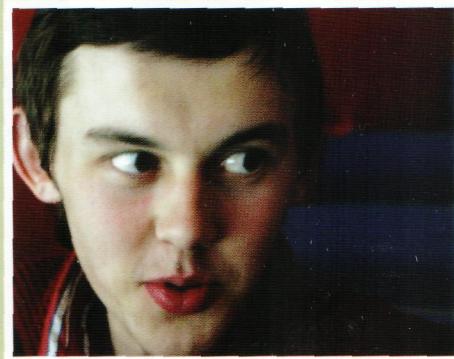


Древнее искусство Го

и современность

Андрей Фролов – учитель Гимназии № 227. Там он работает всю свою сознательную жизнь. Среди его интересов – древнекитайская игра вэй-чи (вэйци). В русском варианте – го. Именно эту интеллектуальную игру Андрей Владимирович начал пропагандировать в школе в 90-е годы прошлого столетия. Со временем она вошла в школьный курс, став любимым предметом многих учеников. В чем же уникальность такой простой по правилам, однако, сложной по философии игры го? Об этом расскажет сам Андрей Владимирович, Педагог с большой буквы. Он и после шести уроков готов говорить и говорить. Особенно когда дело касается игры его жизни – го. Главное, внимательно слушать и записывать его рассказ по порядку.



Павел
Кузнецов-Олигорский



Восток – стратегия, Запад – тактика

- Я человек, интересующийся не тем, чем обычно интересуется большинство. После полетов наших

первых космонавтов я фантастикой не увлекся. Когда мальчишки играли в машинки, у меня были игрушечные мотоциклы, да и тех немного. Известные игры не импонировали, хотя я неплохо играл в шахматы: даже был чемпионом батальона, когда служил в армии.

Однажды я услышал по радио во время разбора партии матча Карпов-Каспаров фразу: «Гроссмейстер применил новинку на 34 ходу». Стало быть, до 34 хода все было тупо запомнено, и партия развивалась по алгоритму. А где творчество? Меня это отвратило от шахмат.

Большая доска для игры в го содержит 19 на 19 линий, то есть получается 361 пункт пересечений, соответственно количество вариантов – 361 факториал ($1*2*3\dots*361 =$ количество вариантов игр). Говорят, что столько атомов во вселенной нет. Так что сыграть в го одинаковую партию нереально.

Уезжал в армию служить в Монголию, а вернулся как в другой мир. Было интересно все. После демо-

билизации в 1977 году наткнулся в журнале «Наука и жизнь» на статью Георгия Нилова и Валерия Асташкина «Школа игры го». Игра привлекала по разным параметрам: во-первых, начало – с пустой доски: без первоначальной расстановки фигур. Во-вторых, все фишки – в го они называются камнями – одного достоинства. В-третьих, основной целью игры является созидание: построение своей территории, которую надо защищать, а при некоторых обстоятельствах разрушение владений противника.

Форма камней го – сфероид. Мне импонирует своеобразная «свобода» камня. Камень не стоит в клетке, в ограниченном месте, а ставится на пересечении линий. Как в сказке: богатырь подъехал к перепутью и увидел три пути... Так и здесь – перекресток дорог: не знаешь, к чему приведет. Подчас камень, выставленный в начале игры, может пригодиться... ходов через 100!

Любая локальная ситуация для

Ходы



своего разрешения требует логики, исключительного абстрагирования. Го – игра мировая, это игра восточно-западная. Западному человеку ближе логическая, локально-тактическая составляющая го, а восточному – интуитивная стратегическая.

Ничья не предусмотрена
– Сейчас пошла новая волна, интересующихся го: молодежь, студенты. При некоторых вузах Петербурга существуют клубы любителей го, постоянно игры проходят в клубе «Place», что на улице Маршала Говорова (понедельник-пятница). Кроме того, в магазине-кафе «Море чая» (от Садовой в сторону Фонтанки) можно поиграть в го – там любители собираются, в основном, по средам.

Ежегодно стараюсь принимать участие в официальных турнирах, которые в основном проходят под патронажем Федерации го Санкт-Петербурга и азиатских консульств, отчего название игры звучит по-разному. Под патронажем японского консульства мы играем в и-го, корейского – бадук, китайского – вэй-чи. Миг-манг – это по-тибетски, дорвэл – по-монгольски, ко-вой – по-вьетнамски. Хотя все это одна игра – известная европейцам как го. Турнирная партия может длиться

от 1 до 2,5 часов. Если флагок на часах упал, то это еще не говорит о поражении в го. Здесь есть дополнительное время на каждый ход – «баёми», оно может составлять и 10 сек., и более, т.е. несмотря на истекшее основное время, у игрока есть шанс.

Играть в го могут игроки не только одинакового уровня. Разрядная сетка очень велика: 30 низших разрядов – «кю» (30-ый – низший), 7 высших разрядов – «данов» (1-ый – низший). Это для любительского го, у профессионалов же – 10 «данов». В турнирах по го играют с гандикапом [форой]: более слабый соперник на доску заранее выставляет до 9, а

то и более дополнительных камней. Либо дается определенное количество очков, которые надо отыграть более сильному игроку. Такой гандикап уравнивает шансы на победу. В го первыми начинают черные, как и во всех восточных играх, кроме шахмат. Так как начинающий имеет преимущество первого хода, то в го шансы уравниваются по принципу «коми» – это 5,5, 6,5 или 7,5 очков (по договоренности) тому, кто начинает вторым. Обязательно 0,5 очка отдается, чтобы избежать ничьи, которой в го не существует. То есть при равенстве очков белые всегда выигрывают за счет половины очка благодаря изначальному «коми». Когда на доске не остается места, подсчитывают результат. По одному очку присваивается за каждый пункт своей территории и за каждый пленный (то есть снятый с доски) камень соперника.

Сначала научись проигрывать
– Го – первая из логических игр, которой нужно учить ребенка. Максимально развивать логическое мышление необходимо примерно с 12 лет, неплохо с этого возраста заниматься логическими играми. Для младшего возраста го – это интуитивная игра: привыкание к камням, какой рисунок получит-



ся... С детьми я занимаюсь го без малого 20 лет, до сего дня преподаю в Гимназии №227, куда меня пригласил директор Василий Алексеевич Алексеев. Этот человек умел подбирать людей в коллектив и управлял школой со дня основания примерно 40 лет.

Цель занятий го в школе, помимо развития мышления и эмоционально-волевых сфер, чтобы человек не боялся ставить камень на доску, чтобы не было внутренней преграды «а вдруг не так?», чтобы не было волнения, чтобы чувствовал собственную ответственность не только за поражение, но и за каждый плененный камень, да за каждый ход. Когда играешь в го, отеляешься от окружающего мира. Перед тобой только доска с изменяющимся черно-белым узором. Это захватывает. Благодаря игре я стал намного усидчивее, исчезла торопливость, спешность в принятии решений. Очень плохо, когда ты чувствуешь, что вот сейчас можно выиграть. Вот она победа! Есть специальный тер-

мин «хамите» - игра на ошибку, то есть по принципу «а вдруг соперник не знает или не заметит, как правильно ходить, не придаст значение этому ходу». Вот такого я стараюсь избегать и играть со всеми в свою силу, не поддаваясь и не возносясь. Любой соперник достоин уважения, что я и стараюсь доносить до учеников.

Кроме того, если человек всегда выигрывает, то первое поражение в 99 случаях из 100 для него крах. Поэтому для начала надо научиться проигрывать, чтобы лучше анализировать.

Сейчас главная проблема человечества – это сотрудничество. Человек все более индивидуализируется, каждое «я» становится крепче, а это не объединяет людей. Мне кажется, человек с человеком расходится. Да, мы разные – и это хорошо, но сотрудничество важно, нельзя жить в отчуждении. В частности, через го я сотрудничаю с партнером: без него окончательный узор на доске не по-

лучится. Го – это особая философия. Моя игра зависит от меня, и порой от поражения получаешь больше удовольствия, чем от победы. Это не я выиграл, а ты проиграл.

Игра на гармонию

- Го – это внутренняя работа. По одной древней легенде сын древнекитайского императора отставал в развитии не только физическом, но и умственном, что обнаружилось к 4-5 годам. На последующие 7 лет его взял к себе отшельник, и подросток преобразился: спустя срок все поразились его внешнему виду и мышлению. Когда император спросил, как это удалось, отшельник показал доску вэй-чи (китайский вариант го) и сказал: «В ней весь мир».

Проигрывает человек всегда из-за своей нерешительности. Но, однажды решившись и выиграв агрессивным маневром, он будет стремиться к повторению этого. По моим наблюдениям, это косвенно скажется и на



Хобби



его характере, который станет более решительным. Чрезчур агрессивный наоборот, сыграв мягче, обронительно может почувствовать вкус к победе.

Игру го так и называют в Китае – игра на гармонию. Может, поэтому очень хорошо играют в го программисты, которые просчитывают все наперед, и художники, как бы рисующие на доске и заранее видящие узор.

Мастер го может четко определить состояние человека. Если соперник тревожится, то и игра будет такая. У меня есть друг, который до сих пор играет по принципу «хамите»: ставит камень на доску, действуя на авось и наблюдая, как поступит противник. Характер прежний, что в 20, что в 50 лет! Хотя есть друзья, которые меняются внутренне, – меняется и их стиль игры в го. Если я в игре просчитываю ходы

вперед, то и по жизни этот навык пригодится. В го важно поставить сопернику вопрос, тогда будет легче разрушить его замыслы. То же и в жизни: поставь цель – и ты ее достигнешь. Не через 5 ходов, так через 20.

Главное правило игры – ты должен быть здесь и сейчас. И если сделал ошибку, забудь про нее. Не кори себя, а играй дальше. Время проанализировать будет.

Для игры в го практически никакие навыки не требуются. Например, я работал и со слабослышащими детьми, и ребятами из интернатов, и у них были хорошие результаты. А заинтересовать – на то и тренер! Здесь идет работа над психическим здоровьем человека: если ты научишься преодолевать проблемы за доской, то и в жизни это пригодится. Изменится и твой характер. Го – это не игра, а искусство. Всегда было и есть. Это положительный способ воздействия на психическую составляющую здоровья. Благодаря го я стал работать с детьми, преподавать психологию. Постепенно работа и хобби как-то сами совпали. И это здорово.

525

