

УДК 130.2:794.1

ШАХМАТЫ КАК ЛОГИКО-ФИЛОСОФСКИЙ ФЕНОМЕН

Каминский А. В., студент гр.051002

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Лагунова Е.Н. – преподаватель

Аннотация. В работе рассматривается понятие и функции игры, проводится анализ частного случая игры, шахмат, в контексте философии, логики, искусства.

Ключевые слова. Игра, логико-творческая природа мышления, шахматы, логическое высказывание.

Феномен игры сопровождает человечество на протяжении всей истории. Однако если работа, труд, серьезность являются необходимыми условиями выживания и развития человека и культуры, то игра носит спонтанный и безусловный характер. При этом игра естественна, поскольку присутствует не только у людей, но и у животных.

Несмотря на то, что игр существует огромное множество, нужно отметить существование общих черт, которые есть у игры вообще:

- Игра – это деятельность, осознанная в большинстве случаев
- В игре обязательно есть свои правила
- Игра имеет пространственно-временные характеристики
- В игре должен присутствовать соревновательный элемент
- Результат игры носит вероятный характер
- Критерием истинности игры служит принцип удовольствия от процесса

В целом, игра тесно связано с понятием соревнования, а в пределе – сражения, интеллектуального или физического. В этом смысле игра серьезна и реально значима для всех участников. В какой-то степени сражение – это и есть игра, в которой есть свои правила и законы. Иногда эти правила могут выходить за пределы разумного. Так, например, рыцарские поединки тоже можно назвать игрой, однако игрой, в которой возможен смертельный исход. Теперь же, если посмотреть еще шире, то можно рассмотреть такое понятие, как война – противостояние двух сторон, в котором победит возможно первая сторона, возможно вторая, а возможно и ни одна из противоборствующих сторон.

Примеров же не физического сражения, а интеллектуального множество: шашки, маджонг, сёги... Самым ярким примером, на мой взгляд, являются шахматы.

Игра в шахматы не похожа на другие игры. И, во-первых, отличие заключается в том, что в шахматах отсутствует везение. Единственное везение для игрока – это недостаточно опытный противник. Во-вторых, отличительной чертой шахмат является не результат партии, а красота процесса игры, что позволяет рассмотреть шахматы как искусство.

Подлинность шахматного искусства состоит в том, что шахматные партии представляют собой произведения, созданные стройной логикой и творческой стороной мышления человека.

Рассмотрим пример шахматной позиции из книги А. Нимцовича «Моя система»:

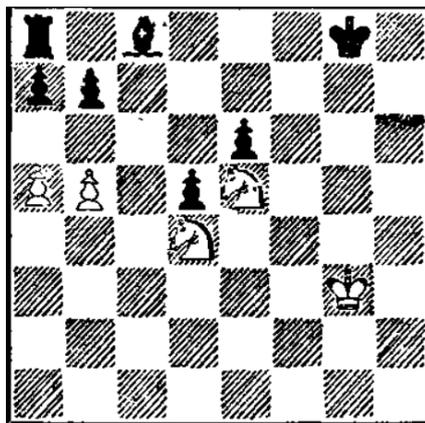


Рисунок 1 – Позиция из книги А. Нимцовича «Моя система» [3]

Человек поверхностно знакомый с шахматами отметит, что у черных в этой позиции явный материальный перевес (больше фигур). Однако шахматист увидит всю красочность этой позиции. В которой за счет положения (активности) белых фигур, черным просто не удастся выиграть борьбу. Т.е. шахматы являются своеобразным искусством, которое проявляется не только в установившейся форме (шахматной партии, шахматного этюда), но и в динамичной форме шахматного произведения, творимого на глазах публики.

Кроме того, шахматы являются проекцией определенного типа мировоззрения, что позволяет рассмотреть их в философском контексте. В шахматах присутствует своя система ходов, для того, чтобы можно было объективно оценить позицию, необходимо знать, чей сейчас ход. Абсолютно каждый ход в шахматах – это принятие ответственного решения. Это решение касается нескольких вещей, а именно в том, какой фигурой нам стоит сделать ход, каким будет этот ход, атакующим или же обороняющимся, продуманным или же спонтанным.

По сути, это же самое мы можем спроецировать и на нашу жизнь. Ведь мы точно также, каждую секунду, должны принимать решения, и от этих решений напрямую зависит наше будущее. Но как определить, какое решение будет верным?

В самом начале, мы не всегда любим смотреть на несколько шагов вперед, нам больше по нраву выстраивать комбинации, связанные с ситуативной, сиюминутной выгодой, и, порой, мы забываем о самом важном, о том, что наш король может находиться в опасности. Одним из результатов такой опрометчивости может быть цугцванг – это положение, когда каждый следующий ход только ухудшит позицию и в итоге приведет к поражению

Опытный же игрок действует по другой тактике: «Не рассчитывай на скорые успехи и не соблазняйся малой выгодой. Поспешешь – не добьешься цели, соблазнишься малым – не сделаешь великого». Опытный игрок знает, что, иногда, для достижения какой-либо цели, необходимо чем-то жертвовать, отдавать лучшее, проявляя щедрость, расставаться с тем, что мешает идти дальше.

Конечно, мы не можем обрести этот опыт сразу. Достижение чего-либо сопровождается пробами и ошибками. Однако, чтобы избежать некоторых ошибок, на помощь может прийти тот, кому известны этапы пути. Учитель, наставник. Следуя его примеру и мудрым советам, мы шаг за шагом, медленно, но неуклонно продвигаемся вперед, подобно пешке на шахматной доске.

В этом смысле шахматы предстают как особая практическая философия, осмысленная и значимая для каждого участника игры, имеющая свою особую логику существования и развития.

С этой точки зрения, совершенно любой ход в шахматах несет в себе какую-либо информацию. Количество всевозможных сочетаний ходов в шахматной партии практически бесконечно. Если быть более точным, то оно равно числу Шеннона: 10^{120} . Это обстоятельство существенно влияет на величину порции информации. Среда шахмат – огромное множество ходов, создающее два типа информации, структурирующую, улучшающую свою позицию, и деструктурирующую, ухудшающую позицию противника. В среде шахмат существуют свои среды, а именно: теоретическая, практическая. Эти две среды и составляют шахматную партию.

Теоретическая среда существует лишь в воображении. Теоретическая среда – это принятие решения. Чтобы же принять решение нам достаточно просто представить шахматную доску. Практическая среда – это непосредственно и есть сам ход, который делается по правилу: тронул фигуру – ходи ею. Поэтому, прежде чем сделать ход, игрок должен рассчитать все более-менее подходящие варианты, предположить, какой ход сделает противник и только потом делать свой ход. В итоге, мы можем сказать, что шахматная партия – это реализация на доске вариантов, придуманных игроком в теоретической среде. То есть, побеждает тот, кто на практике доказал, что его теоретическая модель более жизнестойка чем у партнера.

Партия в шахматы представляет собой сложное логическое высказывание, которое состоит из собственных высказываний и высказываний противника, которые взаимосвязаны между друг другом, в котором противник проверяет на истинность вашу логику. Если же вся ваша логика окажется истинной, а противника нет, то это означает, что вы победили. Если же, логика противника и ваша равны, то вы достигаете ничьей. Если же ваша логика недостаточно хороша, то вы проигрываете. В конце концов, мы можем прийти к выводу, что, от того, насколько будет критична ваша логика и логика вашего противника, будет зависеть красота шахматной партии.

Таким образом, игра в шахматы является важным феноменом истории человечества и современной культуры. Шахматы соединяют в себе развлечение, спорт, искусство, науку, тем самым способствуя развитию человека в целом. В условиях стремительного развития информационно-коммуникативных технологий и умножения информационных потоков принцип шахмат может выступать способом философско-рефлексивной ориентации личности в информационном пространстве. А как логико-семантическое высказывание шахматы ориентированы на другого человека и предполагают связь поколений и общее понимание и развитие совместной интеллектуальной деятельности.

Список использованных источников:

1. Ким, Е.С. Попытка построения теории шахмат [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://scorcher.ru/theory_publisher/show_art.php?id=342 – Дата доступа: 24.03.2021.
2. Кириллова, Д.С. Искусство игры / Д.С. Кириллова // Общество: философия, история, культура. – 2016. - № 2. – С. 30-32.
3. Нимцович, А. Моя система / А. Нимцович. – М. : Русский шахматный дом, 2003. – 296 с.
4. Хейзинга, Йохан. Человек играющий: Ст. по истории культуры / Йохан Хейзенга. – М. : Айрис-пресс, 2003. – 487 с.

UDC 130.2:794.1

CHESS AS A LOGIC AND PHILOSOPHICAL PHENOMENON

Kaminsky A. V.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Lagunova E.N. – professor

Annotation. The work examines the concept and functions of the game, analyzes a particular case of the game, chess, in the context of philosophy, logic, art.

Keywords. Game, logic, creativity, intelligence, chess, logical statement.