

ТУЗОВСКИЙ И.Д.

**«СТРАТЕГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ В КЛАССИЧЕСКИХ И
СОВРЕМЕННЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГРАХ»,**
специальный курс лекций, ориентированных на развитие интеллектуального
потенциала и навыков мышления учащихся.

V. 1.00

5 августа - октябрь 2008 г.

“Сегодня будет битва. А что такое битва? – сперва «выставка лиц», затем «игра страстей» и, наконец, «развязка»”
Н.Буонапарте, французский император и полководец.

“Война – это великое дело для государства. Это почва жизни и смерти, это путь существования и гибели. Это нужно понять... Война – это путь обмана... Сто раз сразиться и победить – это не лучшее из лучшего. Лучшее из лучшего – это победить чужую армию, не сражаясь...”

Сунь Цзы, мифический китайский стратег

V в. до н.э., которого «без усталости обязан цитировать всякий, мнящий себя стратегом»



СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ЛЕКЦИЙ

| | |
|--|--------------|
| ВВЕДЕНИЕ | - 3 - |
| ГЛАВА 1. «ИСКУССТВО ВОЙНЫ» СУНЬ У | - 5 - |
| | |
| Лекция 1. Предварительные расчеты, или «Великое царство падет... Знать бы – какое именно?» .. | - 5 - |
| Текст источника к анализу. «Предварительные расчеты» | - 5 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 5 - |
| Анализ «Предварительных расчетов» | - 6 - |
| Скептические вопросы к смыслу избранного способа изучения «искусства войны» | - 26 - |
| Общие выводы по главе 1. «Предварительные расчеты» | - 27 - |
| Вопросы к самостоятельному размышлению | - 28 - |
| Некоторые иллюстрации к вопросам для самостоятельного изучения | - 28 - |
| | |
| Лекция 2. Ведение войны, или «Пришел, увидел, победил... и будем надеяться, что второй раз приходить не потребуется...» | - 31 - |
| Текст источника к анализу. «Ведение войны» | - 31 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 31 - |
| Анализ «Ведения войны» | - 31 - |
| Общие выводы по главе 2. «Ведение войны» | - 38 - |
| Вопросы к самостоятельному размышлению | - 38 - |
| | |
| Лекция 3. Стратегическое нападение, или «Чтобы такого сделать, чтобы поставить мат...» | - 40 - |
| Текст источника к анализу. «Стратегическое нападение» | - 40 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 41 - |
| Анализ текста источника | - 41 - |
| Общие выводы по главе 3. «Стратегическое нападение» | - 52 - |
| | |
| Лекция 4. Форма, или копейка рубль бережет | - 54 - |
| Текст источника к анализу. «Форма» | - 54 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 54 - |
| Анализ текста источника | - 55 - |
| Общие выводы по главе 4. «Форма» | - 64 - |
| Вопросы для самостоятельного размышления | - 65 - |
| | |
| Лекция 5. Мощь, или «порхать как бабочка, жалить как пчела...» | - 67 - |
| Текст источника к анализу | - 67 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 67 - |
| Анализ текста источника | - 67 - |
| | |
| Лекция 6. Полнота и пустота, или «переливая из пустого в порожнее» | - 77 - |
| Текст источника к анализу | - 77 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 78 - |
| Анализ текста источника | - 78 - |
| | |
| Лекция 7. Борьба на войне, или «SI VIS PACEM, PARA BELLUM...» | - 80 - |
| Текст источника к анализу | - 80 - |
| Общие вопросы к тексту источника | - 80 - |
| Анализ текста источника | - 80 - |

ВВЕДЕНИЕ.

«Искусство войны» Сунь-Цзы – один из древнейших военно-стратегических трактатов в истории человечества; один из наиболее востребованных источников по истории китайской цивилизации... более того, этот трактат – чуть более 50 страниц текста стал основанием классической китайской военно-стратегической науки и источником вдохновения для более чем 50 томов переложений, трактовок, версий и т.д.

На этот вопрос мы в состоянии ответить уже сейчас, но нарушать интригу не будем.

В рамках данного курса я предлагаю вам не вполне обычную методику анализа китайского источника. Она не может претендовать на строгую научность, да и не стремится к этому. Наша задача – не выжать из трактата какие-либо сведения о китайской цивилизации – хотя любопытные пассажи будут привлекать наше внимание...

Наша задача – восстановить комплекс стратегической мысли Сунь-Цзы, перевести его в ясную для нас систему понятий и логических построений; алгоритмизировать информацию трактата как набор логико-стратегических схем и затем вновь вдохнуть жизнь в препарированное мастерство древнего китайского полководца.

Цель курса «Стратегическое мышление в классических и современных интеллектуальных играх» (название условное и требует уточнений) проста – научить студентов мыслить стратегически.

Стратегическое мышление мы можем также условно определить как методы анализа ситуации, прогнозирования ее развития и поиска ее решений с точки зрения исполнения 2 условий: минимизации задействованных ресурсов и максимизации положительных результатов – при 3-м решающем условии максимальной простоты.

О соответствии такой формулировке итоговому результату, который мы получим, мы еще поговорим.

Задачи спецкурса следующие:

1. проанализировать трактат Сунь-Цзы «Искусство войны», переводя понятия и стратегические механики трактата в соответствие с собственным мышлением.
2. проверить логические построения практикой – в форме интеллектуально-стратегических игр (от шахмат и шашек до современных компьютерных стратегий). Сразу оговорюсь, что только такая механика дает в принципе возможность адекватно проследить извилистый путь мыслей китайского стратега. Мы будем постоянно использовать примеры из истории войн и политики, однако этого недостаточно – статичный материал не позволяет моделировать ситуации. Условно выражаясь, трактат Сунь-Цзы – уравнение со множеством переменных. Если мы используем только исторические примеры с заранее известным результатом, то получаем решение этого уравнения для частного случая. Переменную мы заменяем константой. Если мы используем моделирование войны в интеллектуальных играх, то получаем решение уравнения в общей форме с поправкой на ограниченность модели (меньшую в сравнении с историческим материалом).
3. вывести общие рекомендации к формированию личных и универсальных алгоритмов стратегического мышления. Причем, подчеркну еще раз – именно **рекомендации**. Поскольку формирование этого способа мышления может пройти независимо от Сунь-Цзы и нашей работы, а может и не произойти никогда, не взирая на все усилия.

Существует несколько ограничений данного курса. Во-первых, мы сознательно исключили материал по большинству трактовок работы Сунь-Цзы. Это было продиктовано методологической базой, соображением ограниченности объемов курса, ну и, наконец, стремлением к большей самостоятельности вашей работы. Не стоит оглядываться на авторитеты. Они это также прекрасно понимали, почему каждый китайский генерал считал буквально своим долгом «написать собственного Сунь-Цзы»... Об этом мы еще поговорим ниже.

Второе ограничение заключается в том, что Сунь-Цзы также был далек от классической науки, как и наш курс. Только он был гением и со свойственной гениям легкостью перескакивал в своей цепочке заключений через некоторые моменты, которые ему казались естественными. А вот любой интерпретатор в месте таких «скачков» сталкивается с «провалом» аргументации или объяснений.

Часть этих провалов нам удастся восстановить на шатких логических основаниях и укрепить материалами собственной воинской практики в игровых моделях. Однако такая методология **не служит достаточно полной аргументационной базой**, тем более – строго научной аргументационной базой. Поэтому все выводы я оставляю на своей совести и не претендую на истинную трактовку работы Сунь-Цзы. Скажем так, в зависимости от успеха нашей совместной работы – мы либо согласимся с этой трактовкой как достаточно эффективной в плане практики, либо отвергнем ее частично или полностью (если она окажется аргументирована слабо или не эффективна). Это единственно возможное доказательство – Сунь-Цзы был полководцем-практиком и теоретические построения его беспокоили мало. Последуем его примеру.

Наконец, третье ограничение заключается в том, что для полного освоения материала трактата недостаточно проследить весь процесс стратегического мышления на игровых моделях выбранных и прокомментированных автором спецкурса. Эта посылка логически вытекает из нашей версии происхождения стольких трактовок и переложений Сунь-Цзы. И с более полной аргументацией мы ознакомимся несколько позднее.

Наконец, последнее замечание – выбранная нами форма работы предполагает свободное смешение классических лекционных и семинарских методик. Поэтому в тексте этого курса вы будете встречать мои постоянные вопросы к вам (в печатной версии оптимальные ответы даются ниже в []-скобках). Разделение на лекции также условно и исходит из структурирования трактата, а не из хронологических рамок полутора часов, которые были отведены Шахерезаде на «дозволенные речи».

Итак, приступим.

ГЛАВА 1. «ИСКУССТВО ВОЙНЫ» СУНЬ У.

Лекция 1. Предварительные расчеты, или «Великое царство падет... Знать бы – какое именно?»

Текст источника к анализу. «Предварительные расчеты»

1. Война – это великое дело для государства. Это почва для жизни и смерти, это путь существования и гибели. Это нужно понять...

3. Первое – Путь, второе – Небо, третье – Земля, четвертое – Полководец, пятое – Закон.

Путь – это когда достигают того, что мысли народа одинаковы с мыслями правителя, когда народ готов вместе с ним умереть, готов вместе с ним жить, когда он не знает ни страха, ни сомнений.

Небо – это свет и мрак, холод и жар, это порядок времени.

Земля – это далекое и близкое, неровное и ровное, широкое и узкое, смерть и жизнь. Полководец – это ум, беспристрастность, гуманность, мужество, строгость. Закон – это воинский строй, командование и снабжение. Нет полководца, который не слышал бы об этих пяти явлениях, но побеждает тот, кто усвоил их; тот же, кто их не усвоил, не побеждает.

4. Поэтому войну взвешивают семью расчетами и таким путем определяют положение.

Кто из государей обладает Путем? У кого из полководцев есть таланты? Кто использовал Небо и Землю? У кого выполняются правила и приказы? У кого войско сильнее? У кого офицеры и солдаты лучше обучены? У кого правильно награждают и наказывают?

По этому всему я узнаю, кто одержит победу и кто потерпит поражение.

6. Мощь – это умение применять тактику, сообразуясь с выгодой.

7. Война – это путь обмана. Поэтому, если ты и можешь что-нибудь, показывай противнику, будто не можешь; если ты и пользуешься чем-нибудь, показывай ему, будто ты этим не пользуешься; хотя бы ты и был близко, показывай, будто ты далеко; хотя бы ты и был далеко, показывай, будто ты близко; заманивай его выгодой; приведи его в расстройство и бери его; если у него все полно, будь наготове; если он силен, уклоняйся от него; вызвав в нем гнев, приведи его в состояние расстройства; приняв смиренный вид, вызови в нем сомнение; если его силы свежи, утоми его; если у него дружны, разъедини; нападай на него, когда он не готов; выступи, когда он не ожидает...»

Общие вопросы к тексту источника.

1. Что же такое война?
2. Какие факторы войны и Пути военных действий зависят от игрока в интеллектуальных играх?
3. Каким образом производится предварительный подсчет результатов войны?
4. Что определяет выгоду в применении тактического мышления?
5. Каков общий принцип правильных тактических действий?
6. Почему это относится именно к тактике, а не стратегии войны?

Анализ «Предварительных расчетов».

Итак, начнем с первого пункта. Кстати, предполагается, что раз текст источника дается вам с сокращениями автора курса, то каждый предлагаемый пункт содержит какую-либо **ценную** информацию. Поэтому – «копайте все, пиратушки, клад где-то рядом...».

Ну и на будущее – данный вам сокращенный вариант источника не «единственно правильное мнение вождя пролетариата...» Поэтому, если вы заранее ознакомитесь с полным текстом или решите это сделать позднее – то смело можете задавать вопросы. Надеюсь, что хоть на некоторые я смогу ответить.

Все-таки пункт 1. Что мы можем извлечь из него?

[Величие государства в войне? Война может вести как к жизни государства, так и к его смерти?]

Это все частности. Более общее толкование, пожалуйста...

[Война – это единство бинарных оппозиций. Она может быть одновременно благородным и подлым делом, удачной и неудачной, оборонительной и наступательной и т.д.]

Совершенно верно. Ну или приблизительно так. Итак, война не просто единство бинарных оппозиций, но искусство лавировать среди этих бинарных оппозиций для достижения одной цели – **величия государства**. В чем же заключается **величие государства** мы поговорим позже – когда будем говорить о страшном человеке Николло Макиавелли. Или чуть раньше, когда будем говорить об искусственной разделенности некоторых понятий в человеческом языке и мышлении – а именно, о разделении понятий тактика и стратегия. Заранее оговорюсь, Сунь Цзы – выделяет единственную стратегию – стратегию победить; и единственную стратегическую цель – побеждать. Разница наклонений и частей речи существенна. Каждая частная победа – это тактика. Победа **вообще** – это стратегия... Окончательной победы – последней и самой главной с точки зрения Сунь Цзы быть не может...

Итак, можно перейти к дальнейшему анализу. *А именно, какие факторы определяют суть военных действий?*

[Путь, Небо, Земля, Полководец, Закон]

Действительно, так. Но это, видимо, нуждается в некоторых замечаниях. Например, о «порядке времени». Согласно комментариям к «Искусству войны» самих же китайцев, речь идет о своевременности совершения всяких действий в зависимости от времени года, погоды и прочих изменений состояний природы и противника.

Вот и возникает несколько вопросов:

Предположим вы играете в игру, в которой успешность применения определенных родов войск сильно зависит от погодных условий и местности. Кстати, это игра «Shogun: Total War». Скажем, лучники лучше стреляют в ясную погоду. Копейщики эффективны против конницы, а если их поставить на холмах, да так, чтобы конница не могла разогнаться перед нанесением удара по «фаланге»... то они эффективны против конницы вдвойне... Причем, перед битвой игрок выбирает наиболее благоприятный день для атаки (предполагается, что войска могут маневрировать по территории провинции, взаимно избегая столкновения, в течение некоторого времени – что-то около недели

Итак, перед вами стоит простейшая задача: необходимо оборонять свою провинцию от нападения врага. У вас 6 отрядов лучников и 1 отряд крестьян-копейщиков Акуро Яри. Провинция разделена рекой. Единственным возможным местом переправы –

узкий мост через эту реку практически в центре провинции. Вам известно, что армия противника состоит в большинстве своем из легких копейщиков Самураев Яри. Численность армии вашей и противника приблизительно равная, с небольшим перевесом в пользу противника. Обученность ваших копейщиков ниже, чем у копейщиков противника. Лучники практически бесполезны в ближнем бою, но некоторое время могут продержаться. Из-за больших потерь боевой дух отряда падает и он бежит – отступает с территории провинции. Это все необходимые вам исходные условия. Приступаем к решению задачи. Кстати, она довольно типичная для этой игры.

Выберите место обороны

[Оборонять проще именно мост]

Естественно, в реальной жизни всегда найдется брод или иной способ переправы. Да и бешенный прапорщик всегда может приказать взять реку форсированием вплавь... Как это любил делать отнюдь не прапорщик Искандер Двурогий.

Хорошо, перед битвой вы выбираете день, с наиболее благоприятными для вас погодными условиями.

Выбирайте погодные условия: ясно и солнечно, дождь, дождь и сильный ветер, град.

[Ясно и солнечно, чтобы лучники могли действовать максимально эффективно]

Совершенно верно. ***Ну и давайте забежим немного вперед: опишите мне приблизительную тактику битвы?***

[Крестьяне-копейщики прикрывают проход по узкому мосту. 4 отряда лучников обстреливают отряд копейщиков, который в данный момент штурмует мост. 2 отряда лучников обстреливают копейщиков противника, которые ближе всего к мосту]

Все верно. ***Только зачем 2 отряда лучников будут обстреливать копейщиков, которые еще не вступили на мост? Не эффективнее ли будет направить весь «огонь» на штурмовой в данный момент отряд?***

[Не эффективнее. Когда первый штурмовой отряд копейщиков будет разгромлен и начнет отступать наши копейщики также понесут потери и, соответственно, их боевой дух также будет на низкой отметке. Время отступления дает нам паузу – бегущие назад бойцы и пытающиеся вступить на мост вместо разгромленного отряда будут мешать друг другу. А новые штурмовые отряды итак уже понесут некоторые потери к этому времени. Соответственно, нанести им потери, необходимые, чтобы они склонились к бегству, можно будет за более короткий промежуток времени. Соответственно, мы получаем картину аналогичную с Ахиллесом и черепахой. Крестьяне-копейщики, защищающие мост каждый раз будут нести все большие потери от изначального их числа, но противник при этом будет лишаться все большей части отрядов готовых к штурму. Перед лучниками же не стоит задача истребить всех нападающих, а только добиться их отступления]

Ну что ж, господа, поздравляю вас с первой, в рамках нашего спецкурса победой!

Вот мы отчасти и разобрались, что же за «фактор **Неба**» в искусстве войны. ***Кто-нибудь может привести примеры из реальной истории войн? Когда этот фактор был учтен мало или не учитывался вообще?***

[Например, при планировании блицкрига против СССР германские стратеги взяли слишком маленькую прикидку на время проведения операция, рассчитав все практически из идеальных условий. И с наступлением осени, а затем и зимы планы блицкрига были сорваны напрочь]

[Аналогичная картина – Наполеон в своем наступлении на Россию в 1812 году]

[Обратная картина – советское командование в ходе Гражданской войны не могло штурмовать Крымский перекоп, обороняемый Врангелем. Из-за крайне низкой температуры воды Врангель считал, что пока штурм Крыма вплавь невозможен, а средств к постройке переправы у Красной армии не было, о чем Врангель имел сведения от осведомителей в советском тылу. Самым благоприятным временем для этой переправы,

таким образом, становилось не время с оптимальной температурой воды, а время, когда этой переправы практически не ждали]

[Диверсионные группы предпочитают действовать в предрассветные часы, когда сон солдат наиболее крепок, а часовые готовятся к смене и их внимание и наблюдательность притупляются от этого ожидания и накопившейся за смену усталости]

Большое спасибо. Примеры полностью подходят для нас.

Но это «примитивное» понятие «**Неба**». Более точно подходит для нас загадочное словосочетание «порядок времени». Начнем с того, что действия могут быть или одновременными или последовательными. Одновременные действия не могут быть связаны цепочкой причин и следствий, поскольку причина всегда происходит раньше следствия. Одновременные действия не представляют для нас – как для стратегов – ценности. Стратегия предполагает действие (или бездействие, что с точки зрения военной стратегии Сунь-Цзы также будет действием) и реакцию на это действие. Действие – реакция. И вот тут обнаруживается странная вещь – человеческий ум плохо дружит с физическим пониманием одновременности и разновременности.

Для того, чтобы понять это нам необходимо рассмотреть простейшую проблему: каков будет идеальный хронологический интервал между действием и реакцией в случае военных действий?

[стремящийся к нулю] далее [ноль] далее [идеальный хронологический интервал между действием и реакцией на войне имеет отрицательную величину – реакция предшествует действию, то есть сама становится действием (вызывая реакцию), следовательно, время для противника не имеет значения – он только реагирует, а вот **порядок времени для актора становится не порядком причинно-следственных связей, а порядком прогнозируемого противодействия (или превентивного удара)**]

Вот теперь перед нами почти полное понимание идеи «**порядка времени**». Окончательное доказательство того, что **порядок времени – это аналитическое преобразование причинно-следственной односторонней связи событий в прогностически-реакционную связь противодействий** мы обретаем чуть позднее, когда проанализируем иерархию целей военной кампании, которую вводит Сунь-Цзы. Сейчас мы стоим на шатких логических основаниях, нарушающих законы физики, зато апеллирующих к законам человеческого мышления.

Перескакивать с одной главы на другую мы не имеем права, но мы вынуждены делать это, ибо то, что Сунь-Цзы, как гениального стратега, казалось естественным, для нас оказывается логическим провалом, который мы должны восстановить собственными силами.

Я бы еще раз прибегнул к аналогии – вполне вероятно (исходя из содержания и структурирования книги – название очень часто **видимым образом** не соответствующим содержанию), что Сунь-Цзы оперировал именно множественностью причинно-следственных связей. И тогда все наши построения приобретают смысл.

В подтверждение этого факта мы пока можем привести только одно суждение – ценность всех принципов трактата сравнительна. Можно нарушить один – это принесет в долгосрочной перспективе отрицательные последствия для вас – но нарушением принципа х (долгосрочные последствия) вынудить противника к нарушению принципа у (краткосрочные последствия), а затем оборвать цепочку, не дожидаясь последствий нарушения х.

Обрыв цепочки приводится элементарным образом – прекращением войны победой, или иными – как правило, более сложными – способами, например, нарушением некоего правила i. Во второй главе мы встретимся с примерами подобного.

Вот теперь мы разобрались с фактором **Неба** – это порядок времени, субъективно определяемый человеческим сознанием, фактом стратегического анализа и прогнозирования, превентивных действий и хронологически отрицательными реакциями.

Перейдем к следующему фактору предворяющего войну анализа

Какой из перечисленных Сунь-Цзы пунктов практически всегда присутствует в тактико-стратегических играх?

[Путь – то есть единение государя и народа]

Действительно, было бы странным, если бы ферзь на шахматной доске стал убегать из-под пальцев гроссмейстера Алехина, не соглашаясь с собственным разменом на ферзя противника. Или бы ваш генерал в игре «Shogun: Total Wars» вдруг предложил бы при обороне пустить лучников на штурм моста, а копейщиков поставить в засаду в совсем другой части провинции. Тем не менее именно в этой игре мы с вами и столкнемся с примером того, что **путь** в компьютерной игре – понятие весьма условное и возможен отказ народа от единения с государем.

Начнем с того, что карта Японии в этой игре разделена на провинции. Управляем экономикой и армией мы именно по провинциям. Предполагается, что население в провинции испытывает симпатию или антипатию к дайме – правителю клана. И это серьезно влияет на игру. Например вот так.



Это, собственно, разделение на провинции.

Вот радужная картина – дайме клана Шимазу под моим чутким руководством захватил половину Японии (учитывайте диспропорциональность прямоугольной карты шарообразной Земли).



Все кажется прекрасным. И мне казалось. Но буквально за день до первого прочтения этой лекции, я обнаружил один весьма любопытный режим – а именно, возможность просматривать «моральное» состояние подданных – **путь** - не по каждой провинции по отдельности, а в совокупности.

И мой сегунат предстал в интуитивно-тревожном желтом цвете



Таким образом, мы видим, что приемлемая поддержка политики агрессивного даймё Ивана Тузовского – за 26 лет захватившего пол-Японии (а это – финишная прямая игры, до победы обычно остается лет 5-15) не укладывается в представления компьютерного интеллекта о возможной экспансии в эти сроки.

Компьютерный интеллект начинает подозревать меня в шулерстве и запускает свой механизм – восстания подданных, недовольных моей политикой. К моей чести необходимо отметить, что шулерства не было – просто я воспользовался механизмом высадки десанта на отдаленной территории и создал на вотчине клана Ходжу (синие) свой форпост и поставил его тыловые провинции под угрозу стремительного захвата.

Завершилось это плохо... я выиграл. Как выиграете и вы, после изучения трактата Сунь-Цзы и некоторого шевеления мозговыми извилинами.

Итак, **Путь** зависит от системы игрового моделирования.

Тогда какой пункт, как правило, в интеллектуальных играх напрямую зависит от игрока?

[**Полководец**]

Окончательное решение всегда за вами. Вы можете довериться и компьютерному интеллекту сражаться самому с собой против самого себя... И это иногда даже будет иметь смысл. Но более подробно эту ситуацию мы рассмотрим при анализе следующего пункта.

Отметим тот факт, к выводу по которому мы пока не готовы – Сунь-Цзы уделяет очень мало внимания собственно личности **генерала**. Более того, признавая **генерала** важнейшим элементом войны (как единственный элемент, принимающий активные решения), Сунь-Цзы при этом практически ничего не говорит о качествах **генерала**. Более того, даже о качествах **Государя** Сунь-Цзы говорит больше, чем о качествах **полководца**.

Давайте просто отметим себе те качества, которые Сунь-Цзы счел необходимым отметить, не взирая на очевидное свое невнимание к этому аспекту войны.

«Полководец – это ум, беспристрастность, гуманность, мужество, строгость.»

Наконец, какой параметр, как правило, полностью зависит от «вихрей враждебных мыслей» создателей игры?

[**Земля** или **организация пространства игры**.]

Верно. Для иллюстрации этого тезиса я предлагаю вам поработать с несколькими картами из различных игр. Заодно мы рассмотрим механику перемещения войск в этих играх и попробуем разобраться – насколько целесообразна подобная модель.

Перед вами карта Европы из игры **«Medieval: Total war»**



Если вы просматриваете этот файл на компьютере, то вам повезло. Щелкните по картинке. Затем, не сводя с нее курсора мыши, нажмите на клавиатуре клавишу «ctrl» и прокрутите колесико мышки вперед. Так вы можете регулировать масштаб этой карты и рассмотреть ее во всех подробностях. Если вы читаете распечатанный текст лекции – вам не повезло и вам придется верить мне на слово и ориентироваться на другие изображения.

Как вы видите на карте, Европа разделена на отдельные области – границ областей мы не видим – карта закрыта. Но на другом скриншоте (то есть снимке изображения на экране, сделанном во время игры) мы можем увидеть то, что границы всех провинций вполне реальны и ощутимы. Более того – именно они играют ключевую роль в игре. И в постижении нами понятия **организация/структура пространства** в «Искусстве войны». Или – языком Сунь У – **Земли**.



В ходе игры нам предлагается захватить всю Европу, оперируя 3 базовыми понятиями – провинция (одна из них выделена на **скриншоте**^A выше сиреневым цветом), армия (фишки с флажками, расставленные по сухопутным провинциям и кораблики с флажками, который вы можете видеть, например, в Адриатическом море) и отряд армии. Здесь просмотр отрядов не возможен. Вы можете сразу заметить некоторое сходство с игрой «Shogun: Total War», которую мы уже затрагивали выше. И это действительно так – эти игры входят в одну серию и имеют одну механику.

Провинции, как видно, граничат друг с другом. Игра разделяется на ходы равные условному году. Сейчас на скриншоте идет 1098 год н.э. – что видно в правом нижнем

^A Скриншот – «фотография» изображения на экране, сделанного во время игры

углу картинке. В провинции вы строите различные сооружения, управляете населением и налогообложением. Различные сооружения позволяют вам либо нанимать определенные виды войска, либо использовать другие виды бонусов. На скриншоте выделена сиреневым итальянская провинция, в которой сельское хозяйство развито на 20 % лучше, чем предполагалось, исходя из базовых параметров и построен порт. В этой же провинции стоят две армии.

Вот вкратце и все. Ну... Почти все... Армия перемещается из любой провинции в любую соседнюю. Причем – только один раз за ход. При перемещении вашей армии на провинцию, принадлежащую другой державе, автоматически объявляется война.

Посмотрим на следующий скриншот, который позволяет понять сказанное мной лучше.



Здесь я внес при помощи простенькой программы «Paint» некоторые изменения в изначальное изображение. Красным выделена провинция Милан (место пересечения желтых лучей), принадлежащая Италии, то есть «мне» - игроку. Она граничит с 6 провинциями – 3 германскими (черные границы) и 3 итальянскими (зеленые границы). То есть миланскую армию я могу либо перебросить в одну из 3 итальянских провинций, оставив Милан без защиты. А могу напасть на 3 провинции Германии.

Причем, пока это очень упрощенное понимание ситуации. Мало проанализировать таким образом одну провинцию. Анализировать необходимо всю пограничную систему в целом.

Что мы и попробуем сделать на примере следующего изображения.



Итак, красным обведены пограничные провинции Италии. Их 3. Черным – граничные с Италией провинции Германии. Их 4 (А, В, С и D). Таким образом, 3 наши армии заставляют «нервничать» компьютерный интеллект аж в 4 провинциях. Не сильно большой перевес. Однако добавим сюда тот факт, что армия Милана (2) может атаковать сразу 3 граничных провинции германцев (А, В, С), следовательно, ее незначительное усиление «поднимет панику» у компьютерного мозга сразу в трех провинциях (А, В, С), а одновременное усиление армии в Валенсии (3) – провинции к востоку от Милана (2) – заставит компьютер увеличивать расходы на армию и в четвертой германской приграничной провинции (D).

То есть усилением двух армий (2 и 3), мы устроили панику вдоль всей границы (А, В, С и D). Причем, на самом деле ситуация снова сложнее. С Валенсией (3) граничит Хорватия (Е), не принадлежащая ни Германии, ни Италии. Усиление армии Валенсии (3) заставит и правителя Хорватии (Е) ответить адекватным усилением. И тут... вуаля! – самая восточная провинция Германии (D) становится под угрозой и Валенсии (3) и Хорватии (Е). Компьютер вынужден оперировать видимыми данными, не зная намерений отдельных блоков своей программы и, тем более, человеческого игрока. Процесс закольцовывается – Германия наращивает военное присутствие в своей восточной пограничной провинции (D), Хорватия (Е) вновь отвечает тем же... Германия вновь наращивает свой потенциал... Естественно, в игре эта гонка вооружений также будет иметь свои ограничения. Однако даже в ограниченном моделировании такой прием будет иметь свой явный положительный результат.

А содержание армии тоже стоит денег (не только ее найм). Соответственно, бюджет Германии и Хорватии попадает в ситуацию явного перекоса между обороной одной провинции и всеми остальными. Либо Германия останавливает гонку вооружений? рискуя потерять провинцию, либо начинает перебрасывать войска из других провинций,

ослабляя их. При этом Германии ничего не известно о войсках Италии, которые находятся не в приграничной зоне и наоборот. Соответственно, любое перемещение войск вдоль границы в пользу восточного направления создает возможность для вклинивания итальянской армии. Особенно – из того самого Милана (2) и одновременно, вывода войска из «невидимости» на границу – из внутренних итальянских провинций во внешние.

Давайте вновь обратимся к более старшей игре – «Сегуну». Это общий родоначальник серии «Total War» - «Всеобщая война». Название серии, кстати, очень хорошо отражает ее суть. Итак, я предлагаю вам следующую задачу. Карту Medieval мы уже видели.

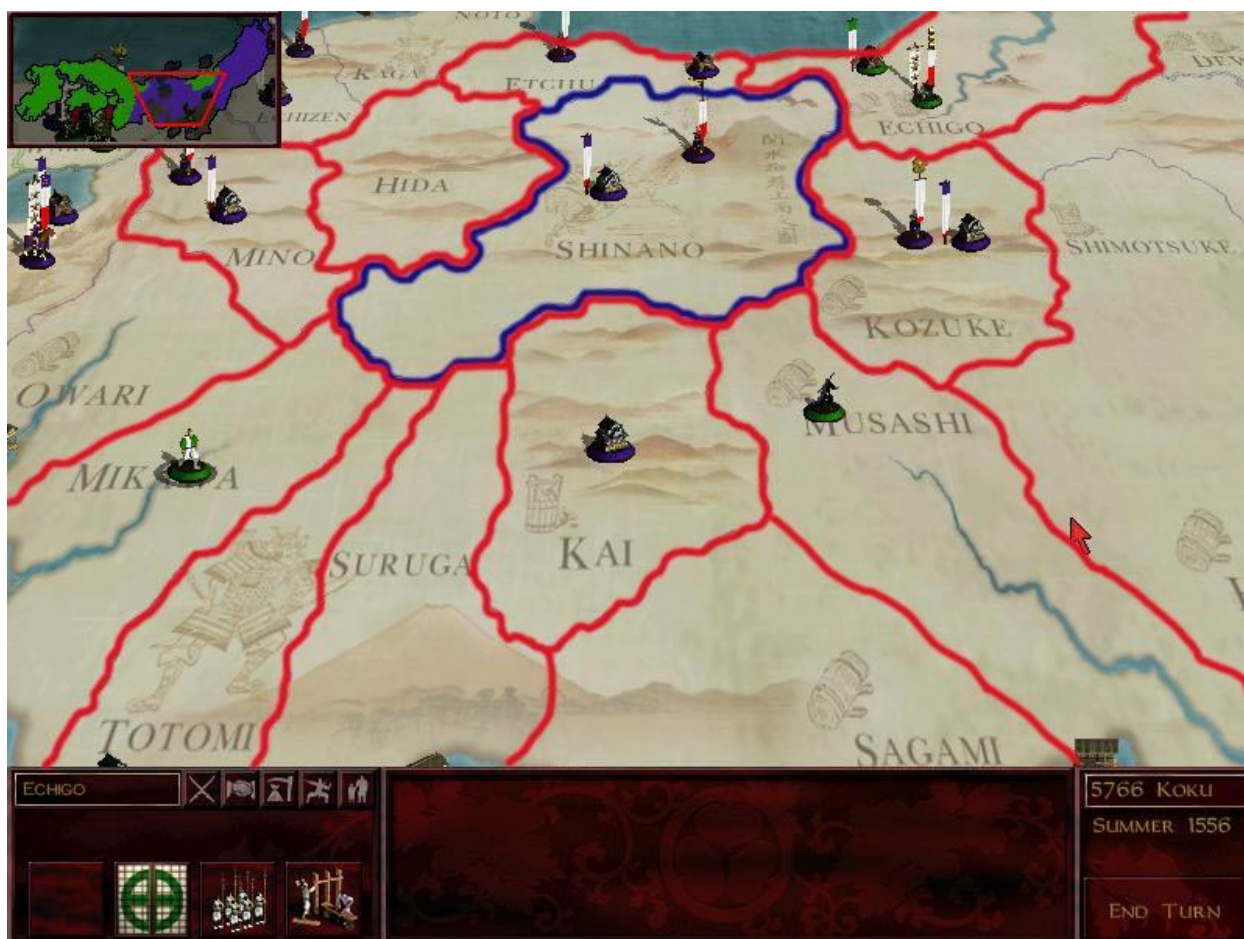
Давайте еще раз посмотрим карту «Сегуна» и попробуем выделить главное отличие стратегического расклада «Сегуна» от «Средневековья»



[Территория Японии гораздо более узкая, нежели территория Европы и, следовательно, принуждает к крайней осторожности при стратегическом перемещении войск и большей тактической хитрости]

Итак, только что мы с вами устроили «приграничный гамбит», используя анализ **организации пространства**. Естественно, это модель, а модель, априори, примитивна по сравнению с жизнью. И в реальности организация пространства намного сложнее. Приходится учитывать реки, горы и поля, переправы, ущелья, населенные пункты, реальную скорость развертывания различных родов войск и т.д.

А теперь оцените возможности «Сегуна». Кто может прокомментировать данное изображение? (ниже)



[В данной ситуации провинция Шинано является «ключом» к овладению центральным регионом острова Хонсю. Поскольку именно она позволяет «угрожать» сразу 10 провинциям противника, или страховать свои провинции.]

Все верно. Мы в очередной раз завоевали мир. Но давайте начинать с малого.

Итак, наши **генералы** нам подчиняются, население согласно с идеями игрока-правителя о мировом господстве, мы можем выбрать время для атаки и обороны, мы умеем пользоваться **организацией пространства**... Знаем кое-что о тактике войск и заочно выиграли уже одно сражение.

Последний компонент – **Закон** – то есть **организация управления и снабжения войска** практически полностью рассчитывается компьютером...

Н-да. Получается, что по предварительному расчету, согласно предложенному стратегом Сунь У, мы уже выиграли партию...

Так ли это? Где я допустил ошибку в своих рассуждениях и допустил ли я ее вообще?

[Ошибка не допущена. Только для того, чтобы это понять требуется применить и другие знания из трактата. Человек в этом плане изначально талантливее, чем компьютер как **полководец**]

А тогда стоит ли гордиться огород и читать дальше? Вроде бы мы уже непобедимые стратеги?

[Стоит, поскольку пока мы имели дело лишь с искусственно смоделированным противником. Для противоборства стратегу-человеку требуется получить максимальный объем знания о методах борьбы]

Прекрасно. Тогда продолжим. Сразу оговорюсь: как только в провинции окажутся войска двух держав игра перейдет в тактический режим. Мы окажемся на трехмерной карте местности – со своей **организацией пространства** в виде рельефа, типа местности – пустыня это, или лес и т.д. И там действуют немного иные правила. О них мы узнали самую малую часть, когда обороняли мост от копейщиков предполагаемого противника... Ставили, стало быть, мысленный эксперимент.

Перейдем пока сразу к 6 пункту трактата. Сразу оговорюсь – здесь самодеятельности не надо. Для того, чтобы понять приблизительный смысл этого пункта давайте ознакомимся с другой игрой, другой механикой и другой организацией пространства. Поэтому дальнейшие наши рассуждения мы пока оставим в русле обсуждения организации пространства. **Земля** Сунь-Цзы – сложное явление и мы с вами будем идти от наиболее **простых структурных моделей** к наиболее сложным.

На операционном столе сразу два пациента и оба от отечественного производителя.

Это игры «**Massive Assault**» - или «**Массовое вторжение**» и «**Кодекс войны**». Считаются, довольно неплохими пошаговыми стратегиями для поклонников этого жанра и способа мышления. Однако там у нас в руках будут совсем иные инструменты для реализации зловещих планов по захвату наблюдаемого глазом пространства...

Сперва помучаемся с «Массовым вторжением». Когда я создавал этот курс у меня в руках был только диск с дополнением – а именно «**Domination**». У этой игры есть определенные недостатки в сравнении с первой частью, но это не станет для нас большим препятствием в суровом деле постижения науки-стратегии.

Итак, вот перед вами карта иной планеты, которую вам предлагается захватить. Опустим сразу душщипательный сюжет о борьбе злых тоталитаристов и добрых демократов... Просто – два противоборствующих союза отдельных государств и нейтральные государства. При этом неизвестно точно – какие государства вошли в союз с противником. Итак, будем играть за... злых тоталитаристов. Так сказать, нанесем демократии акцию возмездия за судьбу СССР.



Формально, как мы видим, на этой картине все точно тоже самое, что и в игре Medieval. Карта разделена на провинции. Провинции граничат друг с другом. Но тут возникает одна маленькая трудность.

Во-первых, **Земля**, то есть пространство организовано здесь с учетом третьего измерения и имеет параметр **проходимость**. По лесам и пустыням отряды будут перемещаться медленнее, чем по равнине, а по дороге, которая, кстати, перерезает континент на картинке с запада на восток – быстрее, чем по равнине.

Горы непроходимы. И два горных массива существенно влияют на расположение сил на континенте.

Почему это произошло? Достаточно посмотреть на картину ниже:



Итак, ситуация, казалось бы знакомая. Только в данном случае красным выделена враждебная нам провинция. Она граничит с 4 провинциями и это максимум на этом континенте. Не выделенные маркером провинции сверху и внизу континента граничат каждая – всего с одной другой провинцией и, таким образом, находятся в относительной безопасности. Провинции принадлежащие нам – обведены зловещим черным цветом. Если присмотреться – то над столицами их вы увидите красные флаги. Наше государство, таким образом, разорвано на две части и даже если мы захватим нейтральные северную и южную провинции... Это не позволит двум анклавам соединиться – ибо они по-прежнему будут отделены друг от друга центральной провинцией и двумя горными массивами.

Вывод простой – необходимо атаковать центральную провинцию. Отлично! Берем фишки, переставляем их...

Однако так не получится. Здесь принципиально иная **организация пространства** – языком Сунь У – **Земля**. И необходимо познать ее, прежде чем мы с вами захватим мешающий клочок земли.

Начнем со следующей картинки.



Вот она – предыдущая карта немного под другим углом. И на ней мы можем заметить, во-первых, желтые, серые, зеленые, красные и синие клетки. **Во-вторых, догадаться, что они означают?**

[Серые клетки – дорога, синие – морское пространство, желтые – равнина, красные – руднопроходимые пустыни, зеленые – также труднопроходимые леса]

Все правильно. И наши отряды будут перемещаться именно по этим клеткам. На втором континенте, как вы, кстати, можете наблюдать сражение уже развернулось – десант с моря и оборона провинции на полуострове от атаки изолированного анклава на самой южной оконечности этого полуострова.

Итак, отряды пойдут по клеткам. Причем – 1 отряд занимает одну клетку. **Что это означает? {возможна подсказка: применительно к количеству сил вторжения?}**

[То, что одновременно в провинцию могут вторгнуться небольшое число захватчиков]

Да. И это число поддается анализу. Например, мы знаем, что у противника дешевая мотопехота, которая перемещается всего на одну клетку. Ширина границы нашей провинции – 3 клетки. **Сколько отрядов мотопехоты вторгнется? Задача на счет для начальной школы...**

[3 отряда]

Прекрасно. Теперь проверим знание более сложных действий. На границе шириной в две клетки стоят 4 отряда с перемещение на 2 клетки за ход. **Сколько отрядов вторгнется? И на какую глубину внутрь провинции-цели?**

[Все 4 отряда. 2 на глубину 2 клетки. 2 – на глубину 1 клетка]

Пока это самые простые конфигурации. Попробуйте представить себе расчет подобного вторжения на точке, где одновременно граничат друг с другом пять-шесть провинций с разнородным ландшафтом, наличием дороги и разным типом отрядов.

Которые, кстати, не только ходят на разное число клеток, но и атакуют клетки на разном расстоянии.



Собственно, я надеюсь мы поняли, что **организация пространства**, или **Земля** в двух разных играх абсолютно разная – не взирая на внешнюю похожесть. Можно было бы привести еще множество примеров, но мы и так уже слишком долго возимся с 1 главой. Она, конечно, вводная – ибо мне приходится посвящать некоторое время каждой новой игре, которую мы берем к ногтю на анализ. Но, все таки, и так уже много времени прошло, много воды утекло. *Это, кстати, в факторах войны Сунь-Цзы получило название?*

[Небо]

И мы с вами уже об этом отчасти говорили. Поговорим еще раз, но чуть-чуть попозже.

По факту пространства игры «Массовое вторжение» осталось добавить только одну вещь. А именно **изометричность пространства** по всем направлениям (**равнопротяженность**)

Чтобы перевести эту абракадабру на общечеловеческий язык необходимо всего-то лишь посмотреть еще одну картинку.

На северной черной провинции мы выделили случайную клетку черным и красным выделили все соседние. Таким образом, здесь любая клетка граничит с еще 6 другими клетками. Шесть по латыни – гекс; система получила название – **гексогональной** равнопротяженной по изометрическим направлениям. Аналогично в шахматах применяется модель квадрата. И мы попробуем позже сконструировать пространство, основанное на 3-угольной модели.

Сейчас мы рассмотрим с вами еще одну **гексогональную систему** и перейдем к понятию **конфигурация атаки**, или **тактика\тактика**. А заодно разберемся, наконец-то в пункте 6 до конца. «**Мощь – это умение применять тактику, сообразуясь с выгодой**».

Сунь-Цзы лукавит – он использует термины, которым дает объяснение при помощи иных терминов, объяснение которых мы получим через третьи термины спустя несколько

глав. Поэтому пока мы дадим чисто логическое понимание понятия **мощь** – которое, к нашей чести не будет расходиться с более поздним пониманием.

Выгоду каждого данной боя определяет **цель**, а **цели** формулирует **стратегия**. Таким образом, **мощь** – это достижение **стратегической цели** за счет тактического мастерства. В игре Medieval мы имели дело с 2 разными режимами игры: на глобальной карте переставляли фишки и заставляли нервничать Германскую границу. На тактической карте – обороняли мост. Таким образом, тактика и стратегия оказались разделены на 2 неравноценных куска. И мы уже скоро поймем, почему один из братьев-близнецов в этой ситуации получает, на самом деле, больший кусок пирога на день Рожденья.

А вот в «Массовом вторжении» (хотя мы уже убедились, что вторжение там очень даже лимитированное), тактика и стратегия связаны неразрывно. Ибо стратегическое здесь подкрепляется тактическим перманентно или непрерывно – происходит на одной общей карте.

Итак, обратимся к «Кодексу войны». Картина, вроде бы, та же самая, что и в случае с «Массовым вторжением».



Перед нами по-прежнему карта местности с размещенными на ней отрядами. Вместо привычных для нас точек, как в «Массовом вторжении» - гексы-шестиугольники. Однако мы уже знаем, что механику это не меняет.

Однако разделения на провинции здесь нет. Тогда зачем нам собственно изучать **Землю** Сунь-Цзы – то есть **организацию пространства**? Река она и есть река, лес – так он и в Африке такой же как в Подмосковье, только леопарды в Подмосковье не водятся...

Смысл есть. Начнем с того, что отряды предположительно всегда обладают определенными характеристиками. Скажем, Чернопольный слон не может оказаться в конце шахматной партии стоящим на белом поле. А вот черный ферзь может это сделать в любой момент. Пешка, дойдя до последней горизонтали становится кем угодно, а ладья нет. Аналогичные превращения имеют место в «Кодексе войны», если владеть **Землей** - организацией и структурой пространства.

Немного детализуем нашу картинку.



И займемся изучением «фигур», соотнося это с нашими знаниями об **организации пространства**.

Во-первых, фигуры перемещаются за ход 1 раз. Без разницы – максимальная это дальность их возможного перемещения, или минимальная. Бьют они также 1 раз. Можно ударить и отойти. Можно подойти и ударить – последовательность действий, формально, значения не имеет. Бьют только по соседней клетке. Число людей в отряде умноженное на силу удара – мощность атаки. Число людей в отряде умноженное на крепость обороны – мощность обороны. Атака минус оборона = нанесенный ущерб. При столкновении отрядов оба отряда атакуют.

1. – скауты. перемещение не окончательное (в отличие от других юнитов). То есть максимум расстояния они могут преодолеть в несколько этапов. Это логично – они разведчики. Бьют по соседней клетке, но их атака безответна, поскольку они «метают копья из засады». В лесу и на холмах их боевые качества лучше.

2. – конница. Ходит один раз, уменьшено перемещение по лесу и холмам. Атакуют лучше всего на равнине или с холма на равнину. Сильный удар в рукопашной

3. – крестьяне. Никаких особенностей. Слабая броня и слабый удар.
4. – лучники. Бьют через клетку-гекс. Слабы в ближнем бою (где-то мы с этим уже сталкивались, не так ли?). перемещаются медленно
5. – алебардисты. Сильный оборонительный отряд. Дополнительно – ничего.

На реке защита у всех отрядов падает практически до нуля. Соответственно переправа через реку длится как минимум два хода. То есть переправа под носом у противника – сущее самоубийство.

Вот первый пласт **Земли - структуры пространства**.

А вот второй



Вместо провинций на карте размещены контрольные точки, которые необходимо захватить за определенное число ходов. Смее заверить – неправильный анализ пространства, заход на точку захвата в лоб, слишком медленное и осторожное перемещение всеми отрядами сразу (мы помним, что отряды движутся быстрее и медленнее. Есть и сущие пешеходы) – и миссия проиграна. Вы не уложились в срок.

Логично предположить, что до целей (зеленый круг и указывающая на него зеленая стрелка в малом круге – это первая промежуточная цель; и аналогичная желтая стрелка и большой желтый круг – конечная цель) лучше всего добираться вдоль дороги, идущей с запада на восток. Очевидная трудность только одна – переправа через мост у второй цели. И здесь два решения: форсированная переправа и большие потери... и задержка на ход, выманивание части сил противника на себя к реке и значительно меньшие потери при почти равноценном потраченном времени.

Наконец, есть и третий вариант. Обратите внимание – ко второй цели можно подобраться и через залив. А расположение первой цели таково, что становится

возможным разделением сил на две части – конницу, алебардистов и лучников отправить к реке; а скаутов и крестьян для их поддержки – к заливу.

Итак, все это нам подсказал простой анализ **Земли**. С каждым разом, естественно, анализ будет становиться все более сложным. Можно было бы еще добавить, что к юго-западу от изображенного на картинке захваченная противником крепостица, за освобождение которой можно получить дополнительные отряды, однако не будем все усложнять в слишком быстром темпе.

Путь к цели – пока! – преграждает только один вражеский отряд (красный круг на рисунке выше; белый маркер на рисунке ниже)

У нас осталась финальная проблема. Так что же такое будет **мощь**?

Для этого обратим внимание на рисунок ниже. Он по-прежнему представляет собой скриншот из игры.



Итак, на самом деле, все кажется простым. У нас два отряда лучников (1); отряд скаутов (2), отряд алебардистов (3) и отряд конницы (4).

Все, кроме конницы уже перемещались и переместиться больше не могут. Кроме скаута, у которого осталось возможное смещение на одну клетку в любом направлении. У конницы 4 единицы перемещения.

Итак, в какой последовательности будем атаковать? Очевидно, что необходимо вспомнить ту информацию, которая давалась об этих юнитах выше

[Первыми атакуют лучники, вторыми – скауты, поскольку их удар также безответен; 3 – алебардисты, ибо сильно израненный противник может отойти, алебардисты исчерпали свой запас перемещения; 4 – добивает конница тяжелым ударом]

Причем заметьте, в данной ситуации мы наносим ущерб всеми отрядами, то есть он максимален относительно возможного уровня.

Единственный спорный момент – кому атаковать первому – коннице или алебардистами. Но тут, увы, элементарная математика покажет, что выгода от слабого удара алебардистов и затем добивание конницей выигрывает в ударной мощи по сравнению с ударом конницей и потом добиванием алебардистами.

Более того, вы очень удивитесь, когда именно этот же пример и некоторые другие в его вариациях мы встретим, когда будем обсуждать проблемы **полноты и пустоты**, грамотного сочетания **правильного боя** и **маневра**, **Неба** (то есть своевременности всех действий) и т.д.

То есть у интуитивно применяемого способа есть по меньшей мере 4 логичных стратегических пласта.

Осталось два пункта: 4 и 7. Оставим их пока так. Я лишь упомяну, что в игре Medieval вы можете автоматически решить исход конкретной битвы – предоставив расчет результатов конкретного сражения компьютеру. И он будет придерживаться, в целом, именно такого способа подсчета шансов на победу.

Относительно 7 пункта можно сказать, что это – сверхсжатый экстракт всего трактата, но для понимания многих вещей потребуются изучение всех остальных глав, хотя кажется – чего уж там: «разделяй и властвуй», «действуй неожиданно...» и т.д. Это не совсем так или совсем не так.

Здесь стоит прерваться на небольшое лирическое отступление ибо у некоторых к 23 странице могло возникнуть 2 скептических вопроса (по крайней мере, когда я сижу перед экраном монитора и занимаюсь подготовкой этого спецкурса у меня возникло именно, что два скептических вопроса).

Скептические вопросы к смыслу избранного способа изучения «искусства войны»

Во-первых, в данной ситуации «искусство войны» уже с маленькой буквы. Ибо анализируем мы все-таки не только произведение древнейшего китайского стратега, но именно проблему, которую он поднял.

1 вопрос: а собственно, что здесь сложного? Все пока элементарно. Проблема именно в том, что наше современное общество привыкло представлять собой мудрость в качестве элементарного набора алгоритмов, которые затем негибко применимы к любому числу произвольных о своим исходным параметрам ситуаций. Поэтому мне несколько удивителен рецепт господина Карнеги. Я, пожалуй, даже процитирую, приблизительно, конечно: «Я очень люблю клубнику со сливками; а рыба любит червяков. Поэтому, когда я иду на рыбалку, то я беру именно червяков, которые нравятся не мне, а рыбе...». Кхм... Ваш глупый автор искренне всю сознательную жизнь верил, что наилучший способ ловли щуки – на блесну. Что к одной рыбе лучше подойдет хлебная прикормка, а другой – какой-нибудь мормыш. Но господин Карнеги дает алгоритм: предлагайте то, что нравится и вы понравитесь...

Восточная мысль шла несколько по иному пути. Вдумайтесь – сочинение Сунь-Цзы, занявшее чуть более 50 страниц текста – стало базой для более чем 50 томов различных трактовок, переложений, обновлений, приспособления его к ситуации и т.д.

Я начинал читать его трижды. И сумел дочитать только в этот раз, когда готовил спецкурс. И в первый раз я не увидел ничего, кроме напыщенных советов господина Карнеги. Требуется быть полководцем или игроком - СТРАТЕГОМ, чтобы примерить общие слова к сотням частных ситуаций, прокрутить их раз за разом и получить вновь выжимку в виде общих слов, которые теперь несут уже совершенно иной смысл.

Соответственно, есть всегда и обратная сторона медали. Нравовучители западного образца обычно предлагают алгоритм (10 шагов к востоку от Кривого дерева, 20 шагов к

северу, рыть вглубь до обеда... - все, я надеюсь, помнят «Остров сокровищ»). Восточные учителя предлагают путь («Как звучит хлопок одной ладонью?» - «Ответ на этот вопрос и достигнешь просветления...»). Безусловно, и те, и другие иногда страдают от дельцов, прикрывающихся их методами.

Подобный анализ «Искусства войны», который мы сейчас проводим, позволяет одновременно создать алгоритм, алгоритмизировать мышление и попытаться провести обратную операцию. От повторения перейти к творчеству. Вам, безусловно, стоит попробовать повторить эти простые алгоритмы рассуждения в самостоятельной игре. Да и желательно – не из того списка, который я представил за сегодня. И вот тогда вы убедитесь, что формальное знание правил игры и принципов – и совершенство результата – это разные вещи. Так я летом 2008 года осваивал в спешном порядке шахматы. На протяжении 2 недель не вылезал из-за компьютера, а если вылезал – то с бумажным задачиком по все тем же шахматам.

Ну и наконец, меня очень сильно в свое время озадачил один простой факт – почему у трактата Сунь-Цзы столь большое число трактовок, переложений, версий от иных генералов и стратегов и т.д. По мере работы с эти курсом – когда работа уже приблизилась к половине я понял, почему... Этот трактат бессмысленно читать и анализировать. С ним надо работать, а еще лучше переписать его заново, исходя из своего постоянно обновляемого военного опыта. Кроме этого Сунь-Цзы любит использовать трюк с недостаточной аргументацией. Чтобы привести достаточно полную доказательную базу относительно того, что под фактором **Неба** Сунь-Цзы подразумевает именно **нарушение причинно-следственной связи посредством планирования и прогнозирования**, нам будет необходимо задействовать материал минимум 4 глав его трактата... освоение понятий которых зависит также от нескольких других глав. Некоторые вещи можно понять либо только в процессе освоения и постоянного «возвратного анализа», либо не понять вовсе. Это тоже своеобразный «восточный путь».

Ну да ладно.

Теперь 2 вопрос. За этими печальными 24 страницами/несколькими часами нашего разговора как-то была утеряна та простая истина, что мы занимаемся Сунь-Цзы и Стратегией. Пытаемся выработать навыки и пути мышления, реализующего цели быстро и эффективно. Пока же мы большую часть времени потеряли на обсуждение механики компьютерных игр.

Кхм. В 6 главе «**О полноте и пустоте**» нам встретится изречение, отвечающее этому вопросу. Пока же я предлагаю перейти к выводам и оценить: чего в итоге оказывается больше – выводов или компьютерных игр.

Общие выводы по главе 1. «Предварительные расчеты».

- I -

Война – искусство выбора и лавирования между бинарными оппозициями среди которых важнейшие:

«Я-Противник», «Победа-Поражение», «**Жизнь-Смерть**», «**Открытое-Закрытое**», «**Полное-Пустое**», «Стратегия-**Тактика**», «**Выгода-Вред**»

Оппозиции дополняют друг друга.

- II -

Сунь Цзы выделяет **5 факторов**, которые следует учитывать при предварительных расчетах исхода военной кампании – **Путь** (единство народа и государя; единство армии и полководца); **Небо** (примитивное толкование: использование выгод от смены времени суток или смены времен года; толкование, основанное на прочтении иероглифа **Небо** как

«порядка времени» - порядок времени это нарушение причинно-следственных связей прогнозированием действий противника \ доказательная база первой главы явно недостаточна); **Земля** – организация и структура пространства, выгоды местности; **Полководец** – личностный фактор таланта; **Закон** – организация управления и снабжения армии.

- III -

Сунь-Цзы вводит также понятия **Мощь** и **Выгода**, однако *пока* не дает полного толкования этих терминов. Отметим лишь первое определение **Мощи** – *это умение применять тактику, сообразуясь с выгодой.*

Наконец, и это довольно важное замечание – Сунь-Цзы указывает на возможные моральные отношения к способу ведения войны. **«Война – это путь обмана»**... За красивым изречением, которое можно вывернуть наизнанку – «цель оправдывает средства», стоит одно из наиболее важных понятий трактата **Обходной путь**, но до 7 главы не готовы и не можем обсуждать эту проблему.

Вопросы к самостоятельному размышлению

1. Что формирует **землю** в шахматах?
2. Неизменна ли структура **земли** в шахматах? Если нет – может ли меняться ценность фигур в зависимости от структуры **земли**? Если да – в чем разница между дебютом и эндшпилем?
3. Что формирует **землю** в рэн-дзю?
4. Как в рэн-дзю можно применить фактор **неба**? Аналогично – в шахматах?
5. Что будет играть роль факторов **неба, земли, пути и полководца** в академическом образовании?
6. Что будет играть роль аналогичных факторов в бизнесе?

Ответы:

*Землю в шахматах формируют отношения фигур и клеток. Так, например, чернополюный слон ни при каких обстоятельствах не может напасть на белопольную пешку. Конфигурация же фигур непрерывно меняется – каждый ход это изменение «земли». Одним из достоинств мастерской игры является организация **цугцванга** – постановка противника в такое положение, когда любой его ход ведет к ухудшению этого положения.*

В Рэн-дзю «землю» формирует структура белых и черных фишек (крестиков и ноликов).

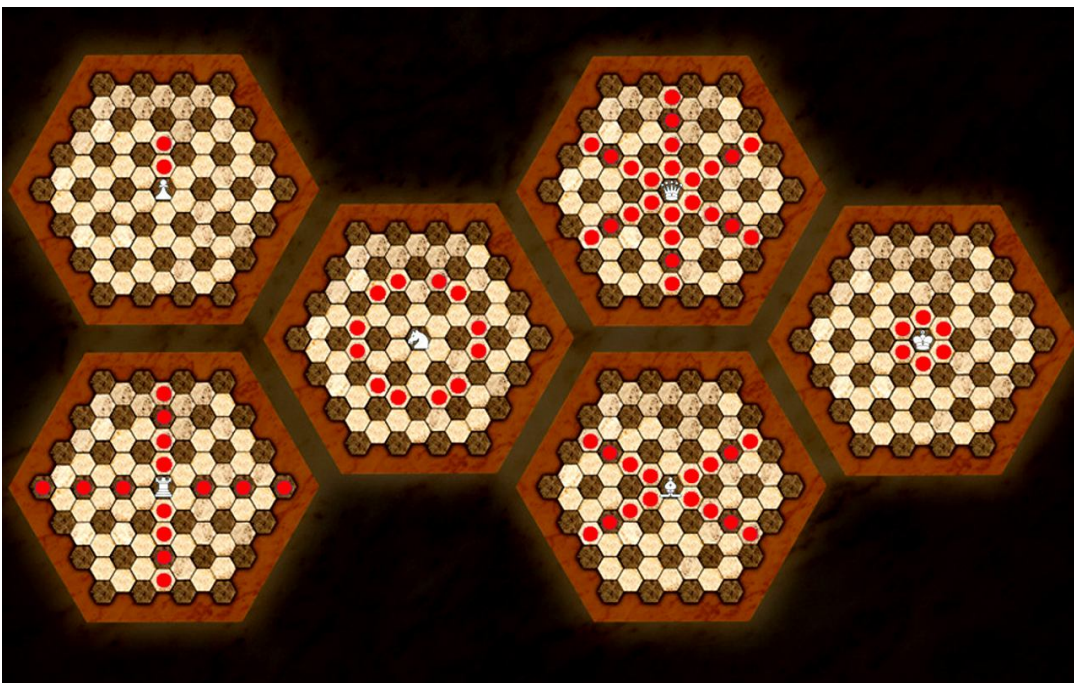
Роль фактора «неба» в Рэн-дзю играет то число ходов и комбинаций, которые вы можете провести, вынуждая противника ходить однозначно и предсказуемо-безвредно, или с возможностью игнорирования его альтернативных ходов

Роль фактора «неба» в шахматах довольно велика – без понятия комбинация (то есть последовательность ходов, связывающая фигуры в атакующее или оборонительное построение) и наоборот одновременности некоторых действий игра невозможна. Так, например, вскрытая атака применяет именно принцип «неба» - порядок времени – атака одной фигуры одновременно открывает атаку другой

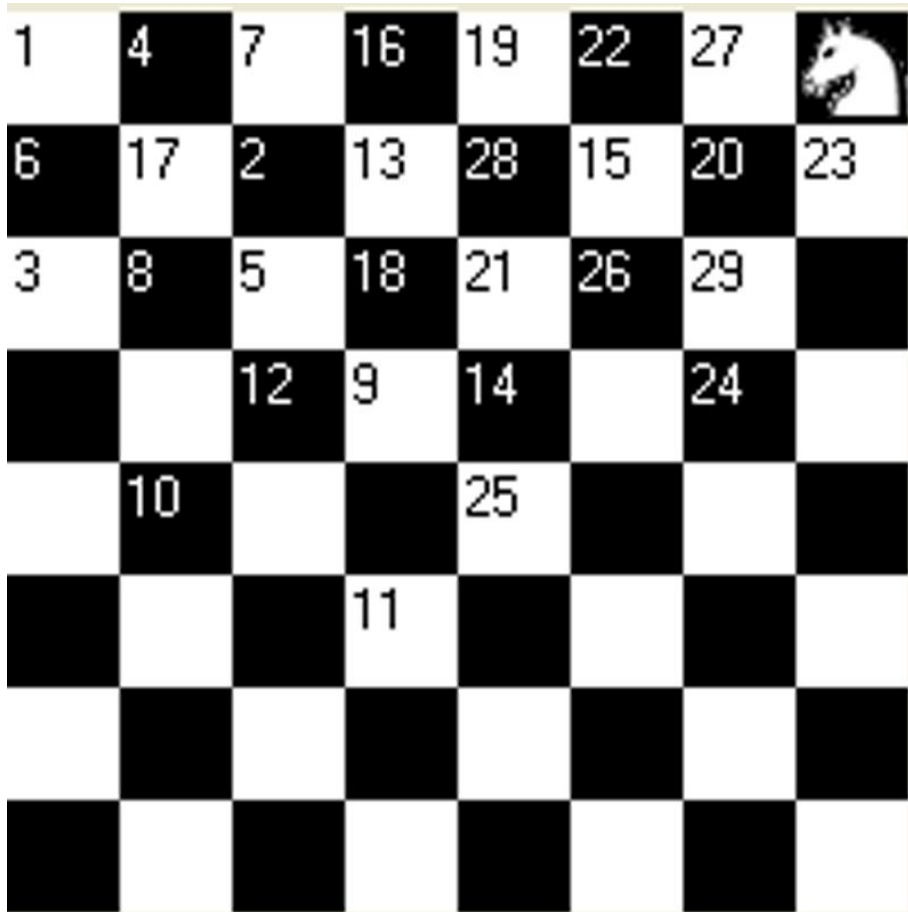
Некоторые иллюстрации к вопросам для самостоятельного изучения.



Это гексагональные шахматы – в них взята за основу шестиугольная система координат, как в игре «Массовое вторжение». Чтобы понять, как структура **земли** повлияла на игру необходимо посмотреть на следующую картинку и ответить на простой вопрос – *изменилась ли ценность каких-либо фигур по сравнению с классическими шахматами?*



Также в этом разделе я предлагаю вам некоторые головоломки, которые могут лучше передать сущность фактора **Земли**. Во-первых, это головоломка, предложенная математиком Леонардом Эйлером в 18 веке – необходимо пройти шахматным конем все клетки шахматного поля так, чтобы на каждой он побывал всего один раз.



И вторая программа – она позволяет довольно успешно перейти к анализу соединений провинций в играх «Сегун», «Средневековье», «Массовое вторжение». При условии, конечно, что вы разбираете эту головоломку не наугад, а алгоритмически, выработав наиболее простой и эффективный путь.

Суть этой головоломки очень простая – необходимо перемещая точки добиться того, чтобы линии, их соединяющие, не пересекались между собой...

