

Предисловие

В середине 80-х годов прошлого века, моя коллекция абстрактных игр стала приобретать солидный вид, и когда количество собранных описаний игр начало исчисляться десятками, меня посетила вполне естественная в такой ситуации идея. А нет ли общей строгой теории, описывающей технику построения оптимальной стратегии для всех игр. Нельзя ли все игры и их теоретические основы описать в единой терминологии и подвести их под управление общих, математически точных законов.

Идея в высшей степени многообещающая. Действительно, было бы замечательно одними законами объяснить внутреннюю жизнь шахматных игр, шашечных, подвести под эти же законы Го, Реверси и т.д. и т.п.

Конечно, искушенные игроки, например шахматисты, в этом месте могут сказать, что такая теория уже есть. Существуют общие принципы переложимые с шахмат на другие игры. А в качестве иллюстрации можно привести принцип значимости центра доски. И действительно есть игры очень далекие от шахмат, например Квэа – игра из африканской страны Либерия. В этой игре идея владения центром доведена до абсолюта. Центр в Квэа – одно поле, и тот, кто его занимает, можно сказать владеет доской.

Но, во-первых, идея центра далека от абсолюта на самом деле. Уже в Русских шашках полезность борьбы за центр доски сомнительна. Еще более спорна полезность центра в Реверси. Таким образом, этот принцип очень ограничен в своем применении. Этим примером я хочу показать, что формулировка всеобщих принципов дело совсем непростое, как это может показаться на первый взгляд.

На второй взгляд, все еще сложнее. Предположим, что вы смогли сформулировать принцип, обладающий некоторой степенью всеобщности. Пусть не абсолютный, но все же. На самом деле, этого необыкновенно мало. Еще требуется решить на порядок более сложные задачи. Необходимо показать технику реализации общего принципа и эта техника должна быть описана в какой-то общей терминологии, не шахматной и не шашечной, а именно общей. И системы такой терминологии пока нет. Помимо того, должна иметься техника переложения созданных абстрактных правил и законов на конкретные игры. Из чего следует, что человек, владеющий общими идеями должен быть успешен и в Шахматах и в Го и в других играх. Этого также нет. Мы знаем, что каждой игре необходимо учиться отдельно. Мы понимаем, что каким-то образом сильный шахматист быстрее поймет технику другой игры, но каким образом он это делает не вполне ясно. Ответ на вопрос как шахматист, шашист, гошник изучает другие игры скорее лежит в плоскости психологии и личного интеллектуального развития.

Поэтому вопрос, возможна ли общая теория игры, остается открытым. В какой-то степени на него можно смело дать положительный ответ. В том же смысле, как философия есть наиболее общее знание для всех наук. Но мы ведь прекрасно знаем, что владение философскими методами и категориями мало что дает для овладения математикой и естественными науками. Этот пример говорит о том, что чем более общим является знание, тем менее оно содержательно в плане конкретики и тем меньше в нем переходов к знанию полезному в практической деятельности.

Это видимо всеобщий закон. Максимально обобщенное знание об абстрактных играх будет и минимально содержательным. Для каждой обобщенной идеи обязательно появятся свои ограничения в применении. В общем и целом мы с необходимостью приходим к выводу о невозможности теории способной описать игровую технику любой игры от общих принципов до конкретной игровой стратегии и тактики.

Но на самом деле такое положение вещей нельзя признать провалом, так как описанная ситуация имеет место быть в любой области знания. Знание законов электродинамики Максвелла является основой для всего, что связано с электричеством, но это знание совершенно не нужно электрику и даже инженеру, проектирующему

электрические сети. Механика Ньютона, как общий принцип не работает на околосветовых скоростях, классическая теория проводимости теряет свой смысл при сверхнизких температурах и т.д. Любая теория ограничена в своих приложениях. Поэтому и в нашей теории абстрактных игр нет необходимости и возможности объяснить все до мельчайших подробностей. Все что нужно, это описать формальную систему принципов, указать сферу их применимости и показать, каким образом, и до какого уровня эта система полезна для определения реальной игровой техники.

Что действительно необходимо сделать. Во-первых, требуется определиться с основными понятиями. На уровне здравого смысла ясно, что абстрактная игра собирается из трех компонентов: игровое пространство, фигура, правило хода. Но эти вещи требуется определить формальным образом. Дав три указанных определения можно описать и само понятие абстрактной игры.

Затем необходимо описать понятие стратегии, тактики, игровой техники и показать каким образом их законы вытекают из трех базовых определений, и насколько глубоко техника определяется общими формальными конструкциями (пространство, фигура, ход). В двух последних параграфах определен план возможной теории и я попытаюсь его выполнить в своей книге, настолько, насколько поставленная задача вообще разрешима.