

О. С. Кочеров*

Генезис игры *вэйци* в доциньском Китае

АННОТАЦИЯ: В статье рассматривается вопрос о существовании игры *вэйци* в доциньском Китае. Анализируются археологические данные эпохи Хань и письменные свидетельства времён Чжоу. Среди последних внимание уделяется и тем источникам, которые ранее не рассматривались в тематической литературе («Планы сражающихся царств», «Инь Вэнь-цзы», «Канон гор и морей»). Основные гипотезы о происхождении *вэйци* рассматриваются сквозь призму рассуждений древнекитайских философов об игре. Значительное внимание уделено критическому анализу гипотезы о возникновении *вэйци* из гадательных практик. Высказывается предположение о том, что *вэйци* является моделью китайского универсума, а процесс игры символизирует космогенез.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *вэйци*, доциньский Китай, китайская философия, гадание, модель универсума, теории генезиса, лю бо, игра, археологические данные

Вэйци 圍棋¹ – традиционная китайская настольная игра, больше известная всему миру под японским названием го (от

* Кочеров Олег Сергеевич, к.полит.н., младший научный сотрудник сектора восточных философий Института философии РАН (Москва), kocheroviphras@gmail.com

© Кочеров О. С., 2020; © ФГБУН ИВ РАН, 2020

¹ Варианты последнего иероглифа – 碁, 碁. По мнению исследователя *вэйци* Ян Сяого 楊曉國, иероглиф 棋 до III в. писался как 碁 и означал фишки для игры в *вэйци*, а 碁 до начала эпохи Цинь (221 г. до н. э.) использовалось для обозначения игрового поля для *вэйци* –

японского «окружающее го», *и-го* 囲碁), а в России – ещё и под названием «облавные шашки»². *Вэйци* уже с глубокой древности занимает довольно важное место в китайской культуре. Тем не менее существует крайне мало серьёзных академических исследований истории игры и её связи с китайской философией.

Среди китайских исследователей одним из ведущих специалистов в области истории *вэйци* является Чэнь Цзуюань 陳祖源. Он посвятил игре несколько монографий, важнейшей из которых стало исследование эволюции правил *вэйци* с глубокой древности до современности [Чэнь Цзуюань, 2007]. История *вэйци* вызвала интерес и у других исследователей: Сюй Цзяляна 徐家亮 [Сюй Цзялян, 1997], Чжан Жу-аня 張如安 [Чжан Жуань, 1998], Чжу Миньюаня 朱銘源 [Чжу Миньюань, 1990], Ма Чжэна 馬淨 [Ма Чжэн, 2000], Инь Вэй 殷偉 [Инь Вэй, 2001] и иных авторов. В то же время эти работы носят преимущественно обзорный характер.

В англоязычной синологии наиболее значительный вклад в изучение *вэйци* внёс П. Шотвелл, опубликовавший ряд работ по истории игры и проблеме её генезиса [Shotwell, 1993; 2007 a; 2007 b; 2008]. Следует отметить и других исследователей: Д. Поттера, проанализировавшего упоминания *вэйци* в классических китайских трактатах [Potter, 1984; 1985]; Дж. Фэйрбэрна, изучавшего историю тибетской *вэйци* [Fairbairn, 1989] и формирование системы рангов игроков в Древнем Китае [Fairbairn, 1991]; П. Занона, рассмотревшего рецепцию *вэйци* китайскими философами с древности до времён империи Сун (960–1279) [Zanon, 1996]. В то же время большинство англоязычных работ по истории *вэйци* опубликованы не в академических журналах, а в популярном журнале *вэйци* «Go World». Среди академических публикаций следует выделить переведённую на английский язык работу японского исследователя *вэйци* М. Сиракавы [Shirakawa, 2005], а также

«шашечной доски» (*ципин* 棋枰). Примерно с V в. 碁 и 碁 стали взаимозаменяемы и обозначали игровые фишки. 棋 – наиболее поздний вариант написания. Таким образом, эволюция иероглифа отражает эволюцию игрового инвентаря: сначала использовались каменные фишки, но затем их начали изготавливать и из дерева [Ян Сяого, 1993, с. 17].

² Это название, однако, едва ли можно считать удачным: с шашками у *вэйци* ничего общего, а «облавный» предполагает далеко не доказанную связь игры с охотой и военным делом. Более корректным вариантом был бы перевод «окружающие фишки».

работы на такие темы, как образ *вэйци* в китайской поэзии [Qi Dongfang, 2016], роль *вэйци* в формировании китайского идеала маскулинности [Moskowitz, 2013] и влияние игры на стратегический анализ в имперском Китае [Olberding, 2014].

В отечественной синологии *вэйци* было уделено гораздо меньше внимания. Игре посвящён один абзац в работе В. В. Малявина «Китайская цивилизация» [Малявин, 2001, с. 583]. Чуть больше про *вэйци* сказано в монографии Е. Э. Войтишек «Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония)» [Войтишек, 2009]. *Вэйци* также упоминается в энциклопедии «Духовная культура Китая» (весьма любопытно, что большинство упоминаний содержатся в пятом томе, посвящённом научной и военно-технической мысли, в статьях про математический трактат «Счётный канон Сунь-цзы» («Сунь-цзы суань цзин» 孫子算經) [Кобзев, Еремеев, 2009], врача Хуа То 華佗 [Еремеев, 2009 а] и учёного Шэнь Ко 沈括 [Еремеев, 2009 б]. Кроме того, следует отметить недавно опубликованные переводы В. Г. Нестерова: «История настольных игр в Китае» [Сюй Цзялян, 2019], «Тибетское го и другие игры Тибета» [Шан Тао и др., 2020], а также «Жемчужины *вэйци*» [Жемчужины *вэйци*: Сборник..., 2019] – сборник древнекитайских трактатов по игре. К сожалению, на этом список можно считать законченным.

Нехватка академических исследований закономерно выливается в популярность работ иного рода. К примеру, в книге «Боевое искусство стратегии. Русский стиль. 9 изящных решений» утверждается, что *вэйци* (точнее, «стратегическое искусство *И*») является общим наследием индоевропейской цивилизации, но при этом «русскому человеку освоение этого искусства дается легче, чем, например, китайцу или японцу», что неудивительно, ведь, как известно, «многие древние технологии пришли в Китай с северо-западных территорий, то есть, фактически с территории современной России» [Гришин, Емельянов, 2009, с. 18]. Очевидно, что у читателей подобных работ сложится довольно специфическое представление о китайской (и вообще мировой) истории и культуре.

В большинстве работ по истории *вэйци* содержатся непроверенные или устаревшие данные. Это во многом объясняется тем, что далеко не все авторы трудов по *вэйци* являются профессиональными синологами – очень часто они специалисты в другой области, занимающиеся изучением истории игры из-за своей любви к ней. Кроме того, практически не изучены история *вэйци* после империи Сун, возможное

взаимовлияние игры и китайской философии и многие другие смежные области.

Статья состоит из четырёх частей. В первой части вкратце описываются правила современной игры *вэйци*. Во второй части рассматриваются археологические находки, свидетельствующие о существовании *вэйци* в Древнем Китае. Несмотря на то, что древнейший найденный инвентарь для игры относится к эпохе Западной Хань (206 г. до н. э. – 8 г. н. э.), целесообразно проанализировать его, поскольку на основе этого анализа можно предположить, как выглядел доциньский инвентарь. В третьей части анализируются упоминания *вэйци* в древнекитайских классических трактатах эпохи Чжоу (1046–221), свидетельствующие о существовании игры в доциньский период. Наконец, в четвёртой части основные теории генезиса *вэйци* сопоставляются с археологическими и текстуальными данными.

Правила *вэйци*

Для игры в *вэйци* необходимы игровое поле, называемое доской³ («плошка для фишек», *ципань* 棋盤), и игровые фишки – камни («фишечные камни», *циши* 棋石 или «фишки», *цицзы* 棋子). На доску нанесена сетка, состоящая из 19 горизонтальных и вертикальных линий⁴. Игроки, один из которых играет чёрными камнями, а другой – белыми, поочередно ставят камни на перекрёстки линий (рис. 1а). Первые ходы обычно делаются в «звёздные пункты» («позиции звёзд», *синвэй* 星位) – отмеченные точками 9 пунктов (4 угла, 4 стороны и центр).

Стоящие рядом друг с другом камни одного цвета называются группой («глыба», *куай* 塊). У каждого камня или группы камней есть определённое число «дыхательных пунктов»

³ Здесь и далее при употреблении терминов *вэйци* сначала используется термин, официально принятый в российском сообществе, затем в скобках даётся буквальный перевод китайского термина (опускается в том случае, если совпадает с принятым в российском сообществе) и его запись пиньинем и иероглифами.

⁴ В то время как в шахматах размеры игровой доски обычно измеряют в клетках (8 на 8 клеток), в *вэйци* это делают в линиях. Таким образом, доска 19x19 – это доска в 19 линий, или 18 клеток. Существуют и доски других размеров (9x9, 11x11, 13x13, 15x15, 17x17). Размер доски практически не влияет на правила игры, но чем больше доска, тем больше число возможных комбинаций и тем шире простор для стратегического мышления.

(«[потенциалов] пневмы», *ци* 氣). На рис. 1б дыхательные пункты отмечены крестиками: у камня А, стоящего в углу, два дыхательных пункта, у камня В – три, у камня С, расположенного в центре, – 4, а у группы камней DE 6 дыхательных пунктов. Если один игрок занимает при помощи своих камней все дыхательные пункты камня или группы камней соперника, то эти камни снимаются с доски и считаются пленёнными («съеденными», *чи* 吃). Но поскольку в *вэйци* есть правило, согласно которому нельзя совершать самоубийственные ходы (т. е. ставить свой камень таким образом, чтобы он автоматически оказался съеденным), группу камней можно обезопасить, если создать два глаза (*янь* 眼) – пункта, в которые противник сходить не сможет. Так, на рис. 1в у чёрной группы есть два глаза, отмеченные крестиками, – белые не могут поставить свой камень ни в один из этих пунктов, поскольку это будет самоубийственный ход. Цель игры, однако, заключается не в том, чтобы истребить как можно больше камней соперника, а в том, чтобы огородить как можно большую часть игрового поля⁵.

Археологические данные

Долгое время самой древней доской *вэйци* считалась доска, найденная в 1952 г. в восточноханьской гробнице из Ванду (*Ванду-му* 望都墓), провинция Хэбэй (рис. 3). Исследователи Сунь Мэн 孫勳 и Ван Цзихун 王繼紅 дают следующее её описание: «доска квадратной формы, имеет четыре ножки, соединённые аркой *куньмэнь* ⁶. На доске высечено 17 горизонтальных и вертикальных прямых линий; в угловых звёздных пунктах и в центре вырезан узор в виде четырёхлистного цветка. Длина доски 69 см, высота – 14 см» [Сунь Мэн, Ван Цзихун, 2017, с. 45].

Тем не менее впоследствии были обнаружены и более древние доски. Так, в 1997 г. при исследовании мавзоля Янлин 陽陵, принадлежавшего западноханьскому императору Цзин-ди 景帝 (188–141 гг. до н. э.), был обнаружен фрагмент доски *вэйци* (рис. 2а). Дается следующее её описание: «высечена на дорожной

⁵ Здесь приведены лишь основные правила *вэйци*. Подробнее о правилах и тонкостях игры см. [Самая пленительная в мире..., 2001]. О различиях между японскими и китайскими правилами см. [Дэвис, 2005].

⁶ *Куньмэнь* 壺門 («врата в дворцовом коридоре») – распространённая в буддийской архитектуре зубчатая арка. Вырез в форме *куньмэнь* на передней части доски см. на рис. 3б.

квадратной плитке, поверхность относительно неровная. На обеих сторонах плитки высечены линии, формирующие игровое поле, которое на сохранившемся фрагменте представляет собой сетку 13x9. Звёздный пункт обозначен выцарапанным знаком “х”. Линии разреженные и неровные, расстояние между ними различно; вероятно, доска была изготовлена на скорую руку. Длина сохранившегося фрагмента 28,5 см, ширина 19,7 см, высота 3,6 см» [Хань Янлин дилин..., 2011, с. 12]. Размеры поля на обратной стороне плитки составляют 17x12 линий (рис. 2б). Поскольку сторона такой плитки обычно была длиной от 25 до 30 см [Сю Шаоинь, Сю Кэбянь, 2013, с. 169], есть основания предполагать, что на одной из сторон была доска размером 15x15, а на другой – 17x17.



Рис. 1. Правила *вэйци*: (а) доска и камни для *вэйци*;
(б) дыхательные пункты; (в) глаза

В интервью газете «Жэньминь жибао» один из участвовавших в раскопках археологов, Ли Ган 李剛, предположил, что эту импровизированную доску создали желавшие скоротать время стражи мавзолея [Relics Prove Chinese..., 2000]. Если эта гипотеза верна, то она опровергает распространённое убеждение в том, что *вэйци* была игрой исключительно политической элиты.

Ещё одна доска была обнаружена в 1986 г. при исследовании западноханьских захоронений в Сяньяне 咸陽, провинция Шэньси. Даётся следующее её описание: «поверхность доски отшлифована. На доску тушью нанесено 16 прямых горизонтальных и вертикальных линий. Доску обрамляет узор в ромбовидную клетку» [Сунь Мэн, Ван Цзихун, 2017, с. 45].

Самые древние камни для *вэйци* были найдены в восточноханьской гробнице в провинции Аньхой. Сунь Мэн и Ван Цзихун описывают их следующим образом: «122 камня из бирюзы... изумрудно-зелёного и тёмно-зелёного цвета, имеют квадратную форму. Длина камней 1 см, толщина 0,3 см» [Сунь Мэн, Ван Цзихун, 2017, с. 45]. При исследовании гробницы западноцзиньского чиновника Лю Бао 劉寶 (ум. 301 г.) было найдено 310 каменных *цицзы* (145 чёрных и 165 белых⁷), причём находились они в чаше для камней (рис. 4). Камни имеют форму неправильного эллипса.

Следует отметить, что в 1959 г. при исследовании поселения в бухте Пхусун (конец III тыс. до н. э., Приморье) советский археолог А. П. Окладников нашёл камни, предположительно являющиеся частью игрового инвентаря, которые крайне похожи на современные камни для *вэйци* [Окладников, 1964, с. 77]. Камни были найдены и в Иньсуюе 殷墟, крупнейшем археологическом объекте времён Шан (XVI в.–1046 г. до н. э.) [Shotwell, 2008, p. 37]. Но, как отмечалось ранее, изначально камни для *вэйци*, по всей видимости, были квадратными, в связи с чем нет оснований считать, что шанские камни являлись частью инвентаря *вэйци*, а не какой-то более примитивной игры.

⁷ В современных комплектах обычно по 180 камней каждого цвета; иногда чёрных камней бывает на один больше.

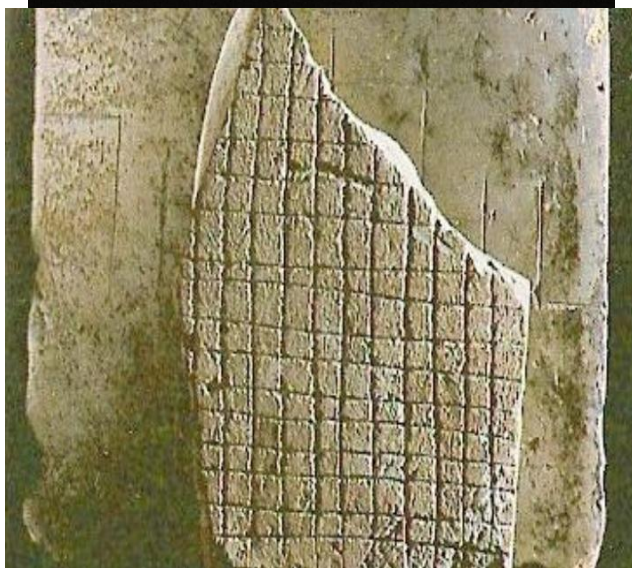


Рис. 2. Фрагмент из мавзолея Янлин: (а) меньшее поле с выцарапанным звёздным пунктом; (б) большее поле без звёздного пункта.

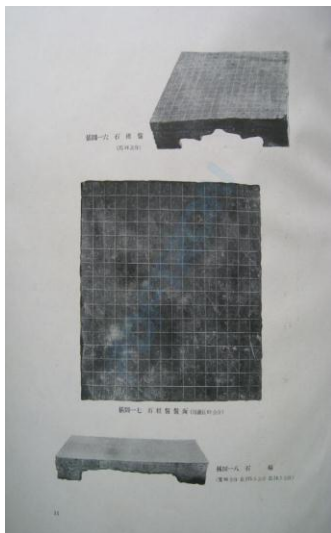
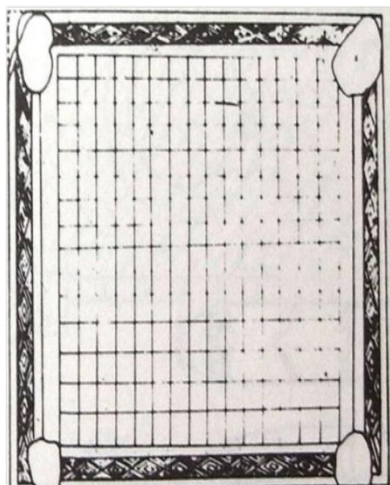


Рис. 3. Древнейшие доски *вэйци*: (а) доска 16x16, найденная в гробнице из Сяньяна; (б) доска 17x17, найденная в гробнице из Ванду



Рис. 4. Камни из гробницы Лю Бао

***Вэйци* в древнекитайских текстах**

Вэйци, как и большинство других артефактов китайской культуры, считается продуктом творческой деятельности древних совершенномудрых. Согласно одной из наиболее известных легенд, император Яо 堯 (предполагаемые годы правления – 2356–2255 гг. до н. э.) изобрёл *вэйци* для того, чтобы

перевоспитать своего сына Дань Чжу 丹朱 (годы жизни неизвестны). Его затея не удалась: согласно одной из версий легенды, Дань Чжу настолько увлёкся игрой, что перестал интересоваться всем остальным, и Яо, как известно, передал престол простолодину Шуню 舜 (предполагаемые годы правления – 2255–2206 гг. до н. э.).

Первое письменное упоминание о сотворении *вэйци* Яо содержится в «Корнях поколений» («Ши бэнь» 世本), историческом трактате, созданном, по всей вероятности, в период Сражающихся царств (V в. – 221 г. до н. э.). Это упоминание, однако, проблематично по известным причинам: трактат был утерян во времена империи Сун. Китайские интеллектуалы попытались восстановить его, в результате чего появилось восемь версий «Корней поколений». В некоторых из версий трактата *вэйци* вообще не упоминается. В версии Мао Паньлина 茆泮林 (ум. 1845) сообщается лишь о том, что Яо сотворил *вэйци*, но ничего не говорится о Дань Чжу. В версии Чжан Шу 張澍 (1776–1847) Дань Чжу упоминается [Сун Чжун, Цинь Цзямо, 2008]. По всей вероятности, эта же легенда упоминалась и в «Трактате обо всех вещах» («Бо у чжи» 博物志) Чжан Хуа 張華 (232–300): в энциклопедии «Собрание литературы, классифицированное по разрядам» («И вэнь лэй цзюй» 藝文類聚), составленной под руководством Оуян Сюня 歐陽詢 (557–641), со ссылкой на «Бо у чжи» сообщается: «Яо изобрёл *вэйци*. Дань Чжу был в ней искусен» (*Яо цзао вэйци, Дань Чжу шань ци* 堯造圍棋, 丹朱善棋) [И вэнь лэй...]. А в комментарии историка Ху Саньсина 胡三省 (1230–1302) к хронике «Помогающее в управлении всепронизывающее зеркало» («Цзы чжи тун цзянь» 資治通鑑) в 133 *цзюане* со ссылкой на «Бо у чжи» утверждается: «[Говорят, что] Яо изобрёл *вэйци* для того, чтобы воспитать [своего] сына Дань Чжу. Ещё говорят, что Шунь считал [своего] сына Шан Цзюня глупым, поэтому изобрёл *вэйци* для того, чтобы воспитать его» (*Яо цзао вэйци и цзю цзы Дань Чжу; хо юнь Шунь и цзы Шан Цзюнь ю, гу цзо вэйци и цзю чжи* 堯造圍棋以教子丹朱; 或云舜以子商均愚, 故作圍棋以教之) [Цзы чжи тун...].

В ещё одной версии легенды, зафиксированной в «[Трактате] Учителя [из] золотой башни» («Цзинь-лоу-цзы» 金樓子)⁸, сообщается о том, что «Яо обучил Дань Чжу [игре в] *ци*. [Он] из покрытого узорами тутовника сделал доску, [из костей] носорогов и слонов – фишки» (*Яо цзю Дань Чжу ци, и вэнь сан*

⁸ Трактат, созданный лянским императором Юань-ди 元帝 (508–555).

вэй цзю, си сян вэй цзы 堯教丹朱棋，以文桑為局，犀象為子) [Цзинь-лоу-цзы]. Иногда встречается другой перевод этого отрывка: Дань Чжу играет не в *вэйци*, а в шахматы и использует заросли тутовника в качестве поля, а слонов и носорогов – в качестве шахматных фигур [Allan, Phillips, 2011, p. 87]. Хотя в отрывке действительно не уточняется, какой именно игрой увлёкся Дань Чжу, нет никаких оснований считать, что это шахматы (или их китайская разновидность *сянци* 象棋, «фигурные фишки»), а не *вэйци*: нам попросту неизвестны легенды о Яо и Дань Чжу, в которых фигурировали бы *сянци*. В связи с этим автор исследования согласен с данной Юань Кэ трактовкой этого отрывка [Юань Кэ, 2019, 213].

Весьма интересно, что в «Корнях поколений» употребляется термин *вэйци*, – при условии аутентичности известных нам версий трактата это первое письменное упоминание современного названия игры. В более древних текстах используется другой термин – *и* 弈. О том, что *и* и *вэйци* – одна и та же игра, свидетельствует несколько более поздних источников:

1. Ханьский философ Ян Сюн 揚雄 (53 г. до н. э. – 18 г. н. э.) в словаре «Местные слова» («Фан янь» 方言) заявляет: «*Вэйци* – называют её *и*. К востоку от заставы [Ханьгу], среди [областей] Ци [и] Лу все называют её *и*» (*Вэйци вэй чжи и. Цзы гуань эр дун Ци Лу чжицзянь цзе вэй чжи и* 圍碁謂之弈。自關而東齊魯之間皆謂之弈) [Ян Сюн].

2. В эссе ханьского историка Бань Гу 班固 (32–92), посвящённом *вэйци*, говорится о том, что «люди северных краёв называют *ци и*» (*Бэй фан чжи жэнь вэй ци вэй и* 北方之人，謂棋為奕) [Лю Цинъян, 2015, с. 296]. Под *и* 奕 здесь имеется в виду *и* 弈: в классических текстах эти иероглифы иногда по ошибке употребляются друг вместо друга.

3. В ханьском словаре «Толкование письмен и разбор иероглифов» («Шо-вэнь цзе-цзы» 說文解字) в статье про *и* сообщается: «*И* – [это] *вэйци*» (*И: вэйци е* 弈: 圍碁也) [Сюй Шэнь].

Самое первое упоминание *вэйци* (*и*) содержится в девятой главе «Комментария г-на Цзо к “Вёснам и осеням”» («Чунь цю Цзо-ши чжуань» 春秋左氏傳)⁹. В 559 г. до н. э. вельможа Нин Чжи 甯殖 (ум. 553 г. до н. э.) изгнал правителя Вэй Сянь-гуна 衛

⁹ Исторический трактат, составленный, по всей вероятности, в период Сражающихся царств (V в. – 221 г. до н. э.).

獻公 (ум. 544 г. до н. э.). Раскаившись в содеянном на смертном ложе, он потребовал от своего сына, Нин Си 甯喜 (ум. 546 г. до н. э.), исправить совершённую им несправедливость и вернуть Сянь-гуна на престол. Услышав о том, что собирается сделать Нин Си, другой сановник, Тайшу И 大叔儀 (годы жизни неизвестны), сказал: «Нынче Учитель Нин считает, что [возведение в] государи непохоже на игру в *и* фишками-*ци*. Как тут избежать [беды]? [Если] игрок в *и* берёт [в руки] фишку [и] не закрепляет [её на месте] (не может решить, куда поставить. – *О. К.*), [то] не победит своего соперника. Что и говорить о том, кто ставит государя (возводит на престол. – *О. К.*) и не закрепляет [своего решения]? Никак не избежать [беды]. Род, чьи члены девять поколений были сановниками-*цинами*... Одно движение руки – и уничтожен он! Как прискорбно!» 今甯子視君不如弈棋，其何以免乎？弈者舉棋不定，不勝其耦；而況置君而弗定乎？必不免矣。九世之卿族，一舉而滅之，可哀也哉！ [Zuo Tradition / Zuozhuan..., 2016, p. 1156]. Нин Си, однако, не прислушался к критике Тайшу И, поспособствовал возвращению Сянь-гуна и вскоре после этого был убит.

Вэйци (точнее, *и*) упоминается и в 22 параграфе 17 главе трактата «Обсуждённые речи» («Лунь юй» 論語): «Учитель сказал: трудно, когда не находят применения своему сердцу, проводя все дни в чревоугодии! Разве нет такой игры, как шашки? Уж лучше играть в них, чем ничего не делать!» 子曰：「飽食終日，無所用心，難矣哉！不有博弈者乎，為之猶賢乎已。」 [Цянь Му, 2005, с. 261; Семенов, 1995, с. 153]. То, что в переводе И. И. Семенов названо шашками, в оригинале именуется *бо и* 博弈 и обозначает не только *вэйци*, но и *любо* 六博 (или 六博) – другую древнюю игру. В некоторых русских версиях «Обсуждённых речей» этот термин переведён более корректно («шахматы и шашки» у П. С. Попова [Изречения Конфуция, учеников..., 1910, с. 111], «азартные игры и шахматы» у В. А. Кривцова [Древнекитайская философия. Собрание..., 1972, с. 173] и А. С. Мартынова [Мартынов, 2001, с. 340]), в других же переводах (Л. С. Переломова [Конфуцианское «Четверокнижие» («Сы шу»), 2004, с. 228], Б. Б. Виногородского [Конфуций. Рассуждения в изречениях, 2013, с. 162], А. Е. Лукьянова [Лукьянов, 2017, с. 395]) передан только второй член этого бинорма. В английских переводах оба термина присутствуют в версиях Д. Лау [The Analects, 1979, p. 147], Э. Слингелрэнда [Confucius. Analects with Selections..., 2003, p. 210], Б. Уотсона [The Analects of Confucius, 2007, p. 124] и Р. Эно [Eno, 2015, p. 99].

Наиболее корректным переводом было бы сохранение обоих терминов («ведь есть же такие игры, как *бо* и *и*») с разъясняющей сноской, что и сделали Лау, Эно и Слингерлэнд.

Отношение Конфуция к *вэйци* артикулировано в последней части этого пассажа. Большинство отечественных и зарубежных исследователей (в том числе и китайских [Цянь Му, 2005]) переводят этот отрывок таким образом, что Конфуций противопоставляет игры безделью. При такой интерпретации он, очевидно, не считает, что *вэйци* – нечто важное для благородного мужа, но всё же видит в игре определённую ценность (если бездельнику «некуда применить сердце» (*у со юн синь* 無所用心), то для игрока таким применением становится игра).

Есть, однако, и другая, гораздо менее распространённая трактовка, которой придерживаются В. А. Кривцов и А. Е. Лукьянов. В переводе Кривцова этот пассаж звучит следующим образом: «Учитель сказал: “Трудно весь день только есть и ни о чем не заботиться! Разве нет поэтому людей, занятых азартными играми и шахматами? И разве те, кто так поступает, похожи на мудрых?”» [Древнекитайская философия. Собрание..., 1972, с. 173]. При таком переводе Конфуций будто бы утверждает, что людям крайне сложно постоянно бездельничать и им хотя бы иногда нужно развеять скуку, что они и делают, обращаясь к играм. У А. Е. Лукьянова перевод такой: «Учитель сказал: “Трудно весь день только жевать и ничем не занимать своего ума. Разве нет такой игры, как шашки?! Играя в них, выглядишь мудрым”» [Лукьянов, 2017, с. 395]. Последнее суждение в таком контексте сложно не воспринимать как своеобразный образец сократической иронии. Люди не столько пытаются развеять скуку, сколько пытаются одновременно и бездельничать, и сойти за мудрецов. Тем не менее автор статьи придерживается более распространённой трактовки.

Термин *бо и* встречается и у Мэн-цзы в 30 параграфе второй части главы «Ли Лоу» 離婁. Перечисляя примеры непочтительного отношения к родителям, Мэн-цзы упоминает и *вэйци*: «[когда играют в] *бо* и *и* и любят винопитие [и] не заботятся о пропитании отца и матери» (*бо-и хао инь цзю, бу гу фуму чжи ян* 博弈好飲酒, 不顧父母之養) [Мэн-цзы]. Может показаться, что Мэн-цзы относится к *вэйци* крайне негативно. Тем не менее стоит внимательней взглянуть на контекст (табл. 1). Как можно видеть, Мэн-цзы выделяет три конфуцианских «грехов» – не заботиться о пропитании родителей (не помогать родителям), срамить родителей и подвергать их опасности.

Первый «грех» описан детальнее всего: родителям не помогают те, кто либо не работает, либо проматывает заработанное, либо тратит его исключительно на себя и своих детей. По сути, игры и винопитие осуждаются не сами по себе: говорится лишь о том, что бесконтрольное увлечение ими может привести к тому, что человек не будет заботиться о своих родителях. То, что Мэн-цзы счёл необходимым упомянуть об этой социальной проблеме, может свидетельствовать о её относительной распространённости в те времена. В связи с этим можно согласиться с китайским исследователем *вэйци* Инь Вэем 殷偉 в том, что к этому времени игра начала оказывать определённое влияние на социальную сферу [Инь Вэй, 2001, с. 8].

Следует отметить, что Мэн-цзы критикует неумеренность и в других главах. К примеру, в четвёртом параграфе второй части главы «Лянский царь Милостивый» («Лян Хуй ван» 梁惠王) говорится: «Радоваться вину без границ – то зовётся погибелью» 樂酒無厭謂之亡 [Мэн-цзы]. Можно вспомнить и о Конфуции, который, как известно, «лишь [в потреблении] вина не имел меры, [но] не достигал спутанности [сознания]» 惟酒無量，不及亂 [Цянь Му, 2005, с. 258]. Таким образом, есть серьёзные основания считать, что умеренность в *вэйци* также не порицается конфуцианцами.

Мэн-цзы говорит о *вэйци* и в 9 параграфе первой части главы «Гао-цзы» 告子: «Не удивляйтесь, что царь неумен. Ведь даже самое жизнеспособное растение в Поднебесной не сможет выжить, если один день держать его на солнце, а десять – в холоде. И мне редко [удаётся] встретиться [с царем], а когда я ухожу [от него], к нему жалуют те, кто держат его в холоде. Как же я [могу помочь] пробившимся росткам? Вот, [скажем], игра в шашки; искусство малое, но, если не сосредоточить сердце, не нацелить волю, [им] не овладеть. Положим, что Цю Шашечный, лучший в княжестве по игре в шашки, обучает двух человек и один из них сосредоточивает сердце, нацеливает волю, только Цю Шашечному и внимает, а другой, хотя и слушает его, но всем сердцем чаёт, что лебедь прилетит, и думает, как возьмет лук и привязной [стрелой] подстрелит [лебедя]. Хотя и учится с тем вместе, но не сравнится с ним. Потому, что менее умен? Отвечаю: “Нет”» 無或乎王之不智也，雖有天下易生之物也，一日暴之、十日寒之，未有能生者也。吾見亦罕矣，吾退而寒之者至矣，吾如有萌焉何哉？今夫弈之為數，小數也；不專心致志，則不得也。弈秋，通國之善弈者也。使弈秋誨二人弈，其一人專心致志，惟弈秋之為聽。一人雖聽之，一心以為有鴻鵠將至，思

援弓繳而射之，雖與之俱學，弗若之矣。為是其智弗若與？曰非然也 [Мэн-цзы; Семенов, 2016, с. 645].

惰其四支 [когда держат в] лени свои четыре конечности	不顧父母之養 [и] не заботятся о пропитании отца и матери
博弈好飲酒 [когда играют в] <i>бо</i> и <i>и</i> и любят винопитие	不顧父母之養 [и] не заботятся о пропитании отца и матери
好貨財，私妻子 [когда] любят имущество и деньги и привязаны [лишь] к жене и детям	不顧父母之養 [и] не заботятся о пропитании отца и матери
從耳目之欲 [когда] следуют желаниям ушей и глаз	以為父母戮 [и] тем позорят родителей
好勇鬥很 [когда] любят храбрость, драки и ссоры	以危父母 [и] тем подвергают отца и мать опасности

Таблица 1. Пять примеров непочтительного отношения

В этом отрывке есть несколько интересных моментов. Во-первых, если в предыдущих пассажах из «Лунь юя» и «Мэн-цзы» использовался бинот «*бо и*», здесь речь идёт именно об *и*. Во-вторых, это первое в китайской литературе упоминание об игроке в *вэйци*, Цю Шашечном (И Цю 弈秋, годы жизни неизвестны), равно как и первое упоминание об учителе *вэйци*. Кроме того, поскольку сообщается, что И Цю был сильнейшим игроком, можно сделать вывод, что ко времени создания «Мэн-цзы» игра была уже довольно развита, и существовали даже своеобразные «турниры» по ней или «рейтинги» игроков. В-третьих, если Конфуций в отрывке про *вэйци* просто говорит о том, что надо хоть как-нибудь использовать свой ум, то Мэн-цзы использует игру в качестве иллюстрации своего тезиса о том, что культивация разумности (*чжи* 智) требует сознательного усилия со стороны человека.

Таким образом, едва ли можно сказать, что Конфуций и Мэн-цзы относятся к *вэйци* негативно. Тем не менее весьма любопытно, что в дальнейшем многие конфуцианцы воспринимали слова Конфуция и Мэн-цзы как критику игры. Так, уже упоминавшийся выше ханьский конфуцианец Ян Сюн в трактате «Образцовые слова» («Фа янь» 法言) рассуждает о *вэйци*

следующим образом: «Играть в них всё же лучше, чем остановиться (бездельничать. – *О. К.*) – и только. [Но разве] служить благородному мужу [лишь] лучше, чем остановиться? Благородному мужу нельзя служить [таким образом]» 為之猶賢於已耳。侍君子者賢於已乎？君子不可得而侍也 [Yang Xiong, 2013, p. 108]¹⁰.

Большинство исследователей считает, что *вэйци* упоминается и в трактате «Мо-цзы» 墨子. В главе 70 есть следующий пассаж: *у гань ю юэ ци би ци цзюнь чжун; ю цзе ци цзуй шэ* 無敢有樂器弊騏軍中。有則其罪射. Комментарий «Мо-цзы» Сунь Ижан 孫詒讓 (1848–1908) предположил, что вместо *би ци* 弊騏 в тексте должно стоять *и ци* 弈棋 [Сунь Ижан]. Этой трактовки придерживается и Иан Джонстон, автор перевода «Мо-цзы» на английский язык [Johnston, 2010]. В этом случае перевести этот отрывок можно так: «Да не осмелятся иметь музыкальные инструменты [или играть в] *вэйци* в войске. Имеющие [запрещённое] за своё преступление [наказываются] прокалыванием стрелой уха¹¹».

Не совсем понятно, почему Мо Ди так относится к *вэйци*. Итальянский исследователь Паоло Занон пытается объяснить этот пассаж при помощи философского трактата эпохи Сражающихся царств «Гуань-цзы» 管子. В 40 главе «Гуань-цзы» встречается следующий отрывок: «... [следует] использовать дни (обозначения которых начинаются со знаков. – *О. К.*) *гэн* и *синь*, [чтобы] обнародовать пять указаний. В первом указании говорится: “[Следует] запретить азартные игры...”» 以庚辛之日發五政：一政、曰禁博塞 [Гуань-цзы]. [Древнекитайская философия. Собрание..., 1973, с. 45]. Как «азартные игры» С. Р. Кучера перевёл сочетание *бо сай* 博塞, под которым, по мнению Занона, следует понимать *вэйци*. *Гэн* 庚 и *синь* 辛 – это

¹⁰ Первая фраза – повторение последней из «Лунь юя», XVII, 22, но здесь переведена совершенно иначе. – *Отв. ред.*

¹¹ Иероглиф *шэ* 射 означает «стрелять из лука». Тем не менее, поскольку Мо-цзы разграничивает проступки, караемые *шэ*, и деяния, за которые приговаривают к смертной казни (*ша* 殺), в этом контексте иероглиф, по всей видимости, имеет другое значение. Некоторые комментаторы Мо-цзы видят в нём иероглиф 聒 *чэ*, означающий протыкание уха стрелой. «Толкование письмен и разбор иероглифов» со ссылкой на военный трактат IV в. до н. э. «Методы Сыма» (Сыма фа 司馬法) сообщает следующее: «За малую провинность протыкают ухо стрелой, за среднюю провинность отрезают стопы, за большую провинность перерезают горло» [Сюй Шэнь]. Соответственно, игра в *вэйци* – малая провинность.

циклические знаки, ассоциирующиеся с металлом. *Вэйци*, как считает Занон, также ассоциировалось с металлом (и, соответственно, с войной). Играть в *вэйци* на войне, таким образом, значит порождать переизбыток металла и ещё больше нарушать равновесие пяти фаз (*у-син* 五行) [Zanon, 1996, p. 71].

У этого объяснения, однако, есть три слабых места. Во-первых, нет оснований считать, что *вэйци* ассоциировалась с металлом. Во-вторых, нельзя сказать, что теория пяти фаз играет настолько значительную роль в трактате Мо Ди, что на её основе принимаются решения о наказаниях поданных. Во-третьих, в «Гуань-цзы» говорится не о *вэйци*, а всё о той же игре *лю бо* (точнее, одной из её разновидностей¹²), о чём можно узнать из словаря «Толкование письмен и разбор иероглифов» в статье про *сай* 塞 [Сюй Шэнь]. По всей вероятности, объяснение гораздо более простое: Мо Ди считал, что игры тем или иным образом негативно сказываются на боевом духе или дисциплине солдат.

В «Планах сражающихся царств» («Чжань-го цэ» 戰國策), историческом памятнике периода Сражающихся царств, чуский сановник Хуан Се 黃歇 (ум. 238 г. до н. э.) пытается убедить циньского гуна остановить нападение на Чу. Он среди прочего говорит: «Вещи, достигнув [предела], обращаются – зима [и] лето тому [пример]. [Но когда] достижение [предела] достигает [предела], [возникает] опасность – нагромождение фишек тому [пример]» 物至而反，冬夏是也。致至而危，累棋是也 [Чжань-го цэ]. «Фишкам» соответствует иероглиф *ци* 棋, так что непонятно, о какой именно игре идёт речь. Так, Б. Бонсол и Дж. Крамп переводят последнюю часть предложения как «pile of chessman», «груда шахматных фигур» [The Records of the Warring States, p. 49] и «too many chess pieces are balanced atop one another», «множество шахматных фигур, поставленных друг на друга» [Chan-Kuo Ts'ue, 1970, p. 96]). Тем не менее весьма вероятно, что в этом отрывке описывается *вэйци*. Избыток камней в той или иной части доски (иногда это называют переконцентрацией¹³, *чунфу* 重複) очень часто приводит к поражению, поскольку такая расстановка камней малоэффективна. В общем-то, сама партия в *вэйци* отражает инь-янскую диалектику: чёрные делают ход и

¹² По мнению китайского археолога Бай Юньсяна 白雲翔, речь идёт не о *лю бо*, а об игре под названием *сэ ци* 塞棋 [Bai Yunxiang, 2009, p. 51].

¹³ В российском го-сообществе обычно используются транскрибированные японские термины, поэтому говорят не о переконцентрации, а об «окостенении формы» (*коригатати* 凝り形).

достигают предела своего могущества в конкретной части доски, но затем следует ответный ход белых, который являет собой обращение-*фань* 反. Переконцентрация камней – своеобразное нарушение этого диалектического процесса. В некоей «идеальной» партии *вэйци*, где ни одна из сторон не допускает ошибок, инь и ян поочередно получают преимущество, в результате чего камни гармонично распределяются по всей доске. При переконцентрации же этой диалектической гармонии нет: у одной из сторон возникает преимущество, которое может сохраниться до конца партии.

Довольно интересно, что *вэйци* не упоминается в трактатах даосов или военных стратегов. Исключением являются два даосских текста: «Вэнь-цзы» 文子 и «Инь Вэнь-цзы» 尹文子. Как отмечает один из ведущих специалистов по «Вэнь-цзы» Пол ван Эльс, этот текст создан во времена Западной Хань [Van Els, 2018, p. 38]. Соответственно, он не относится к рассматриваемому периоду. Установить хронологию «Инь Вэнь-цзы» ещё сложнее, в связи с чем перевод отрывка из этого трактата даётся с оговоркой: крайне вероятно, что этот текст был создан гораздо позднее эпохи Чжоу и не может выступать в качестве свидетельства существования *вэйци* в доциньском Китае. В «Инь Вэнь-цзы» говорится: «Того, кто использует силу ума [в] исканиях¹⁴ по аналогии [можно] сравнить с играющим в *и* фишками-*ци*. Наступать [и] отступать, забирать [и] отдавать, атаковать [и] грабить, отпускать [и] бросать – это то, что во мне¹⁵» 以智力求者，喻如奕棋，進退取與，攻劫放舍，在我者也 [Гао Люшуй, Линь Хэнсэнь, 1996, с. 163]. Этот отрывок интересен по двум причинам. Во-первых, *вэйци* здесь вновь появляется в контексте разумности-*чжи*. Во-вторых, вполне вероятно, что во второй части этого отрывка перечислены употреблявшиеся в то время термины *вэйци*. До сих пор считалось, что древнейший список терминов *вэйци* (всего 32 термина) приведён в 11 главе труда эпохи Сун «Канон *вэйци* в тринадцати главах» («Ци цзин ши-сань пянь» 棋经十三篇). Из списка «Инь Вэнь-цзы» и списка «Канона» совпадает лишь один термин (*цзе* 劫), но вполне

¹⁴ Гао Люшуй 高流水 интерпретирует это как «использовать силу ума для того, чтобы искать знания и таланты» (用智力來尋求知識和人才) [Гао Люшуй, Линь Хэнсэнь, 1996, с. 163].

¹⁵ В трактовке Гао Люшуй, «всё это – мой свободный выбор» (都由我自由選擇) [Там же].

логично, что к XI в. игра и её терминология значительно развились.

Ци упоминаются и в географическом труде «Канон гор и морей» («Шань хай цзин» 山海經), хотя это свидетельство ещё более проблематично: во-первых, опять неизвестно, был ли этот пассаж создан в доцинский период или уже во времена Хань; во-вторых, довольно сомнительно, что речь идёт о *вэйци*: «В седьмой книге “[Канона] Центральных [гор]” первой [среди] Горьких гор названа гора Отдохновения. На ее вершине есть камни – зовут их шашки Ди Тая¹⁶; они пятицветные, покрытые узорами, формой похожи на перепелиные яйца. Камни Ди Тая – то, чем пользуется молящийся ста богам. [Если] носишь их [с собой], [то] не страшен яд насекомых¹⁷» 《中次七經》苦山之首，曰休與之山。其上有石焉，名曰帝臺之棋，五色而文，其狀如鶉卵，帝臺之石，所以禱百神者也，服之不蠱 [Шань хай цзин]. С одной стороны, есть искушение заявить о том, что каменные «шашки» – это явная отсылка к *вэйци*. С другой стороны, камни *вэйци* не пятицветные и не покрыты узорами. Кроме того, нет данных о том, что камням *вэйци* приписывались какие-либо магические свойства. Но по какой-то причине описываемые в отрывке камни всё же ассоциируются с некой игрой, поскольку называются *ци*.

Теории генезиса *вэйци*

***Вэйци* и календарь.** В первой главе «Канона *вэйци* в тринадцати главах» сказано: «Итак, десять тысяч вещей своим числом происходят от единицы. На доске [для *вэйци*] триста шестьдесят один перекрёсток¹⁸. Единица – главная в порождении цифр; займи её наивысшую [точку] (центральный пункт доски. –

¹⁶ Цзиньский комментатор «Канона гор и морей» Го Пу 郭璞 (276–324) отмечал, что Ди Тай 帝臺 – имя божества. Э. М. Яншина, однако, считает более подходящим вариант «алтарь Предка» [Каталог гор и морей. ..., 2004, с. 102]. Как отмечает З. Киркова, средневековый китайский поэт Ю Синь 庾信 (513–581) использовал 帝臺 в качестве топонима [Kirikova, 2016, p. 144].

¹⁷ Иероглиф 蠱 – крайне насыщенный семантически: он может означать и паразита в организме человека, и специфическую технику создания чрезвычайно ядовитого насекомого, и колдовство в целом, и даже совращающее влияние. В любом случае в тексте говорится о том, что шашки являются неким оберегом.

¹⁸ В оригинальном тексте стоит иероглиф 路 路, означающий «линия, дорожка». Тем не менее, очевидно, имеются в виду не линии доски, которые далее в тексте «Канона» называются «ниточный путь» (сяньдао 线道) и 枰 枰, а перекрёстки, образуемые при пересечении линий.

О. К.) – и [сможешь] управлять четырьмя сторонами [света]. Триста шестьдесят [перекрестков] символизируют число [градусов] небесного круговорота. [Если] разделить их на четыре [части, то получится, что они] символизируют четыре сезона [года]. В каждом углу девяносто перекрестков – [они] символизируют [число] дней в них, [сезонах]. На внешнем круге (линия с краю доски. – О. К.) семьдесят два перекрестка, [они] символизируют [число] пятидневок-хоу [в году]. Сухих¹⁹ фишек триста шестьдесят, белых и чёрных поровну – [они] следуют образцу инь-ян» 夫萬物之數，從一而起，局之路三百六十一。一者，生數之主，據其極而運四方也。三百六十，以象周天之數；分而為四，以象四時；隅各九十路，以象其日；外周七十二路，以象其候。枯棋三百六十，白黑相半，以法陰陽 [Ци цзин ши-сань...]. Тем не менее до сих пор не найдено столь древних досок для *вэйци* размером 19x19 (самые древние доски такого размера датируются VI в.). Кроме того, даже если допустить, что 19x19 – изначальный размер досок *вэйци*, непонятно, чем обусловлено существование досок меньшего размера.

Вэйци и охота. Как отмечает Шотвелл [Shotwell, 2007 a, p. 8], *вэйци* могла возникнуть как примитивная имитация охоты. Изначально один игрок должен был просто окружить камни другого; затем появилась концепция одного “глаза”, а потом и двух. Наконец, изменилась цель игры: вместо окружения камней противника необходимо было окружать территорию. Хотя эта гипотеза представляется вполне правдоподобной, она не объясняет символизм *вэйци* – в частности звёздные пункты доски.

Вэйци и война. Довольно популярная гипотеза [Малявин, 2001, с. 583; Voortman, 1971], согласно которой *вэйци* является имитацией поля битвы. На первый взгляд, принципы *вэйци* не противоречат идеям китайских военных стратегов. Тем не менее игра не упоминается ни в одном из древнекитайских военных трактатов. Кроме того, учитывая, в какую политически нестабильную эпоху жили Конфуций и Мэн-цзы, довольно странно, что они ничего не говорят про этот аспект игры (например, что игра способствует распространению любви к

¹⁹ Не совсем понятно, почему камни *вэйци* называются «сухими» (ку 枯). Есть две основные гипотезы: 1. Этот иероглиф указывает на то, что имеются в виду деревянные камни, которые, возможно, были более распространены на момент создания текста; 2. Камни «сухие», когда лежат в специальной площадке для камней и не участвуют в игре; они наполняются жизненной энергией лишь на доске *вэйци* [Цинь Чуань, 2014].

войнам или, наоборот, помогает перенаправить агрессию в другое русло).

Вэйци и гадательные практики. Это одна из наиболее популярных версий происхождения *вэйци*, которой придерживались многие исследователи. Согласно этой гипотезе, доска и камни для *вэйци* сначала были гадательным инструментарием, а затем каким-то образом из гадательных практик возникла игра. *Вэйци* чаще всего связывается с тремя разновидностями гадания.

1. Вэйци и доски *ши* 式. Эта версия была предложена М. Сиракавой [Shirakawa, 2005] на основе гипотезы Дж. Нидэма [Needham, 1962, p. 314–334]. Согласно этой версии, при гадании на доске *ши* использовались камни для *вэйци*: гадатели кидали их на доску, а затем анализировали получившуюся конфигурацию. В дальнейшем эта гадательная практика превратилась в игру. Проблема здесь заключается в том, что первые свидетельства о существовании *ши* появляются лишь в эпоху Хань, в то время как *вэйци* гораздо древнее.

2. Вэйци и «Канон одухотворённых *ци*» («Лин-ци цзин» 靈棋經). Е. Э. Войтишек связывает *вэйци* с методикой «фишечного гадания» *ци бу* 棋卜, «при которой выигравшему сулилась удача в течение года, а проигравшему – неудача» [Войтишек, 2009, с. 29]. Здесь, однако, смешаны два разных эпизода.

В «Разнородных записках западной столицы» («Си-цзин цза-цзи» 西京雜記), сборнике историй о необычном, предположительно составленном даосом Гэ Хуном 葛洪 (284–364) действительно сообщается о том, что император Лю Бан и его наложница Ци 戚 на четвёртый день восьмого месяца играли партию в *вэйци*: «Победитель весь год [будет] удачлив, проигравший весь год будет страдать от болезни. [Нужно] взять шёлковую нить [и] у Полярной звезды попросить долголетия, и тогда избежишь [этой участи]» 勝者終年有福，負者終年疾病。取絲縷，就北辰星求長命乃免 [Си-цзин цза-цзи]. Нигде, однако, не утверждается, что эта партия – пример *ци бу* или что в этом эпизоде описывался некий распространённый метод гадания.

Ци бу в китайских источниках упоминается совершенно в других контекстах. В частности, энциклопедия эпохи Сун «Высочайше просмотренное [собрание текстов, созданное во время правления под девизом] Тай-пин» («Тай-пин юй-лань» 太平御覽), ссылаясь на сунский сборник рассказов о сверхъестественном «Сад чудес» («И юань» 異苑), сообщает:

«Гадание по 12 *ци* происходит от Чжан Вэньчэна²⁰, [который] получил [этот] метод от Хуан-ши-гуна²¹» 十二棋卜出自張文成，授法於黃石公 [Тай-пин юй-лань]. Там же со ссылкой на «Книгу Ци» («Ци Шу» 齊書), исторический трактат Сяо Цзысяня 蕭子顯 (489–537), говорится, что Цзян Ми 江謐, чиновник эпохи Южных и Северных династий (420–589), гадал при помощи «Канона одухотворённых *ци*» [Тай-пин юй-лань]. *Ци бу*, таким образом, означает гадание по этому трактату. Когда «Лин-ци цзин» был создан – неизвестно, но даже если допустить, что описываемая в нём гадательная техника возникла в глубокой древности, можно ли утверждать, что она причастна к появлению *вэйци*? Используемые при гадании по «Канону одухотворённых *ци*» фишки совершенно не похожи на камни для *вэйци* и в то же время очень похожи на фигуры *сянци*. Конечно, теоретически возможно, что в древности могли использоваться и камни *вэйци*, которые, как отмечалось ранее, имели квадратную форму, но у этой гипотезы нет никаких доказательств.

3. *Вэйци* и гадание девяти [небесных] дворцов *цзюгун* 九宮. Сторонником этой теории является М. Сиракава [Shirakawa, 2005]. Согласно его гипотезе, *вэйци* связана со специфическим методом гадания на квадрате «письмена [из реки] Ло» (*ло шу* 洛書) под названием «гадание девяти [небесных] дворцов», *цзюгун бу* 九宮卜. Критический разбор этой версии представлен в одной из работ П. Шотвелла [Shotwell, 2007 b]. По всей видимости, при этом методе гадания действительно могли использоваться камни, что отмечает и Ш. Камманн [Cammann, 1961, 71], один из ведущих исследователей древнекитайских магических квадратов. Тем не менее нет оснований считать, что эта гадательная техника появилась раньше *вэйци* или что в ней когда-либо использовались камни для *вэйци*.

Следует подробнее остановиться на сходстве доски *вэйци* и квадрата *ло шу*. С одной стороны, пять звёздных пунктов могут быть обозначением пяти фаз: известно, что древние китайцы соотносили с фазами четыре угла и центр магического квадрата, которые как раз и отмечены на ранних досках *вэйци*. Этого, однако, недостаточно для того, чтобы заявлять о тесной связи между доской *вэйци* и магическим квадратом.

²⁰ Т. е. ханьского военного стратега Чжан Ляна (張良, III–II вв. до н. э.).

²¹ Хуан-ши-гун 黃石公 (годы жизни неизвестны) – легендарный даосский философ эпохи Цинь.

Одна из важнейших загадок здесь – размеры игрового поля. Учитывая ту роль, которую нумерология играет в китайской культуре, логично было бы ожидать проявления нумерологического мышления и на доске *вэйци*. Тем не менее числовые диапазоны древнейших досок (15–17 и 225–289) не входят в основные числовые амплитуды китайской нумерологии²². Доска 16x16 являет собой крайне интересное исключение. Она состоит из 15 квадратов, а 15, по выражению А. И. Кобзева, – «главное магическое число *ло шу*» [Кобзев, 1993, 119], т. е. сумма, которая получается при сложении цифр в каждом ряду, столбце и диагонали. Довольно легко представить доску *вэйци* в виде своеобразной «развёртки» *ло шу*. Но при этом на найденной доске 16x16 нет звёздных пунктов.

Вэйци как модель китайского универсума. Эта гипотеза была высказана Шотвеллом и, на взгляд автора настоящей работы, является наиболее правдоподобной и продуктивной. Известно, что «девятеричная космография» является одной из ключевых составляющих китайской картины мира, и хотя представление о квадратной земле, состоящей из девяти частей, текстуально фиксируется лишь в эпоху Хань, вполне возможно, что оно возникло раньше. С точки зрения этой гипотезы довольно важен тот факт, что на доску *вэйци* нанесена сетка, а камни ставятся на перекрёстки: доска в таком случае довольно похожа на модель ирригационной системы квадратной Поднебесной, которая, как известно, играла важную роль в Древнем Китае. Кроме того, структура древнейших досок *вэйци* (пять звёздных пунктов) напоминает структуру ванского павильона для аудиенций – *минтана* («пресветлого чертога» 明堂), который сам по себе являет миниатюрную модель Поднебесной (рис. 5). Гипотеза о доске *вэйци* как модели Вселенной также подтверждается результатами исследований антрополога В. ван Бинсбергена, который отмечает, что «настольные игры с игровым

²² Следует отметить, что не совсем понятно, следует ли учитывать число квадратов, составляющих сетку, или число перекрёстков (как было указано ранее, доски традиционно описываются через число перекрёстков, и доска в 17 перекрёстков будет состоять из 16 квадратов), в связи с чем логично включить в числовой диапазон оба параметра. Можно выделить два числовых диапазона: первый с нижней границей 15 (число квадратов доски в 16 перекрёстков) и верхней в 17; второй – с нижней границей в 225 (произведение двух сторон доски в 15 квадратов) и с верхней границей в 289.

полем являются контролируемые миниатюрными версиями мира, в которых пространство преобразовывается: ограничивается, сдерживается, упаковывается, тщательно регулируется» [Van Binsbergen, 1995]. В таком случае сам процесс игры представляет собой своеобразную упрощённую имитацию китайского космогенеза, где из изначального единства в процессе диалектического взаимодействия двух начал порождается тьма вещей, заполняющих всю доску к концу партии. Расширение доски *вэйци* же обуславливается расширением границ китайского мира.

Одна из серьёзных проблем этой гипотезы состоит в том, что доска 13x13, наименьшая из древнейших досок, не может служить исходным пунктом для моделирования китайского универсума, поскольку числа 13 (или 14) не фигурируют в китайских географических представлениях. Таким образом, как и в случае с гипотезой о гадании девяти дворцов, достоверность гипотезы во многом зависит от того, будет ли найдена древняя доска 9x9. Тем не менее объяснительная сила гипотезы о модели универсума зависит лишь от того, будет ли обнаружена такая доска, в то время как объяснительная сила гипотезы о гадании зависит от двух аспектов: будет ли найдена такая доска и будут ли найдены свидетельства того, что в древности *вэйци* использовалась для такого гадания. В связи с этим, на взгляд автора исследования, гипотеза о *вэйци* как о модели универсума на данный момент более достоверна.

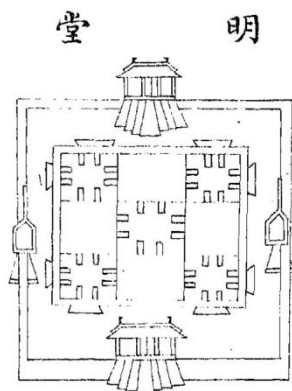


Рис. 5. Схема минтана

Заключение

Несмотря на то, что археологические данные на текущем этапе не могут подтвердить существование *вэйци* в доциньском Китае, письменные источники свидетельствуют о том, что игра пользовалась относительной популярностью и китайские философы считали целесообразным обращаться к ней для иллюстрации своих идей. На настоящий момент нет оснований считать, что та или иная гипотеза происхождения игры полностью объясняют её генезис, но, на взгляд автора, наибольшей объяснительной силой обладает гипотеза о *вэйци* как о модели китайского универсума.

Источники и литература

Войтишек, 2009 – *Войтишек Е. Э.* Игровые традиции в духовной культуре стран Восточной Азии (Китай, Корея, Япония). Новосибирск: Новосибирский государственный университет, 2009. 296 с.

Гришин, Емельянов, 2009 – *Гришин И. А., Емельянов М. Г.* Боевое искусство стратегии. Русский стиль. 9 изящных решений. М.: Готовая книга, 2011. 192 с.

Древнекитайская философия. Собрание..., 1972 – Древнекитайская философия. Собрание текстов в двух томах. Т. 1. / под ред. *Ян Хин-шуна*. М.: Мысль, 1972. 363 с.

Древнекитайская философия. Собрание..., 1973 – Древнекитайская философия. Собрание текстов в двух томах. Т. 2. / под ред. *Ян Хин-шуна*. М.: Мысль, 1973. 384 с.

Дэвис, 2005 – *Дэвис Д.* Китайские правила Го / пер. с англ. *Н. А. Немова*. 2005. 10 с. // Клуб игры го «Никорайдо». URL: <http://nikoraido.ru/files/Dzhejms-Djevis-Kitajskie-pravila-Go.pdf> (дата обращения 05.09.2020).

Еремеев, 2009 а – *Еремеев В. Е.* Хуа То // Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 томах. Т. 5. Наука, техническая и военная мысль, здравоохранение и образование / под ред. *М. Л. Титаренко*. М.: Вост. лит., 2009. С. 889–890.

Еремеев, 2009 б – *Еремеев В. Е.* Шэнь Ко // Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 томах. Т. 5. Наука, техническая и военная мысль, здравоохранение и образование / под ред. *М. Л. Титаренко*. М.: Вост. лит., 2009. С. 960–964.

Жемчужины вэйци: Сборник..., 2019 – Жемчужины вэйци: Сборник. Янь Дэфу и Янь Тяньчжан. Канон Сюаньсюань.; Чжан Цзин. Канон вэйци в 13-ти главах; Лю Чжунфу. Секреты вэйци / пер. с кит. *В. Г. Нестерова*. СПб: ВВМ, 2019. 359 с.

Изречения Конфуция, учеников..., 1910 – Изречения Конфуция, учеников его и других лиц / пер. с кит. *П. С. Попова*. СПб: Первая центр. "Вост." электропеч. И. Бораганского, 1910. 126 с.

Каталог гор и морей..., 2004 – Каталог гор и морей (Шань хай цзин). 2-е изд. / пер. с кит. *Э. М. Яншиной*. М.: Наталис, 2004. 349 с.

Кобзев, 1993 – *Кобзев А. И.* Учение о символах и числах в китайской классической философии. М.: Наука, 1993. 432 с.

Кобзев, Еремеев, 2009 – *Кобзев А. И., Еремеев В. Е.* «Сунь-цзы суань цзин» // Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 томах. Т. 5. Наука, техническая и военная мысль, здравоохранение и образование / под ред. *М. Л. Титаренко*. М.: Вост. лит., 2009. С. 848–849.

Конфуцианское «Четверокнижие» («Сы шу»), 2004 – Конфуцианское «Четверокнижие» («Сы шу») / пер. с кит. *А. И. Кобзева, А. Е. Лукьянова, Л. С. Переломова, П. С. Попова*. М.: Вост. лит., 2004. 431 с.

Конфуций. Рассуждения в изречениях, 2013 – Конфуций. Рассуждения в изречениях / пер. с кит. *Б. Б. Виногородского*. М.: Эксмо, 2013. 224 с.

Лукьянов, 2017 – *Лукьянов А. Е.* Древнекитайская философия. Курс лекций. Часть III. Раздел 1. Философия конфуцианства – «Четверокнижие» («Сы шу»). М.: ИДВ РАН 2017. 420 с.

Малявин, 2001 – *Малявин В. В.* Китайская цивилизация. М.: АСТ, 2001. 632 с.

Мартынов, 2001 – *Мартынов А. С.* Конфуцианство. «Лунь юй». В 2 томах. Т. 2. СПб: Петербургское востоковедение, 2001. 384 с.

Окладников, 1964 – *Окладников А. П.* Древнее поселение в бухте Пхусун // Материалы по истории Сибири. Древняя Сибирь. Новосибирск: СО АН СССР, 1964. Вып. 1. Археология и этнография Дальнего Востока. С. 73–83.

Самая пленительная в мире..., 2001 – Самая пленительная в мире игра Го / пер. с яп. *Тадаси Хисано*. Киев: Украинская федерация го, 2001. 177 с.

Семененко, 1995 – *Семененко И. И.* Конфуций: Я верю в древность. М.: Республика, 1995. 384 с.

Семененко, 2016 – *Семененко И. И.* Мэнцзы в новом переводе с классическими комментариями Чжао Ци и Чжу Си. М.: Наука, 2016. 901 с.

Сюй Цзялян, 2019 – Сюй Цзялян. История настольных игр в Китае / пер. с кит. *В. Г. Нестерова*. СПб: ВВМ, 2019. 123 с.

Шан Тао и др., 2020 – *Шан Тао, Чжан Даюн, Сунба Цзянцзо*. Тибетское го и другие игры Тибета / пер. с кит. *В. Г. Нестерова*. СПб: ВВМ, 2020. 124 с.

Allan, Phillips, 2011 – *Allan T., Phillips Ch.* Ancient China's Myths and Beliefs. NY: Rosen Pub Group, 2011.

Bai Yunxiang, 2009 – *Bai Yunxiang.* Archaeological Discoveries and Qin-Han Period Sports and Games // *Chinese Archaeology.* 2009. Vol. 9. №1. Pp. 47–54.

Boorman, 1971 – *Boorman S.* Protracted Game: A Wei-Ch'I Interpretation of Maoist Revolutionary Strategy. Oxford: Oxford University Press, 1971. 256 p.

Cammann, 1961 – *Cammann S.* The Magic Square of Three in Old Chinese Philosophy and Religion // *History of Religions.* 1961. Vol. 1. №1. Pp. 37–80.

Chan-Kuo Ts'e, 1970 – Chan-Kuo Ts'e / trans. by *J. Crump.* Oxford: Clarendon Press, 1970. 601 p.

Confucius. *Analects with Selections...*, 2003 – Confucius. *Analects with Selections from Traditional Commentaries* / trans. by *E. Slingerland.* Cambridge: Hackett Publishing Company Inc., 2003. 279 p.

Eno, 2015 – *Eno R.* The Analects of Confucius: An Online Teaching Translation. 2015. 144 p. // Resources on Traditional China Translations and Course Materials. URL: [https://chinatxt.sitehost.iu.edu/Analects_of_Confucius_\(Eno-2015\).pdf](https://chinatxt.sitehost.iu.edu/Analects_of_Confucius_(Eno-2015).pdf) (дата обращения 05.09.2020)

Fairbairn, 1991 – *Fairbairn J.* Go Grades and Early Masters // *Go World.* 1991. №65. Pp. 19–21.

Fairbairn, 1989 – *Fairbairn J.* Go on the Roof of the World // *Go World.* 1989. №58. Pp. 10–15.

Johnston, 2010 – *Johnston I.* The Mozi: A Complete Translation. Hong Kong: The Chinese University Press, 2010. 944 p.

Kirkova, 2016 – *Kirkova Z.* Roaming into the Beyond: Representations of Xian Immortality in Early Medieval Chinese Verse. Leiden: Brill, 2016. 420 p.

Moskowitz, 2013 – *Moskowitz M.* Go Nation: Chinese Masculinities and the Game of Weiqi in China. University of California Press, 2013. 208 p.

Needham, 1962 – *Needham J.* Science and Civilization in China. Vol. 4. Physics and Physical Technology. Part I: Physics. Cambridge University Press, 1962. 434 p.

Olberding, 2014 – *Olberding G.* Dynamic Divisions: The Tactics of Weiqi 圍棋 and Strategic Space in Imperial China // *Journal of Chinese Military History.* 2014. Vol. 3. Pp. 91-139.

Potter, 1985 – *Potter D.* Go in the Classics: The Tso-chuan // *Go World.* 1985. №42. Pp. 16–19.

Potter, 1984 – *Potter D.* Go in the Classics // *Go World.* 1984. №37. Pp. 16–19.

Qi Dongfang, 2016 – *Qi Dongfang* 齊東方. Literati and Poems About Go (Weiqi 圍棋) // Journal of Chinese Literature and Culture. 2016. Vol. 3. №1. Pp. 85-107.

Relics Prove Chinese..., 2000 – Relics Prove Chinese Playing Go Chess 2,000 Years Ago // Renmin Ribao, August 7. URL: http://en.people.cn/english/200008/07/eng20000807_47522.html (дата обращения 05.09.2020)

Shirakawa, 2005 – *Shirakawa M.* A Journey in Search of the Origins of Go. Santa Monica: Yutopian Enterprises, 2005. 244 p.

Shotwell, 2008 – *Shotwell P.* The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in Ancient China. 2008. 62 p. // The Bob High Memorial Library. URL: <https://www.usgo.org/sites/default/files/bhlibrary/originsofgo.pdf> (дата обращения 05.09.2020)

Shotwell, 2007 a – *Shotwell P.* Appendix II. The Application of a Structural Anthropological Interpretation of the Yao Myths to Dr. Wim van Binsbergen's Analysis of the History of Board Games and Divination from the Marxian Point of View of the Shift in Food Production from the Paleolithic to the Neolithic Periods. 2007. 14 p. // The Bob High Memorial Library. URL: <https://www.usgo.org/sites/default/files/bhlibrary/originsapdxII.pdf> (дата обращения 05.09.2020)

Shotwell, 2007 b – *Shotwell, P.* Appendix III. Go and Ancient Chinese Divination: A Commentary on A Journey in Search of the Origins of Go by Shirakawa Masayoshi (Yutopian 2006). 2007. 89 p. // The Bob High Memorial Library. URL: https://www.usgo.org/sites/default/files/bh_library/originsapdxIII.pdf (дата обращения 05.09.2020)

Shotwell, 1993 – *Shotwell P.* Go in the Snow // Go World. 1993. №69. Pp. 45–51.

The Analects of Confucius, 2007 – The Analects of Confucius / trans. by *B. Watson*. N. Y.: Columbia University Press, 2007. 162 p.

The Analects, 1979 – The Analects / trans. by *D. Lau*. London: Penguin Books, 1979. 256 p.

The Records of the Warring States – The Records of the Warring States / trans. by *B. Bonsall* // The University of Hong Kong Libraries. URL: <https://lib.hku.hk/bonsall/zhanguoce/index1.html> (дата обращения 05.09.2020).

Van Binsbergen, 1995 – *Van Binsbergen W.* Board-games and Divination in Global Cultural History: A Theoretical, Comparative and Historical Perspective on Mankala and Geomancy in Africa and Asia // Board Games in Academia, Leiden, 9-13 April 1995 // Веб-сайт, посвящённый исследованиям истории шахмат History.chess.free.fr. URL:

<http://history.chess.free.fr/papers/van%20Binsbergen%201997.pdf>
(дата обращения 05.09.2020).

Van Els, 2018 – *Van Els P.* The Wenzhi: Creativity and Intertextuality in Early Chinese Philosophy. Leiden: Brill, 2018. 233 p.

Yang Xiong, 2013 – Yang Xiong. Exemplary Figures / trans. by *M. Nylan*. Seattle: University of Washington Press, 2013. 315 p.

Zanon, 1996 – *Zanon P.* The Opposition of the Literati to the Game Weiqi in Ancient China // *Asian and African Studies*. 1996. Vol. 5. №1. Pp. 70–82.

Zuo Tradition / Zuo Zhuan..., 2016 – Zuo Tradition / Zuo Zhuan. Commentary on the “Spring and Autumn Annals” // trans. by *S. Durrant, Wai-ye Lee, D. Schaberg*. University of Washington Press, 2016. 2144 p.

Гао Люшуй, Линь Хэнсэнь, 1996 – *Гао Люшуй* 高流水, *Линь Хэнсэнь* 林恒森. «Шэнь-цзы», «Инь Вэнь-цзы», «Гунсунь Лун-цзы» цюань и» 慎子、尹文子、公孫龍子全譯 (Полный перевод «Шэнь-цзы», «Инь Вэнь-цзы», «Гунсунь Лун-цзы»). Гуйян: Гуйчжоу жэньминь чубаньшэ 貴州人民出版社, 1996. 217 с.

Гуань-цзы – Гуань-цзы 管子 // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/guanzi> (дата обращения 06.10.2020).

И вэнь лэй... - И вэнь лэй цзюй 藝文類聚 (Собрание литературы, классифицированное по разрядам) // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/yiwen-leiju> (дата обращения 06.10.2020).

Инь Вэй, 2001 – *Инь Вэй* 殷偉. Чжунго вэйци ши яньи 中國圍棋史演義 (Популярное изложение истории китайской вэйци). Куньмин: Юньнань жэньминь чубаньшэ 雲南人民出版社, 2001. 334 с.

Лю Цинъян, 2015 – *Лю Цинъян* 劉清陽. Чжу Бань шицзи као 諸班史跡考 (Исследование исторического наследия всех Бань). Lulu Enterprises, 2015. 612 с.

Ма Чжэн, 2000 – *Ма Чжэн* 馬爭. Чжунго лидай вэйци гошоу 中國曆代圍棋國手 (Чемпионы Китая по вэйци различных эпох). Пекин: Жэньминь тиюй чубаньшэ 人民體育出版社, 2000. 385 с.

Мэн-цзы – Мэн-цзы 孟子 // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/mengzi> (дата обращения 05.09.2020).

Си-цзин цза-цзи – Си-цзин цза-цзи 西京雜記 («Разнородные записки западной столице») // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/xijing-zaji> (дата обращения 05.09.2020).

Сун Чжун, Цинь Цзямо, 2008 – *Сун Чжун* 宋衷, *Цинь Цзямо* 秦嘉謨. Шибэнь ба чжун 世本八種 (Восемь версий «Корней поколений»). Пекин: Чжунхуа шуцзюй 中華書局, 2008. 1032 с.

Сунь Ижан – Сунь Ижан 孫詒讓. Мо-цзы цзянь-гу 墨子閒詁 (Досушие толкования «Мо-цзы») // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/mozi-jiangu> (дата обращения 05.09.2020).

Сунь Мэн, Ван Цзихун, 2017 – Сунь Мэн 孫勳, Ван Цзихун 王繼紅. Чжунго вэйци вэньу дэ каогу фасянь хэ чубу яньцзю 中國圍棋文物的考古發現和初步研究 (Археологические находки и предварительные исследования памятников культуры китайской вэйци) // Бэйцзин вэньбо вэнь цун 北京文博叢 (Пекинские музеи культуры и культурные реликвии: сборник статей). 2017. №2. С. 45–53.

Сюй Цзялян, 1997 – Сюй Цзялян 徐家亮. Чжунго гудай ци-и 中國古代棋藝 (Древнее китайское искусство *ци*). Пекин: Шанью инь шугуань 商務印書館, 1997. 172 с.

Сюй Шаоинь, Сюй Кэбянь, 2013 – Сюй Шаоинь 許紹銀, Сюй Кэбянь 許可編. Чжунго таоцы цыдянь 中國陶瓷辭典 (Словарь китайской керамики). Пекин: Чжунго вэньши чубаньшэ 中國文史出版社, 2013. 815 с.

Сюй Шэнь – Сюй Шэнь 許慎. Шо-вэнь цзе-цзы 說文解字 (Толкование письмён и разбор иероглифов) // Словарь «Шо-вэнь цзе-цзы» онлайн. URL: <http://szsw.bnu.edu.cn/swjz/> (дата обращения 05.09.2020).

Тай-пин юй-лань – Тай-пин юй-лань 太平御覽 («Высочайше просмотренное [собрание текстов, созданное во время правления под девизом] Тайпин») // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/taiping-yulan> (дата обращения 05.09.2020).

Хань Янлин дилин..., 2011 – Хань Янлин дилин линъюань наньмэнь ичжи фацзюэ цзяньбао 漢陽陵帝陵園南門遺址發掘簡報 (Краткое сообщение об обнаружении останков южных ворот парка при ханьском императорском мавзолее Янлин) // Каогу юй вэньу 考古與文物 (Археология и памятники материальной культуры). 2011. №5. С. 3–13.

Ци цзин ши-сань... – Ци цзин ши-сань пянь 棋經十三篇 (Канон вэйци в тринадцати главах) // Библиотека документов по традиционной культуре Китая «Госюз». URL: <http://www.guoxue.com/book/wqgp/0019.htm> (дата обращения 05.09.2020).

Цинь Чуань, 2014 – Цинь Чуань 秦川. «Ку ци» синь цзе “枯棋” 新解 (Новое объяснение [термина] «сухие шашки») // Библиотека документов по традиционной культуре Китая «Госюз». URL: <http://gxzk.guoxue.com/Html/2014-08-21/1669.html> (дата обращения 05.09.2020).

Цзинь-лоу-цзы – Цзинь лоу-цзы 金樓子 ([Трактат] Учителя [из] золотой башни) // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/jinlouzi> (дата обращения 05.09.2020).

Цзы чжи тун... – Цзы чжи тун цзянь. Ху Сансин чжу 資治通鑑 胡三省注 (Помогающее в управлении всепронизывающее зеркало. Комментарий Ху Сансина) // Электронная библиотека китайских текстов Guoxue Dashi. URL: <http://www.guoxuedashi.com/a/1730a/> (дата обращения 08.09.2020).

Цянь Му, 2005 – *Цянь Му* 錢穆. Лунь-юй синь-цзе 論語新解 (Новый разбор «Лунь юя»). Пекин: Шэнхо душу синьчжи саньялян шудянь чубаньшэ 生活·讀書·新知三聯書店出版社, 2005. 515 с.

Чжан Жуань, 1998 – *Чжан Жуань* 張如安. Чжунго вэйци ши 中國圍棋史 (История китайской вэйци). Пекин: Туаньцзе чубаньшэ 團結出版社, 1998. 508 с.

Чжань-го цэ – Чжань-го цэ 戰國策 (Планы сражающихся царств) // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/zhan-guo-ce> (дата обращения 05.09.2020).

Чжу Минъюань, 1990 – *Чжу Минъюань* 朱銘源. Чжунго вэйци ши цюйхуа 中國圍棋史趣話 (Занимательные эпизоды из истории китайской вэйци). Чэнду: Шу жун ци-и чубаньшэ 蜀蓉棋藝出版社, 1990. 218 с.

Чэнь Цзуюань, 2007 – *Чэнь Цзуюань* 陳祖源. Вэйци гуйцзэ яньбянь ши 圍棋規則演變史 (История эволюции правил вэйци). Шанхай: Шанхай вэньхуа чубаньшэ 上海文化出版社, 2007. 261 с.

Шань хай цзин – Шань хай цзин 山海經 (Канон гор и морей) // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/shan-hai-jing/ens> (дата обращения 05.09.2020).

Юань Кэ, 2019 – *Юань Кэ* 袁珂. Чжунго шэньхуа тунлунь 中國神話通論 (Общие суждения о китайской мифологии). Чэнду: Сычуань жэньминь чубаньшэ 四川人民出版社, 2019. 405 с.

Ян Сюн – *Ян Сюн* 揚雄. Фан янь 方言 (Местные слова) // Электронная библиотека китайских текстов Chinese Text Project. URL: <https://ctext.org/fang-yan> (дата обращения 05.09.2020).

Ян Сяого, 1993 – *Ян Сяого* 楊曉國. Лунь Линчуань Цицзы шань ю вэйци циюань 論陵川棋子山與圍棋起源 (К вопросу о Пашечной горе в уезде Линчуань и происхождении вэйци) // Тиюй вэньхуа дао кань 體育文化導刊 (Руководство по спортивной культуре). 1993. С. 17–22.

Origins of the Game *Wei qi* before the Han Dynasty

ABSTRACT: The paper investigates the origins of the game *wei qi* in China before the Han dynasty. The author analyzes the archeological findings of the Han era and the written evidence of the Zhou epoch. A special attention is given to the primary sources that have not been examined in literature on the topic («Strategies of the Warring States», «Yin Wen zi», «Classic of Mountains and Seas»). The main hypotheses about *wei qi*'s genesis are analyzed through the lens of the ancient Chinese philosophers' accounts of the game. The paper focuses on the critical assessment of the divination hypothesis of *wei qi*'s origin. The author asserts that *wei qi* is a Chinese universe model, and the gaming process embodies the Chinese ideas about the cosmogenesis.

KEYWORDS: *Wei qi*, Zhou Dynasty, Chinese Philosophy, Divination, Universe Model, Genesis Theories, Liu Bo, Game, Archeological Findings

* Kocherov Oleg Sergeevich, Ph. D. (International Relations), Junior Research Associate, Department of Oriental Philosophies, Institute of Philosophy RAS (Moscow), kocheroviphras@gmail.com