Вадим Мартиш

# МИР ШАХМАТ

ФУНДАМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

12+

**Вадим Сергеевич Мартиш**

# Мир шахмат. Фундаментальное исследование

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=66824573*
*SelfPub; 2021*
*ISBN 978-5-532-93240-1*

## Аннотация

Автор книги Вадим Мартиш имеет квалификацию «преподаватель-исследователь», он специализируется на исследовании шахматной культуры. Собрав и проанализировав большой объем информации, предлагает свой оригинальный ответ на вопрос: что такое мир шахмат? Несомненным достоинством данной работы является опора на малоизвестные отечественные и зарубежные источники, знакомство с которыми будет способствовать повышению шахматной эрудиции и расширению кругозора читателя.

# Содержание


Введение 6

Глава 1. История шахматной культуры 15

1.1 Феномен игры. Отличительные признаки 15

1.2 Индо-персидский этап развития шахмат. Символика и шахматы 31

1.3 Арабский период развития шахмат. Ислам и шахматы 50

Конец ознакомительного фрагмента. 61

# Вадим Мартиш
# Мир шахмат. Фундаментальное исследование

*Рецензенты:*
*доктор философских наук, профессор* ***М.Н. Щербинин****,*
*кандидат философских наук, доцент* ***Д.В. Грязных***

***Слова благодарности***

*Хочу выразить слова благодарности людям, которые помогли мне в написании данной книги.*

*На начальной стадии исследования мне помог* ***Полищук Виктор Иванович*** *– доктор философских наук, профессор, заслуженный работник высшей школы РФ, член-корреспондент РАЕ. Совместно с ним был намечен план научного исследования шахмат в аспекте игровой концепции культуры.*

*За ценные замечания по истории шахмат, уточнение дат и хронологии событий выражаю благодарность Дмитрию Ивановичу Олейникову – кандидату исторических наук, куратору музея шахмат Федерации шахмат России.*

***Геннадий Ефимович Несис*** *– профессор, старший тренер ФИДЕ, гроссмейстер ИКЧФ акцентировал мое внимание на эстетике шахмат, шахматах как культурном артефак-*

*те и масштабе распространенности шахматной культуры в мире.*

*Улучшили текст книги рекомендации* ***Евгения Александровича Николаева*** *– кандидата филологических наук, мастера международной федерации ФИДЕ по шахматам, международного гроссмейстера по шашкам, который, после знакомства с рукописью, предложил шире использовать памятники культуры, произведения искусства, отражающие напряженное шахматное творчество.*

*Также хочу сказать теплые слова в адрес своих родителей. Я благодарен своему отцу,* ***Сергею Анатольевичу Мартишу****, привившему мне интерес к шахматам, и своей матери,* ***Светлане Вольдемаровне Говейлер****, за её помощь в работе с иностранными источниками исследования.*

# Введение

Шахматная игра как уникальный объект является частью всемирного культурного наследия. В процессе многовековой эволюции произошла адаптация игры, позволившая ей занять достойное место в культуре: уже традиционными стали шахматные Олимпиады, стремительно растет число высококвалифицированных шахматистов. Появление компьютерных шахматных программ позволяет даже любителю использовать профессиональные методы в тренировочном процессе. Универсальный язык шахмат (шахматная нотация, правила игры) можно сравнить с языком эсперанто. Он позволяет шахматистам из разных стран преодолевать языковой барьер за шахматной доской, записывать ходы. Последняя версия электронной Мега-базы 2020 (немецкая компания ChessBase основана в 1986 г.) содержит 8 млн. шахматных партий, т.е. для повышения своего мастерства любой шахматист может посмотреть классические партии (начиная с партии 1560 г., заканчивая партиями современных гроссмейстеров) [141].

Шахматы являются ярким артефактом, выражающим сущность и тенденции современной культуры. Шахматная игра демонстрирует «живучесть» на протяжении многих веков, а поэтому ее можно назвать культурным артефактом. Шахматная игра – это материально-идеальный продукт со-

знательной деятельности человека, обладающий не только физическими характеристиками (материальность шахмат проявляется в доске и фигурах), но и аксиологическим, символическим, знаковым содержанием, представляющий историческую ценность и культурное значение. Характеризуя соотношение материального и идеального в шахматах, возникает необходимость выхода за рамки классического понимания артефакта, как искусственно созданного, поскольку шахматная игра – это особого рода интеллектуальный артефакт, в котором идеальное начало превалирует над материальным (подтверждением этого тезиса является «игра вслепую», не глядя на доску). Этот аспект обретает особое звучание в цифровую эпоху.

Международная шахматная федерация (ФИДЕ) успешно представляет внешнюю культуру шахмат, делает акцент на межкультурной коммуникации шахматистов, активно внедряет шахматы в школы по всему миру. Однако помимо внешних атрибутов, шахматная игра имеет малоизученную внутреннюю составляющую, обнаруживающую сущность шахмат. Она обусловлена следующими факторами: во-первых, шахматы амбивалентны – в игре есть элементы восточной философии (символизм, интуитивизм, интровертность, единство субъекта и объекта, спиритуальность, чувственно-эстетическое начало) и западной философии (метафорика, рационализм, прагматизм, математическое начало, логика, атеистичность); во-вторых, в шахматах существу-

ет проблема символического, метафорического, аллегорического значения фигур на шахматной доске, поскольку каждая фигура имеет свои свойства: движется по строгой траектории; имеет место деление их на группы: пешки, слоны, кони, ладьи, ферзь, король, причем в разных языках фигуры имеют различное название, соответственно порождают уникальные ассоциации у носителей разных языков; в-третьих, сама шахматная доска представляет отдельный интерес (как игровое пространство, геометрическая основа: квадрат, вертикали, горизонтали, диагонали).

Актуальность исследования мира шахмат обусловлена, с одной стороны, потребностью исследовать сущность шахмат в плоскости игровой концепции культуры, а с другой стороны, необходимостью выработки модели видения шахматной игры как интеллектуального события (со-бытие), которое распространяет новые интеллектуальные возможности, образует новые горизонты смыслообразования.

Мир шахмат имеет философскую, культурологическую, историческую, психологическую, эстетико-антропологическую, семиотическую, лингвистическую, и другую проблематику. Значительный шаг в изучении игровой концепции культуры был сделан Й. Хёйзингой в работе «Homo ludens» (1938 г.). Он впервые выдвинул идею игры как всеобщего источника формирования и функционирования культуры. Базовые идеи его игровой концепции культуры получили дальнейшее развитие и повлияли на формирование

многообразных теоретических моделей анализа проблем игры (Г. Гадамер, Ж. Деррида, Х. Ортега-и-Гассет, Э. Финк и др.).

Социально-психологическое значение игры исследовали Э. Берн, Т.А. Апинян, А.Б. Демидов, С.В. Выгодский, Ж. Пиаже, Р. Кайуа, Ф.Г. Юнгер, Д.Б. Эльконин и др.

Работы по теории и истории культуры В.М. Межуева, С.П. Петрущенкова, Ю.В. Ларина, В.О. Моргачева, В.И. Полищука, В.М. Пивоева, В.С. Степина, Н.А. Хренова и др. являются базовыми в этой сфере.

Специализированную литературу по шахматной игре автор разделил на 8 тематических групп:

1. Теория и практика игры представлена самым большим количеством работ. Это труды Руи Лопеса, А. Сальвио, Дж. Греко, Ф.А.Д. Филидора, А.Д. Петрова, К. Яниша, В. Стейница, З. Тарраша, Эм. Ласкера, А.И. Нимцовича, П.А. Романовского, А.Е. Карпова, А.А. Котова, М.М. Ботвинника, М.И. Дворецкого и А.Р. Юсупова, Г.К. Каспарова, К. Сакаева, К. Ланды и др. Самостоятельной ветвью этой тематической группы выступает шахматная композиция (создание шахматных задач и этюдов с соблюдением определенных требований). Выдающиеся шахматные композиторы: А.А. Троицкий, Н.А. Копаев, Г.М. Каспарян, Р. Рети, И. Клинг, Б. Горвиц, Л.И. Куббель, А.В. Немцов, Д. Пшепюрка, А.И. Гебстман и др.

2. Шахматная педагогика объединяет работы, посвященные обучению и воспитанию, прежде всего, в детско-юношеском возрасте через приобщение к шахматам (Е.Я. Гик, В.Г. Зак, В.В. Костров, И.Л. Славин, И.Г. Сухин, Е.А. Прудникова и др.). Сейчас отмечается тенденция массового тиража книг по методике шахматной игры. Во многом этот спрос вызван стартовавшим в 2015 г. проектом «Шахматы в школе», поддержанным Министерством просвещения РФ. В России шахматы вновь стали трендом. Интерес к игре высок почти как в СССР.

3. История шахмат. В исследованиях Д. Фиске, Р. Илза, С. Кулина, А. Линде, У. Джонса, И.А. Орбери, К.В. Тревера, У. Кена, Г. Вильямса, Е. Гижицки, И.М. Линдера, Ю.Л. Авербаха, М. Пастуро, Д.И. Олейникова содержатся различные теории и гипотезы происхождения, развития и миграции шахматной игры. К сожалению, при большом фактологическом материале, указанные авторы мало внимания уделили изучению шахматной культуры. Также следует отметить, что значительный массив информации по шахматной истории и культуре написан на английском языке, что и обусловило обращение автора к работам зарубежных авторов (H.Murray «A History of chess», 1913 – фундаментальное исследование по истории шахмат, от которого отталкивались все последующие историки шахмат).

4. Когнитивная нейробиология объединяет труды, научные статьи, посвященные изучению мозга шахматиста, кор-

реляции уровня интеллекта у шахматистов разной квалификации, модели (алгоритмы) принятия решений, сканирование мозга методом функциональной магнитно-резонансной томографии. Процесс принятия решения/выбор хода во время партии описан P. Eisele. Методика и результаты тестирования шахматистов исследованы в трудах A. Binet, A. de Groot.

5. Эстетико-антропологические исследования акцентируют внимание на личности шахматиста. Глубокие размышления на эту тему удалось обнаружить в работах Б. Демчинского, Б.С. Вайнштейна, Д.И. Бронштейна, Г.Л. Смоляна, И.М. Линдера, D. Shank, Г.К. Каспарова, Л.И. Бабушкина.

6. Семиотика и символика шахматной игры исследовалась Jacob Cessolis, а также целым рядом писателей С. Цвейгом, Г. Гессе и др.

7. Проблемы естественного и искусственного интеллекта анализировал А.Тьюринг, М.М. Ботвинник, Д.И. Бронштейн, С.Б. Воронков, Г.К. Каспаров и др.

8. Аналитическая философия в лице Д. Хофштадтера, Л. Витгенштейна, Д. Деннета использовала шахматы как метафорический образ для разъяснения своих идей и суждений, но шахматы не были для них центральным предметом исследования.

Для лучшего понимания сущности и содержания шахмат были исследованы философские работы, в которых упоминается игра. Например, в работе Г. Гваттари и Ж. Делеза

«Тысяча плато: Капитализм и шизофрения» шахматы представлены игрой, которая кодирует и перекодирует пространство, представляет собой модель «институциализированной войны» и помогает постичь человеческому сознанию суть агонистики.

Что касается диссертаций по шахматной тематике, то в основном они посвящены педагогическим вопросам. Культурно-философские размышления о шахматах были найдены лишь в двух диссертациях: Е.А. Николаева «Шахматная игра как философско-культурный феномен» 2009 г., М.Ю. Гутенева «Шахматная игра как феномен интеллектуальной культуры» 2013 г. На английском языке интерес представляет диссертация: Florian Vauléon «Chess, Philosophical Systematization, and the Legacy of the Enlightenment» 2008 г.

Таким образом, обзор литературы свидетельствует о том, что проблема осмысления шахмат в философско-культурном измерении представлена лишь эпизодически и не носит системного характера. Поэтому, опираясь на имеющиеся источники и собственный опыт, автор стремится осмыслить место и роль мира шахмат в мировой культуре.

Теоретическую базу исследования составили философские работы и отдельные положения, содержащиеся в трудах М.Н. Щербинина (эстетическая антропология), А.Я. Флиера (структура и динамика культурогенетических процессов), М.С. Кагана (эстетика как философская наука), Е.А. Нико-

лаева (философско-культурная парадигма шахмат), Й. Хёйзинги, Г. Гадамера, Ф. Шиллера, Э. Финка (игровая концепция культуры), Л.Н. Когана (происхождение и природа человека и культуры), А.Ф. Лосева, М.К. Мамардашвили (проблема символа).

Эмпирическую базу исследования составило изучение опыта шахматной игры ведущих шахматистов мира, опыт работы автора в качестве педагога дополнительного образования по шахматам (с 2012 г. по настоящее время), многолетняя практика игры в шахматы, регулярное участие в турнирах (в том числе онлайн), проведение сеансов одновременной игры по шахматам, ведение видеоблога на платформе YouTube «Школа шахмат Вадима Мартиша» (с 2015 г.), участие в дискуссиях о шахматной культуре (в «Областной спортивной школе по шахматам А.Е. Карпова», г. Тюмень) с международными гроссмейстерами Р.Ю. Овечкиным, С.В. Искусных, Е.В. Прокопчуком, а также с президентом Тюменской областной шахматной федерации Г.Я. Шантуровым.

В ходе исследования автор пришел к убеждению о необходимости введения понятия «эпицентры шахматной культуры» – места в цивилизованных странах, представляющие концентрированное шахматное наследие, которое выражает многообразие внешней и внутренней культуры шахмат.

Материалы книги могут быть использованы в учебных курсах и учебно-методических пособиях по социологии,

культурологии, эстетической антропологии, эристике, теории и аргументации, логике. В частности, материалы будут полезны тем, кто занимается проблемами сознания, познания, культуры. Данная работа даёт содержательно-богатый материал для популяризации шахмат, совершенствования педагогического и андрагогического процессов.

# Глава 1. История шахматной культуры

Классическая история шахмат представляет собой вертикаль, включающую в себя путь миграции шахматной игры, начинающийся в Древней Индии, продолжающийся в Персии, а затем – в Арабских и Европейских странах. Для того, чтобы выявить смыслообразующие доминаты в истории шахматной культуры и определить место шахмат в игровой концепции культуры, начнем исследование с рассмотрения феномена игры.

## 1.1 Феномен игры. Отличительные признаки

*Человек бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет.*

***Фридрих Шиллер***

Системное изучение игры начинается с XIX в., но основы теоретического осмысления сферы игрового закладываются уже в Древней Греции [8]. Одни из первых размышлений об игре содержатся у Платона, в его диалогах «Законы» и «Политик», у Аристотеля – в трудах «Политика» и «Ри-

торика». Размышляя о важных сферах человеческой жизни (искусство, смысл жизни и природа, государство и идеальные законы), Платон проводил параллели с игровым началом [90, 91, 92, 93].

В «Политике» Аристотель говорит о феномене игры в педагогическом контексте. Философ обращает внимание на то, что до 5-ти летнего возраста ребенку нельзя находиться в неподвижности, его активность должна соответствовать его детской потребности. Самым хорошим подспорьем в этом деле являются подвижные игры. При этом мыслитель проявляет заботу не только о том, чтобы игры были неутомительными, но и о том, чтобы характер игр соответствовал достоинству и социальному статусу свободнорождённого человека. В связи с тем, что игровая детская деятельность выступает подготовкой к взрослой деятельности, то она должна имитировать и моделировать профессиональные занятия [4, с. 624-625]. Также о занятии в свободное время: «игра и существует ради отдохновения» от всякого рода деятельности, связанной с напряжённым трудом. В труде «Риторика» Аристотель сравнивает деятельность оратора с игрой актера [5, с. 114].

Среди современных исследователей тема игры выделена в философско-культурологических (Й. Хёйзинга, Э. Финк, Г. Гадамер, Ф. Шеллинг, Ф. Шиллер, Р. Кайуа), логико-психологических (Е.В. Шикин, А.Г. Чхартишвили, Э. Берн, С. Миллер, Д. Дьюи), лингвистическо-литературоведческих

(Л. Витгенштейн, М.М. Бахтин) работах [38]. Лейтмотивом всех этих исследований является установка, что лишь только тогда, когда человек играет, он чувствует себя вполне человеком.

Существует множество подходов к интерпретации понятия игры.

Нидерландский ученый Йохан Хёйзинга в работе «Homo Ludens» впервые систематически исследовал феномен игры с целью осмыслить его связь и воздействия на культуру. Игровое начало для культуры, по мнению ученого, представляет собой организующую основу: «человеческая культура возникает и развивается в игре, как игра» [113, с. 4]. Философия, политика, наука, искусство, по его мнению, пронизаны игровым началом. Поэтому Й. Хёйзинга был твердо уверен, что «игра старше культуры» [113, с. 9].

Прежде чем согласиться или опровергнуть данное утверждение необходимо хотя бы в первом приближении определить феномен культуры. Сущностная многомерность культуры предполагает широкий спектр интерпретаций. Автор разделяет идеи В.С. Степина [100, 101, 102] о том, что культура есть «сложноорганизованная система надбиологических программ человеческой жизнедеятельности (деятельности, поведения и общения людей) [100, с. 5]. В исторической динамике сумма этих социальных программ, которая включает в себя ценности, идеалы, умения, нравственные нормы, эстетические оценки, эталоны деятельности, традиции

и другие элементы, продолжает постоянно обогащаться повседневным опытом. Таким образом, есть основания не воспринимать догматически вышеупомянутое предположение Й. Хёйзинги о том, что «игра старше культуры».

Чем отличается игра от других явлений? Однозначно объяснить это непросто. Одни ученые считают, что игра есть что-то несерьезное, другие ассоциируют игру с легкостью, непринуждением. Среди массы определений, отличающихся многообразием интерпретаций игры, более близка трактовка, указывающая, что игра представляет собой свободную деятельность, осуществляемую по обязательным, но добровольно принимаемым правилам. Игровые занятия протекают в четко установленных границах и имеют временной регламент. Благодаря полной вовлеченности сознания игроков в процесс игры, у участников возникает ощущение «иного бытия» отличного от «обычной жизни» [113, с. 41].

А.Б. Демидов в работе «Феномены человеческого бытия» [41, с. 14] выделил следующие отличительные черты игры: свободная деятельность, выход за рамки обыденности, пространственно-временная замкнутость игры, структурная упорядоченность игры, повторимость и вариативность, «одушевленность» игровых предметов, переживания напряжения и воодушевления в игре, возможности и риск. Развивая эти идеи, можно дать более современную интерпретацию вышеперечисленным чертам игры.

Свобода может рассматриваться и пониматься здесь в раз-

ных аспектах. Во-первых, игроку никто не должен приказывать, диктовать что-либо. По мнению Й. Хёйзинга, «игра по принуждению – это уже не просто игра, она может быть репродукцией игры, имитацией» [113, с. 42].

Во-вторых, во время игры участники не должны испытывать внешнего принуждения, а вести себя естественно и непринужденно, чувствовать себя свободно. Было бы ошибочно полагать, что свобода всем дается по умолчанию по факту рождения, и не связана с формированием у младенцев наглядно-действенного мышления, и тем более у детенышей животных. В связи с тем, что их поведение почти всецело подчиняется природным инстинктам, они не играют до момента, пока не сформируется их сознание и избирательные качества. Играть младенцы начинают с того момента, когда они веселятся, получают удовольствие от предметной деятельности. Игра ради радости, игра ради самой себя фиксирует момент рождения свободы, способности человека к бескорыстной деятельности [104].

В-третьих, свобода трактуется как способность человека начинать причинный ряд от себя, быть выше утилитарных, корыстных мотивов. По мнению Э. Финка, «игра не диктуется физической необходимостью или моральной обязанностью. Она является чем-то лишним, без чего можно обойтись» [41, с. 10]. Игровое начало выходит за рамки утилитарного: значение и ценность игры теряется, как только на горизонте начинает маячить выгода. Игровое счастье рожда-

ется в случае, когда игра становится самодостаточной, у игроков отсутствуют неигровые жизненные устремления, происходит абстрагирование от окружающего мира и самозабвенное погружение в мир игры.

Люди, вовлеченные в игровой процесс, оказываются в некотором отношении больше, чем просто рациональные субъекты, поскольку игра содержит в себе иррациональные моменты, а их поведение подчиняется не только разуму.

В процессе игры человек бытийствует в «сказочном» измерении, временно проникающим в обыденную жизнь. Игра находится в двух плоскостях: реальной и выдуманной. Даже ребенок понимает, где игра, а где реальность [88]. Он знает, что игра – это как будто по-настоящему [96]. Как показывает практика, игроки серьезно относятся к игре, хотя их никто не контролирует. Игра может даже возвышаться до вершин священного. Несерьезное отношение к правилам игры, деформирует игру, превращает ее в пародию.

Й. Хёйзинга размышлял о таком психологическом состоянии как «пуэрилизм», которое означает наивность и ребячество. Это состояние внутреннего мира незрелого юноши, который не связан традицией и воспитанием. Настоящая игра, по мнению Й. Хёйзинги, не ребячлива. Если ребёнок кривляется, то он не имеет представления об игре или не имеет желания во что-либо играть. Игра в классическом понимании требует вдохновения и самоотдачи.

Еще одним признаком игры является наличие так называ-

емого «игрового мира», который ограничивает действительность определенным пространством и временем [48]. Игровыми пространствами являются магический круг, арена цирка, кинозал, место священнодействия, сцена, шахматная доска, на которых действуют особые правила.

Игра всегда предполагает наличие правил. Игра скрашивает тяготы бытия. Своенравие играющих ограничивает не природная необходимость, не межличностная враждебность. Ограничения и рамки устанавливает сама игра. Даже незначительные вариации в правилах разрушают ее.

Для любой подлинной игры характерны повторимость и вариативность. Наличие фиксированной системы правил дает возможность воспроизводить всю игру много раз (стихосложение, шахматные комбинации, музыкальные композиции), воспроизводить как культурную ценность, перезагружая игру, подчиняясь традиции. Изменчивость способствует развитию у игроков чувства свободы, творческого духа, без которых игра превратилась бы в скучную, монотонную, однообразную деятельность.

Реальность игровых предметов по своей природе двойственна, утверждал Э. Финк. В игровом процессе они видоизменяются, становятся не тождественными самим себе. Их природа видоизменяется благодаря некоего духа, существование которого очевидно лишь только для участников игры, либо ее заинтересованных наблюдателей. В свое время подобные явления греческая мифология отразила в мифе о

Пигмалионе и сотворенной им Галатее [99].

Особо следует подчеркнуть, что Г. Гадамер делал еще более смелый вывод, когда доказывал тезис: «субъектом игры является не тот, кто играет, а сама игра» [25]. В аспекте данного размышления закономерно возникает вопрос: а существуют ли кто-то или что-то кроме игры, влияющее на поведение игрока, когда игрок играет в одиночку? Данный вопрос является риторическим. Мобильность, воодушевление, напряжение, активность, энергетика игры исходят от человека. Однако конкретную форму проявления человеческой энергии придает содержание и структура игры.

Напряжение игроков достигает высшей ступени во время азартных игр, что глубоко показал Ф.М. Достоевский в произведении «Игрок» [45]. Азартная «игра, – писал И. Кант, – есть состояние беспрерывной смены страха и надежды» [49, с. 474]. Играющие, которые должны держаться в рамках дозволенного, подвергаются физическим и психологическим испытаниям. Напряжение игры существенно отличается от трудностей и невзгод, с которыми приходится сталкиваться в повседневной реальности. В потоке будничных дней люди гонятся за эвдемоническим идеалом, который словно линия горизонта, постоянно ускользает. «Игровое эвдемоническое начало» находится в самой игре, в достижении цели, обусловленной правилами, поэтому игроки получают наслаждение «здесь и сейчас» [127].

Упорядоченность игры и жесткие правила позволяют

большинству совершить «бегство от свободы» (Э. Фромм), преодолеть тревожность, довлеющую над ним. Игра воодушевляет и дает облегчение, которое можно выразить через категорию «катарсис» (очищение души от несущественного и второстепенного), впервые исследованным еще в древнегреческой эстетике [17]. Катарсистное воздействие на зрителей шедевров искусства, обнаруженное древнегреческими философами, присуще любой игре без исключения.

Если конечный итог игры точно известен, то это не игра. Она существует тогда, когда есть риск. Именно риск придает игре очарование даже тем, кто «в одиночку» играет с компьютером, пишет картины, стихи. А вдруг что-то пойдет не так? Отсюда – азарт, увлечение, надежда на успех.

Все вышеперечисленные признаки игры несомненно присутствуют в шахматах. Но в них, кроме всего прочего, есть благородство, которое не в каждой игре присутствует. Приведем близкое нам высказывание из газеты за 1904 г. «Русское слово»: «Благородная игра – шахматы. Благородная необыкновенной, философской стройностью. Ее глубины открываются только для посвященных…» [цитата по: 6]. Только на труд и рост шахматиста они открывают свои тайны. Романтизируя данную тему, автор статьи не только соотносит шахматы с другими культурными феноменами, например, с бездонным богатством поэзии и математики, но и сравнивает их с природными явлениями, отмечая, что, подобно шекспировским драмам, шахматы управляются теми

же законами, что и Солнце, рост деревьев, пенье птиц. Они самодостаточны.

Благородность шахмат основана на философской стройности игры, исключительной по своему изяществу, качествам и ценностям. Сложность и глубина не позволяют каждому понять ее в полной мере. В дебюте определяющую роль играет энциклопедическое знание вариантов, в миттельшпиле – знание типовых позиций, в эндшпиле – математический расчет и понимание геометрии доски. А вместе с этим, красивая шахматная комбинация вызывает эстетическое удовольствие, сопоставимое с созерцанием произведения искусства.

К высшим достижениям шахматного искусства по праву приложимы эстетические категории: соразмерность, гармоничность, пропорциональность, целесообразность. Эстетика противоборства шахматных идей и замыслов дарит состояние катарсиса стороннему наблюдателю, для которого шахматная игра лишается какого-либо утилитарного интереса [129], но способствует его интеллектуальному росту, организует досуг и предстает в буквальном смысле как благо.

Несмотря на то, что дать строгое определение термину «благо» достаточно сложно, поскольку оно многогранно и неоднозначно, автор во многом разделяет платоновскую трактовку этой идеи. В диалоге «Законы» Платон писал: «Первое же и главенствующее из божественных благ – это разумение; второе – сопутствующее разуму здравое состо-

яние души; из их смешения с мужеством возникает третье благо – справедливость; четвертое благо – мужество» [93, с. 78]. Переосмысливая этот тезис, можно утверждать, что выделенные Платоном виды блага (разумение, здравое состояние души, справедливость, мужество) присуще и шахматному миру. Причем, в отличие от целого ряда азартных игр, игр с элементом случайности, шахматы обогащают культуру, облагораживают внутренний мир игроков.

Характеристика человека как умеющего хорошо играть в шахматы сразу же выделяет его из массы, описанной Х. Ортега-и-Гассетом [87]. Ведь составляющие массу индивиды лишены самостоятельного мышления и чужды благородства. Высокоинтеллектуальная игра же указывает на наличие способности обдумывать свои действия, просчитывать их на несколько ходов вперед, ставить себя на место своего оппонента, смотреть на ситуацию с позиции другого. Это воспитывает благообразный характер личности, развивает благообразное мышление и культуру поведения, которые, в конечном счете, делают окружающий мир благообразным.

История свидетельствует, что за XV веков своего существования благодаря благородному началу (благу) шахматы избавились от нечистоплотности, лжи и лицемерия.

Й. Хёйзинга относил шахматы к группе неатлетических игр, основанных на умственном расчете. В шахматах есть агональное начало. «Чистейший пример триумфа, который проявляется не в чем-то зримом или доставляющем насла-

ждение, но в публичной демонстрации самой победы, способны принести шахматы» [113, с. 61]. Таким образом, шахматы полностью подпадают под дефиницию игры. Но в культурном плане дал негативную оценку: «Шахматы приковывают внимание собравшихся наблюдателей, хотя занятие это остается с точки зрения культуры бесплодным и при этом не содержит никаких зримых признаков красоты» [113, с. 61]. В качестве контраргументов здесь можно указать целый ряд тезисов.

Шахматы – уникальное явление духовной жизни. Шахматы – это игра, которая вышла за рамки нашего представления об игре. Миллионы людей любят шахматы за способность дарить радость интеллектуального общения. Шахматы представляют собой культурный артефакт, мир придуманной сложности, насыщенный переживаниями, эмоциями и надеждой на победу, игру, которая несет в себе высокое социальное, нравственно-эстетическое и культурное назначение [15]. Утверждение о том, что шахматы являются артефактом, распространяется не только на шахматную игру, происходящую по особым правилам, имеющую многовековую историю и сложившиеся традиции, но и на отдельные материальные элементы: фигуры, бланк записанной партии, шахматные часы и т.д. Артефактом выступает сама игра и любая ее часть.

Поскольку сущность того или иного явления лучше всего раскрывается в сравнении, то представляет интерес компа-

ративистский анализ двух популярных игр (см.: Таблица 1).

*Таблица 1*
*Сравнительная характеристика шахмат и шашек*

| Критерии сравнения | Шахматы | Шашки |
|---|---|---|
| СХОДСТВО ИГР | Черно-белая доска 8х8. Поочередность ходов. Агональное начало. Амбивалентность (элементы восточной и западной культуры). Игры не предполагают больших материальных вложений. В шахматы и шашки можно играть вживую и в Интернете. Развитая теория игры. | |
| КОМБИНАТОРИКА | На первом ходу у белых возможность сделать 20 разных ходов (16 пешками и 4 конями). | На первом ходу у белых возможность сделать 7 разных ходов. |
| ОСОБЕННОСТИ ПРАВИЛ | Фигуры движутся по разным траекториям: вертикаль, горизонталь, диагональ. Сложные ходы: превращение пешки, рокировка при определенных условиях, взятие на проходе (битое поле), ход конем. Разная сила фигур. За один ход можно съесть только одну фигуру. Взятие не обязательно. Обязательно реагировать на шах королю. | Все шашки ходят одинаково по диагонали. Нет иерархии по силе фигур, кроме дамки. Можно съесть несколько шашек за один ход [106]. |

В таблице представлен сравнительный анализ по 5 основным критериям: сходство игр, комбинаторика, особенности правил, возникновение игры, культурное значение. Даже этот неполный перечень позволяет делать вывод, о том, что шахматы являются артефактом культуры, поскольку помимо физических характеристик, обладают более ярко выраженным (в сравнении с шашками) метафорическим и символическим содержанием. Об этой игре написаны пьесы, созданы фильмы, выпускаются книги о шахматах (третья книга в мире, напечатанная на английском языке, была посвящена шахматам: William Caxton «The Game and Playe of the Chesse» (1474)), шахматистах, о турнирах и матчах. В том, что шахматы принадлежат к видам «возвышенной деятельности» ничуть не сомневались организаторы культурной революции в России во 2-ой половине 1920-х гг. Н.В. Крыленко утверждал: «И как орудие культуры, и как могучее средство воспитания лучших качеств человека, и как средство развития эстетических, интеллектуальных, художественных и волевых качеств в человеке, – шахматы представляют собой такое могучее средство именно культурного воспитания и перевоспитания людей…» [1, с. 19]. А отрицание ценности данной игры или пренебрежительное отношение к ней свидетельствует о культурной ограниченности и интеллектуальной слабости критиков.

На родине Й. Хёйзинги, в Голландии, традиционно ежегодно в период 1977-1998 гг. проводился турнир в городе Тилбург с участием топ-шахматистов мира, в Вейк-ан-Зее – даже с 1938 г. по настоящее время. И хотя турнир начал проводится еще при жизни Й. Хёйзинги, он был далек от шахматного окружения, а поэтому не оценил игру должным образом в культурном плане, и не увидел в ней потенциала в будущем.

На 2020 г. Международная шахматная федерация (ФИДЕ) объединяет 190 национальных федераций. Все члены ФИДЕ пользуются равными правами. Основополагающие принципы, регламентирующие работу федерации, направлены на то, чтобы содействовать гармоничному развитию шахматной культуры, популяризации истории и знаний о шахматах. Они учитывают современный уровень политико-экономического развития стран, отстаивают демократические и гуманистические идеалы, выступают за равенство по половым, расовым, социальным признакам.

В мире сейчас играют в шахматы сотни миллионов людей (только на одном международном сайте Chess.com на июль 2018 г. было зарегистрировано 23 млн. шахматистов, а в октябре 2020 г. – уже 43 млн.).

В настоящее время шахматы – не просто игра, основанная на умственном расчете. Она представляет собой культурный артефакт. Но, к сожалению, сущность этого артефакта остается пока одной из малоизученных тем.

# 1.2 Индо-персидский этап развития шахмат. Символика и шахматы

*Шахматы – это море, в котором колибри может напиться, а слон – искупаться.*

***Индийская пословица***

Возникнув в древнеиндийской культурной традиции, шахматная игра отразила в себе философский принцип рассмотрения вопросов бытия через интуицию, противопоставление иррационального рациональному, одновременно объединяя их в едином ограниченном пространстве шахматного квадрата.

Игра, в действительности, была изобретена не сразу, не в порыве вдохновения, она возникает (как Священное Писание и всемирная паутина) как результат кропотливой работы автономных и несвязанных групп людей, поэтапное прогрессирование соборного разума. Чатранг, первая истинная версия того, что мы теперь называем шахматами, наконец, предположительно появилась в Персии в V или VI в. Это была военная игра для двух игроков с 32 фигурами на доске в 64 квадрата: 16 изумрудных на одном конце и 16 рубиново-красных на другом. Каждая армия была оснащена одним царем, одним министром, двумя слонами, двумя лошадьми, двумя рухками (по-персидски «колесница») и восемью пе-

хотинцами. Цель состояла в том, чтобы захватить, заманить в ловушку или изолировать короля противника [73].

Чатранг был модифицированным импортом из соседней Индии, где более старая, четырехпользовательская версия игры была известна как чатуранга – которая, в свою очередь, возможно, была завезена из соседнего Китая [160]. Развитие игры, скорее всего, было связано с коммуникативными возможностями знаменитых торговых путей Шелкового пути, которые на протяжении веков несли материалы, информацию и идеи между Дели, Тегераном, Багдадом, Кабулом, Кандагаром и китайской провинцией Синьцзян. По Шелковому пути купцы перевозили корицу, перец, лошадей, фарфор, золото, серебро, шелк и другие полезные и экзотические товары. Происходила культурная диффузия: неизбежно смешивались обычаи, взятые из разных мест [165]. Это была информационная магистраль того времени. Несомненно, многие другие игры были изобретены и перевезены теми же бродячими торговцами, кочевниками. Быстрое распространение шахмат можно объяснить мобильным образом жизни и менталитетом кочевников, для которых было характерно специфическое понимание движения, обусловленное тем, что кочевник не двигался от дома или к дому, а перемещался вместе с домом. Везде, где существовали дороги, там с высокой вероятностью, были и шахматы.

Чатуранга и чатранг отличались от других настольных игр. Они не содержали кости или другие инструменты шан-

са, воли случая. Только мастерство определяло результат. «Понимание является основным оружием», – провозглашает древняя персидская поэма «Чатранг-намак», одна из старейших книг, упоминающая игру [165, с. 20]. «Победа достигается интеллектом». Эта игра привнесла в мир, в котором ранее царили хаос и насилие, потенциальную идею решения конфликтов посредством возможностей интеллекта.

Очевидно, не случайно появление чатуранги произошло примерно в то же время, что и революционная новая система счисления Индии, основанная на изобретении числа ноль. Ноль как понятие использовался на протяжении веков, но именно индийцы формально приняли ноль как число (как в 5-5=0 или 5×0=0) и т.д. Индийская десятичная арифметика стала основой современной системы счисления, которая служила критическим строительным блоком для развития цивилизации.

Новая система счисления была большим прорывом. Но кто или что могло бы эффективно передать его другим во всех его нюансах? В последующие столетия шахматы несли новую математику по всему миру. «Шахматы были спутником и катализатором культурного переноса нового метода расчета», – пишет венский историк Эрнст Строухаль. Ранний исламский мастер шахмат аль-Адли упоминал об использовании шахматной доски в качестве счетов, т.е. в качестве инструмента для выполнения вычислений на основе новых индийских цифр. Китайцы и европейцы позже исполь-

зовали шахматную доску точно таким же образом. В средневековой Англии счета велись на столах, напоминающих шахматные доски [74].

Шахматы, как и любой великий инструмент обучения, помогали сделать видимыми возвышенные понятия и сложные системы. Математика и другие абстракции были понятиями, плавающими в воздухе. Шахматы с их простыми квадратами и конечными границами представляли их в визуальном повествовании, разыгрываемом на крошечной, доступной сцене [97].

Неслучайно, индо-персидский период развития шахмат характеризуется, прежде всего, своим символическим выражением. Как гласит индийская пословица: «шахматы – это море, в котором колибри может напиться, а слон – искупаться».

Для правильного понимания диалектического взаимодействия символа и шахмат, в первую очередь, необходимо ответить на вопрос: что такое символ сам по себе? Символика возникла сотни тысяч лет назад во времена позднего Палеолита. Тогда люди жили в пещерах, на стенах которых они пытались при помощи символов рассказать о своих религиозных верованиях и повседневной жизни. Первоначально символы рассматривались как нечто мистическое сакральное, непостижимое для человека, недоступное его сознанию.

Категория «символ» восходит к греческому слову «symballien», что в переводе на русский язык означает «сиг-

нал», «совместное бросание», «смешанные в кучу», «условный знак». Изобретение символа было связано с потребностью выразить и передать связь видимого с невидимым, материального с духовным, явного с тайным, естественного со сверхъестественным, земного с божественным. С помощью символа изображали тонкие идеи, глубокие чувства, сильные эмоции. «Символ – это ключ, позволяющий проникнуть в область большую, чем он сам» [116, с. 1]. Каждый символ имеет свой культурный, религиозный, метафизический контекст, лишь опора, на который позволяет его расшифровать. Приближаясь к истокам формирования символа, удается прояснить маршрут и способы распространения символических свойств предметов и явлений через века [76, с. 62]. Многомерность символа породила исследовательскую мультидисциплинарность: философы, логики, искусствоведы, лингвисты, историки и другие специалисты вносят лепту в познание данного феномена.

Продолжающиеся дискуссии не дали понятного всем толкования, как самого символа, так и символической ценности в целом [80]. Каждая научная дисциплина вкладывала в категорию «символ», в первую очередь, свое собственное содержание, видела в нем отголоски лишь своих интересов и специфических целей.

Нам близка точка зрения Г.В.Ф. Гегеля, утверждавшего, что искусство народов Древнего Востока пронизано символизмом [28, 29, 30]. Давая трактовку символу, немецкий фи-

лософ писал, что символ должен «рассматриваться как предискусство» [68, с. 25]. Поскольку, по его убеждению, и понятийно, и исторически символ выступает первоначалом искусства, т.е. одухотворенной материи, то ключ к пониманию древневосточного искусства заключается в символическом расшифровывании коллизии между формой и содержанием. Шедевры древневосточного искусства не доставляют зрителям сильного эстетического удовольствия сами по себе, а наоборот, сами требуют усилий по поиску глубокого, широкого и многозначного смысла [68]. Лишь активные созерцатели произведений искусства обогащаются в процессе распредмечивания ценностей, опредмеченных в них.

«Бедностью искусства, нечистотой и безыдейностью самой фантазии» [68, с. 330] объясняется, что художественная форма такого искусства находится в противоречии с художественным содержанием. Однако нельзя исключать и того, что этот феномен обусловлен тем, что через уже известные современные художественные формы таинственное содержание художественного шедевра в полной мере адекватно невозможно выразить. Передача сложных мистических идей, лежащих в основе древневосточных произведений искусства, предполагает архаическую форму выражения, в которой фантастическое соединяется с гротескным.

Апелляция в философии к категории «символ» связана в первую очередь с онтологическим рассмотрением данной категории. Онтологическое восприятие символа сопря-

жено с концепцией умопостигаемого бытия. Отечественному философу А. Лосеву принадлежит учение о выразительно-смысловой символической реальности. Символ – порождает вещь. Символ отзеркаливает вещь, однако, не пассивно, не мертво, а так, что несет в себе силу и мощь самой действительности. «Всякий символ, во-первых, есть живое отражение действительности, во-вторых, он подвергается той или иной мыслительной обработке, и в-третьих, он становится острейшим орудием переделывания самой действительности» [76, с. 15]. Символ также представляет собой принцип бесконечности, многомерности вещи.

Напротив, в социологическом исследовании символа, большой акцент делается на социальный контекст его генезиса. Он позиционируется как средство построения мировоззрения и влияния социальных институтов на общественное сознание. Позитивист Э. Дюркгейм обращал особое внимание на толкование религии как системы знаков и символов, в которой социологический анализ должен распознать подлинную реальность, выступающую ее основой. В качестве такой реальности Э. Дюркгейм полагал социальную реальность. Теология интерпретировалась социологом как совокупность символов, благодаря которым осуществляется интегративная функция религии, объединяющая людей на почве общих идеалов и норм, с одной стороны, и как прародителя и транслятора культурных ценностей с другой [78].

В первом приближении к данной проблеме Э. Дюркгейм

предметом своего анализа избирает тотем, которого аборигены принимали за безличную божественную силу, достойную поклонения. Ученый полагал, что религиозное сознание есть система знаков, исполненная глубоким символическим содержанием, имеющим социальное значение. Трансляция социального опыта в человеческой культуре происходит в форме традиций путем передачи таких предметов материальной культуры как книги, памятники архитектуры, произведения искусства, орудия труда, по которым, как по знакам, можно распредметить сущностные силы человека и таким образом приобщиться к коллективному сознанию определенного исторического периода [107].

Символизация свойственна любой социальной общности. Сама социальная динамика во все моменты своей истории и во всех своих аспектах базируется на обширном символизме. Символы выступают своеобразными метками, фиксирующими определенный уровень развития научного знания, производственного опыта, требований права, религии и морали.

Семиотический анализ термина «символ» исходит из того, что у любого искусства есть свои собственные лингвистические средства. Носителями глубинных культурных смыслов, передающими суть вещей, выступают символы, которые в своей массе образуют целую семантическую сеть. Искать «единственно истинный» смысл символа не представляется целесообразным, гораздо эффективнее делать акцент

на многоплановости и многозначности символического мира [80].

По убеждению автора, шахматы, как никакая другая игра, внесла большой вклад в «механизм» символической памяти культуры. Для подтверждения данного тезиса рассмотрим индийское символическое начало в шахматной игре.

Первый вариант шахматной игры назывался «чатуранга». Давая толкование этому термину, в 1913 году Гарольд Мюррей в работе «History of Chess» писал, что содержание этого прилагательного элементарно, оно является результатом соединения двух понятий: «chatur – четыре, и anga – участник, ветвь» [160, с. 51]. В Древнеиндийском эпосе Рамаяне армия обозначается термином «hasty-ashwa-ratha-padatam». Это совокупность слонов, коней, колесниц и пехотинцев.

Состав древнеиндийской армии напоминает комплект фигур на шахматной доске, что свидетельствует о стремлении максимально близко смоделировать индийские военные баталии в игровом действии. Поэтому можно утверждать, что шахматы являются, прежде всего, военной игрой, о чем, собственно, говорили многие восточные авторы [44].

Следует также отметить, что с Индии берет свое начало кастовая составляющая шахмат. Индийская кастовую система в буквальном смысле коррелирует с комплектом шахматных фигур, у которых власть системно делегирована, отличается атрибутивностью, узкоспециализированным функционалом. Подобно тому, как в традиционном индийском об-

ществе каждый индивид занимает строго определенное место от рождения, не предполагается вертикальная социальная мобильность, точно также расстановка шахматных фигур на доске перед началом партии не предполагает произвольного вариативного расположения. Наиболее красноречиво кастовость нашла воплощение в статусе пешки. Подобно тому, как в традиционном индийском обществе, выполняющие самую грязную работу «неприкасаемые», вынесены за рамки 4-х варн, точно также от фигур отличаются рядовые пешки, располагающиеся на переднем плане, по сути, выполняющие роль «пушечного мяса», защищающие собой королевскую семью. Являющееся иррациональным принципом, правило о превращении пешки в конце доски в любую фигуру (за исключение фигуры монарха (брахман), несет в себе аналогию с верой человека в реинкарнацию. Подобно тому, как пешка движется к полю превращения в конце доски, чтобы после «физической смерти» обрести не только вторую жизнь, но и попасть в класс фигур, точно также и неприкасаемые живут с надеждой на вторую и счастливую жизнь после смерти [124].

Несмотря на отмену в прошлом веке кастовой системы, она до сих пор негласно присутствует и определяет жизнь современной Индии. Согласно индуистскому мировоззрению, человек должен смириться со своим местом в социальной стратификации, поскольку касты существует объективно. У каждого свой кармический путь. Как системообразующий

вектор и скрепляющая сила индуизма, идея варн фундирует образ и уклад жизни индийцев [16, с. 65]. Как бы это не звучало парадоксально, но архаические идеи продолжают жить в XXI веке, и ярким свидетельством тому является тот факт, что гроссмейстер экстра-класса Вишванатан Ананд, чемпион мира (2007-2013 гг.), принадлежит к брахманам.

Очевидно, что Индия является классической страной символов, но лишь небольшая группа историков шахмат (Н.М. Рудин, П. Бидев) брала на себя труд рассматривать древнеиндийское наименование шахмат и ее фигур сквозь призму идей философско-религиозного символизма.

В манускрипте испанского короля Альфонсо X в Кастилии (1251-1284), есть сведения о разновидности шахмат, в которых 4 играющих человека символизируют столкновение между следующими частями:

*Таблица 2*
*Разновидности игроков в древнеиндийской символике*

| Темперамент | Элемент | Цвет | Сезон |
|---|---|---|---|
| Сангвинический | Воздух | Зеленый | Весна |
| Холерический | Огонь | Красный | Лето |
| Меланхолический | Земля | Черный | Осень |
| Флегматический | Вода | Белый | Зима |

Древнеиндийским ученым принадлежит теория о сложносоставном характере любого природного элемента, суть которой заключается в том, что в своей структуре любого феномена можно обнаружить символическое присутствие восьми восьмерок. Из них четыре вытекает из природы самого элемента, а следующие четыре восьмерки образуются путем сложения остальных элементов [135]. Посмотрим, как эта концепция реализуется в шахматной игре.

Анализ начнем с самых слабых единиц. Пешки, по своей природе, считаются начальными формами элементов. Они являются источником движения великой стихии и могут превращаться в другую фигуру кроме короля.

Ладьи (колесницы) для индийцев традиционно символизируют землю и земное тело человека.

Конь, который располагается рядом с колесницей, симво-

лизирует жидкий элемент природы – воду. Два его Г-образных хода изображают полумесяц, который является индийским (брахманическим) символом воды [135].

Третий из пяти элементов наряду с землей и водой, образующих материю Вселенной, является воздушная стихия. Последняя символически соотносится с шахматной фигурой, именуемой слоном. Для древнеиндийских мудрецов воздух и ветер выступали синонимами, поскольку ассоциировались с дыханием. Более того, покровителем слона (священного животного) считалось самое популярное в Индии божество, нередко восседавшее на нем, выступающее защитником варны кшатриев – божество воздуха «Индра» (синяя атмосфера).

Следует признать связь слона и воздуха символически обнаруживается в движении. Это связано с тем, что в древнеиндийской философии два пересекающихся треугольника (шестиконечная звезда) являются символом воздуха.

Есть основания предполагать, что правила шахматной игры претерпели неоднократные изменения, в частности, в отличие от современных правил, которые позволяют слону ходить по всей диагонали, в чатуранге он перемещался хоть и по диагонали, но лишь на 3-ю клетку. Такое движение создавало на шахматной доске замысловатый рисунок, основные очертания которого воссоздавали колесницы. А с другой стороны, при внимательном рассмотрении, вследствие движения слона образуется шестиконечная звезда, как след-

ствие частичного наложения друг на друга шести треугольников.

Символическая общность воздуха, шахматного слона и звезды реализуется в мифологическом сюжете о рождении Сиддхартхы Гаутамы. Также обращает на себя внимание то, что звезда из 6-ти концов – главный символ индийского бога со слоновьей головой Ганапати [135]. В индийском понимании, бог Ганапати дарует людям разум, способствует достижению успеха и процветанию.

Ключевые фигуры, вокруг которых выстраивается стратегия и тактика шахматной игры, король и мудрец (а в современной интерпретации король и ферзь) символизируют эфир и огонь. Эти главные элементы во Вселенной, олицетворяющие высшие касты и шахматные фигуры, имеют антропоморфные признаки. Нам представляется, что более точный перевод понятия «мантрин» (ферзь) – «жрец, знающий религиозные тексты и магические возвещения», т.е. мантры. Древнеиндийская традиция происхождение мантрина всегда связывало с культом огня, который символизировал высшую мудрость, касты брахманов.

Символ огненного начала – треугольник. Согласно современным правилам шахматной игры, ферзь может ходить по вертикали, по диагонали, и по горизонтали. Однако, в древности «мантрин» был ограничен в своем перемещении и мог передвигаться только по диагоналям на расстоянии одной клетки.

Согласно утверждению трактата XVIII в. «Чартурангавинода»: «раджа ходит в любом направлении на одну клетку». В этой работе автор не ограничивается констатацией данных пунктов правил, но пытается объяснить, что побудило создателей шахмат отвести радже такой способ передвижения.

Нам представляется, что более аргументированная объяснительная модель заключается в том, что создатели шахмат руководствовались стремлением соединить идею круга с идеей квадрата, запечатлеть круг в квадрате [97]. Это представление вписывается в концепцию Аристотеля, согласно которой эфир, будучи идеальным небесным элементом, перемещается по круговой траектории, тогда как другие элементы имеют прямолинейные траектории движения.

Важнейший элемент – эфир, который первичнее воздуха и огня, символизирует Раджа. В системе символов Раджа символизирует Абсолют.

Таким образом, все вышесказанное – это совокупность ключевых доводов в пользу того, что шахматные фигуры находятся в тесной взаимосвязи и символизируют 5 элементов природы (эфир, огонь, воздух, вода, земля). Следует еще ответить на ряд вопросов. Шахматная игра отразила в себе целый ряд философских идей, став наглядным пособием, иллюстрирующим их. Разделив фигуры на два лагеря, отцы-основатели шахмат передали диалектическую идею о том, что Вселенная соткана из динамических противоположностей, и, по сути, через противостояние белых и черных

фигур на шахматной доске создали модель мира. Так натурфилософия Древней Индии исходит из того, что жизнь материи во Вселенной определяют 3 фундаментальных фактора «trugunas»: Саттва, Раджас и Ттамас (свет, движение и тьма). Если Свет (Саттва) является символом белых фигур, то Тьма (Ттамас) – это символ черных фигур. А Движение (Раджас) выступает в качестве посредника между белым Светом и черной Тьмой.

Другим аспектом классической древнеиндийского мировоззрения является идея о верховном божестве (Брахма, Шива или Вишну) как главном игроке, поскольку мироздание – это игра. Неортодоксальный подход демонстрируют самкхьяики, которые, с одной стороны, исповедают дуализм, а с другой, утверждают, что в шахматных баталиях принимает участие некая первоматерия без признаков божественного начала. Самкхьяики выделяют 2 стадии Вселенной: статическую и динамическую. Статическая стадия мира, по их мнению, характеризуется абсолютным балансом 3-х факторов (свет, движение и тьма). Доминирование же среднего фактора ведет к наступлению динамической стадии [128].

Шахматы наглядно передают теорию, в которой символически отображены основные стадии развития материи. Демаркационная линия делит шахматную доску на две равные части. Неравенство, характерное для социальной стратификации индийского общества порождает на доске, сгруппированные ранги по квартету, каждый из которых состоит из

октавы. Площадь квадрата шахматной доски, периметр которой 32 клетки, равна 8х8 клеток. Общее количество клеток на шахматной доске не является случайным. Священное для индийской культуры число 4 после возведения его в куб становится еще более символичным. Можно предположить, что математические особенности указанных чисел явились основой возникновения шахмат [97, с.36].

Многие очевидные вещи при детальном рассмотрении оказываются не столь очевидны, и шахматы дают нам повод лишний раз в этом убедиться. Шахматная баталия разворачивается на плоскости. Казалось бы это факт, и как некая аксиома он не подлежит ревизии, но это исходное основание было обусловлено тем же самым древнеиндийским мировоззрением, базирующимся на представлении Земли в виде «плоского диска». Другими словами, двухмерность шахматной игры, а например, не трехмерность обусловлена и одновременно ограничена натурфилософскими идеями периода зарождения шахмат. Однако не стоит торопиться с выводами, а тем более с упреками в наивности древних мудрецов. Точка зрения нередко зависит от системы координат, поэтому в некотором смысле древние авторы, утверждавшие плоскостной характер бытия, были правы, поскольку солнечная система представляет собой скорее диск, чем шар.

Можно сделать вывод, что не только индийская мифология, философия, духовные науки и церемонии символически используют октаву, ставшую национальной эмблемой

индийской культуры, но на ней основаны и шахматы. То же самое можно сказать о числах 4 – 8 – 16 – 32 – 64.

Согласно как статической, так и динамической точки зрения основанием структуры шахмат выступает прогрессия чисел: 1 – 2 – 4 – 8 – 16 – 32 – 64. Эта прогрессия присутствует во многих космографических и космологических индийских мировоззрениях. В распоряжении шахматных фигур в древней чатуранге было следующее количество клеток:

*Таблица 3*
*Шахматные фигуры в древней чатуранге*

| Название фигуры | Количество клеток |
|---|---|
| Слон | 8 |
| Колесница (ладья) | 16 |
| Мантрин | 32 |
| Король и конь | 64 |

Следовательно, можно сделать вывод, что шахматы имеют глубокие корни в древнеиндийском символизме, а символи-

ческое выражение является смыслообразующей доминантой начального периода развития шахмат, которые играли роль модели мира, внося вклад в «механизм» памяти культуры.

## 1.3 Арабский период развития шахмат. Ислам и шахматы

*Халиф Ар-ради прогуливался по стране и остановился в прекрасном саду, изобилующем лужайками и цветами. Придворные немедленно принялись рассуждать о чудесах сада, превознося его красоту и ставя его выше всех чудес света.*

*– Стой, – закричал Калиф, – я не могу идти!*

*– Умение ас-Сули играть в шахматы очаровывает меня еще больше.*

***Аль-Масуди, X в.***

В VII в. после территориального поглощения арабами Персии в арабские страны постепенно проникли древнеиндийские шахматы. Шахматы и ислам родились примерно в одно и то же время [93]. По своей сути, ислам был строгим этическим кодексом, требующим подчинения обществу и сострадания к бедным. Эта религия быстро помогла арабским племенам покончить с постоянной кровной враждой и создать могущественное сообщество, основанное не на семейных связях, а на общей идеологии и безопасности. Ислам мгновенно сделал Аравию сверхдержавой. В течение двух

десятилетий после смерти Мухаммеда, в 632 году, новая мусульманская империя контролировала Персию, Сирию, Египет и часть Северной Африки [138].

В Персии мусульмане познакомились с чатрангом, бескровной военной игрой, которая полагалась исключительно на интеллект игроков. Шахматы и ислам хорошо дополняли друг друга: новая игра в войну, остроумие и самообладание служили новому религиозному и социальному движению, организованному вокруг тех же ценностей. «Доска помещается между двумя друзьями известной дружбы», – писал поэт IX в. Али ибн аль-Джахм. – Они вспоминают войну в образе войны, но без кровопролития. Это атаки, это оборона, и борьба между ними никогда не ослабевает» [148, с. 120].

Не имея в своей речи звуков «ch» и «ng», арабские мусульмане превратили чатранг в шатрандж и быстро сделали игру своей. Как будто придуманная самим Мухаммедом игра, со своим символическим началом, соответствовала новым мусульманским идеалам и стала очень популярной.

Сохранившиеся записи показывают, что шатранж быстро проник в мусульманскую культуру. Список выдающихся игроков VII, VIII и IX веков включал халифов, юристов, эмигрантов, интеллектуалов. Шахматы, благодаря своей популярности, вскоре вышли за рамки простой игры. «Я удерживаю вас от вашего наследства и от королевской короны, так что вы остаетесь пешкой (baidag) среди пешек (bayadig)», –

писал поэт Аль-Фараздак в конце VII в. Кастовое значение шахмат быстро захватило народное воображение. Фигуры на доске в миниатюре отражали человеческое общество с его боевой армией, монархом, привилегированным дворянством и зависящими от него крестьянами [138].

Однако, даже с его широким резонансом, шахматы не были неуязвимы для споров. С самого первого знакомства с игрой, возник серьезный вопрос о том, допустимы ли шахматы по исламскому праву. В Коране, священном тексте откровений, полученном Мухаммедом, шахматы не упоминались, но прямо запрещалось использование как «изображений», так и «жребия». Запрет на изображения был направлен на ликвидацию любого вида идолопоклонничества и был широко установлен против любого непосредственного репрезентативного искусства или скульптуры. Поскольку игра в шахматы в то время довольно часто включала в себя пари[1], многие мусульмане первого и второго поколения считали игру полностью испорченной и явно незаконной. Другие считали, что шахматы не имеют иной цели, кроме отдыха и поэтому подпадают под категорию официального неодобрения, хотя и не строгого запрета [159].

В конце концов, игру приняли в исламском мире при определенных условиях: нет отыгрыша, никакого вмеша-

[1] Действительно, в одной древней истории из Индии говорится о молодых игроках, которые ставили свои собственные пальцы при проигрыше, отрезали их, прижигали раны и продолжали играть.

тельства в религию, никаких проявлений гнева или ругани, никаких игр на публике.

Однажды двоюродный брат Мухаммеда прошел мимо играющих в шахматы и спросил неодобрительно: «что это за образы, на которые вы так пристально смотрите?» По индийской и персидской традиции, шахматные фигуры ярко представляли механику войны, изображая крошечных солдат, слонов, колесницы, лошадей и так далее. Исламский закон заставил полностью пересмотреть эстетику шахмат. Мусульманские мастера абстрагировали персидские фигуры. Элегантные, вырезанные вручную камни с тонкими углублениями, выпуклостями и изгибами символизировали трон, слона, голову лошади и т.д. Суровая абстракция фигур делала игру приемлемой для большинства религиозных авторитетов [33].

Сохранились имена знаменитых арабских шахматистов, имеются упоминания о борьбе между ними, однако о характере и обстановке этой борьбы ничего не известно.

В истории шахмат этой эпохи почетное место занял араб Аль-Адли, живший в IX в. в Багдаде. В 847 году он написал первую шахматную книгу «Шатрандж». Некоторые авторы нового времени ставят высоко его дарование. Так, например, известный теоретик и этюдист Ф. Амелунг высказывает мнение, что этот арабский шахматист по яркости своего шахматного гения должен быть поставлен в один ряд с Джоакино Греко и Пол Морфи [36, с.102].

По мнению автора, период развития арабской культуры – первая известная нам эпоха расцвета шахматного искусства. Шахматная игра среди арабов была чрезвычайно распространена, об этом красноречиво свидетельствуют дошедшие до нас рукописи. Одна из них, датируемая 1257 г., хранится в Британском музее.

Действуя по прямому желанию Пророка, арабский халиф Ар-Рашид (763-809 г.) сделал приобретение знаний центральной исламской миссией. Сотни книг со всего мира были переведены на арабский язык. Расцвела исламская литература, породив «Арабские ночи» и другие великие произведения. В 832 году сын ар-Рашида, Халиф аль-Мамун, завершил строительство великолепного дома мудрости в Багдаде, который быстро стал одной из величайших библиотек мира [159].

И отец, и сын были шахматными фанатиками. Шахматы для этих ранних энтузиастов были не просто праздной фантазией, средством провести много неторопливых часов на троне. Они видели в шахматах интеллектуальную энергию, которую пытались привить и развить в своей расширяющейся империи. Аль-Мамун утверждал, что изобретатель шахмат был верующим в свободу воли, в то время как изобретатель нард был фаталистом, который хотел показать этой игрой, что человек ничего не может сделать против судьбы. В истории интеллектуального прогресса, принятие свободы воли над судьбой было критическим шагом. Осознание того,

что люди могут сами определять свою судьбу, помогло заложить основы всей современной науки, философии, экономического развития и демократической культуры. Шахматы, возможно, помогли оплодотворить эту смелую по тем временам концепцию, и конечно, помогли некоторым людям понять ее [159].

С такими весомыми ассоциациями, шахматы с самого начала интуитивно понимались мусульманами как нечто большее, чем игра, а самые опытные игроки – как нечто большее, чем просто «потребители интеллектуального досуга». Особенность и уникальность шахмат характеризует сохранившаяся легенда Аль-Масуди X в.: Халиф Ар-ради прогуливался по стране и остановился в прекрасном саду, изобилующем лужайками и цветами. Придворные немедленно принялись рассуждать о чудесах сада, превознося его красоту и ставя его выше всех чудес света. «Стой, – закричал Калиф, – я не могу идти!». На что последовал ответ: «Умение ас-Сули играть в шахматы очаровывает меня еще больше».

С самых ранних веков есть свидетельства небольшого профессионального класса игроков, которые изучали дебюты, разрабатывали проблемы эндшпиля, писали о стратегических подходах и возвышались над всеми претендентами. В исламском мире эти лучшие игроки были известны как алия, «самые высокие ранги», гроссмейстеры. Говорили, что алия способны видеть на 10 ходов вперед, гораздо глубже, чем 2-й класс, мутакарибат [159].

В IX в. было всего 5 алия, сменявших друг друга. Первые 2-е, Джабир аль-Хуфи и Рабраб соревновались друг с другом в присутствии Халифа аль-Мамуна [161]. Через несколько лет после смерти аль-Мамуна, в 833 г., появился сильнейший игрок аль-Адли. Он доминировал в игре большую часть своей жизни и в 840 году написал первую углубленную книгу анализа шахмат. В ней он определил 5 классов мастерства и представил самые первые шахматные задачи. Некоторые сохранились благодаря множеству средневековых арабских книг, которые цитировали его отрывки [73].

О развитии шахмат в средние века мы могли бы вообще не узнать, если бы не упорство британского ученого Гарольда Мюррея[2]. Он решил в 1897 г. «исследовать изобретение шахмат и проследить развитие современной европейской игры от первого появления ее предка». Эта невозможная работа отнимет у него много сил и, в течение следующих шестнадцати лет, станет единственным великим делом его жизни [165].

Одной из первых задач Г. Мюррея было изучение арабского языка и погружение в первые дни ислама. Он задо-

[2] Гарольд питал любовь к числам, играм и головоломкам, жаждал всего, что могло бросить вызов разуму. Он знал 12 языков, проявлял необычную способность к концентрации – это мощное сочетание интересов проложило неизбежный путь к шахматам и их сложной истории. После окончания Оксфорда, чтобы преподавать в подготовительных школах, Г. Мюррей расширил свою приверженность игре в качестве школьного тренера клуба. Но он понимал, что лучший способ оставить свой след в шахматах – это написать их историю. На тот момент не было ни одного фундаментального труда по истории шахмат.

кументировал, как мусульмане увлеклись шахматами, боролись с их законностью и пристойностью и подключили их к своим интеллектуальным и территориальным амбициям. Затем он проследил исламскую географическую экспансию и экспансию шахмат [165].

После смерти Мухаммеда, в 632 году, империя росла ошеломляющими темпами, расширяясь в Персию, Палестину, Сирию, Ирак, Египет, Нубию, Ливию, Марокко, Кипр, Сицилию, части Испании, Португалии, Турции, Афганистана, Индии и Китая. К 900 году мусульманские армии контролировали непрерывный участок суши и моря от Гималаев до Северной Африки и Испании. Так же было и с исламской культурой. В 1005 году египетский правитель аль-Хаким попытался объявить шахматы вне закона и приказал сжечь все шахматные наборы на своей территории. Но было слишком поздно останавливать продвижение игры через Северную Африку. Г. Мюррей обнаружил ссылки мусульманских игроков в Каире, Триполи, Сицилии, Сиджилмасе, Фесе, Севилье и Кордове [148].

Тем временем шахматы также проникли в Италию через Сицилию. Банды мусульман из современной Испании, Туниса, Ливии и Египта атаковали и, в конце концов, завоевали Сицилию в IX веке. Новые сицилийцы основали город Бахльхарм (современный Палермо) по образцу славного Багдада. Эти же группы заняли районы на материковой части Италии, вблизи Неаполя и Рима. Согласно легенде, вскоре

после этого, поэт и опытный шахматист Мухаммад ибн Аммар спас Исламское Королевство Севилья от нападения, выиграв партию в шахматы у христианского короля Альфонсо VI Леона из Кастилии. Они играли в шахматы вместо настоящей войны. Независимо от того, было ли это фактом или легендой, простое предложение заменить кровавый конфликт соревнованием в настольной игре, предвещало прогресс в цивилизации: замену насильственной борьбы за ресурсы ненасильственной конкуренцией [165].

В промежутках между долгими, жестокими мусульманско-христианскими битвами, ученые, духовные лица и монархи обменивались огромным количеством обычаев и знаний за игрой в шахматы [19].

Понять миграцию шахмат с Багдада на отдаленный остров Льюис помогла уникальная находка.

Остров Льюис (около 50 миль к западу от Шотландии) хранил тайну, которую открыл весной 1831 г. ничего не подозревающий крестьянин с острова. У подножия пятнадцатифутовой песчаной отмели, на южном берегу залива Уиг, внутреннее пространство было каким-то образом открыто, а вместе с ним и почти 700-летний склеп [20]. Невольный археолог оказался в древней тесной комнате из сухого камня, футов шести в длину, похожей на улей. Обнаруженные там фигуры эксперты называют скандинавскими, поскольку они были созданы, вероятно, в середины XII в. около норвежской столицы Тронхейма. Норвегия находилась геогра-

фически далеко, но эта связь имела исторический смысл, т.к. остров Льюис был политически подчинен Королевству Норвегии до 1266 г. [165].

Шотландские антиквары попытались купить их для показа в Эдинбурге, но пока собирались средства, часть фигур была продана. Примерно за 5 тыс. американских долларов по сегодняшнему курсу Британский музей оформил в собственность 67 штук, а остальные 11 из них купил для своей приватной коллекции некий шотландец.

Музей оценил по достоинству историческое значение фигур, также их глубоко осязаемую связь с жизнью в Средние века. «В музее нет предметов, столь интересных для местного антиквара, как те, которые сейчас предлагаются попечителям», – писал хранитель музея Эдвард Хокинс, впервые представляя экспонаты. Шахматные фигуры Льюиса были бесценным связующим звеном с прошлым.

Теперь они расставлены в новом стеклянном склепе в галерее Британского музея. Их можно посмотреть любому желающему. Куратор выставки Ирвинг Финкель искренне гордится своей причастностью к этому старинному артефакту шахматного искусства. Для того, чтобы ощутить на себе энергетику шахматной игры, прочувствовать как шахматные фигуры «говорят» с нами, разглядеть за ними мастеров прошлого, он рекомендует встать на колени, чтобы оказаться на одном уровне с ними, и через стекло витрины пристально всмотреться в их очертания, глаза и лица. «Вы увидите лю-

дей через время» [165, с. 44].

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.