

Предисловие

Что такое абстрактные игры

Как следует из названия, - эта книга об игровой культуре человечества. Но игра очень емкое понятие, поэтому, перед началом детального изложения, я полагаю, следует выделить интересующую меня часть игровой культуры. Сразу хочу заметить, что игры, о которых я буду рассказывать, в массе своей не являются общеизвестными. Поэтому для того, чтобы хоть как-то обозначить сферу своих интересов, я назову эти игры абстрактными, не перечисляя конкретных названий. Этот термин, уже устоялся в среде людей, интересующихся игровой тематикой.

В чем заключается абстракция, когда мы говорим об играх? Попробую пояснить на шахматах и шашках, - играх достаточно известных. Что есть шашка. Это просто фигура, стоящая на доске и обладающая способностью выполнять ход по определенным правилам. В ее определении нет ничего персонифицированного, никакой мифологии, она полностью очищена от каких либо ролей и особых свойств, кроме способа хода.

Что такое шахматная фигура? В шахматах есть пешки, короли, другие фигуры, названия которых, как может показаться, к чему-то обязывают. Но на самом деле названия шахматных фигур нужны лишь для того, чтобы отличить две фигуры, имеющие различные правила хода. Отсюда можно сделать вывод, что абстракция в исследуемых далее играх, заключается в соглашении присваивать фигурам только одно свойство, - правило хода и более ничего. Наверное, это мое рассуждение достаточно для понимания, почему исследуемые в этой книге игры называются абстрактными.

Есть еще один объект, о котором надо сказать пару слов. Это игровое поле, на котором ведется борьба между игроками, и где фигуры реализуют свое правило хода. Игровое поле абстрактных игр состоит из геометрических элементов связанных между собой опять же чисто геометрическими отношениями. Это означает, что абстракция игрового поля сводится, в большинстве случаев, к чистой геометрии. Есть, правда некоторое количество особых ситуаций, когда игрового пространства в привычном понимании как бы нет. Например, китайская игра Дзян Ши Цзы ведется с некоторым количеством камней распределенных на группы. Есть и другие игры такого плана, но на самом деле игровое пространство здесь есть, только оно обобщено от доски до понятия произвольной структуры уже не вполне геометрической. Такую структуру, можно как-то назвать, например, ее можно обозначить как комбинаторную, или топологическую, но это не суть важно. Существенно значимо лишь абстрактное понятие хода и абстрактное понятие структуры, на которой ход выполняется. В конце этого рассуждения я хотел бы заметить, что даже понятие фигуры не совсем обязательно. Существует класс топологических игр, в которых есть понятие хода и есть структура, на которой этот ход выполняется, но нет фигур. **Мы можем таким образом определить абстрактную игру, как описание двух компонент: набора правил хода, могущих включать описания фигур, если они необходимы для хода и игрового пространства.**

Какова функция абстрактных игр

Думаю, никто не будет возражать против того суждения, что абстрактные игры можно использовать для тренировки интеллекта. Однако, соглашаясь с этой возможностью, необходимо определиться еще с двумя важными вещами. Во-первых, то что игры используются с той или иной целью, например с целью учебной, равным счетом ничего не означает, в отношении действительных намерений, с которыми была создана та

или иная игра. Не думаю, что прародитель шахмат создавал Чатурангу исходя из педагогических соображений. Да и европейские шахматы начали свой расцвет в эпоху, когда идеи образования и интеллектуального развития, еще не особенно обсуждались в обществе. Поэтому крайне сомнительно, что шахматы были придуманы исходя из этих соображений.

Это первое необходимое уточнение. Второе соображение о роли абстрактных игр несколько сложнее. Предположим, мы согласимся, если не с необходимостью использования игр для развития интеллекта, то по крайней мере с возможностью. В этом случае надо еще определиться, с развитием чего именно мы имеем дело. Говорить об общем интеллекте или мышлении не продуктивно и не содержательно. Интеллект вообще слишком емкое понятие, поэтому требуется выяснить, какие виды мышления можно развивать абстрактными играми и можно ли это делать более эффективно, нежели другими способами. К примеру, очевидно, что изучение игры не может заменить изучение естественных наук или литературы, но тогда область применения Игры становится достаточно неопределенной и нуждающейся в дополнительном исследовании.

Кстати, в советском образовании, как и в российском, шахматными педагогами активно продвигалась идея введения в школьный курс шахмат, как обязательного предмета. Аргументы шахматистов вполне понятны. Утверждалось, что шахматы развивают мышление. С этим трудно спорить, но шахматным педагогам, еще надо было бы доказать, что шахматная игра развивает интеллект, по крайней мере, не хуже математики или литературы. А доказать это, думаю, в высшей степени непросто.

А если педагогическая функция игры совершенно не очевидна, то не стоит ли поискать другие цели их изобретения. Например, можно предположить, что абстрактная игра это модель какой то деятельности человека. Во всяком случае об этой возможности есть смысл порассуждать, что я и попробую сделать. В общем и целом вопрос, для чего нужны абстрактные игры, достаточно сложен для понимания и интересен для исследования.

Истоки идеи абстрактных игр

Необходимо понять одну важную вещь. То для чего Игра может использоваться совсем необязательно является ее основанием и причиной. Если же говорить о причинах, то можно встать на историческую точку зрения и объяснить появление Игры военной культурой народов, и такая позиция будет вполне содержательной. Игра – это война в миниатюре, а мы знаем, что история человечества в значительной степени есть история войн. А еще существует точка зрения, что игры вообще, и не только абстрактные, это калька с кастовой структуры человеческого общества.

Такая позиция уже более спорна, так как не вполне понятно, какое отношение к структуре древнего китайского или японского общества имеет игра Го. Существующие точки зрения возникновения игр, стоящие на исторической почве, на мой взгляд, не очень надежны. Дело в том, что расстояние между абстрактной структурой и реальной жизнью настолько велико, и допускает такое большое разнообразие пониманий, что по сути можно просто подобрать нужный набор фактов под любое такое объяснение. При этом вопрос, насколько такого рода доказательство историчности Игры будет соответствовать действительности останется открытым.

Мое же мнение заключается в том, что абстрактная игра вещь совершенно не историческая. Ведь не зря же за последние 100, а может и быть и 50 лет абстрактных игр придумано намного больше, чем за всю историю человечества. Я, конечно, утверждаю это не более чем интуитивно. Детальной информации и тем более точных цифр существующих сейчас игр и придуманных давно нет и быть не может. Просто видя сколько сегодня существует авторских игр, сколько людей с разной степенью успеха

пытаются придумывать новые игры, я полагаю, что такой интеллектуальный взрыв именно в области абстрактных игр вряд ли был возможен в древности или в средние века.

Итак, ИГРА вещь не историческая. Ее истоки, по моему мнению, надо искать не в эволюции человечества, а в природе человеческого интеллекта. Такой подход, на мой взгляд, объясняет и появление первых игр, и бурное развитие игровой культуры сегодня. И помимо того, раскрывает действительную роль игр и искусственно найденную педагогами полезность. Доказательство того, что ИГРА имеет своим источником природу нашего интеллекта и является его естественной деятельностью, без всяких специально придуманных целей и есть главная цель моей книги.

Есть и цель второстепенная, но возможно более интересная для потенциальных читателей. Я несколько десятков лет потратил на собирание игр и их исследование. Накоплен интересный материал, который может быть полезен и сам по себе, без анализа и различных философствований. Поэтому частично эта книга будет рассказом и о самих играх, об их правилах, принципах формирования стратегий, то есть об уже совершенно прикладных вещах, для которых, наверное, надо написать отдельную книгу и может быть не одну, и сейчас я хочу сделать небольшой задел в этой практической области.