

Научная статья

УДК 794.1+294.321+327

DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-4-9-20

Традиционные игры как инструмент буддийской дипломатии в Восточной Азии

Елена Эдмундовна Войтишек ¹

Яо Сун ²

^{1,2} Новосибирский государственный университет
Новосибирск, Россия

¹ Институт востоковедения Российской академии наук
Москва, Россия

¹ e.voitishek@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8054-6369>

² s.iao@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5357-0264>

Аннотация

В общемировой религиозной буддийской традиции независимо от направлений и школ с давних пор принято обмениваться дарами в знак уважения и добрых намерений. Важными символическими дарами при установлении отношений между буддийскими общинами или организациями как на официальном уровне, так и на уровне личных контактов выступают предметы искусства, религиозные атрибуты – чаши, светильники, благовония и курительницы, сладости, чай и вегетарианские блюда, мандалы и буддийские статуэтки. В этом контексте как оригинальные виды дипломатических подарков в Восточной Азии рассмотрены традиционные шашечные и шахматные игры. Через краткий экскурс в историю развития азиатских стратегических игр на доске рассмотрена тесная связь шахматных игр с гадательной и религиозной деятельностью. Особенности шахматных игр целесообразно рассматривать на фоне деятельности буддийских храмов, выполнявших роль идеологических и культурных центров, во многом сохраняющих свой образовательный и духовный статус и поныне. Буддийская символика основных шахматных фигур и комбинаций проанализирована в контексте развития идеи об изменчивости и бренности мира, где каждое решение может привести к новой реальности. Шахматные игры могут выступить в качестве ценного дипломатического подарка, поскольку представляют собой элегантный способ выстроить заинтересованный диалог сторон через культуру и традиции.

Ключевые слова

буддийская дипломатия, традиционные игры, Восточная Азия, буддизм, храмы, китайские шахматы 象棋 *сян-ци*, японские шахматы 将棋 *сё:ги*

Благодарности

Исследование проведено в рамках реализации государственного задания Минобрнауки № FSUS-2024-0028 «Аксиологический потенциал буддизма в контексте международных отношений России со сторонами Восточной Азии: история и современность»

Для цитирования

Войтишек Е. Э., Яо Сун. Традиционные игры как инструмент буддийской дипломатии в Восточной Азии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2025. Т. 24, № 4: Востоковедение. С. 9–20. DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-4-9-20

Traditional Games as a Tool of Buddhist Diplomacy in East Asia

Elena E. Voytishek¹, Yao Song²

^{1,2} Novosibirsk State University
Novosibirsk, Russian Federation

¹ Institute of Oriental Studies of the Russian Academy of Sciences
Moscow, Russian Federation

¹ e.voytishek@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8054-6369>

² s.iao@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-5357-0264>

Abstract

In the worldwide religious Buddhist tradition, regardless of its directions and schools, it has long been customary to exchange gifts as a sign of respect and good intentions. Important symbolic gifts exchanged, when establishing relations between Buddhist communities or organizations, both at the official level and at the level of personal contacts, are often objects of art, religious attributes – bowls, lamps, incense and censers, sweets, tea and vegetarian dishes, mandalas and Buddhist figurines. In this context, traditional checkers and chess games are considered as unique types of diplomatic gifts in East Asia. Diving briefly into the history of how Asian board games developed, the close connection of chess games with fortune-telling and religious activities is considered. It is appropriate to consider the features of chess games against the background of the activities of Buddhist temples, which served as ideological and cultural centres, largely preserving their educational and spiritual status to this day. The Buddhist symbolism of the main chess pieces and combinations is analyzed in the context of the development of the idea of the mutability and frailty of the world, where each decision can lead to a new reality. Chess games can act as a valuable diplomatic gift, since they are an elegant way to create a dialogue of mutual interest between the parties through culture and traditions.

Keywords

Buddhist diplomacy, traditional games, East Asia, Buddhism, temples, Chinese chess (象棋 *xiangqi*), Japanese chess (将棋 *shogi*)

Acknowledgements

The study was carried out within the framework of the implementation of the State assignment of the Ministry of Education and Science no. FSUS-2024-0028 “Axiological potential of Buddhism in the context of international relations of Russia with the parties to East Asia: history and modernity”

For citation

Voytishek E. E., Yao Song. Traditional Games as a Tool of Buddhist Diplomacy in East Asia. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 2025, vol. 24, no. 4: Oriental Studies, pp. 9–20. (in Russ.) DOI 10.25205/1818-7919-2025-24-9-20

В общемировой религиозной буддийской традиции независимо от направлений и школ с давних пор принято обмениваться дарами в знак искреннего уважения, добрых намерений и стремления к духовной гармонии. Важными символическими атрибутами установления или поддержания отношений между буддийскими общинами или организациями как на официальном уровне, так и на уровне личных контактов выступают разнообразные предметы.

Прежде всего в качестве даров уместны статуэтки Будды, бодхисаттв, которые символизируют сострадание, мир и духовное просветление; ритуальные подношения – такие, как светильники, чаши для воды, курильницы и благовония. Приветствуются также соломенные коврики или тканевые подушки для медитации, традиционные одеяния, отрезки ритуальной ткани, молитвенные разноцветные флажки, утварь для возжигания благовоний, контейнеры с душистым порошком, который буддийские монахи растирают в ладонях и наносят на тело и одежду. В качестве дипломатических даров популярны также разнообразные мандалы, изображения буддийского «колеса закона» как символа следования законам космического мироздания и учения Будды о пути к просветлению.

К этим подношениям примыкают и другие предметы буддийского искусства – ритуальные изделия из дерева, керамики, латуни и бронзы, резные статуэтки и талисманы из дерева, кости, плодов растений. Для духовных практик, молитв и медитаций часто дарят звуковые

музыкальные чаши и деревянные колотушки (стики) к ним ¹, сандаловые и стеклянные четки с разным количеством бусин. Разумеется, в буддийском мире очень ценятся такие ведущие к духовному просветлению дары, как философские труды наставников, традиционные свитки с сутрами, шкатулки для их хранения и подставки для их демонстрации, рукописные книги и каллиграфические образцы мудрых изречений.

Отдельным видом подношений и даров можно считать национальные сладости, чай и вегетарианские угощения – при многих буддийских храмах есть специальные кафе, где культивируются рекомендации и рецепты, соответствующие принципам буддизма (в первую очередь связанные с запретом пищи животного происхождения – с мясом и рыбой). Многие из этих рецептов не только полезны и питательны, но и внешне необыкновенно эстетичны, что позволяет использовать приготовленные по ним блюда в качестве изысканных подарков.

При поднесении буддийских даров и обмене подношениями важными принципами, которыми принято руководствоваться во время официальных и дипломатических встреч, обычно считаются искренние и бескорыстные намерения, соответствие буддийским нравственным законам, а также местным культурным традициям и нормам. Кроме того, по правилам буддийской морали не приветствуются слишком дорогие и роскошные подарки, которые могут вызвать чувство неловкости у партнеров.

Между тем в традициях буддийских даров есть еще один интересный вид подношений, о котором мало известно в научных кругах. Речь идет о целом классе традиционных азиатских игр, которые возникли и развивались преимущественно в буддийской среде и издавна считались ценными подарками, в том числе и в дипломатической сфере.

Об этом говорят многочисленные примеры в мировой практике. Одной из самых показательных в этом смысле является коллекция из знаменитой японской сокровищницы Сё:со:ин (正倉院) при древнем буддийском храме То:дайдзи (東大寺) в Нара, где собраны редкие предметы из Китая, Индии, Персии, Европы, Египта, стран Центральной Азии, попавшие в Японию в качестве дипломатических подарков еще при императоре Сёму (聖武天皇, 701–756) и его супруге Комё (光明皇后, 701–760), бывших ревностными покровителями распространявшегося на островах буддизма.

Среди раритетов немало роскошных игровых наборов на инкрустированных перламутром лаковых столиках-подставках (китайские облавные шашки 围棋 *вэйци*, японские шашки 囲碁 *и-го*, шахматы 将棋 *сё:ги*, шашки на доске 盤双六 *бан-сугороку*), музыкальных инструментов, редких ширм и ковров, искусных курильниц и благовоний, изделий из стекла, керамики и драгоценных металлов, что позволяет говорить о сложившейся авторитетной континентальной традиции, по которой к шедеврам мирового уровня еще в раннем Средневековье стали относить и различные виды интеллектуальных игр Восточной Азии ².

В этом плане даже игральные кости (кубики), которые первоначально были элементом гадательных и ритуальных практик, предшествовавших появлению многих стратегических настольных игр шахматного типа, наделялись особым сакральным смыслом: зачастую на его

¹ Несмотря на то, что изначально «поющие чаши» использовались преимущественно в Тибете и Непале (об этом говорят их китайские названия – «тибетские поющие чаши» 西藏唱鉢 *сицзан чанбо*; «гималайские чаши» 喜马拉雅碗 *сималай вань* и некоторые другие), в настоящее время они получили большое распространение во многих буддийских школах разных стран, в том числе в Восточной Азии. Наряду с устоявшимися терминами теперь используется и такое название, как «буддийские звуковые чаши» (кит. 佛音鉢 *фоинь бо*), что свидетельствует о степени их распространения среди буддистов. Есть много интересных экспериментальных практик, связанных с их использованием (например, с бурлящей в них водой от звуковых волн, в которую часто добавляют лепестки цветов и аромамасла), вплоть до массовых сеансов релакс-терапии.

² Количество сокровищ в коллекции огромно – около 9 000 предметов, почти все они в хорошей сохранности. Среди них большая часть семейных императорских реликвий четко атрибутируется, поскольку является хорошо каталогизированной. По этой причине сокровищницу Сё:со:ин часто называют «конечным пунктом Великого Шелкового пути». См. подробнее о коллекции на портале национальной японской сокровищницы Сё:со:ин. URL: <https://shosoin.kunaicho.go.jp/about/treasure/> (на яп. яз.) (дата обращения 03.01.2025).

шести гранях вырезались не только числовые значения, но и знаки четырех сторон света, а также понятия 天 «небо» и 地 «земля». Изображения на кубике тем самым оказывались символами идейно-философского осмысления реальности, когда целый мир вмещался в понятие 天地 – «всё, что между небом и землей».

Многие исследователи убеждены, что в становлении и распространении различных игр и развлечений Восточной Азии самое живое участие принимали представители высшего класса, придворная знать, интеллектуалы, которые собирались в буддийских храмах, выполнявших роль идеологических и культурных центров, во многом сохраняющих свой образовательный и духовный статус и поныне (см., например, [Такахаси Хиронори, 2020; Нихон-но сё:ги..., 2002]).

В этом смысле чрезвычайно показательна эволюция некогда родственных настольных игр, которые многие столетия развивались параллельно из одного русла, но окончательно размежевались в середине II тыс. н. э., дав толчок к формированию не только нового класса игр, но и социальных явлений. Многократно проходя в своей истории периоды взлета популярности и забвения, запретов и трансформаций, эти интеллектуальные развлечения, впитав в себя историко-культурные достижения огромного региона, его моральные и нравственные принципы, породили целую новую реальность в своем развитии.

Основываясь на большом количестве разнообразных игр в упомянутой коллекции из сокровищницы Сёсо:ин, можно утверждать, что в древности и раннем Средневековье во многих регионах, соединенных Шелковым путем в глобальную сеть, уже хорошо знали азартные игры в кости на доске (нарды на Кавказе, в Персии и Центральной Азии, *триктрак* и *бэк-гаммон* в Европе, шашечные игры «двойная шестерка» 双六 *шуанлю* в Китае и *ссанъюк* в Корее, «двойная шестерка на доске» 盤双六 *бан-сугороку* в Японии). Многократные упоминания о шашках «двойная шестерка» в законодательных сводах, письменной и художественной традиции Восточной Азии свидетельствуют о настоящем увлечении этой игрой во всех социальных слоях. Как оказалось, X–XIV вв. были временем расцвета игры *бан-сугороку* в Японии и шашечных игр в «двойную шестерку» в регионе – в дальнейшем интерес к ним был утрачен, а к XVII в. свои позиции они уступили другим настольным стратегическим играм интеллектуального характера – шашкам *го* и шахматам *сянци*, *чанги* и *сё:ги* (см. подробнее [Войтишек, 2011, с. 46–60]).

Тем не менее шашки *бан-сугороку* окончательно не ушли с исторической арены – на смену играм на доске пришли игры на бумаге: в начале XVII в. в буддийских монастырях Японии придумали игру «двойная шестерка с картинками» (繪双六 *э-сугороку*). Истоки ее исследователи связывают с рисунками, по которым обучали монахов буддийской школы Тэндай. Неслучайно первые бумажные игры *сугороку* изготавливались с буддийской символикой и изображением мандалы. Так, разработанная в храмах школы Чистой Земли (淨土宗 *Дзё:до-сю:*) игра «*сугороку* Чистой земли» (淨土双六 *дзё:до сугороку*)³ в доступной форме разъясняла прихожанам буддийские доктрины, попутно используя для наглядности известные образы народных верований, включая изображения Семи богов счастья (яп. 七福神 *ситифукудзин*), духов, привидений-ё:кай (妖怪), оборотней-бакэмоно (化物) и др. Бросая шестигранный игральный кубик с высеченными знаками молитвенного обращения «Восславляю Будду Амида» (南無阿弥陀仏 *Наму амида буцу*)⁴, игроки передвигали фишки по картинкам на поле, где они могли попасть и в «ад», и в «рай», «достичь просветления», отринуть «мирские желания», достигнуть мифологической горы Сумеру, центра буддийского мироздания. В наши дни эта старинная игра успешно реконструирована и пользуется определенной популярностью.

³ Наряду с этим существовали и другие названия игры, например: «двойная шестерка Закона Будды» 仏法双六 (*буппо: сугороку*), «двойная шестерка Вечного погружения [в ад]» (永沈双六 *ё:тин сугороку*) и др.

⁴ В других амидаистских школах могли использоваться также варианты с тем же значением (например, 南無分身諸仏 *наму бунсин сё буцу*).

стью, что дает основания предполагать, что ее полный набор можно использовать в качестве достойного тематического подарка⁵.

В фокусе внимания данной статьи находится культурный и идеологический потенциал родственных настольных логических игр – китайских, японских и отчасти корейских шахмат (соответственно 象棋 *сянци*, 将棋 *сё:ги* и 將棋 *чанги*), которые считаются едва ли не самыми сложными играми шахматного типа в мировой культуре. Истоки их за давностью происхождения точно установить практически невозможно, но очевидно, что они имеют много общего с индийскими шахматами *чатуранга*, а также – с логическими играми типа *шатрандж* арабского Востока, Центральной и Восточной Азии⁶.

При анализе культурного потенциала упомянутых шахматных игр было бы значительным упрощением сводить всё исключительно к буддийскому значению их содержания, – оно им, разумеется, не исчерпывается. Умение играть в настольные стратегические игры приравнивалось к необходимым навыкам всякого образованного человека – наряду с каллиграфией, живописью, поэзией и игрой на цитре этот талант издавна входил в число занятий, традиционно считавшихся благородными развлечениями ученых, важной формой досуга и четырьмя главными ипостасями «человека культуры» 文人 (кит. *вэньжэнь*, кор. *мунин*, яп. *бундзин*). Игра в шахматы давала повод для нравоучительных суждений, требовала хорошей памяти, умения разыгрывать хитроумные комбинации и быстро принимать правильные решения. В конфуцианстве сообразительность 敏 *минь* и острый ум входили в число почитаемых добродетелей, которые совершенствовались путем изучения тактики игры и тренировки необходимых игровых качеств. Такие известные высказывания, как «благородный муж смотрит на игру в шахматы молча» (观棋不语真君子 *гуань ци бу юй чжэнь цзюнь-цзы*) и «не жалеет после хода» (落子无悔 *ло цзы у хуэй*), отражают требования к поведению игроков.

В китайской шахматной литературе общепринятой точкой зрения является представление о том, что шашки и шахматы, будучи важной частью традиционной культуры, демонстрируют основные идейные постулаты трех главных учений – конфуцианства, даосизма и буддизма, находясь в неразрывной связи с ними. Более того, согласно традиционным представлениям, именно даосские и буддийские монахи были носителями сакральных знаний о секретах шахматного мастерства, которым приписывалось сочинение канонов и трактатов, посвященных премудростям игры. Неслучайно традиция связывала с деятельностью даосов и буддистов также и гадательные манипуляции на игральной доске, когда исход сражений предсказывался путем проведения определенных эзотерических ритуалов⁷.

По традиционным представлениям, согласно которым небо мыслилось круглым, а земля – квадратной, в древних сочинениях о шашках и шахматах фигуры были круглыми сверху и квадратными снизу. Шахматная доска тоже имела квадратную форму, где с помощью восьми триграмм из китайской «Книги перемен» можно было описать все превращения черно-белых фигур как носителей женского и мужского начал *инь-ян* [У Ючжан, 2019, с. 40–41].

Эпоха Тан (618–907) в Китае характеризуется в истории культуры быстрым распространением и укреплением буддийского вероучения, в связи с чем буддизм стал также одним из важных факторов развития шашечных и шахматных игр. В это время произошла унификация размеров доски (8 × 8 клеток) и состава фигур, фигуры стали располагаться не в клетках, а на пересечении линий. Постепенно ремесленники стали свободнее экспериментировать с формой и содержанием шахмат – добавлять в оформление фигур знаки традиционного китайского календаря с «небесными стволами и земными ветвями», символы 12-летнего зодиакального животного календаря, выпускать объемные фигуры, имитирующие реальные

⁵ Современная реплика этой игры находится в коллекции Е. Э. Войтишек.

⁶ Об истории и взаимосвязи традиционных игр Восточной Азии подробнее см. [Войтишек, 2011].

⁷ Об этом пишут культурные антропологи и специалисты по истории шахмат, отмечая, что в древности существовал целый ритуал, созданный для понимания искусства ведения военных действий и предсказания исхода сражения, который со временем превратился в игру [Ли Цяоцзюй, 2012, с. 6–7].

черты предметов (пушек, колесниц) и животных (слонов, коней), украшать шахматы изысканной каллиграфией и живописью.

Доска для игры в китайские шахматы *сянци* представляет собой поле, разделенное на два прямоугольника в 8×4 клетки, между которыми пролегает «граница», разделяющая древние царства Чу и Хань (楚河漢界 *чу хэ хань цзе*). Разделительная полоса *чу хэ хань цзе* возникла в результате аллюзии на исторический прецедент борьбы царств Чу и Хань за гегемонию, когда военачальник области Западная Чу Сян Юй (232–202 гг. до н. э.) и Лю Бан (256/247–195 гг. до н. э.), будущий основатель империи Хань, император Гао-цзу, в течение четырех лет сражались в Синьяне. В 205–202 гг. до н. э. стороны Чу и Хань согласились использовать древний канал Хунгоу (鴻溝) в качестве границы, чтобы разделить мир: «Тот, у кого река на западе, – это Хань, а тот, у кого река на востоке, – это Чу»⁸. Эта фраза часто использовалась как метафора для обозначения линии фронта во время военных действий.

Одним из важных принципов оформления фигур в китайской игре *сянци*, перешедших со временем в корейские и японские шахматы, стало использование разных названий для некоторых фигур своей и вражеской армии. «Красные» фигуры имеют приоритет в начале игры, что отражает официальную конфуцианскую точку зрения, согласно которой историческая справедливость была на стороне легитимного правителя, основателя будущей мощной империи Хань. С этой точки зрения, все фигуры армии Лю Бана имеют в игре более благородные и уважительные наименования.

Название фигуры	Армия «черных» Чу (Сян Юй)	Армия «красных» Хань (Лю Бан)
Военачальник (генерал)	將 <i>цзян</i>	帥 <i>шуай</i> (более уважительно)
Воин (офицер)	士 <i>ши</i>	仕 <i>ши</i> (советник, более благородно)
Слон	象 <i>сян</i>	相 <i>сян</i> (министр)
Солдат (пехотинец)	卒 <i>цзу</i>	兵 <i>бин</i> (солдат регулярной армии)
Конь	馬 <i>ма</i>	馬 <i>ма</i> (конь и всадник)
Пушка	砲 <i>пао</i>	砲 <i>пао</i> (более мощное оружие)

Вместе с тем линия на доске между двумя вражескими армиями стала со временем переосмысливаться в категориях буддизма, символизируя границу между двумя мирами – земным и духовным (см. рисунок, 1). В буддизме река часто ассоциируется с циклом перерождений (сансарой), который необходимо преодолеть для достижения просветления. По аналогии с шахматными фигурами, которые ограничены в своих действиях в разных частях доски, человек, будучи связан своей кармической судьбой, всё же стремится преодолеть ограничения.

В мире китайских и японских шахмат необычайно почитается бодхисаттва Пусянь-пуса (普賢菩薩, яп. Фугэн-босацу, санс. Самантабhadра), которая покровительствует всем, кто изучает буддийское учение, занимается духовными практиками, посвящает себя медитации и размышлениям. Бодхисаттва Пусянь часто изображается верхом на белом слоне с шестью бивнями, символизируя бесконечную мудрость и «безграничность природы ума».

⁸ См., например, о разделе сфер влияния между Лю Баном и Сян Юем в труде Сыма Цяня «Исторические записки» («Основные записки о деяниях Сян Юя» и «Основные записки о деяниях императора Гао-цзу»). URL: https://www.vostlit.info/Texts/Dokumenty/China/I/Syma_Tsjan/Tom_II/frameset7.htm; https://www.vostlit.info/Texts/Dokumenty/China/I/Syma_Tsjan/Tom_II/frameset8.htm (дата обращения 10.01.2025).



Традиционные шахматы Восточной Азии:

1 – доска и фигуры китайских шахмат 象棋 *сянцзи* из коллекции Яо Суня; 2 – позолоченные фигуры японских шахмат *сё:ги* из коллекции Е. Э. Войтишек; 3 – «народные шахматы» – фестиваль традиционных шахмат в Японии (г. Тэндо); 4 – Буддийский храм Бонвонса (奉元寺) с поучительными буддийскими фресками (Сеул, Республика Корея) (1, 2, 4 – фото Е. Э. Войтишек; 3 – туристический сайт префектуры Ямагата – фестиваль сакуры в г. Тэндо. URL: https://yamagatakanko.com/festivals/detail_7740.html (на яп. яз.))

Traditional chess of East Asia:

1 – Chinese chess board and pieces 象棋 *xiangqi* from collection of Yao Song; 2 – gold-plated pieces of Japanese chess *sho:gi* from collection of E. E. Voytishek; 3 – “People’s Chess” – traditional chess festival in Japan (Tendou City); 4 – Bonwonsa Temple (奉元寺) with educational Buddhist murals (Seoul, Republic of Korea) (1, 2, 4 – photo by E. E. Voytishek; 3 – Yamagata Prefecture Tourism Website – Tendou City Cherry Blossom Festival: URL: https://yamagatakanko.com/festivals/detail_7740.html (in Jap.))

В буддийской иконографии шесть бивней белого слона, на котором восседает бодхисаттва Пусань-пуса, олицетворяют собой шесть способов («шесть ступеней») достижения просветления: щедрость, заповедь, терпение, усердие, медитация и праджня. Эти шесть путей подобны «колесницам, лошадям, артиллерии, воинам, слонам и солдатам» (车马炮士象兵) в шахматах. Образно говоря, они «охраняют печать в сердце на шахматной доске, выложенной Буддой». Шаг за шагом вместе с фигурами слонов, которые контролируют пространство на доске, игроки практикуют цель «следования пути Будды и преобразования всех живых существ». На самом деле эта формула означает лишь принесение пользы себе и другим, а также стремление к высшему счастью и совершенству в жизни, когда каждый, подобно шахматным фигурам на доске, играет свою роль и трудится ради собственных идеалов. Это общее дело является высшим идеалом жизни, ее счастьем и смыслом – и на шахматной доске, и в мирских делах ⁹.

Игроки в китайские шахматы движение и функции основных фигур часто осмысливают как раз в этих категориях. Так, советник-ши (仕), ограниченный в своих передвижениях пределами «дворца», символизирует мудрость и внутреннюю сосредоточенность, что отражает буддийский идеал духовного развития. Слон-сян (相), не имеющий права пересекать реку, напоминает о привязанностях, которые удерживают человека в пределах земного существования. Пешка-цзу (卒), которая становится сильнее после пересечения реки, демонстрирует буддийскую идею роста и трансформации через преодоление препятствий.

В целом, несмотря на то что шахматы *сянци* разыгрывают на доске военное сражение, целью игры является не уничтожение противника, а достижение баланса между атаками и защитой путем грамотного использования стратегии и тактики. Эта идея перекликается с буддийской концепцией «срединного пути», которая учит избегать крайностей и стремиться к гармонии.

Вероятно, этим же целям служат красочные фестивали в странах Восточной Азии – так называемые народные шахматы (кит. 人间象棋 *жэньчжянь сянци*, яп. 人間将棋 *нингэн сё:ги*), когда любители шахмат в ярких костюмах разыгрывают многочасовые показательные шахматные партии ¹⁰. В последние годы такие фестивали приобрели особую популярность в Китае, Корее и Японии, куда съезжаются ценители игры со всего мира. Один из таких знаменитых центров – г. Тэндо на востоке префектуры Ямагата в Японии, где даже улицы, площади и мосты украшены шахматной атрибутикой (см. рисунок, 3). Каждая страна обыгрывает свои национальные варианты шахмат необычным образом. К примеру, в отличие от китайских и японских шахмат, где доска разделена на 9 горизонтальных и 9 вертикальных рядов, корейская доска для игры в *чанги* имеет размер 9 × 10 клеток. Этот факт обыгрывается в Республике Корея самым примечательным образом: каждый год в 9-й день 10-го месяца (9 октября) отмечается день шахмат *чанги* и проводятся шахматные фестивали, организуемые Корейской Ассоциацией *чанги* (см. подробнее: [Войтишек, 2011, с. 57–59]).

В шахматных баталиях людей привлекают нравственные идеи и ценности, характерные для всех традиционных восточных учений, в том числе такие конфуцианские принципы, как доброжелательность, целеустремленность, этикет и долг; даосские премудрости ведения искусных стратегий, а также медитация, созерцание и гармония, свойственные буддийской мысли. И, пожалуй, одним из самых ценных качеств игры является ее непредсказуемость, способность приводить к неожиданным результатам.

Среди перечисленных игр шахматного типа японский вариант – 将棋 *сё:ги* – представляется одним из самых интересных с точки зрения связи с буддийской идеологией и религиоз-

⁹ См. материалы блогов любителей китайских шахмат *сянци*. Самантабхадра и шахматы [普贤菩萨与中国象棋]. URL: <http://travel.people.com.cn/n/2014/0314/c382755-24639402.html> (дата обращения 03.01.2025).

¹⁰ Согласно историческим свидетельствам, такие представления разыгрывались еще при дворе танского императора Сюань-цзуна (810–859), который любил играть в шахматы со своей возлюбленной Ян Гуйфэй [Чжан Чао-ин, 2003, с. 77–78].

ными практиками¹¹. Цель этой позиционной и стратегической игры состоит в том, чтобы с помощью своих и чужих фигур на доске первым захватить короля (генерала) соперника. При достижении «лагеря противника» правилами предусмотрена не только возможность «превращать» свои фигуры в более сильные, но и возвращать в игру захваченные у противника фигуры. Главную идею игры – победу через грамотное использование ресурсов – можно трактовать как буддийскую метафору о преобразовании жизненных невзгод и препятствий в мудрость, веру и сострадание.

Первоначальная форма игры *сё:ги* впервые была зафиксирована в период Хэйан (794–1185)¹². На основе этих шахмат развились все известные разновидности игры, в разработке правил которых принимали участие и влиятельные буддийские храмы, и знатные самурайские роды, и известные шахматные школы. В результате в течение XI–XIV вв. появилось несколько десятков вариантов игры, в том числе шахматы с очень большим количеством клеток и фигур на доске, которые были добавлены в целях разнообразия и повышения увлекательности игры. Так, игровое поле варьировалось от доски в 12×12 клеток до доски в 36×36 клеток (соответственно, на доске было от 46 до 402 фигур у каждого игрока), что давало любителям игры развивать множество интересных позиционных решений и отрабатывать определенные идеологические задачи¹³.

Одной из ярких особенностей всех видов японских шахмат *сё:ги*, где задействовано большое количество клеток и инвентаря, является наличие фигур, чьи названия так или иначе связаны с буддийскими персонажами, образами и легендами. К примеру, встречаются такие названия фигур, как «Неведение» (無明 *Мумё:*), «Дхарма» (法性 *Хоссё:*), символ могущественной власти «Ваджра» (金剛 *Конго:*); демоническое божество «Девадатта» (提婆 *Дайба*), демоны «Ракшасы» (羅刹 *Расэцу*) и «Якши» (夜叉 *Яся*); сильное божество «Ваджрапани», защищающее закон и буддизм (金剛力士 *Конго: рикиси*); «белый слон» (白象 *хакудзо:*)¹⁴ и др. Все эти названия и образы отражают сильное влияние буддийской идеологии в те периоды, когда создавались игры. Так, подчеркнуто нравоучительным выглядит правило, согласно которому слабая фигура «Неведение» по мере продвижения может обернуться очень сильной фигурой под названием «Дхарма» (см.: [Нихон-но сё:ги..., 2002, с. 32–35]).

В ряде разновидностей игры *сё:ги* с большим количеством инвентаря есть чрезвычайно интересная фигура «Пьяный слон» (酔象 *суйдзо:*), в чьем названии также усматривается сильное влияние буддизма. По известной легенде, один из учеников Будды, приходившийся ему еще и двоюродным братом, – Девадатта (яп. 提婆達多 *дайбадатта*) – из зависти к его славе среди людей пытался навредить Учителю. Он столкнул большой камень с горы, нацеливаясь на Будду, напоил огромного слона, который в ярости метался по улицам, убивая и затаптывая множество невинных людей. Однако, приблизившись к Учителю, буйный слон пал ниц к ногам Будды и последовал его учению¹⁵, тем самым завистник Девадатта был посрамлен.

¹¹ Как и многие другие явления культуры, игра появилась на Японском архипелаге в эпоху Нара (710–794), во время активного заимствования и освоения материковых технологий, но стала популярной позднее, к середине периода Хэйан (794–1185).

¹² Это утверждение подкреплено рядом археологических открытий 1993 и 2013 гг. на территории храма Ко:фукудзи (興福寺) в Нара, когда были найдены несколько деревянных фигур шахмат *сё:ги*, датированных серединой XI в. [Нихон-но сё:ги..., 2002, с. 4–5].

¹³ В настоящее время в классическом японском варианте игры противостояние двух игроков разыгрывается на доске в 9×9 клеток с 40 фигурами (у каждого игрока по 20 фигур).

¹⁴ Белые слоны в индуизме и буддизме до сих пор почитаются как священные животные и символ монаршей власти.

¹⁵ Примечательно, что в правилах шахмат *сё:ги* фигура «пьяный слон» считается очень сильной маневренной фигурой. Она охраняет самые важные фигуры – короля (王將 *о:сё:*) и «наследного принца» (太子 *тайси*), что отражает уважение людей к этому сильному и величественному животному. В этом также можно увидеть влияние поучительного буддийского рассказа о поведении этого животного, которое в неистовой ярости крушило всё на своем пути. По правилам, фигура «пьяного слона» (酔象駒 *суйдзо:-кома*) могла двигаться в семи направлениях

По всей вероятности, выражение «пьяный слон» впоследствии было переосмыслено в категориях буддийской метафоры как состояние «жестокости ума» и помрачения сознания, когда в гневе невозможно контролировать свои эмоции и действия. Монахи могли использовать поучительную историю о «пьяном слоне» в своих проповедях в качестве инструмента идеологического воздействия на прихожан – на стенах буддийских монастырей часто помещали изображения соответствующих сюжетов. Сохранившиеся буддийские статуи, фрески и рельефы ярко свидетельствуют о силе эмоционального воздействия этих образов (см. рисунок, 4).

В шахматах *сё:ги* с большим количеством инвентаря представлено несколько категорий фигур, чьи названия могут отражать военно-стратегическую концепцию игры («золотой генерал», «летающая колесница», «пехотинец» и др.) или быть связаны с множеством реальных и мифологических животных (лев, змея, кот, олень, медведь, дракон, феникс и пр.), что позволяет решать по ходу противостояния игроков разнообразные идеологические и религиозные задачи. Так, ряд фигур животных связан с широко известными буддийскими притчами-джатаками (см. рисунок, 2).

Согласно такому сюжету, в одном из своих предыдущих рождений Будда был принцем – Милосердной Черепахой. Однажды он подплыл к берегу, чтобы отдохнуть. Проплывающие мимо торговцы приняли его панцирь за сушу и разожгли на нем огонь, чтобы согреться. Принц-Черепаха бросился в воду, но затем сжался над торговцами, спас их и вывел на берег. Шахматные фигуры «большой черепахи» (大亀 *о:камэ*) и «малой черепахи» (小亀 *ко-камэ*), возможно, иллюстрируют эту идею. По другой знаменитой буддийской легенде, высоко в горах жил аскет-подвижник, и однажды у него не осталось еды. Он умирал от голода, и тогда обезьяна и заяц решили ему помочь. Обезьяна пошла искать молоко, а заяц сказал подвижнику: «Хотя мое тело и мало, оно тебя насытит!» – и бросился в огонь. Этот пример буддийского самопожертвования и одновременно традиционной конфуцианской сыновней почтительности отражен в составе фигур *сё:ги* («серебряный заяц» 銀兔 *гинто*¹⁶ и «старая обезьяна» 古猿 *коэн*)¹⁷.

История японских шахмат тесно переплетена с историей некоторых буддийских храмов Японии. Эта связь просматривается через обширное духовное наследие, культуру, эстетику и философию. Так, в старейшем храме Нинна-дзи (仁和寺) в Киото осенью проводятся престижные всеяпонские турниры по шахматам *сё:ги* на звание Короля Драконов (竜王戦 *Рю:о:-сэн*), которые собирают множество любителей шахмат, приезжающих со всех концов Японии посмотреть на перипетии баталий, разыгрывающихся в дзэнской тишине храма¹⁸.

на квадрат (вперед, вправо и влево), без возможности отступать назад (где «находился» Будда, сдерживавший его натиск).

¹⁶ Между тем в старых японских рукописях по истории игры «Гигантские *сё:ги*» (大局将棋 *Тайкёку сё:ги*), которая была изобретена в конце периода Эдо (1603–1868), сообщается, что эта фигура использовалась наряду с фигурой «серебряный чёрт» (銀鬼 *гинки*), что не вносит ясности в трактовку сюжета. Материалы Е. Э. Войтишек из Музея мировых и японских игр Института индустрии развлечений Университета коммерции Осака (大阪商業大学 アミューズメント商業研究所), июль 2024 г.

¹⁷ Впечатляющие фрески V–VI вв. из пещерных монастырей Кизила древнего тохарского царства Куча в Синьцзяне, иллюстрирующие буддийские идеи сострадания и доброты, изложенные в этих притчах, находятся в коллекции Государственного Эрмитажа в Санкт-Петербурге. Материалы Е. Э. Войтишек, февраль 2022 г., Санкт-Петербург.

¹⁸ См. репортаж о соревнованиях по шахматам *сё:ги*, проводившихся в 2021 г. при поддержке крупнейшей японской газеты «Йомиури-симбун». URL: <https://www.yomiuri.co.jp/s/ims/34gyuoh72/> (дата обращения 07.01.2025). Попутно заметим, что таким же почетом пользуется и игра *го*. Например, в небольшом дзэнском храме Рёгэн-ин (龍源院) школы Риндзай, построенном в 1502 г. в знаменитом комплексе Дайтоку-дзи (大徳寺), хранится большая доска для игры в шашки *го*, за которой, по преданию, сражались видные военачальники Тоётоми Хидэёси (1536–1598) и Токугава Иэясу (1543–1616). Шахматная доска расписана с четырех сторон цветочными и растительными узорами (бамбук, сосна, хризантема, нарцисс, между которыми резвятся бабочки) и покрыта лаком. По традиции, турниры в *го* устраивали в одной из комнат храма с видом на сад с сухим ландшафтом из белого гравия, символизирующий вместе с мифической горой Хорай и островками в виде журавля и черепахи всю Вселенную. Рядом

Рассмотренные шахматные игры воплощают философские принципы буддизма, фокусируются на противостоянии и поиске гармонии в конфликте, учат игроков принимать пустоту и работать с пространством. Важным общим элементом азиатских шахматных игр является акцент на стратегическое мышление и внутреннюю дисциплину, которые соответствуют буддийским ценностям. Шахматы *сянци* и *сё:ги* – это не просто традиционные игры, а символические системы, через которые можно постичь основы восточной философии и религиозных учений. Буддийские мотивы в шахматах помогают не только понять культуру Азии, но и взглянуть на жизненные задачи под другим углом зрения. С динамикой шахмат переключается буддийская идея об изменчивости и бренности мира, где каждое решение может привести к новой реальности.

Многие традиционные игры и развлечения Азии учат равновесию, терпению и искусству видеть за пределами очевидного. К таким играм в странах Восточной Азии издавна относят шахматы, шашки, мацзян (маджонг), традиционные литературные карточные игры типа лото, разнообразные мандалы-пазлы и изящные головоломки из геометрических фигур или шкатулки с секретом. Эти игры не только не потеряли свой высокий культурообразующий статус и значение в эпоху тотальной цифровизации современной культуры, но и приобрели новые смыслы – их принято дарить и в кругу любителей этих игр, и всем тем, кто искренне интересуется культурой Востока. Азиатские шахматные фигуры отличаются чрезвычайным изяществом и зачастую выступают в качестве «послов доброй воли» на выставках и международных мероприятиях¹⁹. В последнее время их стали широко использовать как ультрамодный дизайн интерьеров и коллекционных предметов.

Любая из этих проверенных временем игр может быть ценным дипломатическим подарком, поскольку представляет собой элегантный способ выстроить заинтересованный диалог сторон через культуру и традиции.

Список литературы

- Войтишек Е. Э.** Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Япония, Корея). 2-е изд., испр. и доп. Новосибирск: Изд-во НГУ, 2011. 311 с., 44 с. илл.
- Ли Цяоцзюй.** Цун шэхуэй фэньцэн кань миндай сянци вэньхуа ходун [李巧菊。从社会分层看明代象棋文化活动]. Развитие культуры шахмат в период династии Мин и социальное расслоение. Сиань: Шаньси шифань дасюэ, 2012. 51 с. (на кит. яз.)
- Нихон-но сё:ги то бунка тэн [日本の将棋と文化展]. Каталог выставки, посвященной японской культуре и шахматам сё:ги. Осака: Институт индустрии развлечений Университета коммерции Осака, 2002. Специальный выпуск № 13. 59 с. (на яп. яз.)
- Такахаси Хиронори.** Дэнто: гэ-му. Дайдзитэн. Кодомо-кара отона мадэ асобэру сэкай-но ю:ги [高橋浩徳。伝統ゲーム。大辞典。子供から大人まであそべる世界の遊戯]. Традиционные игры. Энциклопедия. Мир игр для детей и взрослых. Токио: Асакура сётэн, 2020. 304 с. (на яп. яз.)
- У Ючжан.** Сянци цзяньши [吴幼章。象棋简史]. Краткая история китайских шахмат. Чэнду: Чэнду шидай чубаньшэ, 2019. 506 с. (на кит. яз.)
- Чжан Чаоин.** Гудай чжунго сянци цизюй [张超英。古代中国象棋棋具]. Инструментарий китайских шахмат в Древнем Китае. Шанхай: Байцзя чубаньшэ, 2003. 113 с. (на кит. яз.)

с доской *го-бан* установлены круглые шкатулки для белых и черных камней, украшенные узорами и фамильными гербами обоих военачальников. Полевые исследования Е. Э. Войтишек в храме Дайтоку-дзи, сентябрь 2024 г.

¹⁹ Так, на всемирной выставке ЭКСПО в Шанхае в 2010 г. в павильоне Китая высоким гостям – главам государств и представителям различных стран – были вручены китайские шахматы в качестве национального подарка. Внутри хрустальных шахматных фигур остроумно была помещена модель китайского павильона. См. [水晶象棋内“藏着”中国馆模型]. Модель китайского павильона внутри хрустальных шахматных фигур. URL: <https://news.sina.com.cn/o/2010-09-08/041118081296s.shtml> (дата обращения 02.01.2025).

References

- Li Qiaojie.** Cong shehui fenceng kan mingdai xiangqi huodong [李巧菊。从社会分层看明代象棋文化活动]. The development of chess culture during the Ming Dynasty and social stratification. Xi'an, Shanxi Normal University, 2012, 51 p. (in Chin.)
- Nihon no shō:gi to bunka ten [日本の将棋と文化展]. Catalogue of the exhibition dedicated to Japanese culture and shō:gi chess. Osaka, Institute of Entertainment Industry, Osaka University of Commerce, 2002, Special issue no. 13, 59 p. (in Jap.)
- Takahashi Hironori.** Dento: Ge-mu. Daijiten. Kodomo-kara otona made asoberu sekai-no yu:gi. [高橋浩徳。伝統ゲーム。大辞典。子供から大人まであそべる世界の遊戯]. The World of Games for Children and Adults. Tokyo, Asakura Shoten, 2020, 304 p. (in Jap.)
- Voytishek E. E.** Igrovye traditsii v dukhovnoi kul'ture stran Vostocnoi Azii (Kitai, Yaponiya, Koreya) [Gaming traditions in the spiritual culture of East Asian countries (China, Japan, Korea)]. Novosibirsk, Novosibirsk State Uni. Press, 2011, 311 p., 44 p. ill.
- Wu Yuzhang.** Xiangqi jianshi [吴幼章。象棋简史]. A Brief History of Chinese Chess. Chengdu, Chengdu shidai chubanshe, 2019, 506 p. (in Chin.)
- Zhang Chaoying.** Gudai zhongguo xiangqi qiju [张超英。古代中国象棋棋具]. Chinese Chess Instruments in Ancient China. Shanghai, Baijia chubanshe, 2003, 113 p. (in Chin.)

Информация об авторах

Елена Эдмундовна Войтишек, доктор исторических наук, профессор

Scopus Author ID 25931793000

WoS Researcher ID R-3936-2016

RSCI Author ID 140290

SPIN 7927-4952

Яо Сун, кандидат филологических наук

Scopus Author ID 57216856131

WoS Researcher ID HDM-4632-2022

RSCI Author ID 1087558

SPIN 7789-3830

Information about the Authors

Elena E. Voytishek, Doctor of Sciences (History), Professor

Scopus Author ID 25931793000

WoS Researcher ID R-3936-2016

RSCI Author ID 140290

SPIN 7927-4952

Yao Song, Candidate of Sciences (Philology)

Scopus Author ID 57216856131

WoS Researcher ID HDM-4632-2022

RSCI Author ID 1087558

SPIN 7789-3830

Статья поступила в редакцию 09.01.2025;

одобрена после рецензирования 15.01.2025; принята к публикации 30.01.2025

The article was submitted on 09.01.2025;

approved after reviewing on 15.01.2025; accepted for publication on 30.01.2025