

Предисловие

Немного предыстории

В середине 80-х годов прошлого века, в процессе активного занятия теорией и практикой классических шахмат у меня возник очень интересный вопрос, а во что еще играло и играет человечество. В те годы еще не было Интернета, но как оказалось, отсутствие глобальной сети не является препятствием для получения серьезной информации. Для современного поколения живущего в технологичной информационной среде, наверное, занятно услышать, что качественное хранение информации обеспечивается отнюдь не техническими возможностями, кроме того, достоверность сведений полученных из сети зачастую весьма сомнительна. Более того, можно подвергнуть сомнению и полноту Интернет-информации. В этом я смог убедиться лично. В моей коллекции, есть игры которых вы или не найдете в сети, если исключить мой личный сайт, или вам придется потратить на поиск очень много времени.

Проблема заключается в том, что сегодня люди воспринимают Интернет, как первоисточник информации, что конечно же большая ошибка. Сетевые статьи кто-то должен настучать на клавиатуре, а значит Интернет всегда вторичен.

Итак, кто является первоисточником? Конечно же люди – исследователи. Этнографы, изучающие жизнь людей в естественном виде, историки, самого разного рода путешественники. Эти люди первооткрыватели, они находят игры, пишут книги, сейчас электронные, ранее бумажные.

Большую часть своей коллекции я собрал в 80-е годы по книгам и журнальным статьям, проведя очень много времени в Хабаровской краевой научной библиотеке, работая с бумажными первоисточниками. Кстати в этом процессе, открыл для себя большую популяризаторскую роль математиков.

Конечно, математики не всегда являются первоисточниками игровых знаний. Они, своего рода первый уровень теоретического осмысления. Абстрактные игры, оказывается очень хороший объект для математического исследования, поэтому в математических монографиях часто можно встретить подробные описания игровых правил.

Кстати об игре Го, я впервые узнал из научной статьи. К сожалению, она не сохранилась. Автор той статьи пытался построить строгую формализованную теорию Го. Не могу судить насколько успешной была его попытка, статья канула в Лету, но это был интересный пример того, что в теории игр, возможно несколько больше, нежели мы привыкли думать.

Если говорить о математиках, то они мощный источник так называемых авторских игр. В этом месте хочу заметить, что у меня есть убеждение, что все игры на самом деле авторские, просто некоторые авторы настолько забыты, что игра стала считаться национальным достоянием. А иногда автора невозможно определить по причине большого эволюционного пути, огромного количества ответвлений, вариаций, идей, пришедших из разных источников. Классические шахматы, наверное, самый яркий пример такой коллективной разработки, поэтому говорить о древнем авторе современных шахмат просто бессмысленно.

Авторские игры в огромном количестве создаются и сегодня, совершенно разного качества, и в этой массе, довольно часто встречаются интересные идеи. Это говорит о том, что область абстрактной игры еще и до сегодняшнего дня не исчерпана.

О чем эта книга, что такое абстрактные игры

Судя по названию, я претендую на энциклопедический охват темы. Это очень серьезное заявление, поэтому необходимо некоторое уточнение. Если считать энциклопедией описание всех существующих игр, (хотя бы и только абстрактных), то моя книга даже близко не будет энциклопедией. Абстрактных игр, или точнее игр, которые являются абстрактными в моем понимании, существуют тысячи и конечно охватить всю эту массу можно только большим коллективом.

Только я полагаю, что такой подход непродуктивен. Далеко не все игры, придуманные современными авторами, действительно стоят того чтобы их изучать. Достаточно часто игры дублируют хорошо известные идеи, то есть это, по сути, клоны почти точные копии других игр, хотя может быть и качественные.

Возможно, стоит изучать не игры, а игровые идеи, но игровая идея в чистом виде, без привязки к конкретному полю, фигурам и технике игры есть нечто совсем уж абстрактное, поэтому объектом описания все же должны быть именно законченные правила. Поэтому я выбрал игры, которые, по моему мнению, действительно несут в себе что-то оригинальное.

Я не зря вставляю оговорку «по моему мнению». Я отлично понимаю, насколько неопределенна изучаемая область знаний. Мнений о том, как классифицировать игры и как выделять в них интересное зерно может быть много, поэтому я представляю этой книгой только свое видение и не более того, совершенно не претендуя на окончательное понимание вопроса, которого возможно вообще не существует, я имею ввиду не вопрос, а его точное понимание.

Думаю надо пояснить, что такое абстрактные игры и как их выделить из общей игровой массы. Разумеется, отсутствие физического компонента не критерий и сказать, что это игры только для интеллекта плохой вариант. Отрицательное определение, заключающееся в перечислении того, что не является абстрактными играми, например, это не ролевые игры, это не стратегии (очень популярные сегодня) также не годится.

Для решения вопроса, необходимо положительное определение и я попробую его дать по возможности неформально. В моей третьей книге «Прикладная философия игры» будет попытка дать определение более детально, но сейчас в этом нет необходимости. Итак, абстрактная игра - это набор трех определений: определение игрового пространства, определение техники игры и определение фигуры. Все три определения с необходимостью должны быть минимальны по объему.

В принципе под сказанное подходит очень многое, в том числе и все популярные стратегические игры, рассмотрение которых не есть цель данной книги. Все дело в объеме абстракции игровых компонентов и я не зря добавил требование минимальности. Чем меньше определений входит в состав каждого компонента игры, тем она более абстрактна. Этим самым я утверждаю совершенно очевидную вещь, что абстракции бывают разного уровня. Это верно вообще, в любой области знаний и в том числе в игровой. К примеру, доска Го, техника игры Го и фигура Го определены минимальным количеством правил, что делает ее уровень абстракции исключительно высоким. Может быть, в этом отношении Го вообще идеал. В шахматах очевидно намного более конкретики. Шахматные фигуры даже имеют очеловеченные названия, хотя имена шахматных фигур и не несут в себе никаких человеческих свойств. Поэтому шахматы без сомнения игра нашего класса, хотя уровень абстракции уже ниже Го. В стратегиях же есть города, укрепрайоны, ресурсы и т.п. То есть в этих играх конкретики уже принципиально больше, за счет чего они и воспринимаются значительно проще, но их трудно назвать абстрактными.

Вопрос классификации

Для любой книги, цель которой охват большого количества материала, важен вопрос классификации. Но разделить абстрактные игры на точно различающиеся классы не представляется возможным. Какую бы мы не предложили их классификацию, выйдет так, что значительная часть игр будет относиться одновременно к разным классам. Кроме того, прежде чем предлагать классификационный принцип надо постараться сформулировать задачу, зачем вообще классификация нужна. Если только для того, чтобы создать структуру будущей энциклопедии, то решение этой задачи не слишком важно. Моя цель несколько сотен игр, если в конечном варианте книги будет порядка 500 описаний, то и это более чем достаточно, а для нескольких сотен игр вполне можно обойтись и без четкой структуры.

Но у меня все же есть разумный классификационный принцип. Полагаю, что было бы полезно показать базовые идеи построения игр, для чего можно выделить классы игр по основной идее. Например, в класс многофигурных стратегических игр попадет множество шахматных игр: Шахматы, Сянцы, Чанги, Курьерские шахматы и т.д.

Можно выделить класс тактических игр, то есть игр исход партии, в которых, решается небольшим количеством ходом, представляющих собой тактическую идею. По аналогии с многофигурными стратегическими играми можно выделить класс малофигурных стратегических игр, в который войдут различные варианты шашек и не только. Отдельный класс сформируют топологические игры.

Такой принцип классификации представляется очень разумным и вполне содержательным. Еще замечу, что в книге появятся игры, которые представляются довольно интересными, но их принадлежность именно к абстрактным играм может быть спорной. На этот случай напомним, что абстракция плохо определяемое качество. Можно выделить ее несколько уровней, а цель книги показать по возможности большое количество оригинальных игровых идей, а не следовать какой-то жесткой схеме, которая к тому же еще и очень искусственна.