея развивалась не только индусами. На диаграмме слева стартовая позиция шашечной игры Алькуерк (иногда можно услышать название Алькерк). История Алькуерка до конца неясна. Европейцам ее показали испанцы, но возможно они привезли ее с арабского востока. Здесь та же самая стратегическая идея. На старте только одно свободное поле.

Кстати, такое расположение резко увеличивает ценность умения считать на большую глубину, так как стартовая борьба в играх этого класса - всегда борьба тактическая и комбинационная. В качестве недостатка можно предположить слабую дебютную теорию. Вряд ли в играх начинающихся с тактических разменов возможна глубокая теория, но динамизм дебюта, в котором можно решить исход партии одним интересным ударом конечно привлекает.

Несколько рассказов об играх

Рассказ первый - Японские шахматы Сеги

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, нужны документальные 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 или даже более, 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 20 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. С 1980 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, воины 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». 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.

Еще один важный момент - фигура Сеги пройдя на зону противника, имеет возможность превратиться в более сильную фигуру. Из-за этих двух правил, цена ошибки в Сеги очень высока.

Безусловно, проявление жесткого характера игры, заключается в правилах боя пешек. В европейских шахматах, пешки противников могут упереться друг в друга и пассивно стоять. В Сеги пешки выполняют рубку в том же направлении, что и ходят, 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 - 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 или ничьей, уже можно не сомневаться, то в Сеги на это надо не менее 70 ходов. Следовательно, игрокам Сеги необходимо выдерживать серьезное напряжение в течение более значительного времени, нежели шахматистам. Что кстати созвучно одному интересному традиционному 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.

Рассказ второй. Русские шашки. Максимум возможностей с минимумом ресурсов

Были ли они русскими. Если сформулировать вопрос более точно, то он должен звучать так: «Придумали ли славяне, какую-нибудь полностью свою игру?». Вопрос не праздный. Мы знаем только одну игру с приставкой «русские», хотя еще есть Самоеды,

Поддавки, Шашки-клещи. Но и в отношении классических русских шашек историки сомневаются. Есть широко распространенное мнение, что шашки на Русь пришли. Вопрос только откуда. Может быть, из Византии вместе с христианством. Может быть из Европы, собственно значительная часть славян – это европейский народ. Есть даже гипотеза о скандинавском источнике шашек.

Предельно ясны две вещи. Во-первых, шашечные игры существовали в цивилизациях намного более древних, нежели русская. Например, документально подтверждено, что в свои варианты шашек играли на Тибете, в Древнем Египте. Тибетцы кстати играли бронзовыми шашками. Во-вторых, по своей сути, идея шашек висит в воздухе. Действительно, что может быть проще квадратной доски с клетками, по которой передвигаются простые фигуры с одинаковыми свойствами, и выполняют рубку, перескакивая друг через друга или становясь на место срубленной фигуры.

В общем можно предположить, что шашечные игры, в отличие от шахматных, вообще не имели одного центра, и одновременно или с небольшим разбегом по времени появились в разных местах, у разных народов. Что же касается славян, что утверждение, что они не придумали своих шашек трудно доказуемо.

Что же касается Руси, то был огромный дохристианский пласт культуры. Этот слой очень интересен, судя по дошедшим памятникам и документам, но свидетельств осталось так мало, что думаю нет никакой возможности установить во что играли древние русичи, кроме активных физических игр. А есть, между прочим, еще русские столбовые шашки – игра настолько необычная, что её нерусские истоки совершенно не очевидны. Зарубежные истоки не просматриваются, и Русские столбовые шашки несут национальную приставку совершенно законно. Жаль только, что эта интереснейшая игра, сравнимая по сложности с шахматами практически забыта.

А вообще, по моему мнению, главный вклад нашей страны перед культурой игры землян был сделан советской цивилизацией. С 1930 годов и примерно по 1980-е в СССР был гигантский всплеск интереса к шахматам и шашкам. В этот период было сделано так много для развития игры, что только одного этого периода было бы вполне достаточно для гордости на века. Но играли в шашки мы не только в 20 веке.

Шашки на Руси. Первые археологические находки шашек на Руси относятся к десятому веку. Найденные фигурки из глины, янтаря и камня (курганы под Черниговым, Смоленском и в районе Старой Ладogi) не оставляют сомнений в том, что это шашки. Академик Б.А.Рыбаков писал: «Учитывая стандартность всех костяных фишек, их трудно признать шахматными фигурками, так как должны были бы сохраниться не только одни пешки» Поклонником шашек был Владимир Мономах. И в рукописях иностранцев посещавших Русь того времени встречаются упоминания о Тавляях (шашках).

Историк Хайновский считает, что шашки привезла на Русь княгиня Ольга из Византии в 956 году. Вообще если быть точным в названиях, то термин «Шашки» появился намного позже. В то время кроме названия «Тавлеи» использовались «Саки», «Леки», «Дамы» Всплеск интереса к игре приходится на период создания Петром Великим Российской империи. Совпадение мощных политических процессов с ростом интереса к игре нельзя назвать случайным.

Российский случай совершенно не прецедент. Бывало такое и раньше. И объясняется этот исторический феномен просто. Эпоха политического роста всегда нуждается в интеллекте, и Игра естественным образом, приживается в обществе, занимающимся развитием своего интеллекта. Кстати Петр Первый, в созданных им общественных собраниях - Ассамблеях отводил специальные комнаты для игроков в шашки. Сохранилась интересная выдержка из дневника камер-юнкера Берхгольца: «Что мне не нравится в этих ассамблеях, так это, во-первых, что в комнатах, где дамы и где танцуют, курят табак и играют в шашки, от чего бывают вонь и стукотня, вовсе не уместные при

дамах и при музыке...». Камер-юнкер видимо не был понимающим человеком, но существование шашечной игры он подтверждает.

И как говорят современники, сам Петр был очень сильным игроком. Первая статья о шашках вышла в 1803 году из под пера историка Н.Карамзина. А в 1827 году, вышло первое в стране печатное шашечное пособие шахматиста и шашкиста А.Петрова «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в русские шашки». В 1884 году появился Устав шашечной игры под редакцией теоретика, и пропагандиста шашек М.Гоняева. В июле 1894 года в Москве состоялся первый Всероссийский турнир по шашкам. Турнир, по сути, дал старт чемпионатам России. Еще одна интересная особенность русских шашек, это общенародный интерес.

Русские шашки никогда не были элитарной игрой привилегированных классов. Может быть, крестьяне и не баловались шашками, в силу очень тяжелого физического, практически рабского труда, который, как известно не располагает к интеллектуальному развитию, но купечество и мещане игрой увлекались. По свидетельству Андрея Петрова, в купеческих рядах Петербурга и Москвы шашки были делом обычным. «Имел случай видеть в Москве славных игроков и с первейшим из них постарался познакомиться короче. Это московский мещанин Иван Петрович Селезнёв. «Играли мы с ним игор по 30 во всякий присяд, и я, бравши у него ничью, выигрывал у него по целковому (каждая игра была по пятаку серебряному, и то для меня, а с богачами он играет по золотому игру), ибо редко весьма и ничью выиграть... Из всей Москвы только двое не берут у него ничью, но наравне с ним держаться не могут. Но шашку вперёд давать мне не решался» (Андрей Петров)

В 19 веке в Москве начинают появляться специальные помещения для игры в шашки, своего рода клубы шашечной игры. Об их существовании писали очень авторитетные люди: ученые, писатели, государственные деятели. И что интересно, главными завсегдатаями этих клубов были опять таки мещане.

Шашки в СССР. Шашечная игра в Советской стране не была подготовкой к шахматам, как иногда об этом можно услышать. Шашки всегда имели собственную ценность, и не зря на долгое время именно шашки, а не шахматы стали главным интеллектуальным развлечением россиян. Шашкисты российской империи не участвовали ни в каких международных встречах, возможно потому, что наиболее сильные игроки были мещане, то есть класс если ни с самого дна российского общества, но достаточно бесправный. Выход нашей страны на международный уровень пришелся на советское время и если в первом мировом первенстве (фактически европейском) по шашкам состоявшемся в 1948 году советские шашкисты еще не участвовали, то уже в середине 1950-х годов наши игроки вступили в бой за шашечную корону с сильнейшими шашкистами того времени - голландцами. Так получилось, что эта маленькая страна долгое время была законодателем мод в шашечной игре. Естественно играть пришлось не в русские шашки, а международные, довольно сильно отличающиеся от русских и по правилам и по технике игры.

В конце 1950-х годов середине 1970-х семь раз чемпионом мира становился И.Куперман (СССР). Трижды лучшим признавался другой советский шашкист - А.Андрейко. Затем пришла эпоха Х.Вирсмы, голландского мастера, 6 раз завоевывавшего чемпионский титул. Четырежды чемпионом был А.Гантварг (СССР). Но больше всех на мировых первенствах преуспел россиянин А.Чижев, в период с 1988 по 2000 выигравший 9 титулов. Советские и российские шашкисты внесли большой вклад в теорию шашек, вложили довольно много сил в популяризацию игры. С распадом Советского Союза началось быстрое падение интереса к игре, что лишний раз подтверждает гипотезу о том, что подъем и падение игровой культуры народа идет рука об руку с политическими процессами отражая общий интерес к интеллектуальным занятиям.

Игровые особенности русских шашек. В русских шашках была интересная особенность, до сих сохранившаяся в неофициальных правилах. Это взятие за «фук». Взятие шашки подставленной под сруб является обязательным, и если рубка пропускается, то шашка, не выполнившая этой обязательной задачи, снимается с доски, а результаты хода отменяются. Это правило понижает интеллектуальную ценность игры, так как самая лучшая, самая интересная игра может быть смазана обыкновенным «зевком». С другой стороны взятие за «фук» повышает ответственность игрока и тренирует его держать психологическое напряжение в течение всей игры.

Это правило резко противоречит восточному стилю игры. В Китае, Японии существуют правила вежливости, когда игроку предписывается предупреждать противника о некоторых простых атаках. Например, в Рэндзю игрок должен указывать на построенную открытую тройку или прикрытую четверку. Конечно, требований раскрывать свои сложные планы нет, но вот на такие простые вещи указывать надо. Это правило (взятие за «фук») в какой-то степени говорит о большей жесткости в игре и большом желании выиграть даже за счет неигровых моментов.

Вообще для европейцев игра в большей степени соревнование между людьми с целью победить и в меньшей степени искусство. Не зря же чемпионаты, учет времени игры, блиц-партии это все европейские изобретения. Если же говорить о чисто интеллектуальных особенностях, то следует отметить способ передвижения пешек только по диагоналям. С одной стороны, выходит так, что только половина поля участвует в игре (32 клетки). Это, очевидно, уменьшает количество игровых вариантов, но с другой стороны игру все равно нельзя просчитать до конца.

Более того, шашечную игру, точно также как и шахматную невозможно просчитать на сколько-нибудь существенную глубину. А значит, ограничение в половину поля игру реально не упрощает настолько, чтобы это стало заметно для человека. Но диагональный ход создает интригу. Из-за диагонального хода сама структура доски порождает стратегические идеи. Заметьте, что от любого центрального поля отходят четыре ветки, от боковых только две и есть четыре поля представляющие собой самый настоящий тупик. Это угловые поля, от которых есть только одно ответвление. Угловые поля дают возможность одной дамке убежать от трех дамек противника, в другом положении три дамки одну ловят. Это же обстоятельство дает большое стратегическое преимущество игроку, захватившему центр. Он может рассеять вражеские построения, нарушив взаимодействие между флангами, что может стать при правильной игре решающим преимуществом. Вообще, особенность русских шашек это достижение максимума игровых возможностей, с минимальными игровыми ресурсами. Только половина поля, серьезные ограничения на свободу передвижения и при этом огромные возможности для яркой комбинационной игры. Русские шашки в полной мере реализуют принцип Оккама требующего не создавать лишние сущности без необходимости.

Рассказа третий. Шахматы Средневековья

Дошахматная эпоха. Сразу хочу уточнить, что речь пойдет о Европе. Сейчас, зачастую используя термин – «Средневековье» имеют ввиду конкретный временной период, при этом, говорят практически обо всем мире. Это, конечно, некорректно. В тот временной интервал человеческая цивилизация не просто не была общим целым, таковым она не является и сейчас, но в то время, различные культуры были сильно изолированы, поэтому их развитие шло настолько различными путями, что просто нельзя ставить рядом,

скажем Индию, Китай, Египет и Европу одного и того же времени. Выделить же Европу из ряда культур, это значит, указать чисто европейские особенности.

На мой взгляд, их две. Во-первых, и сама средневековая Европа не представляла собой единую культуру. То общество и государство, которое складывалось в Британии было сильно отлично от того, что создавалось в Италии или Скандинавии и т.д. Вторая особенность европейских наций – это высокая степень географической активности, можно даже сказать агрессивности. К расширению сфер влияния стремились все большие народы, но объединяющаяся Европа впервые создала мощный торговый, а затем и военный флот, и распространила свою экспансию на весь мир. А теперь вернемся к теме интеллектуальных игр и посмотрим, что эти две особенности означали для искусства игры.

Конечно же, большое игровое разнообразие. Европейцы усваивали все, что воины и купцы привозили на родину и быстро модифицировали, скорее даже совершенствовали. Кроме того, привозимые интеллектуальные ценности смешивались с собственными игровыми произведениями. А играли европейцы кроме шахмат много во что. На севере Европы (скандинавы) играли в довольно необычную игру со звучным названием Хнефатафл. Нетипичность Хнефатафла заключалась в том, что противники имели в своем распоряжении разные наборы фигур и естественно ставили различные игровые задачи. Игры такого типа не доминируют в игровой культуре. Большинство существующих, да и существовавших игр, основаны на материальном равенстве и равенстве исходной позиции.

К сожалению, эта игра не вышла далеко за пределы Скандинавии и была успешно забыта. Игра под названием «Девять пляшущих мужчин» дошла до России под названием «Мельница», но эта игра, скорее всего не европейского изобретения, по всей видимости ее родина все же Ближний Восток или средняя Азия. Еще одна простая, но увлекательная игра «Лиса и гуси», скорее была классом игр, нежели просто одной игрой. Кстати, это еще один пример игры с неравными наборами фигур и разными игровыми задачами. В «Лисе и гусях» играющий за лису должен был съесть как можно больше гусей, а играющий гусями должен был обездвигать лису, то есть поймать ее. Можно предполагать, что различные варианты этой игры существовали в разных местностях.

Например, известная игра «Волки и овца». Волки должны поймать овцу, а овца пройти ряд волков. При этом овца имела полную свободу передвижения, при ограниченных возможностях волков. Конечно же, европейская игровая культура породила большое количество шашечных игр, которые возможно и были самой популярной игрой и в среде простолюдинов и в среде аристократов. Все эти игры, были не более чем интеллектуальными развлечениями. В этом особенность дошахматной эпохи средневековой Европы. Люди придумывали игры, и они были довольно изощренными изобретателями. Но в игру, возможно, не вкладывалось, какой либо мистики, философского смысла и интеллектуального значения за пределами функции развлечения. С появлением шахмат ситуация существенно изменилась.

Начало эпохи шахмат. О том, что шахматы в средневековой Европе были не просто шахматами, говорит хотя бы тот факт, что шахматной игре активно противостояла церковь, возможно видевшая в шахматах конкурента своего миропонимания. Противостояние церкви и шахматной игры началось практически с момента появления игры в Средневековой Европе.

Один из первых текстов относящихся к шахматам – это распоряжение графа Урхельского Эрменгола I, завещавшего свой шахматный комплект церкви Святого Эгидия. А первый документ, говорящий об отношении церкви к шахматам датируется уже 1061 годом. Это донос кардинала Остии, римскому папе на епископа Флоренции. В доносе епископу как раз и вменяется в вину игра в шахматы. С этого момента различного рода доносы и проклятия со стороны средневековой христианской церкви, становятся регулярными. На первый взгляд такая непримиримая позиция может показаться странной. Ведь и до шахмат в Европе было достаточно много интеллектуальных развлечений,

распространенных и в среде знати и даже среди простолюдинов. И эти игры не вызывали такого резкого отторжения.

Помимо того, игра в шахматы, - это все же не наука, которая могла реально подвинуть церковь как политический институт и которая со временем действительно радикально изменила место церкви. Но это только на первый взгляд. На самом деле, логика в этой противощахматной борьбе была и чтобы ее понять, надо посмотреть на радикальные отличия шахмат от других игр. Игры дошахматной эпохи часто очеловечивались, но в минимальной степени. В сущности, даже такие очеловеченные варианты, как «Девять пляшущих мужчин» или игра античного Рима Ludus Latrunculorum (игра солдатиков) по сути, были играми в шашки, в том смысле, что фигурам давали человеческие имена, но это были не более чем грубые символы. Их с тем же успехом можно было назвать камнями или шашками и это ровным счетом ничего бы не изменило.

Кстати в российском варианте «Пляшущих мужчин» – Мельнице, игра велась именно камнями, и они так и назывались. Шахматы, - первая игра, в которой появилось большое разнообразие фигур с разнообразным набором свойств. Дифференциация свойств позволила выстроить иерархию фигур, а появившаяся иерархия, в свою очередь, позволила шахматную игру воспринимать как модель общества и не только его военных структур. В различных шахматных вариантах, которых в Европе быстро появилось в изобилии, были такие фигуры, как епископ, шут, мудрец, то есть персонажи отнюдь не военные. Итак, я повторюсь, шахматная игра, на этой, начальной стадии развития многими воспринималась, как модель общественного устройства. И уже это обстоятельство было достаточно серьезным обвинением шахмат в глазах церкви, претендовавшей на идеологическое господство и роль единственного источника идей мироустройства.

Но и это еще не все. Человеческие сообщества того времени, и не только средневековой Европы были в высшей степени, если не религиозными, то суеверными и готовыми во всем видеть мистику. Большая сила приписывалась имени. То, что называется «Как вы яхту назовете, так она и поплывет». Большая вера в силу имени поддерживалась и официальными религиями и различными мистическими учениями. Например, по этой причине, в арабских странах шахматные фигуры имели достаточно абстрактный дизайн (нельзя было использовать человеческие изображения). В Европе же шахматные фигурки быстро очеловечились, и это было второе преступление шахмат против церкви.

Третье преступление заключалась в борьбе за свободное время человека. В ту эпоху, этого самого свободного досуга было не так много, не только у простолюдинов, но и у знати. Роскошная жизнь, полная развлечений – это все же несколько более поздний период. Свободное время людей – это важнейший ресурс в борьбе за умы и церковь стала быстро проигрывать его шахматной игре. Конечно, нельзя было допустить, чтобы нечто, не пришедшее из лона церкви, смогло отнимать у людей много времени и внимания. К тому же необходимо помнить, что шахматы не просто пришли извне, они были привнесены из иных цивилизаций: арабской и персидской, то есть из цивилизаций проповедующих конкурирующую с христианством религию – ислам, что вряд ли могло помочь шахматной игре в создании себе положительного имиджа в среде христианских богословов. Хотя ради справедливости необходимо сказать, что шахматисты все же не стали по статусу равными еретикам, подлежащим физическому уничтожению и более того, христианские богословы и служители церкви впоследствии внесли заметный вклад в развитие игры.

Избавлении от мистики. Мистическая составляющая спустя некоторое время утратила свою актуальность. Возможно, это связано с тем, что европейцы реально научились играть в шахматы. Дело в том, что значительное время европейские любители

существенно уступали арабским мастерам. Европейских игроков того времени, даже не стоило бы называть мастерами. Период обучения, кстати совпадает и с бурным творчеством по созданию шахматных версий, ни одна из которых не получила преимущества перед классикой. Это бурное творчество доходило даже до того, что было допустимо двум конкретным игрокам перед началом партии договариваться о правилах игры и свойствах фигур.

Между прочим, довольно часто так поступают дети, не имеющие точного представления об игре и не понимающих ее сути. Европейцы вели себя как дети, додумывая то, что было уже давно известно и придумано наилучшим образом. Непонимание игры, на мой взгляд, вело к излишнему мистицизму. Ведь это очень наивно думать, что на ограниченной доске, с небольшим количеством фигур можно реально смоделировать общественную жизнь или найти какие-то высшие истины. А высшие истины действительно искали.

Возможно наиболее ярким искателем высшей шахматной истины стал доминиканский монах Якопо Ди Чессоли, создавший фундаментальный трактат под названием – «*Liber de moribus et officum nobilium, sive de ludo schaccario*» («Книга об обязанностях и нравах знати, или о шахматной игре»). Уже из названия видно, что автор не ставит перед собой задачу исследования собственно игры. Время жизни монаха 13 век – как раз расцвет мистического отношения к игре. Автор трактата представляет набор шахматных фигур, как общество, возглавляемое королем и его супругой, другие фигуры – это знать, выполняющая различные функции, и даже пешки в понимании Якопо не разнозначны. Его шахматные пешки это восемь главных профессий простолюдинов, на которых, по его мнению, строилась экономика того времени. Монах даже нашел особый смысл, в расположении пешек перед фигурами. По его мнению, начальная позиция говорит об экономической опоре знати на рабочий люд. По мнению доминиканца, шахматы в такой интерпретации представляют собой идеальное общественное устройство, в котором для каждого человека существует свое место, полезное для общества и государства и для стабильности общества человек должен твердо занимать свою социальную нишу и никогда ее не покидать. Консерватизм придумали конечно не в 13 веке, это фундаментальная социальная идея, удерживающая человечество на границе между хаосом и застоєм.

Но необходимо понимать, что шахматы все же дают слишком мало материала, для развития прикладной философии способной объяснить общественное устройство и найти оптимальные пути развития. Взять хотя бы понимание пешек. Уже в 13 веке в Европе бурно развивалось ремесленничество. Появлялся новый слой людей концентрирующих в своих руках существенные материальные ресурсы, но не входящие в состав знати. Появлялись новые профессии, и если бы Ди Чесолли дожил бы до промышленной революции, до которой было конечно еще далеко, то его пешки оказались бы абсолютно бесполезны для выстраивания общественной иерархии даже для простолюдинов.

Игровое мышление. В какой-то момент времени, мистическая сторона шахмат стала полностью уходить из жизни игры. Не будет вдаваться в рассуждения о том, когда это произошло. Главное здесь, почему это было так. Шахматы давали слишком бедный материал для мистиков и философов, размышляющих о мироустройстве, но в тоже время шахматная игра быстро показала неисчерпаемость своих позиций, для так называемого игрового мышления.

Искусство игры выходит далеко за пределы самой шахматной доски. Во-первых, это увлекательно. Но увлекательными развлечениями были и более простые игры. Более того, для простолюдинов, да и для развлекающейся знати было бы достаточно более простых вещей. Несложный анализ Мельницы показывает, что эту игру человеческому мышлению за ограниченное время не просчитать, а значит, даже такая простая игра вполне может удовлетворить запросы большинства людей на интеллектуальную деятельность. Кроме

того, уже в средневековой Европе существовали варианты шашечных игр, которые хотя и уступали шахматам, но все же были достаточно сложны и для изысканных умов. Но у шахмат есть важная особенность делающая их наиболее подходящей игрой для развития именно игрового мышления.

Поговорим об этом. В раннем средневековье, война как длительных процессов, практически не существовало. Военный конфликт того времени был не процессом, а событием. Стороны решившие повоевать, собирали по возможности больше хороших воинов и решали все вопросы одним или несколькими сражениями. Победивший в решающем сражении получал все. Такой ситуации, как в войне 1812, когда русская армия уходит с поля боя практически разбитой, отдав столицу, но выигрывает войну, в раннем средневековье быть не могло. Но войны со временем усложнялись. Армии становились больше, сложнее, появлялась военная инфраструктура, военные союзы и т.д. Усложнялась и экономическая жизнь. Если опять же, взять ранее Средневековье, то ремесленничество только зарождается, сельскохозяйственный труд еще столь неэффективен, что произведенного странам едва хватает, чтобы прокормиться. В плане питания того времени, даже феодалы питаются скорее более обильно, чем более изыскано, нежели простолюдины.

Сказанное означает одну очень простую вещь. В раннем Средневековье, любой излишек товара можно было легко продать или обменять, из-за отсутствия изобилия и фактического отсутствия конкуренции. То есть в этот период времени все действия и военных игроков и экономических и как следствие и политических были достаточно прямолинейны. Кстати о политике. Для того, чтобы изменить политику, было достаточно кого-нибудь убить, так как человеческий фактор значил в политике того времени не просто много, а очень много. До политических партии и союзов еще было очень далеко.

С усложнением всех сторон общественной и политической жизни, появляется существенная проблема. Наличие ресурса, не дает гарантии выигрыша войны или получения экономической прибыли. Появляется необходимость многоходовых действий, сценариев борьбы, в которых на первое место выходит уже не столько количество ресурса, сколько способность им управлять, то есть во всех сферах жизни общества начинает проявляться игровое поведение. Особенность игрового поведения – это сценарий, рассчитанный на длительный период времени и включающий в себя, как стратегические, так и тактические решения. Стратегия, это захват каких-то ключевых территорий в военных играх, выход на новые рынки сбыта, создание новых товаров в играх экономических. Тактика - это точечные сражения, манипулирование ценами, какие-то маркетинговые ходы на которые должны уже были идти ремесленники в больших городах, с бурно развивающимися рынками.

Так вот шахматная игра идеально подходит к тренировке именно такого игрового поведения. Правда, надо отметить, что возврата к глубоким философским теориям в стиле Якопо Ди Чессоли уже не может быть, в том смысле, что шахматы стали, как максимум инструментом тренировки игрового мышления, никаких глобальных моделей игрового поведения общества уже не создавалось. Наверное, это потому, что люди того времени уже хорошо понимали игру и видели слишком большую разницу между природой общественных игр и игры шахматной. Первые были слишком неопределенными. Это были игры с постоянно меняющимися правилами, что и отличает их от сильно формализованных шахмат.

Сходство также было достаточно велико. Шахматную игру, так же как игры военные, политические, экономические нельзя просчитать за ограниченное время, поэтому, хотя теоретическая возможность такого просчета и существует, реально ход и в общественных играх и в шахматной игре определяется на основе эвристики, то есть достаточно правдоподобного допущения. Например, мой конкурент ремесленник не сможет продавать по такой цене, я знаю его производство и полагаю, что моя цена его разорит. Или мой военный противник не будет атаковать эту крепость, так как даже в случае

успеха, его потери будут неприемлемо велики. Или мне выгодно разменять слонов моего оппонента, так как они оба нацелены на мой королевский фланг, что может в будущем дать ему возможность атаки. То есть игра в шахматы с такой точки зрения – это тренинг игрового, эвристического мышления.

Начало эпохи мастерства. Необходимо отметить, что фраза «шахматы стали инструментом развития игрового мышления» не означает какой-то специальной осознанной деятельности. Например, нельзя утверждать, что ремесленники, политики или полководцы использовали шахматы для целей своего профессионального развития. Что происходило в голове конкретного человека, так далеко жившего от нашего времени, сказать невозможно. Здесь вполне вероятное, то есть опять эвристическое предположение, заключается в том, что участие в общественных играх давало толчок развитию интереса к игре шахматной, а развитие шахматных навыков не могло не влиять и на совершенствование навыков общественных игр.

Но все же можно полагать, что интеллектуальное родство общественных игр и шахматных, как и других игр, повлияло на популярность этих вторых. Механизм был простой. Элита играла в более сложные общественные игры, поэтому шахматы получили серьезное распространение именно среди элиты, которая начала игру развивать и даже узаконивать. Возможно наиболее яркие тому примеры – это российский император Петр Великий, внедривший в России, правда не шахматы, а шашки, но все же внедривший достаточно сложную игру. И японский император Го-Нара, своим указом установивший классические правила Сеги (японские шахматы).

Это конечно не европейские истории, но и в Европе можно найти подобные примеры. В шахматы играл Карл Великий, датский король Кнуд, испанский Альфонс десятый. Наверное, можно предположить, что игра в шахматы была принята при дворах всех сколько-нибудь значимых монархов и феодалов Европы. То, что игрой увлеклись люди, владеющие солидными материальными ресурсами, помогло началу нового этапа шахматной игры – этапа мастерства. Развитие индивидуальных умений игры, как и занятия наукой или искусством нуждаются в большом количестве свободного времени.

Поэтому, великие ученые, музыканты, художники и шахматисты в том числе, могли существовать только за счет богатых людей того времени. Кстати первый шахматный трактат появился в 1512 году, его автор португальский аптекарь Педро Дамиано. Конечно не олигарх, но аптекарь – это все же профессия не предполагающая тяжелого физического труда, дающая гарантированный и наверное неплохой заработок (аптекарям люди охотно несли деньги во все времена). Шахматы начали развиваться при монастырях, так как церковь ослабила свое внимание к шахматам с потерей последними философского и мистического значения. А монастыри и их жители не нуждались в работе за хлеб насущный.

И конечно наиболее известные мастера подвизались при дворах могущественных монархов. Кстати история сохранила сведения о практически первом международном (в европейском масштабе) турнире. В 1575 году при дворе короля Филиппа Второго в Мадриде происходило соревнование в шахматном искусстве. Честь испанской короны отстаивали Руй Лопès де Сегура и Альфонсо Серон, а конкуренцию им составляли итальянские мастера – Паоло Бои и Джованни Леонардо. Впрочем, это уже не средневековье. Таким образом, на излете средних веков, шахматная игра окончательно очистилась не только от мистики и философий мироустройства, но и от функции вспомогательного развивающего инструмента, превратившись в самостоятельную область знаний. С этого момента начинается эпоха шахматного мастерства, положившая своей задачей изучение чисто шахматных принципов стратегии и тактики, но это уже совсем другая история.