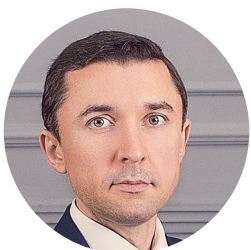


**М**ир давно перестал делиться на чёрное и белое, а происходящие в нём процессы всё сложнее объяснить на примере привычной шахматной партии. Новому времени нужны новые фигуры, позволяющие по-другому мыслить и принимать решения. Одним из таких инструментов может стать «Фатум» – интеллектуальная игра, придуманная и разработанная в России, с перспективой масштабирования в странах БРИКС и за пределами альянса.

# Игра, меняющая реальность

*Александр Савойский, президент Международной федерации интеллектуальных игр БРИКС, кандидат политических наук, специалист по международным отношениям и мировой экономике, эксперт по экономической дипломатии, эксперт по развитию объединения БРИКС*



**ЛТ:** Александр Геннадьевич, в апреле 2021 года на открытии Международной федерации интеллектуальных игр БРИКС была презентована интеллектуально-спортивная игра «Фатум». Над её созданием почти десять лет трудилось огромное количество специалистов, включая экспертов Международной межправительственной организации «Международный научно-исследовательский институт проблем управления». Какие задачи стояли перед разработчиками игры?

**АЛЕКСАНДР САВОЙСКИЙ:** Идея о разработке интеллектуально-спортивной игры появилась в 2008 году, через год после выступления Владимира Владимировича Путина на Мюнхенской конференции по безопасности. На тот момент в БРИК входило четыре страны – Бразилия, Россия, Индия и Китай. Но уже тогда появилось понимание, что состав участников в перспективе расширится, и нужно искать новые точки соприкосновения, наполнять альянс не только политическими и торговыми интересами, но и общими социальными, культурными, гуманитарными проектами, способствующими укреплению мира, дружбы и взаимопонимания между народами. Поэтому перед разработчиками была поставлена задача – придумать игру, которая объединила бы интересы и культурные коды разных стран. Специально созданная под моим руководством рабочая группа проводила консультации с учёными, деятелями культуры и искусства. Всего в формировании концепта «Шахматы БРИКС «Фатум» приняли участие 62 эксперта из 17 государств.

**Наверняка в процессе создания игры находились люди, скептически относившиеся к этой идее. Для чего, действительно, нужно было «изобретать велосипед», если у всего мира уже есть шахматы?**

За основу «Фатума» были взяты классические индийские шахматы, но игра сильно отличается от прототипа внешним видом и внутренним содержанием. На прямоугольном поле – 221 клетка, фигуры выстраиваются игроками в три ряда, и каждая имеет своё предназначение. Центральное место

на доске занимает бессмертная фигура «Фатум», олицетворяющая бога Судьбы. Количество возможных сценариев, стратегий и комбинаций в игре безгранично и определяется как самим играющим, так и волею случая или судьбы. На первом тренировочном турнире, приуроченном к пятилетию Международного альянса стратегических проектов БРИКС, игру высоко оценили восемь международных гроссмейстеров ФИДЕ, представлявших все восемь федеральных округов России, а также двенадцатый чемпион мира по шахматам Анатолий Евгеньевич Карпов.

Что же касается шахмат, то, с одной стороны, они достигли некоего предела в плане развития, и современным шахматистам уже сложно оставить свой след в теории игры, привнес в неё нечто новое. А с другой – все привыкли ассоциировать шахматы с полем битвы, где белые сражаются против чёрных. Если перенести эту аллегория в реальность, то мы увидим, что времена изменились и расстановка сил на геополитической арене не так однозначна. Прямые вооружённые конфликты переходят в гибридные информационные войны, требующие от сторон иных компетенций и уровня мышления.

**Приобрести и усилить которые поможет интеллектуальная игра?**

В том числе. В пространстве «Фатум» зашито поле возможностей, исследовать которые можно бесконечно! Интеллектуально-спортивная игра способствует формированию новых нейронных связей в головном мозге, развивает широту и гибкость мышления. А чем более гибок человек





в принятии решений, тем легче он адаптируется к текущим условиям постоянно меняющейся социальной среды. Если на уровне игры вы натренируете в себе эти качества (дальновидность, чуткость, аккуратность), то и в обычной жизни научитесь доверять интуиции и ориентироваться по знакам, символам и смыслам, пронизывающим окружающее пространство.

**Кстати, о символах. Почему для игры выбрано именно такое название? Значит ли это, что даже на уровне межгосударственной политики именно высшие силы играют определяющую роль?**

«Фатум» в переводе с латыни – «судьба». В игре эта фигура является «третьей силой», способной изменить ход партии. Известная цитата: «Последние станут первыми» применительно к игре актуальна в течение всей партии. Учитывая, что система международных отношений находится сейчас в зоне турбулентности, каждое решение лидеров региональных и мировых держав оказывает глобальное влияние на экономические и социальные процессы. Сегодня происходит яростная борьба за образ мышления нынешнего и будущих поколений. Появляются новые инструменты влияния на сознание и подсознание людей. В сущности, это битва света и тьмы, добра и зла на фоне эволюции всего человечества. И от каждого из нас зависит будущее, которое мы оставим нашим детям и внукам.

На мой взгляд, именно высшие силы на протяжении тысячелетий помогают политической элите государств принимать мудрые решения, иногда не до конца понятные простым гражданам, с целью эволюции Homo sapiens в Homo sapientior, то есть для превращения человека разумного в человека мудрейшего.

**Вы собираетесь сделать «Фатум» не только игрой для политической и культурной элиты стран БРИКС, но и популяризировать её в широких слоях российского общества. Как вы это себе видите и не слишком ли игра сложна для детей?**

Мы проводили эксперимент в шахматных секциях Москвы, где школьники посещали занятия по игре в «Фатум», и многим ребятам эта игра понравилась даже больше, чем шахматы. Для взрослого, неподготовленного ума, она покажется сложной, но для детского гибкого мышления «Фатум» – это тренажер для раскрытия потенциала и усиления способностей. Играть можно уже лет с шести-семи, обычно хватает шести занятий, чтобы освоить базовый уровень.

Стратегия масштабирования игры у нас имеется. На первом этапе уже осуществляется реализация пилотного проекта по развитию интеллектуальных игр в Воронежской области. Идею поддержал губернатор Александр Викторович Гусев,



а также Международная федерация интеллектуальных игр БРИКС, выступившая соучредителем образовательного центра по интеллектуальным спортивным играм в Воронежской области. Сейчас формируется нормативно-правовая база и методические пособия, необходимые для дальнейшего тиражирования опыта в остальные субъекты. А главное, готовится первая команда преподавателей по игре «Фатум», которая в дальнейшем займётся обучением тренеров для других центров интеллектуальных игр, которые со временем появятся в регионах. После того как пилотный запуск будет полностью реализован и обучена первая группа педагогов, мы представим проект на рассмотрение высшему руководству нашей страны – заместителю председателя правительства Дмитрию Николаевичу Чернышенко и министру спорта Олегу Васильевичу Матыцину. Надеюсь, что в перспективе ближайших двух-трёх лет «Фатум» полностью пройдёт апробацию, и мы сможем масштабировать игру в других странах, укрепляя тем самым статус России как великой интеллектуальной спортивной державы.

## СТОЯЛА ЗАДАЧА – ПРИДУМАТЬ ИГРУ, ОБЪЕДИНЯЮЩУЮ ИНТЕРЕСЫ И КУЛЬТУРНЫЕ КОДЫ РАЗНЫХ СТРАН

**Александр, а что вас привело в игру?**

Скорее не что, а кто. Когда мне было четыре года, дедушка открыл для меня дверь в шахматный мир. До 11 лет я активно занимался шахматами, дошёл до первого разряда, а потом встал перед выбором: продолжить карьеру шахматиста или заняться плотно учёбой? Выбрал второе, оставив интеллектуальные игры в качестве хобби. Но спустя многие годы, когда за плечами осталась учёба в СПбГУ, а потом и в Дипломатической академии МИД России, в аспирантуре Института мировой экономики и международных отношений РАН, в Российской академии государственной службы при президенте РФ, жизненный вектор снова поменял направление. Когда я защитил кандидатскую диссертацию, у меня появилось чуть больше свободного времени, и так получилось, что в этот момент мне предложили заняться проектом «Фатум». «Это судьба», — решил я! Ведь интерес к интеллектуальным играм и импульс к развитию, который мне придал дедушка, неожиданно приобрели новую форму и наполнили жизнь иными смыслами и задачами поистине планетарного масштаба. 📖