

Введение в игру го





Игра го

Игра го – логическая настольная игра с полной информацией, это интеллектуальный вид спорта, в который

- традиционно играют в Азии
- может легко научиться играть маленький ребенок
- выбрали играть политики, бизнесмены, ученые среди них -

[Сергей Брин](#)

[Билл Гейтс](#)

[Алан Тьюринг](#)

[Альберт Эйнштейн](#)

[Джек Ма](#)

[Си Цзиньпин](#)

[Мун Чжэ Ин](#)

[Генри Киссинджер](#)

[Сергей Горьков](#)

[Айсен Николаев](#)

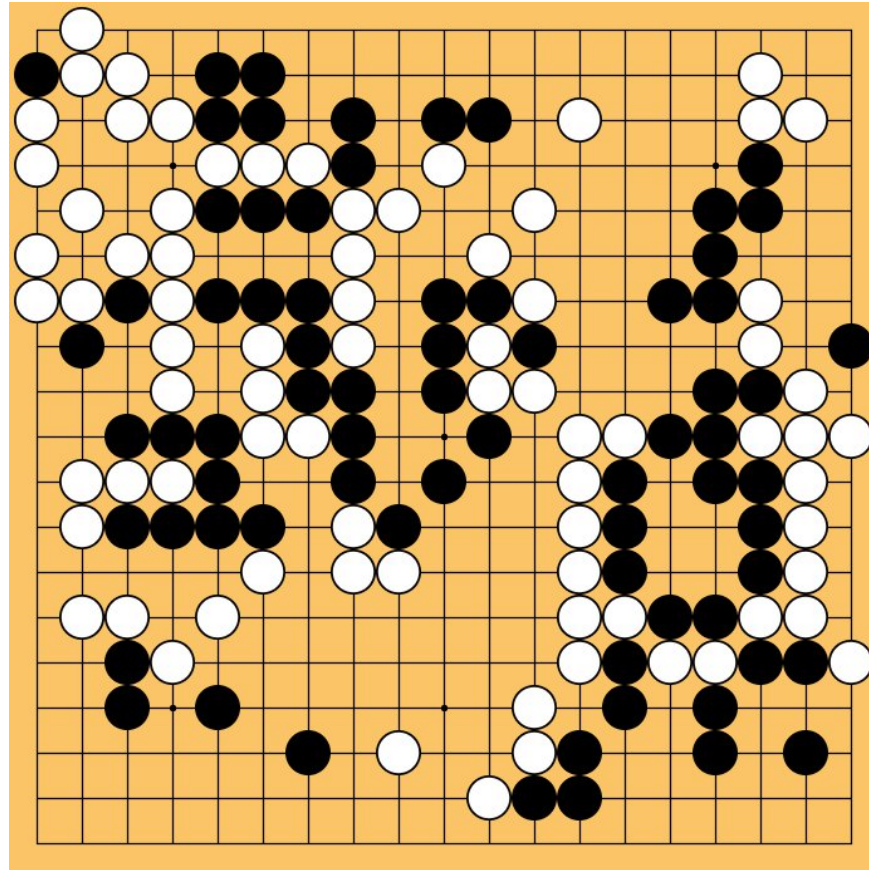
[Сергей Кириенко](#)

[Владимир Солодов](#) и др.



Почему российская элита увлечена го, можно прочитать [здесь](#)

Партия в го



Го Сэйгэн против Китани Минору, Токио, 1957 г.

Так выглядит партия игры в го.

Популярность игры

По данным исследования Международной федерации го, проведенном в 2016 г., в мире

- более 46 миллионов человек умеют играть в го
- более 20 миллионов человек регулярно играют в го

Много это или мало? Мы привыкли к шахматам, считается, что в шахматы сейчас умеет играть 600 миллионов человек на планете. Шахматы часто сравнивают с го, но это совершенно разные игры, порожденные разными культурами. Стало модно осмыслять эти игры в терминах бизнеса.

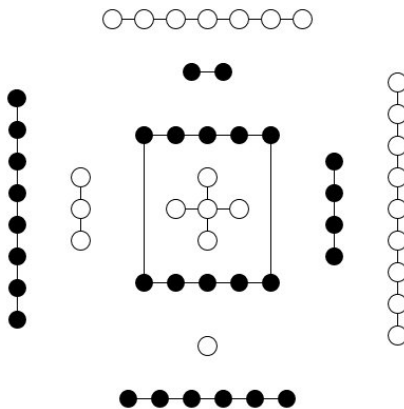
Я. Миура: «В чем же разница между шахматами и го? Шахматы — игра, направленная на нанесение разрушений, тогда как го — игра, направленная на раздел рынка и гармоничное сосуществование. В шахматах целью является сокрушение противника и «захват» его короля. В го же оба игрока состязаются в разделе доски. Игрок, который захватывает большую ее часть, побеждает. Оба игрока что-нибудь да получают, и их владения мирно сосуществуют на доске. Изучение го может показать, как мыслит японский бизнесмен, как он развивает свою деловую стратегию. И наоборот, шахматы отражают то, как мыслят и развивают свою деловую стратегию представители Запада».

С точки зрения науки шахматы развивают левое полушарие мозга, а го – правое. Получается, игры дополняют друг друга. Как Запад и Восток.

Происхождение игры

Традиционно считается, что **родина игры го** - **Китай**. Сама игра такая древняя, что ее история теряется в глубине тысячелетий и окружена множеством версий, [легенд](#) и их толкований. Пересказать их все нет возможности, исследователи находят все больше [прообразов игры](#) на пограничных территориях Китая, Индии, Тибета и Монголии. **Мы будем придерживаться версии о китайском происхождении го и предполагать, что распространение игры шло вдоль Великого шелкового пути, а игре от 2 до 5 тысяч лет.**

Ниже приведена диаграмма Хэ-ту, которая относится ко [временам Великого потопа](#) и к легендарным китайским императорам, в ней видят [один из прообразов игры го](#), обращают внимание на схожесть символов, **Хэ-ту находится в самом сердце мифа о происхождения китайской нации**, на ней основана знаменитая «Книга перемен»:



Название игры

Игра го была известна в разных регионах под различными названиями.

В древнем Китае ее знали как «И», 弈 («Игра»), позже там закрепилось название «Вэйци» или «Вэйчи» – 圍棋 (дословно «Игра окружения (связывания)» или «Шахматы окружения»),

в Корее – «Падук» – 바둑 («Игра на сетке»),

во Вьетнаме – «Ко-вай», 碁圍 (также «Игра окружения»),

в Тибете – «Минг Манг» и «Джялпо»,

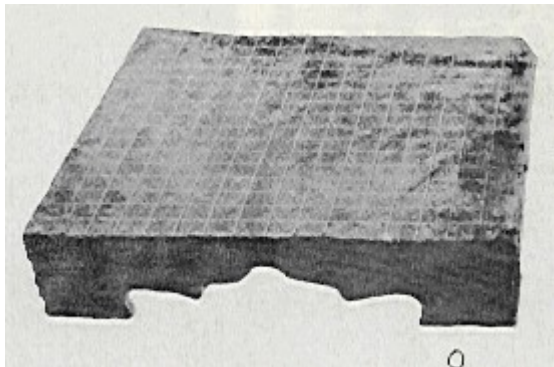
в Монголии – «Дёрвёлц»,

в Японии – «И-го», 囲碁, и именно японское название перешло в западную культуру и в русский язык: игра «го».

Го в Китае

[История го в Китае](#) – самая обширная, запомнить стоит два момента.

Самые древние артефакты - [каменные игральные доски](#) и игровые камни. На фото – одна из древнейших среди найденных расчерченная каменная доска для го 17x17 из гробницы эпохи династии Хань (206 г. до н.э. - 200 г. н.), найдена в округе Ванду в 1954 г., сейчас хранится в Пекинском историческом музее.



В эпоху династии Тан (618– 907 гг.) го распространилось в Китае повсеместно. Умение играть в го **вошло** в число «**четырёх достоинств**» ученого благородного человека, также известных как «[четыре благородных искусства](#)», ими считались:

- го,
- игра на цине (музыкальный струнный инструмент),
- каллиграфия и
- живопись.

Го в Японии

В VII в. го завезли в Японию из Кореи.

Полные наборы досок и камней для го находятся в императорском хранилище Сёсоин в Наре (Япония) с середины VIII в. На фото – этот древний императорский набор:



Становление современного го принято связывать с Японией.

Японцы отточили форму и правила го, именно в Японии игра получила государственную поддержку и финансирование, пережила сильнейший подъём в XV в., **оформилась как искусство и спортивная дисциплина.**



Система спортивных разрядов

Система спортивных разрядов в го такая же, как в японских единоборствах:
новички – кю, мастера – даны.

**Путь ученика - от 30 кю до 1 кю,
путь мастера – от 1 дана до 9 дана,**

но, начиная от 6-го любительского дана, идет отдельная шкала для профессиональных игроков с маркировкой p, 1p намного сильнее 1d.

В России [рейтинг](#) присваивает Российская федерация Го (РФГ), соответствие между рейтингами РФГ и разрядами кю-дан следующее:

рейтинг	0 = 21 кю
	100 = 20 кю
	200 = 19 к.
	300 = 18 кю
	400 = 17 кю
	500 = 16 кю и т.д.
	2000 = 1 кю
	2100 = 1 дан...

Влияние игры го на здоровье

Как и в любом виде спорта, в го важно понимать, как игра повлияет на здоровье, исследования известного нейробиолога, проф. Кавашимы, выявили пользу го для мозга, впоследствии медицинские исследования, в частности, эти:

[Baduk the Game of GO Improved Cognitive Function and Brain Activity in Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder](#)

[The impacts of a GO-game \(Chinese chess\) intervention on Alzheimer disease in a Northeast Chinese population](#)

показали, что го даже больше чем полезная игра, го может **эффективно применяться в терапии СДВГ, депрессивных расстройств и даже при болезни Альцгеймера**, повышая показатель нейротрофического фактора мозга (BDNF).

Занимаясь го, стоит помнить, что наилучший результат в улучшении мозговой деятельности будет у тех, кто перемежает игру с небольшими перерывами на легкие физические упражнения:

[Development of cognitive and neurodynamic function of 6-year-old children using the integrated application of the game of Go and exercise of game character](#)



Когда в Россию пришло го

Как давно игра го известна в нашей стране? С чего все началось?

- Первое найденное упоминание игры го в Российской империи встречается в книге Василия Михайловича Головнина (1776 - 1831), вице-адмирала, который вместе с экипажем своего корабля был захвачен в плен японцами, провел в плену 2 года, а затем опубликовал [мемуары о Японии в 1818 г.](#) Там он описывал го, но называл игру «шашки».
- Позже мы встречаем упоминание го в 1829 г. в краткой детской энциклопедии «[Сань-Цзы-Цзинь, или Троеслобие](#)», переведенной на русский с китайского Никитой Яковлевичем Бичуриным, в этом издании национальная китайская игра снова объясняется через слово «шашки».
- Саму же игру с правилами мы встречаем в журнале «Нива» 1882 г., где она называется «японско-китайская игра го»; уже как «японскую игру» го описывает русский историк шахмат и шашек Давыд Иванович Саргин в книге «[Древность игры в шашки и шахматы](#)», 1915 г. Со с. 361 он детально описывает правила го, но камни все же называет «шашками».

Мы можем найти сведения о го и в дореволюционных энциклопедиях и частных собраниях (куда попали вывезенные из Азии манускрипты), но полноценного увлечения самой игрой в те времена еще не было. Единственное, что можно сказать определенно: **в русский язык в итоге вошло японское название игры и прижилась японская терминология и японские правила игры. А сочетание «облавные шашки» из энциклопедии Брокгауза и Ефрона забылось.**

Го в СССР

Появление спортивной школы го в СССР прекрасно описано в статье «[Школа го в России](#)» одним из участников тех событий, первопроходцем, мастером Г. Ниловым. В дополнение к этой статье восстановлена не описанная Ниловым история го в СССР в публикации «[Недостающее звено](#)», где более детально рассказано и про роль чемпиона мира по шахматам Эммануила Ласкера в популяризации го в нашей стране.

Большой вклад в развитие го как спорта внесли японские спортивные ассоциации, которые присылали и комплекты, и учебники, и делегации с игроками.

«ГО» ВЕРБУЕТ ПОКЛОННИКОВ

ВСЕ большую популярность получает у нас в стране игра в «го» (японские шашки). В Москве, Киеве, Свердловске, Риге, Красноярске, Смоленске и в других городах группы любителей го организуют турниры, показательные игры, лекции. Но, пожалуй, наиболее многочисленна группа любителей этой игры в Ленинграде.

Много энергии затратил искусствовед Ю. Филиппов для создания секции «го» при Ленинградском шахматном клубе имени М. И. Чигорина. Его обширная переписка с федерациями Японии, Австрии, Чехословакии, Югославии, ГДР, Голландии позволяет знакомиться с новой литературой, журналами, турнирными новостями. По мнению многих иностранных специалистов, советские игроки уже в ближайших годах могут стать серьезными соперниками мастеров «го».

Недавно в Ленинграде состоялся турнир любителей го, посвященный памяти Эммануила Ласкера, большого знатока этой игры.

В турнире памяти Ласкера приняли участие восемь сильнейших ленинградских игроков. Победил студент электротехнического института В. Асташкин, проигравший лишь одну встречу студенту электротехнического института связи Б. Шурунову, занявшему третье место. На втором месте студент ЛЭТИ Г. Нилов.

Во время турнира были организованы консультации для зрителей, сеансы одновременной игры, выставка литературы. Принято решение сделать традиционным и проводить его в Ленинграде ежегодно. В будущем году ленинградцы хотят пригласить для участия в нем игроков из ГДР и Чехословакии.

**Ю. ФИЛИППОВ.
ЛЕНИНГРАД.**



Нам же важно то, что история спортивного го в Москве - история **московской школы го**, зародившейся в СССР в 60-е гг., **тесно связана с МГУ**, в первую очередь с именем выдающегося математика, выпускника мехмата МГУ, Михаила Михайловича Постникова.

Все участники событий указывают на то, что именно вокруг Постникова сплотились первые игроки в го.

Го в Москве – из МГУ

Г. Нилов: «В 1957 году была образована Европейская федерация го, и стали проводиться регулярные чемпионаты Европы. А у нас в Москве вокруг математика-алгебраиста, профессора МГУ М.М.Постникова сплотилась группа любителей различных игр, в том числе и го. Его ученики в 1962 году напечатали в журнале «Юный техник» заметку с правилами игры го. М.М.Постников был уникальной личностью, обожающей сложные загадки для ума. Кроме развития идей Э.Галуа в математике, мы обязаны ему расшифровкой шлиссельбургских заметок Н.Н.Морозова о хронологии истории, которые легли в основу концепции академика Н.Фоменко. В эти же годы в Перми студент Ю.П.Филатов случайно (играя в бильярд) узнаёт об игре го от репрессированного офицера Белой армии и загорается ею. Он достаёт и переводит главы из учебника О. Коршельта – первой книги, изданной в Европе по го».

В 1962 г. в «Юном технике» публикуется статья С.С. Рышкова, выпускника мехмата МГУ: «В Японии было распространено мнение, что нация, играющая в го, не может проиграть войну. А великий шахматист и крупный математик Эммануил Ласкер считал, что го не менее интересная и глубокая игра, чем шахматы... ». Пишет он и о том, что Постников готовил учебник по го.

Об играх с Постниковым вспоминает еще один выпускник МГУ и игрок в го, А.П. Тизик. Его воспоминания собраны на [сайте Московской спортивной федерации го.](#)

Первые сильные игроки в го в Москве - из МГУ! Постников, Тизик, Рышков, стажеры из Японии...

Игра го в XXI в.

Не потеряла ли такая древняя игра, как го свою актуальность в наше компьютерное время? Оказалось, что нет, наоборот, **игра дала импульс развитию нейросетей.**

В 2016 г. программа «Альфа го», разработанная Deep Mind и позже выкупленная Гугл, смогла победить непревзойденного игрока из Кореи Ли Седоля. Ранее считалось, что машине в го невозможно победить. Но нашелся метод обучить программу через [глубокое обучение](#). Рекомендую посмотреть [фильм](#) про этот исторический матч, который заставляет задуматься о человеческом в человеке. **Именно после этого матча начался бум нейронных сетей.**

Это не единственное влияние древней игры на современный мир, **игра го вдохновила Масахиро Хара на создание QR кода**, без которого сложно теперь представить кодирование информации и онлайн оплату.

Компьютерное го тоже не стоит на месте. За последнее время для игры го появилось множество программ, ботов, [приложений](#), [игровых серверов](#), стали выпускать электронные игровые доски со встроенными ботами, помимо игры против бота появилась возможность получить разбор партии, подсказки, какой ход может быть самым эффективным... Все это помогает совершенствоваться в игре.

Новейшая разработка - [SenseRobot Go](#), который выполняет роль полноценного наставника в го и соединяет хозяев роботов между собой для игры.

Правила игры из книги Ясуюки Миура «Го и восточная бизнес- стратегия»

Правила звучат очень просто, и через 1-2 минуты можно уже начинать игру:

1. В го играют на доске с 19 вертикальными и 19 горизонтальными линиями.
2. Для игры используют 181 черный камень и 180 белых камней.
3. Играют двое, один — черными камнями, другой — белыми.
4. Черные делают первый ход, затем ходы делаются по очереди.
5. Цель го — обрести контроль над большей частью незанятых пересечений (территории), чем у противника.
6. Камень захвачен, когда заняты все соседние с ним пересечения.
7. В конце партии захваченные каждым игроком камни выставляются на территорию противника, уменьшая ее.
8. Не разрешается совершать ход, ведущий к повторению позиции.
9. Нельзя совершать самоубийство, то есть нельзя делать ход, лишаящий какую-либо группу игрока последней степени свободы.
10. Игрок может пасовать в любой момент. Пас считается ходом. После двух пасов подряд игра заканчивается.

Но чтобы стать мастером, нужно овладеть стратегией. Можно прочитать книгу по ссылке выше, хотя бы первые 60 страниц, для понимания правил и духа сложнейшей игры на планете.

Правила игры го для турниров

Для турниров и спорта правила описываются более детально.

Официальные документы на сайте Российской Федерации Го (РФГ):

- [Правила вида спорта го](#)
- [Кодекс го](#)

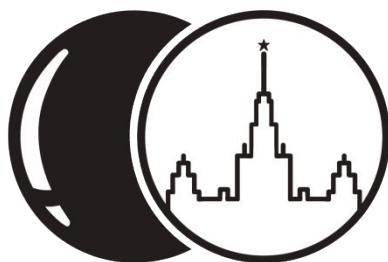
«Правила вида спорта го» при судействе на российских турнирах имеют приоритет над «Кодексом» при разночтениях.

В [Приложении 1](#) к «Кодексу го» вы увидите, что помимо японского варианта правил есть еще китайские, американские, правила Инга... Хотя эти правила не сильно различаются, их принято разделять.

В нашей стране принято обучать и играть по японским правилам, использовать [японскую терминологию](#). Сильнее всего от всех остальных традиций и правил го отличается тибетское го, сохранившее много архаичных черт.

Посмотрите видеоролики [1](#) и [2](#) с [правилами игры го](#) и приступайте к решению задач и прохождению теста.

莫斯科大学围棋俱乐部



Го клуб МГУ

<https://msugo.club>

По всем вопросам пишите:
mairi.koroleva@yandex.ru