
ИГРОВАЯ ГЕОПОЛИТИКА: «УПРАВЛЕНИЕ ХАОСОМ» ВЕЛИКОЙ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ ПРОТИВ «ПОСТРОЕНИЯ ПОРЯДКА» ВЕЛИКОЙ ДОСКИ ВЭЙЦИ

Кочеров О. С.*

В статье анализируются концептуальные различия в стратегических культурах Китая и США при помощи игр в шахматы и вэйци, рассматриваемых в качестве аналоговых моделей геополитических воззрений той цивилизации, в рамках которой они функционируют. Выделяются различия в следующих параметрах игровой стратегической традиции: воспринимаемый характер антагонизма, относительность выигрыша, представление о границах, специфика тактики окружения, понятие контроля над территорией. Проводится анализ подходов США и КНР к корейской дилемме сквозь призму статус-кво положений «цзугванг» и «гунхо». Делается вывод о потенциальной пользе применения стратегии вэйци в мировой политике как для расширения возможностей акторов, так и для оздоровления международных отношений и отхода от ментальности игр с нулевой суммой.

Ключевые слова: геополитика, вэйци, шахматы, стратегическая культура, аналоговая модель, антагонистическая игра, корейская дилемма.

The article analyzes conceptual differences in Chinese and American strategic cultures on the basis of games of weiqi and chess, viewed as analogical models of geopolitical worldviews found in corresponding civilizations. The following aspects of the said strategic game traditions are taken into consideration: the perceived nature of antagonism, the relativeness of victory, the notion of boundaries, particularities of encirclement tactics, and the idea of territorial control. The article researches into American and Chinese approaches to the Korean dilemma through the lens of status-quo game patterns of zugzwang and gonghuo. The author concludes that application of weiqi strategy to world politics will be beneficial for diversification of political actors' capabilities, as well as for invigoration of international relations and abandonment of zero-sum thinking.

Keywords: geopolitics, weiqi, chess, strategic culture, analogical model, antagonistic game, Korean dilemma.

Введение

Игры имеют важнейшее значение в человеческой культуре. Как отмечал философ Й. Хёйзинга, «культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается» [Хёйзинга 2011: 80]. Игра служит и для осознания окружающего мира, его структурирования и упорядочивания, и для кристаллизации социальных отношений в порождающей культуре, и для передачи тех или иных смыслов и ценностей. Согласно Р. Кайуа, «игра, которую почитает тот или иной народ, может одновременно служить для определения некоторых его моральных или ин-

* Кочеров Олег Сергеевич – аспирант, м. н. с. Института философии РАН. E-mail: netherdead@yandex.ru.

теллектуальных черт» [Кайуа 2007: 103]. Игры, которые перестают служить нуждам общества, отвечать его духовным запросам и моральным ориентирам, исчезают (как произошло, например, со скандинавской настольной игрой хнефатафл, вытесненной шахматами). Игры могут переходить и в другие культуры, при этом адаптируясь к их ценностям и соответствующим образом видоизменяясь.

Если игры несут в себе наиважнейшие смыслы, то они свидетельствуют и о социальных и геополитических представлениях той культуры, в которой они существуют. Игровая метафора становится весьма плодотворным инструментом для толкования тех или иных идей: уже Платон [2015: 141] и Аристотель [1983: 378] упоминают древнегреческую игру «полис» в своих ключевых политических произведениях. В XX в. к играм обращаются теоретики международных отношений. Так, Р. Арон сравнивает международные отношения с футболом и борьбой без правил [Цыганков 2003: 22], в то время как А. Уолферс говорит о взаимодействии государств как о столкновении шаров на бильярдном столе [Wolfers 1962: 19]. Игровая метафора не только придает тексту большую образность, но и приводит к рассмотрению политической сферы сквозь призму игрового бытия с его смыслами и ценностями, что, в свою очередь, означает конкретное «игровое» восприятие политики. Крайне вероятно, что игры составляют значительный пласт стратегической культуры тех или иных цивилизаций и под влиянием «игровой стратегии» принимаются важные политические решения. В связи с этим представляется целесообразным проанализировать то, насколько стратегическое содержание тех или иных игр соотносится со стратегиями и действиями соответствующих акторов на международной арене, и изучить, насколько отличия игр разных цивилизаций влияют на различия в их стратегических культурах. В настоящей статье предпринята попытка такого анализа на примере двух игр: шахмат как важной части западной (конкретно – американской) стратегической культуры и китайской игры взвеси. Актуальность данного подхода обусловлена, с одной стороны, критическим переосмыслением международных отношений в постбиполярном мире и поиском новых форматов международных взаимодействий, становлением китайской школы геополитики и международных отношений при все более значимой роли Китая на политической арене и, с другой стороны, общей тенденцией к игрофикации социальных процессов.

Методологические основания работы

Работа выполнена в русле заложенного в рамках конструктивизма подхода к международным отношениям, который постулирует влияние культуры на поведение политических акторов.

Под стратегической культурой понимается, вслед за К. Греем, некий «источник влияния», который воздействует на принимаемые решения, но не обязательно определяет его [Gray 1999: 50]. При этом, как отмечает Дж. Линн, практически во всех культурах существует несколько стратегических дискурсов или парадигм, способных оказывать влияние на принимаемые решения, что обусловлено обратным воздействием реалий на культуру [Lynn 2004: 360]. В американском стратегическом дискурсе К. Даск выделяет 4 таких дискурса, или «субкультуры»: интернационалисты, националисты, прогрессисты и реалисты [Dueck 2006: 21]. В свою очередь, А. Джонстон заявил, что в китайской стратегии взаимодействуют две традиции: конфуцианская парадигма, отдающая предпочтение ненасильственным методам, и реалистская парадигма, к которой, по мнению исследовате-

ля, Китай обращается чаще [Johnston 1995]. Можно предположить, что разные традиционные для той или иной цивилизации игры оказывают влияние на различные традиции в рамках стратегической культуры.

Выбор игр для анализа обусловлен следующими соображениями:

1. Для анализа геостратегической культуры наиболее предпочтительны игры с игровым полем, поскольку в них заключены определенные культурные представления о пространстве и манипуляциях с ним. Такие игры, как, например, мацзян и покер, также могут содержать в себе определенную информацию о стратегических предпочтениях Китая и США, но вряд ли сообщат что-либо о геополитическом видении.

2. Поскольку игры в данном контексте представляют некую аналоговую модель стратегической культуры, наиболее подходят те игры, в которых роль случая сведена к минимуму. В связи с этим едва ли можно согласиться с автором критического эссе о влиянии китайской культуры на китайскую стратегию, который ставит вэйци в один ряд с такими западными настольными играми, как «Риск» или «Колонизаторы», в которых игровой процесс сопряжен с бросками кубика [Dickey].

3. Наконец, игры должны обладать определенным возрастом для того, чтобы вместить в себя ценности той или иной культуры и пройти своеобразную проверку временем.

Первоначальный анализ игр, проводимый в настоящей работе, представляет собой осмысление их концептуальных различий на онтологическом, стратегическом и тактическом уровнях.

Мондиализм Великой шахматной доски

Шахматы с самого своего появления в Древней Индии (V–VI вв.) в своей первоначальной форме под названием *чатуранга* тесно ассоциировались с военным делом. Примерно в VI в. игра проникает в Китай и Персию, где модифицируется, подстраиваясь под мировидение принимающих культур, и становится соответственно *сянци* и *шатранджем*. В результате арабского завоевания Персии в VII в. шахматы начинают пользоваться популярностью в мусульманском мире, а в VIII в. после распространения власти Арабского халифата на Пиренейский полуостров попадают в Европу, где постепенно приобретают свою нынешнюю форму.

Одно из наиболее радикальных последствий вестернизации игрового пространства шахмат – превращение советника-визиря в ферзя, которое было обусловлено, с одной стороны, поклонением Прекрасной Даме, а с другой – культом Девы Марии (мариолатрия). Остальные фигуры также испытывают влияние европейских реалий: боевой слон становится епископом, колесница заменяется на осадную башню (туру), а конь приобретает черты европейского рыцаря. Таким образом, как отмечает Р. Илс, «древняя восточная военная игра превратилась в сражение между двумя миниатюрными феодальными государствами, каждое из которых представлено в виде иерархических отношений между королем, слоном (епископом или судьей), рыцарем, ладьей (посол или королевский представитель) и пешкой (простолыдин или пехотинец)» [Eales 1985: 64].

В XIII в. Якобус де Цессолес, развивая идеи богослова Иоанна Солсберийского, сравнивает общество с набором шахматных фигур: каждая фигура, как и каж-

дый член общества, имеет свои права и обязанности¹. К схожим с де Цессолесом выводам уже в XVI в. приходит Луиджи Гвиччардини, утверждавший в своем трактате «Сравнение игры в шахматы и военного искусства», что шахматы ближе не к военному делу, а к искусству управления и их изучение может быть полезно для будущей политической элиты [Goethals 2013: 198].

Тем не менее на Западе предпринимались попытки использовать шахматы в качестве аналоговой модели войны. В конце XVIII в. Фридрих II посылал к известному прусскому военачальнику Карлу Брауншвейгскому юношей для обучения военному искусству. Один из наставников этих юношей применял игровую форму обучения: он создал шахматную доску из 1666 квадратов, обладающую определенными географическими особенностями, а используемые фигуры моделировались на основе типов войск в современной ему прусской армии [Cockburn 1975: 157]. В 2000-х гг. группа исследователей из Организации оборонной науки и техники Австралии провела компьютерный анализ шахмат, выделив в них ряд ключевых переменных и поэкспериментировав с их значениями, а затем применила полученные результаты в области военной теории. Одним из выводов стало то, что сторона, обладающая большей глубиной поиска (возможность просчитывать дальнейшие ходы соперника) и скоростью (возможность совершать больше действий за один ход), решительно выигрывает у стороны, имеющей численное преимущество [Shenk 2007: 108].

В XX в. шахматы начинают использоваться в развивающихся теориях международных отношений и геополитике. Самый известный образец такого применения – классическая работа З. Бжезинского «Великая шахматная доска», в которой автор уподобляет Евразию игровому пространству, где США необходимо играть в соответствии с англосаксонской геополитической стратегией контроля над Хартлендом Х. Маккиндера. В целом Бжезинский не выходит за рамки метафоры и лишь однажды замечает, что американские стратеги, как и шахматисты, «должны думать на несколько ходов вперед, предвидя возможные ответные ходы», поэтому любая американская внешнеполитическая стратегия должна быть сориентирована на краткосрочную, среднесрочную и долгосрочную перспективы – три стадии, которые должны плавно перетекать друг в друга [Бжезинский 2014: 233]. Но важен сам факт того, что автор счел уместным говорить о геополитике как об игре, причем игре конкретной, глубоко укоренившейся в западной культуре. Ведь в геополитическом пространстве Евразии важнейшее значение имели такие процессы, как «Большая игра» (англ. Grand game). Так англичане именовали геополитическое соперничество между Британской и Российской империями за господство в Южной и Центральной Азии в XIX – начале XX в. Русское название указанного феномена – «Война теней». То же наименование использовалось по отношению к соперничеству между двумя сверхдержавами XX в. Кстати, последнее могло проявляться даже в такой специфической форме, как борьба за звание чемпиона мира по шахматам. В 1972 г. после почти пятидесяти лет советского доминирования этот титул завоевал американский шахматист Роберт Фишер, в США данное событие символизировало интеллектуальную победу над СССР.

К шахматам обращается и Джозеф Най в своей работе «Мягкая сила». По мнению политолога, мировая политика в ее нынешнем состоянии подобна «трех-

¹ Идеи Цессолеса были в дальнейшем изложены в книге английского первопечатника У. Кэжстона «The Game and Playe of the Chesse» в 1470-х гг. Эта книга стала одной из первых печатных на английском языке, что свидетельствует о значительной популярности шахмат в средневековом обществе.

мерной шахматной игре, в которой можно победить, только играя как по горизонтали, так и по вертикали» [Nye 2004: 4]. Верхняя доска в этой структуре отведена военным вопросам, средняя – экономическим, а нижняя – транснациональным угрозам (терроризм, международная преступность и т. д.). Играть на одной доске и использовать лишь ее ресурсы для поиска ответов на новые вызовы означает поражение; для того же, чтобы получить преимущество на других досках, зачастую необходимо обращаться к «мягкой силе». В 2013 г. Най в авторской колонке «Лос-Анджелес Таймс» вновь использует свою шахматную аналогию, утверждая, что американо-китайские отношения разворачиваются на трех уровнях, поэтому их будущее нельзя свести ни к конфликту, как предсказывает политический реализм, ни к сотрудничеству по всем вопросам, на что надеются либералы, ведь оба эти прогноза учитывают лишь происходящее на одной из досок [Idem 2013].

Прибегает к шахматам и американское руководство. Так, заядлым игроком был Бенджамин Франклин, который не только посвятил шахматам эссе «Нравственность игры в шахматы», но и применял их в своей дипломатической деятельности, например в переговорах с Британией об американских колониях [Franklin 1904: 443]. В 2009 г. президент Барак Обама во время своего выступления в московской Высшей школе экономики заявил, что «позади те дни, когда империи могли обращаться с суверенными государствами как с пешками на шахматной доске» [Obama 2009]. А Дональд Трамп, комментируя возможный ответ на действия Пхеньяна, сравнил взаимоотношения стран с шахматной партией [Трамп...].

Таким образом, шахматы, не будучи порождением западной культурной традиции, стали ее неотъемлемой частью, в том числе и в культуре политической. Появляясь в западном политическом дискурсе и теории международных отношений, шахматы приносят в эту сферу заключенные в них ценности и смыслы. В связи с этим довольно примечательно, что игра в западные шахматы ожидается и от Китая: «Геополитика – это игра в шахматы на многих разных уровнях... Пекину нужно научиться играть в эти игры, если он хочет реализовать свои великие замыслы» [Rantucci]. Таким образом, геополитика трактуется как хорошо знакомая Западу игра, и Пекину нужно играть именно в западный вариант шахмат, а не в традиционный китайский – *сянци*.

Какую же альтернативу Великой шахматной доске предлагает Китай?

Геостратегия Великой доски вэйци

Правила игры вэйци (более известной под японским названием *го*) довольно просты. Игроки поочередно ставят на пересечения расчерченного игрового поля (доски) свои фишки (камни). Цель игры заключается в том, чтобы отгородить построениями из своих камней как можно большую часть игрового пространства. Остроты противоборству добавляет правило, согласно которому камни противника можно «брать в плен»: у каждого камня или группы камней есть определенное число так называемых «степеней свободы», и если камни противника занимают их, то окруженные камни снимаются с доски.

Первые упоминания о вэйци встречаются уже в древнекитайских философских памятниках. Так, в трактате Цзо-чжуань один из министров государя царства Вэй, протестуя против возвращения ранее изгнанного тирана, утверждает, что «если игрок в *и*, взяв в руки шашку, не знает, куда ее поставить, то не одержит победу» [Legge 1872: 517]. В эпоху Троецарствия (220–280 гг.) стратегическую

глубину игры оценили известные полководцы: Сунь Цзэ, Лу Сюнь, знаменитый Цао Цао и его сыновья Цао Пи и Цао Чжан. В коммунистическом Китае партийное руководство проявляло значительный интерес к популяризации игры. Еще в мае 1938 г. в работе «О затяжной войне» Мао Цзэдун использовал вэйци для описания видов окружения и контрокружения [Мао Цзэдун 1968: 85]. Маршал Чэнь И, один из главных популяризаторов вэйци в стране, проводил в 60-е гг. XX в. политику нормализации отношений с Японией, в дальнейшем получившую название «дипломатия вэйци». Значительный интерес к игре проявляет Си Цзиньпин: один из его близких друзей, китайский профессиональный игрок в вэйци Не Вэйпин, утверждает, что китайский генсек очень рано изучил правила игры [Сюн Цзе 2016: 112].

Начало применению вэйци в анализе китайской внешней политики было положено в 1969 г. в работе С. Бурмана «О затяжной игре: вэйци как интерпретация маоистской революционной стратегии». Предвосхищая аналогию Дж. Ная, Бурман представил Китай времен Гражданской войны в качестве ряда досок вэйци, которые являют собой либо конкретные участки театра военных действий (географическая доска), либо население этих территорий (социально-политическая доска). На географических досках вэйци центральная часть соответствует крупным городам, а края доски – небольшим поселениям; на социально-политических же досках линии представляют собой классовое деление общества – от элиты в центре до крестьянства на периферии. Главной причиной успеха коммунистов, по мнению Бурмана, стало то, что на всех досках Мао Цзэдун делал ставку на стороны игрового поля, действуя, как опытный игрок в вэйци, в то время как Гоминьдан считал наиболее важным контроль над центром [Voogman 1969].

Идеи С. Бурмана были развиты Д. Лаем, экспертом Института стратегических исследований армии США, в ряде публикаций. В одной из статей исследователь анализирует взаимоотношения КНР и США в Азиатско-Тихоокеанском регионе (АТР) с точки зрения теории передачи власти и применяет инструментарий вэйци для описания китайских геополитических намерений [Lai 2014].

Интерес к вэйци наблюдается и в работах китайских исследователей. К вэйци обращается один из крупнейших в Китае экспертов в области международных отношений и геополитики Чжунци Пань: он исследует связь между вэйци и китайской концепцией *гуаньси* (социального капитала) как китайской модели мирозидения и с их помощью объясняет китайский внешнеполитический курс [Zhongqi Pan 2016]. Другой китайский теоретик международных отношений Янь Сюэтун использует ключевое для вэйци понятие «влияние» в анализе китайской стратегии в Южно-Китайском море [Янь Сюэтун].

Таким образом, хотя вэйци до сих пор остается на периферии академического дискурса, для описания китайского взгляда на мировую политику и китайской геополитической стратегии как зарубежными, так и китайскими исследователями ощущается определенная необходимость использовать терминологию вэйци в качестве противовеса шахматному «мондиализму», наблюдаемому в американском политическом нарративе.

«Управление хаосом» шахмат против «построения порядка» вэйци

Первое из концептуальных отличий касается **характера антагонизма в играх**. В шахматах игрок выигрывает в том случае, если ставит мат королю противника (действие, символически означающее пленение или убийство); обычно это-

му сопутствует уничтожение большинства остальных фигур соперника. Таким образом, один игрок получает все, а другой лишается всего; шахматный антагонизм **абсолютен**. В то же время в вэйци единственное условие выигрыша – получение преимущества в очках. Как отмечает анонимный автор работы «Восстание камней», «подсчет очков предваряет идею победы, поэтому при интерпретации игры можно отойти от бинарной идеи победы/проигрыша и рассмотреть результат игры под другим углом» [The Go'ing... 2013]. Антагонизм вэйци **относительен**: игроку не имеет никакого смысла пытаться уничтожить своего противника (рис. 1).

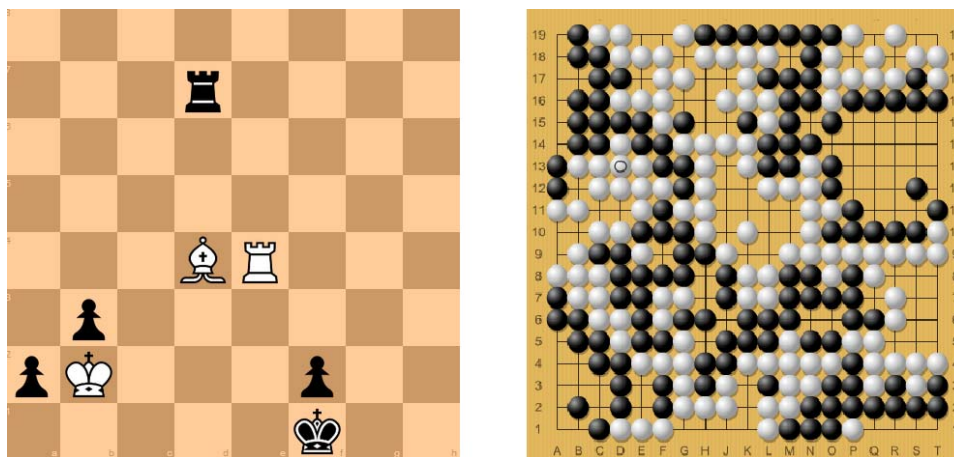


Рис. 1. Характер антагонизма. Опустевшая шахматная доска в конце 13-й партии между Р. Фишером и Б. Спасским за звание чемпиона мира и раздел доски в конце партии вэйци между Не Вэйпином и Кобаяси Коичи.

Как отмечает советский шахматист Ю. Авербах, изобретение шахмат было вызвано угрозой в лице среднеазиатских кочевых племен, начавших вторгаться на территорию современной Индии в начале 1-го тысячелетия: политической элите необходимо было в совершенстве овладеть военным искусством для отражения нападений [Averbakh 2012: 8]. Заимствование антагонистической игры Арабским халифатом произошло в то же время, когда начало формироваться представление о мире, разделенном на две части: дар аль-ислам и дар аль-харб. В Европе шахматы встречаются с местной версией геокультурного антагонизма: священной войной против неверных, Крестовыми походами, которые, начавшись ради освобождения некогда принадлежавших христианам земель, постепенно меняют свою направленность, и их целью становится обращение язычников в истинную веру [Матузова, Назарова 2002: 20]. Дальнейшие западные представления о мироустройстве продолжают иметь антагонистический характер в его абсолютной форме. Цивилизованность Запада противопоставляется отсталости и ущербности незападных народов, из чего вытекает мессианство в виде «бремени белого человека». Запад также противопоставляется Востоку – искусственному конструкту из множества различных цивилизаций, единственная общая черта которых – «незападность». Абсолютно антагонистичный характер носят и традиционные геополитические теории, сводящиеся к исторической борьбе «суши» и «моря», теллурократии и талассократии, Бегемота и Левиафана. Одним из наиболее грандиоз-

ных проявлений этой борьбы стало противоборство двух сверхдержав, победитель которой, впрочем, так и не добился того, чтобы эта шахматная партия стала последней.

Взаимовлияние западной культуры и шахмат привело к появлению сюжета об игре против дьявола или смерти. Так, в одном из средневековых произведений с дьяволом играет благочестивая дама, чьи фигуры олицетворяют добродетели, а фигуры ее противника – грехи [Chess... 2012: 90]. В то же время мотив противостояния злу четко прослеживается и в американском политическом дискурсе. В 1983 г. Рональд Рейган назвал СССР «империей зла» и «центром зла в современном мире». В 2002 г. Джордж Буш употребил термин «ось зла» по отношению к Ираку, Ирану и КНДР. А в 2017 г. Дональд Трамп, выступая с изложением стратегии США в Афганистане и Южной Азии, отметил, что каждое новое поколение американцев «сталкивалось со злом, но всегда одерживало победу» [Trump]. Эту тенденцию в политике США наблюдает и З. Бжезинский: в «Великой шахматной доске» он ссылается на работу своего коллеги по Центру международных стратегических исследований Энтони Г. Кордесмана, который отмечает, что «США существуют в морально сером мире, и им не удастся добиться успеха, разделяя его на черное и белое» [Бжезинский 2014: 241]. Пол Пиллар, эксперт Центра исследований проблем безопасности, утверждает, что во внешнеполитическом дискурсе США заметна тенденция к такому пространственному мышлению, которое «ассоциирует плохих ребят и хороших парней с определенными территориями на карте» [Pillar].

Вэйци, в свою очередь, вписывается в китайскую картину мира, где деление на цивилизованный Китай и варварскую периферию не носит столь антагонистического мессианского характера. В отличие от Запада Китай не занимался колонизаторством, когда имел такие возможности (например, во время путешествий Чжан Хэ в начале XV в.), а его территориальная экспансия за редким исключением не выходила за рамки Восточно-Азиатского региона. Убежденность китайцев в собственной исключительности проявляется в иной форме: китайская система вассальных отношений представляла собой не межгосударственную систему, а особое пространство – Поднебесную (*Тянься*), где не могло быть никаких других властителей, кроме императора – Сына Неба, в связи с чем «периферия существовала как единое целое с центром, а не как его дуалистическое противопоставление» [Грачиков 2015: 87]. Отсюда в китайском мировидении и особое отношение к границе как к «водоразделу между государством и некоей промежуточной зоной, между собственной территорией и всем остальным, не контролируемым пространством» [Там же: 109]. Такое представление о **расплывчатых границах** воплощается и в вэйци, где линии раздела между владениями игроков, проводимые в ходе партии, прозрачны, проницаемы и динамичны. Даже после окончания партии, когда игровое поле расчлняют рубежи, принимающие самые невероятные формы, они не являются статичными и часто меняют свое положение для удобства подсчета очков. В шахматах же **четко выражена изначальная граница** в виде демаркационной линии между четвертой и пятой горизонталями, разделяющей доску на две половины, где ведется позиционная война между игроками; после победы одного из игроков граница сдвигается и охватывает владения бывшего соперника. Таким образом, в то время как вэйци несет в себе китайские представления о динамических рубежах, шахматы в ходе своего внедрения в США никак не отразили этот важнейший социокультурный концепт, а продолжи-

ли выступать в роли символа европейского политического наследия – противостояния вестфальских национальных государств с фиксированными границами.

По мнению Ясуюки Миуры, японского бизнесмена и игрока в го, процессы, происходящие на доске, схожи с разработанной японским биологом Иманиси Киндзи теорией о сегментации среды обитания (*суми вакэ*) – разделении экологического пространства разнообразными формами жизни. В терминах вэйци «это означает, что черные и белые камни состязаются только за то, чтобы сосуществовать посредством сохранения баланса при разделении пространства доски» [Миура Ясуюки 2005: 109]. В свою очередь, чемпион мира по шахматам Эмануэль Ласкер в работе «Борьба» видит в шахматах отражение дарвиновской борьбы за существование [Ласкер 2007: 109]. По мнению Ласкера, «теория борьбы, освященная именами Макиавелли, Наполеона, Клаузевица, на шахматной доске в мельчайших подробностях воспроизведенная Стейницем, столь желаемая некоторыми философами... однажды будет управлять людскими жизнями» [Lasker 1947: 249].

Прямым продолжением абсолютного антагонизма и фиксированности границ является еще одна характерная особенность шахмат – **тотальность победы**. В древней чатуранге с четырьмя игроками взятие неприятельского короля (раджи) означало, что его фигуры переходят под управление победителя. Если в вэйци по окончании партии на поле остаются владения обоих игроков, то в шахматах мат символически означает автоматическое установление контроля над чужим пространством. Вполне возможно, что именно шахматное мировидение объясняет некую наивность США в ходе Иракской войны, которая велась в рамках концепции «безупречного уничтожения», основанной на информационном господстве, высокой технологичности применяемых средств, предсказуемости действий противника и минимизации потерь. Как отмечает Б. Були, иракский «режим действительно был обезглавлен с невиданной эффективностью, но последовавший за этим переход [Ирака] к демократии, провозглашавшийся главной целью интервенции, был далеко не безупречным» [Buley 2008: 113]. Уничтожение неприятельского командования и основных его сил в американской шахматной стратегии приравнивалось к победе, которая автоматически вела к формированию в подконтрольном США Ираке демократических институтов западного типа, которым была бы обеспечена массовая поддержка со стороны населения. Вашингтон оказался совершенно не готов к последовавшей за свержением режима С. Хусейна партизанской войне.

Согласно картине мира вэйци, после партии на доске-Поднебесной остаются владения обоих соперников. В связи с этим главной целью игры становится не окончательная победа над противником, а создание наиболее выгодных для себя условий в результате каждой конкретной партии. Как отмечает Ф. Бийе, «различия между “Собой” и “Другим” часто воспринимаются не как что-то твердое и неизблемое, а как объект для ведения диалога и переговоров» [Бийе 2012: 156]. Каждая новая партия представляет собой предложение к пересмотру существующих условий, в ходе которого можно получить **относительный выигрыш**. Точно так же китайская большая стратегия склонна к проведению краткосрочных военных операций для получения определенных преимуществ. Так, по мнению Г. Киссинджера, китайско-вьетнамская война стала отнюдь не поражением для Пекина, поскольку были достигнуты именно те цели, которые были поставлены перед ее началом: Вьетнам так и не создал Индокитайскую федерацию, а СССР не получил стратегическое преимущество в регионе [Киссинджер 2014: 398].

В шахматной партии любая стратегия базируется на трех составляющих: **мобильности, развитии и материале**. Мобильность означает, что игрок контролирует определенную часть игрового пространства и его фигуры могут свободно в нем перемещаться; таким образом, мобильность равна контролю над территорией. Развитие означает эффективное использование фигур для сковывания соперника, то есть удержание инициативы. Материал – качественное превосходство над войсками соперника: так, например, известно, что ладья оценивается дороже, чем легкая фигура (конь или слон). Соответственно, перед каждым игроком стоят три задачи:

- 1) получение контроля над наибольшей частью игрового пространства;
- 2) недопущение контригры противника, ведущей к утере инициативы;
- 3) уничтожение наиболее ценных фигур противника при сохранении своих.

Все эти задачи реализуются США и в их геостратегии. Начиная с внутриконтинентальной экспансии, затем включая в свою сферу влияния и Южную Америку в рамках доктрины Монро, формируя военный блок НАТО, Вашингтон постепенно расширял контролируемое им игровое пространство, сжимая соответствующее пространство игрока Суши. Зоны ответственности оперативных флотов США обеспечивают контроль над океанами, а многочисленные военные базы за рубежом свидетельствуют о значительной мобильности американских фигур. Стратегия лишения пространства реализуется и в «кольцах анаконды», сжимающихся вокруг Китая в стратегически важных для Пекина морских пространствах, и в восточном расширении НАТО, а ранее – в концепции сдерживания Дж. Кеннана. Недопущение контригры ярко проявилось во время холодной войны, когда две «шахматные» сверхдержавы вступали в схватку в различных регионах в стремлении не дать сопернику обрести там преимущество (например, поддержка США переворота в Чили в 1973 г. или операция в заливе Свиней 1961 г.). Что же касается уничтожения, то уже Рассел Вейгли в своей классической работе об американской стратегической культуре отметил, что Вашингтон склонен к использованию «стратегии сокрушения», то есть уничтожения вражеской силы, а не «стратегии измора»², которая «обычно применяется стратегом, который не обладает соответствующими возможностями для нанесения прямого удара врагу и в связи с этим вынужден обратиться к непрямому воздействию» [Weigley 1977: XXII].

В вэйци несколько иные стратегические акценты. Как и в шахматах, контроль над пространством играет важную роль, но в вэйци он выражен в двух категориях: **территории** и **влиянии**. Первая – непосредственные владения игрока, которые с большой вероятностью сохраняются за ним к концу партии. Влияние (*ши*, тот же иероглиф, что и у Сунь-цзы) же представляет собой воздействие уже поставленных камней как на игровое пространство, обозначая в нем потенциальную территорию, так и на камни соперника. Как и в шахматах, постепенное лишение соперника пространства – окружение его камней своими камнями – является краеугольным камнем стратегии, однако его отличает ряд особенностей. Во-первых, в вэйци лишение пространства направлено в первую очередь на уничтожение вражеского влияния, а не территории (рис. 2). Во-вторых, целью окружения не становится получение контроля над всем игровым пространством, что в вэйци практически невозможно. В то время как шахматная стратегия использует

² Разделение на эти две стратегии было предложено немецким военным историком Хансом Дельбрюком в работе «Стратегия Перикла, описанная через стратегию Фридриха Великого».

ся для постепенного «сжимания» жизненного пространства соперника, окружение в вэйци применяется для расширения собственных возможностей в насыщенном потенциальными участками игрового поля и максимизации своей прибыли. Примером такого окружения в китайской геополитической стратегии является «нить жемчуга», расширяющая возможности Пекина в Индийском океане и сдерживающая влияние индийского игрока.

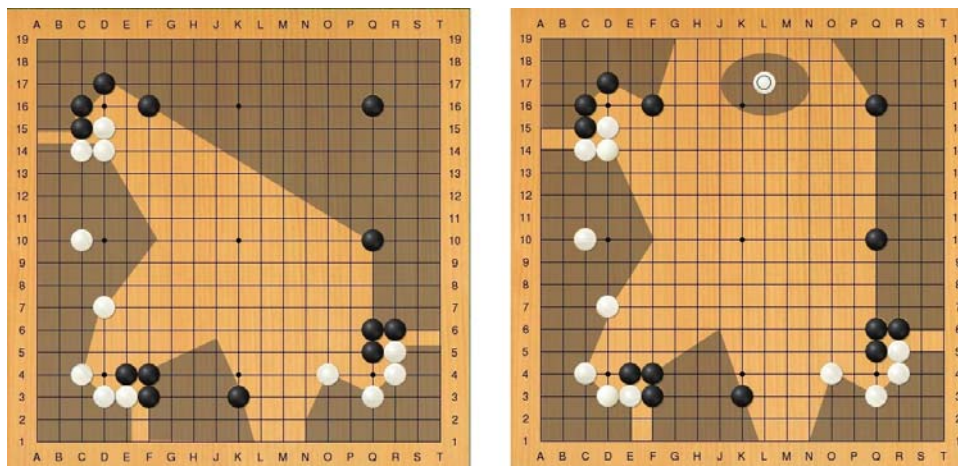


Рис. 2. Демонстрация концепта влияния в вэйци. Зоны влияния игроков (закрашены темным цветом) меняются после отмеченного кругом хода белых

Категория **развития-инициативы** в вэйци в целом близка к шахматной. Отличие заключается в том, что в шахматах весь имеющийся у игрока ресурс изначально выставлен на доску, в то время как в вэйци доска в начале игры пуста, и игроки выбирают, в какой из участков доски в каждый момент времени нужно вкладывать ресурсы и развивать в нем свои построения для достижения инициативы. Камни в одном участке игрового пространства могут быть пожертвованы для развития в другом, более важном, или получения глобальной инициативы. В дальнейшем же игрок может вернуться и к брошенным камням, если сочтет их обладающими **потенциалом**.

Наконец, качественный **материал** шахмат с их четко выраженной иерархией и идеалом социального лифта (пешка, превращающаяся в любую фигуру по достижении последней линии) не имеет никакого значения в вэйци, где все камни изначально равны и получают отличие друг от друга только будучи поставленными на доску относительно других камней. Уничтожение материала противника само по себе мало что дает: в то время как один из игроков занят «поеданием» камней противника, другой в это же время может завладевать значительной территорией. С другой стороны, игрок может чрезмерно вкладываться в защиту тех или иных камней, добавляя к ним все новые и делая общее построение тяжеловесным и малофункциональным. Таким образом, в вэйци важны не качество и не количество материала, а его конфигурация: расположение камней относительно друг друга.

Различия в стратегических культурах шахмат и вэйци касаются не только онтологических посылок и тактических задач, но и взглядов на определенные поло-

жения, возникающие в партиях. Наиболее характерны в этом отношении проблемные точки во взаимоотношениях США и КНР – прежде всего тайваньский вопрос и корейский конфликт. Вполне вероятно, что стороны рассматривают эти ситуации в духе соответственно положений цугцванг и *гунхо*.

Цугцванг – такое положение в шахматах, в котором любой ход игрока ведет к ухудшению его позиции; одна из распространенных тактик в шахматах – заманить соперника в эту ловушку. Именно в такое положение Вашингтон и стремится поставить Пхеньян: организует экономическую и политическую блокаду страны, оказывает давление на другие государства, стремящиеся наладить отношения с КНДР (например, неудавшаяся сделка Кореи с Израилем 1993 г.), демонирует ее руководство и угрожает ему, устанавливает противоракетный комплекс ТНААД и проводит регулярные учения с южнокорейскими вооруженными силами, а порой посылает стратегические бомбардировщики В-52 к корейской границе. Тем не менее с учетом многофакторности ситуации – вероятное обладание КНДР ядерным оружием, возможное вмешательство Китая в случае начала вооруженного конфликта, угроза бомбардировки Сеула, расположенного недалеко от 38-й параллели, – в цугцванге оказались обе стороны. Ни одной из них не выгодно развязывать войну: если агрессором станет Пхеньян, то режиму Кимов придет конец; если прибегнет к силе Вашингтон, то это грозит столкновением с Китаем и значительными жертвами среди американских союзников. В поисках выхода из этого положения США могут пытаться ставить в цугцванг другие силы в регионе, стремясь оказать через них давление на КНДР. Так, Эндрю Ма утверждает, что США, играющие против КНР в шахматы, поставили своего противника в цугцванг: отношения между Пекином и Пхеньяном все сильнее охлаждаются, и Китай был бы весьма рад денуклеаризации Корейского полуострова, но опасается расширения американского присутствия и дестабилизации региона. По мнению Ма, для Вашингтона выгоднее всего выжидать, наблюдая за тем, какую стратегию Китай выберет в своих отношениях с КНДР [Ма]. Но наивно полагать, что Пекин, хоть и недовольный чрезмерной активностью Пхеньяна, с готовностью примется вычищать авгиевы конюшни, созданные неудачами американской дипломатии. Даже если Китай и окажет определенное давление на Корею, предпосылки американской стратегии в отношении КНДР останутся теми же самыми, и ситуация едва ли изменится. По мнению А. КОРТУНОВА, Пхеньян победил в корейском цугцванге в партии, касающейся ядерного оружия, и теперь проигравшим сторонам приходится вести диалог «не с позиции силы, а с позиции слабости», что необходимо учитывать для отыгрыша в следующих партиях [Кортунов].

Вэйци предлагает иной взгляд на корейскую дилемму сквозь призму позиции *гунхо*. *Гунхо* – такая ситуация, при которой две или более групп противников обладают общими «степенями свободы», и если какая-либо из этих групп попытается напасть на другую, то займет свою же предпоследнюю степень свободы и следующим ходом будет уничтожена. Игроки оставляют эту позицию нетронутой до конца игры. В *гунхо* (дословно переводится как «общая жизнь») существование обеих групп становится более важным, чем потенциальные выгоды от уничтожения одной из них. Согласно логике *гунхо*, мир на Корейском полуострове важнее ядерного разоружения. США же своим давлением на КНДР привели лишь к эскалации напряженности при неизменности паттерна, поскольку пытались играть в шахматы со страной, чья культура тесно связана с мышлением в стиле вэйци.

Заключение

В 1949 г. во Франции были запатентованы «атомные шахматы»: игровое пространство было расширено, к набору фигур добавлены танки и аэропланы, а когда пешка достигала последней линии, то превращалась в атомную бомбу, уничтожающую все фигуры вокруг себя. Вместо мата целью игры было полное истребление фигур неприятеля. За четыре года до этого японские игроки в го Каору Ивамото и Хасимото Утаро, встретившиеся за партией за престижный титул в пригороде Хиросимы, были сбиты взрывной волной от сброшенной атомной бомбы. Придя в себя, игроки восстановили партию по памяти и завершили ее в тот же день. Эта игра получила название «партия атомной бомбы». Синтаксис вэйци, олицетворяющий человеческую культуру, устоял перед наиболее разрушительным оружием человечества.

Как у шахматной стратегии, так и в стратегической культуре вэйци есть свои сильные и слабые стороны. Шахматная стратегия позволила Западу добиться мировой гегемонии: в то же время в геополитическом плане шахматы представляют собой игру жесткого антагонизма, который ограничивает возможные тактики и стилевые отличия игроков. Вэйци может уступать шахматам в тактическом плане, но предоставляет в распоряжение игроков гораздо более разнообразные возможности для взаимодействия и диалога в игровом пространстве. По всей вероятности, в наиболее выгодном положении на мировой арене оказывается тот актер, в чьем стратегическом арсенале присутствуют элементы как культуры вэйци, так и шахматной борьбы. Китай, играющий и в вэйци, и в китайские шахматы сянци, способен превзойти США, не обладающие аналогами вэйци. С другой стороны, знакомство ведущих акторов с вэйци и применение ими принципов этой игры в своей политике не только расширит их стратегические возможности в эпоху постгеополитики и мировой многополярности, но и может оздоровить сами международные отношения, позволив сделать шаг от традиционной ментальности антагонистических игр к укреплению международного сотрудничества.

Литература

- Аристотель. Сочинения: в 4 т. Т. 4. М. : Мысль, 1983.
- Бжезинский З. Великая шахматная доска: господство Америки и его геостратегические императивы. М. : АСТ, 2014.
- Бийе Ф. Представления о границе в Китае и России: попытка концептуализации проблемы // Журнал социологии и социальной антропологии. 2012. Т. XV. № 3(62). С. 155–172.
- Грачиков Е. Геополитика Китая: эгоцентризм и пространство сетей. М. : Русайнс, 2015.
- Кайуа Р. Игры и люди. М. : ОГИ, 2007.
- Киссинджер Г. О Китае. М. : АСТ, 2014.
- Кортунов А. Пхеньян начинает и выигрывает. Что делать проигравшим? [Электронный ресурс]. URL: <http://russiancouncil.ru/analytics-and-comments/analytics/pkhenyan-nachinaet-i-vyigryvaet-cto-delat-proigravshim/> (дата обращения: 21.12.2017).
- Ласкер Э. Борьба. М. : Европа, 2007.
- Мао Цзэдун. Избранные произведения: в 4 т. Т. II. Пекин : Изд-во лит-ры на иностранных языках, 1968.

Матузова В. И., Назарова Е. Л. Крестоносцы и Русь: Конец XII в. – 1270 г. М. : Индрик, 2002.

Миура Ясуюки. Го и восточная бизнес-стратегия. М. : София, 2005.

Платон. Государство. М. : Академический проект, 2015.

Сюн Цзе. Си Цзиньпин шитай (Эпоха Си Цзиньпина). 2016 [Электронный ресурс]. URL: http://eecdf.org/App_Upload/file/20170725/20170725092753_1240.pdf (дата обращения: 21.12.2017).

Трамп «счел бы за честь» встречу с Ким Чен Ыном [Электронный ресурс]. URL: <http://www.bbc.com/russian/news-39774704> (дата обращения: 21.12.2017).

Хэйзинга Й. Homo Ludens: опыт определения игрового элемента культуры. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

Цыганков П. А. Теория международных отношений. М. : Гардарики, 2003.

Янь Сюэтуан. Юэнань гань цзай наньхай тяосинь чжиинь дуаньдин чжунго бу хуэй дунву (Вьетнам осмеливается провоцировать конфликт в Южно-Китайском море лишь потому, что уверен, что Китай не прибегнет к силе) [Электронный ресурс]. URL: http://news.china.com/focus/nhctsj/11101498/20110620/16604423_1.html (дата обращения: 21.12.2017).

Averbakh Y. A History of Chess from Chaturanga to the Present Day. Milford : Russel Enterprises Inc, 2012.

Boorman S. The Protracted Game: A Wei-ch'i Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy. New York : Oxford University Press, 1969.

Buley B. The New American Way of War: Military Culture and the Political Utility of Force. Abingdon : Routledge, 2008.

Chess in the Middle Ages and Early Modern Age: A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World / Ed. by D. E. O'Sullivan. Berlin : Walter de Gruyter GmbH & Co, 2012.

Cockburn A. Idle Passion: Chess and the Dance of Death. New York : Plume, 1975.

Dickey L. Wei Qi or Won't Xi [Электронный ресурс]. URL: https://www.realclearde-fense.com/articles/2017/09/26/wei_qi_or_wont_xi__112376.html (дата обращения: 21.12.2017).

Dueck C. Reluctant Crusaders: Power, Culture, and Change in American Grand Strategy. Princeton : Princeton University Press, 2006.

Eales R. Chess: the History of a Game. London : Batsford, 1985.

Franklin B. The Works of Benjamin Franklin. Vol. VI. Letters and Misc. Writings 1772–1775. New York : G.P. Putnam's Sons, 1904.

Goethals J. Spectators of the Sack: Rhetorical 'Particularity' and Graphic Violence in Luigi Guicciardini's *Historia del sacco di Roma* // *Italian Studies*. 2013. Vol. 68. No. 2. Pp. 175–201.

Gray C. Strategic Culture as Context: The First Generation of Theory Strikes Back // *Review of International Studies*. 1999. Vol. 25. No. 1. Pp. 49–69.

Johnston A. Cultural Realism: Strategic Culture and Grand Strategy in Chinese History. Princeton : Princeton University Press, 1995.

Lai D. China's Strategic Moves and Counter-Moves // *The US Army War College Quarterly Parameters*. 2014. No. 44(4). Pp. 11–25.

- Lasker E. *Lasker's Manual of Chess*. Philadelphia : David McKay Company, 1947.
- Legge J. *The Chinese Classics*. Vol. 5. Part 1. Hong Kong : Lane, Crawford & CO, 1872.
- Lynn J. *Battle: A History of Combat and Culture*. New York : Basic Books, 2004.
- Ma A. Zugzwang: The Chess Game of North Korea [Электронный ресурс]. URL: <https://pensivepost.com/zugzwang-the-chess-game-of-north-korea-c3a0967709fc> (дата обращения: 21.12.2017).
- Nye J. *Soft Power: the Means to Success in World Politics*. New York : Public Affairs, 2004.
- Nye J. A Smarter Way to Deal with China [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://articles.latimes.com/2013/jun/12/opinion/la-oe-nye-china-conflict-cooperation-20130612> (дата обращения: 21.12.2017).
- Obama B. Obama's Speech at the New Economic School [Электронный ресурс]. 2009. URL: <http://www.nytimes.com/2009/07/07/world/europe/07prexy.text.html> (дата обращения: 21.12.2017).
- Pantucci R. China Must Get Along with Regional Powers to Make its New Silk Road Plan Work [Электронный ресурс]. URL: <http://www.scmp.com/comment/insight-opinion/article/2107122/china-must-get-along-regional-powers-make-its-new-silk-road> (дата обращения: 21.12.2017).
- Pillar P. The Safe Haven Notion [Электронный ресурс]. URL: <http://nationalinterest.org/blog/paul-pillar/the-safe-haven-notion-22099> (дата обращения: 21.12.2017).
- Shenk D. *The Immortal Game: a History of Chess*. New York : Anchor, 2007.
- The Go'ing Insurrection: Thought on Social Revolt and the Game of Go. 2013 [Электронный ресурс]. URL: <http://raphael.lopezaltuna.com/wp-content/uploads/2014/01/going-insurrection-read.pdf> (дата обращения: 21.12.2017).
- Trump D. Remarks by President Trump on the Strategy in Afghanistan and South Asia. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.whitehouse.gov/briefings-statements/remarks-president-trump-strategy-afghanistan-south-asia/> (дата обращения: 21.12.2017).
- Weigley R. *The American Way of War: A History of United States Military Strategy and Policy*. Bloomington : Indiana University Press, 1977.
- Wolfers A. *Discord and Collaboration: Essays on International Politics*. Baltimore : The Johns Hopkins Press, 1962.
- Zhongqi Pan. Guanxi, Weiqi and Chinese Strategic Thinking // *Chinese Political Science Review*. 2016. Vol. 1. Is. 2. Pp. 303–321.