

ПРОЕКТНЫЙ ТЕСТ «ЧАТУРАНГА»

А. Г. Шорин

Описан способ тестирования под названием «Чатуранга», позволяющий в считанные минуты узнать о человеке больше, чем за долгие часы традиционных тестирований. Этот тест, корни которого уходят в Древнюю Индию, был когда-то предтечей шахмат. Современная Чатуранга, оставшись верной традициям гаданий Древней Индии, также вобрала в себя и западные традиции, завоевав популярность как уникальный проектный тест, подтвержденный более чем 15 годами практики в разных социальных группах. Тест можно использовать как вкупе с другими тестами, проектными или вопросными, так и отдельно. Особое значение Чатуранга имеет для практикующих психологов, а также для всех, кому нужно быстро и надежно составить мнение о другом человеке, например менеджерам по подбору персонала.

Ключевые слова: Чатуранга; тест; игра; подбор персонала; фигуры; камни.

Чатуранга (*Chaturanga*, санскр. *чатур* – четыре, *анга* – часть) – древняя настольная игра, одна из старейших предшественниц шахмат [1]. Возникла в Индии около V в. н. э. По данным индийских и арабских источников, в Чатурангу играли 4 противника; комплект фигур каждого состоял из 4 видов: слоны, кони, боевые колесницы, пехота. Цель игры – «уничтожение» фигур соперников. Ходы делались поочередно, количество очередных ходов играющих определялось метанием игральной кости. Точные правила Чатуранги неизвестны. Получив распространение на территории Ирана, Средней Азии, затем Арабского халифата, Чатуранга превратилась в арабский шатрандж – игру двух соперников по правилам, частично сходным с принятыми в современных шахматах, без игральной кости.

Абсолютное большинство исследователей именно Чатурангу называют игрой-предшественницей шахмат, а некоторые даже указывают правила этой игры. Несколько дальше пошел Н. М. Рудин. В своей книге «От магического квадрата – к шахматам» [2], рассматривая этапы происхождения современных шахмат, он выстраивает следующий эволюционный ряд: *магические квадраты–чатуранга–чатуррадж–шатранг–шахматы*. Рудин, в свою очередь, опирался на еще более поздние исследования: «...Оракул, который через много лет превратился в игру» [3]; «...Игры были сначала способом жреческих гаданий и предсказаний» [4].

Чатуранга – тест опирается на мнение тех исследователей, которые счита-

ли, что первоначально Чатуранга не являлась игрой, а была оракулом (гаданием).

Строго говоря, современную Чатурангу, Чатурангу-тест следовало бы называть «Чатурангой Ратушного» – по имени ее создателя А. А. Ратушного, однако для простоты мы все-таки будем продолжать употреблять прежний термин – Чатуранга. В авторстве А. А. Ратушного нет сомнений, несмотря на то что научных работ с этим заглавием не публиковалось. А. А. Ратушный также является изобретателем «Мерцающих шахмат» (их иногда еще называют «Последовательными шахматами»), которые несколько более известны, чем Чатуранга, а также других игр и тестов, к которым данная работа отношения не имеет. В частности, его авторство также подтверждают многочисленные ссылки в Интернете и в некоторых книгах, посвященных шахматам. То есть рассматриваемая далее Чатуранга-тест – это Чатуранга Ратушного, в которой он попытался воссоздать древнеиндийское гадание (несомненно, с собственными интерпретациями), оставив это название для того чтобы подчеркнуть этимологию. Начало работы над Чатурангой-тестом А. А. Ратушный начал в Москве в 1980 г., позже совершенствуя его.

«Невопросные» (проектные, рисуночные) тесты. Место Чатуранги в их ряду. Сколько нужно времени для того, чтобы составить мнение о незнакомом человеке? Чтобы понять с какой работой он будет легко справляться, а к какой и вовсе не предрасположен? Как будут взаимодействовать между собой люди в коллективе? Сколько для

этого понимания нужно часов? Дней? Лет?

Для сокращения времени психологи разрабатывают громоздкие схемы вопросников, которые на практике далеко не всегда себя оправдывают – по той простой причине, что, отвечая на вопросы, человек старается показать себя не таким, какой он есть на самом деле, а таким, каким хочет себя показать другим. Чтобы избежать этого, иногда в тесты вставляют специальные вопросы, которые призваны оценить «уровень искренности» отвечающего. Но и они «срабатывают» не всегда.

С целью преодоления этого разработана целая категория «невопросных» (проектных) тестов, самыми известными из которых являются тесты-рисунки («Нарисуй дерево», «Нарисуй домик»), которые потом специальным образом интерпретируются.

Рисуночные тесты в отличие от большинства прямых методов исследования являются косвенными и относятся к категории *проектных*. То есть они как бы дают *проекцию* – портрет личности. Их популярность связана с расцветом психоанализа, благодаря которому было введено понятие бессознательного.

Бессознательное – это самый темный уголок нашей души. Проникнуть в свое, а тем более в чужое бессознательное очень сложно. Психоаналитику порой требуются годы работы с каким-то определенным человеком, чтобы этого добиться. Поэтому предупреждаем: пользоваться этими тестами надо с особой осторожностью, особенно когда дело доходит до интерпретации.

Рисуночные тесты обладают рядом преимуществ – как при работе со взрослыми, так и с детьми. Считается, что тестовые ситуации достаточно привычные и позволяют тестируемому раскрепоститься и проявить те особенности, которые не нашли выхода на более ранних этапах исследования. К тому же в процессе рисования контроль так называемого «цензора сознания» ослабевает, что позволяет в той или иной мере раскрыться бессознательному. Рисунки могут оказаться хорошим поводом для установления контакта и взаимопонимания с испытуемым, что позволит получить дополнительную информацию о нем.

И тем не менее рисуночные тесты имеют ряд недостатков. Прежде всего – порой

трудно установить связь между рисунками и искомыми параметрами. Кроме того, интерпретация зависит от личности исследователя – проекция является обоюдоострым оружием, действию которого подвергается и сам экспериментатор, поэтому необходимо быть осторожным в интерпретации.

Все данные, полученные при помощи рисуночных тестов, обязательно должны сопоставляться с результатами, полученными при обычном тестировании. В целом толкование результатов рисуночных тестов должно быть сделано с учетом максимально полной информации о том, кого вы тестировали, его прошлом и настоящем.

Было замечено, что замкнутые люди становятся более раскрепощенными, когда увлечены процессом рисования. Оказалось, что паузу в рисовании можно с успехом использовать, чтобы разговорить испытуемого.

Чатуранга-тест создавалась именно как проекционный тест, направленный как на тестирование отдельного человека, так и на тестирование групп, в том числе детских, с целью выявления личностных характеристик тестируемых, их взаимодействия друг с другом. Упор делался на то, что тест Чатуранга очень прост, занимает считанные секунды и не требует никакой предварительной подготовки (как в тесте с рисунками) и наподобие рисуночных тестов не поддается интерпретации при тестировании, что не позволяет сфальсифицировать ответы.

Как проводится тест. Ручкой на листе бумаги чертится квадрат 5 на 5 клеток. Как правило, на стандартном листе «в клеточку» каждая клетка, нарисованная ручкой – это квадрат из четырех клеточек. Тестируемому человеку предлагается отметить в матрице крестиками любые пять клеток (произвольно, как ему хочется). Обычно это занимает всего несколько секунд. На этом тест заканчивается, и дальше дело за интерпретацией полученной информации.

Квадрат, расчерченный на клетки, называется *матрицей*. Например, шахматная доска – это матрица размером 8 на 8 клеток. Тест «Чатуранга» можно проводить на любой матрице – от 4 на 4 клетки до 16 на 16 клеток. Практически же наиболее удобной для интерпретации эмпирическим путем была выбрана матрица 5 на 5. Кстати, в описании Чатуранги

как игры-предшественницы шахмат некоторые исследователи упоминают, что доска, на которой проходила эта игра, была размером 5 на 5 клеток.

Интерпретация теста. Интерпретатор теста получает результат, сводя расположение отмеченных клеток к одному из 16 типов, которые образуются из сочетаний четырех шахматных фигур (слона, ладьи, короля, коня) и четырех камней (алмаза, изумруда, хрусталя, рубина). В результате получаются сочетания: алмазный слон, изумрудная ладья и т. д. Все 16 сочетаний прописаны и изучены, мастерство интерпретатора заключается в основном в том, чтобы, изучая матрицу, верно определить фигуру и камень.

Почему в Чатуранге используются именно слон, ладья, король и конь, если в современных шахматах существуют еще пешки и ферзь? Ответ такой: пешка не является самостоятельной (большой) фигурой – она лишь может в нее превратиться, пройдя путь до края доски. Ходы же пешки также не уникальны. Ферзь – это, по сути, гибрид ладьи и слона, поэтому мы ее не рассматриваем как самостоятельную фигуру.

Немаловажно и то, что фигур (и камней) должно быть четыре. Цифра 4 традиционна для многих мифологических, космогонических, религиозных и философских систем, она занимала и занимает умы от древности (например, Платон, пифагорейцы) до наших дней.

Столь же традиционны в древних философских системах четыре стихии: вода, земля, огонь, воздух, получившие своеобразное осмысление в религии и философии древней Индии (санкхья, буддизм, чарвака) и Древней Греции.

В Чатуранге каждой из четырех шахматных фигур – слону, ладье, королю, коню – соответствуют четыре стихии и четыре камня, один из которых в наибольшей степени подходит к своей стихии и к своей фигуре. Например, шахматному коню, как и любой другой фигуре, соответствуют четыре стихии, но более всего – огонь, поэтому конь выступает в этой Чатуранге знаком огня.

Из четырех камней, соответствующих коню, ему наиболее подходит рубин, который в свою очередь становится камнем огня. Так

намечается «связка» огонь–конь–рубин, или образ «Рубинового коня». В соответствии с этим принципом Чатуранга выделяет шестнадцать основных типов поведения человека, в каждом из которых с наибольшей наглядностью проявляются те или иные качества. В качестве примера можно рассмотреть цепочку: шахматный король – земля (знак короля) – изумруд.

Что может следовать из этой цепочки? По своему поведению шахматный король, стесненный правилами хода, нерешителен, лишен возможности планировать что-то дальше завтрашнего дня (вырваться за пределы отведенных ему правилами клеток); король, знаком которого, согласно Чатуранге, является изумруд, должен соответствовать тем качествам или свойствам, которыми наделен изумруд традициями фольклорной или мифологической геммологии.

Приводя множество этих примеров, мы неизбежно будем сталкиваться со свойствами драгоценных камней. Наиболее близка к Чатуранге геммологическая традиция древней Индии. Это и понятно, поскольку из Индии пришли к нам и слово «чатуранга», и сама шахматная игра.

Знание драгоценных камней в Индии относится к глубокой древности, но оформлено оно было в виде специальных трактатов (ратнапарикша) не ранее IV в. н. э., а дошло до нас только в текстах VI–XIII вв. Четыре камня Чатуранги: алмаз, рубин, изумруд, хрусталь – по-санскритски, соответственно, ваджр (ваджра), падмарага, мараката и путрика. Вот что говорится об этих камнях в древних трактатах.

Ваджр (алмаз) – очень твердый камень, входит в пятерку главных драгоценных камней, посвящен планете Венере. В нем, как и в каждом камне индийской геммологической традиции, различали, сообразно социальным рангам, четыре категории: брахман, кшатрий, вайшья и шудра. Брахманом был белый ваджр – ученый–ученость–святость. Кшатрием – красный ваджр–воин–слава. Вайшьей был желтый ваджр – купец – богатство. Шудрой – черный ваджр – рабочий – услужливость. *«Кто владеет ваджром, тот владеет миром, но он узнает великое несчастье, и только Бог или женщина могут снять проклятие*

с камня и принести избавление».

Падмарага (рубин) – драгоценный камень, разновидность ярко-красного корунда, был посвящен Солнцу. По легенде падмарага – это кровь бога Бала, убитого Индрой.

Путрика (горный хрусталь) – прозрачная разновидность кварца, в индийских текстах о камнях говорится о 21-й разновидности этого камня и ста тысячах его оттенков. Наиболее ценимыми были путрика цвета «огненного отражения в солнечных лучах» и «отблеска воды при свете луны».

Мараката (изумруд) – драгоценный камень, разновидность зеленого берилла. Входит в пятерку главных драгоценных камней. По легенде он произошел из желчи (печени) бога Бала и был посвящен Меркурию. Этот камень «чистый, как капля воды на листе лотоса, глубокоокрашенный или слегка зеленый».

Читая работы древних авторов – античных, средневековых и более поздних, автор искал в них указания на связь каждого из интересующих его камней Чатуранги со стихиями. Вот что из этого получилось: об алмазе были встречены строки в сочинении Епифания Кипрского, отца церкви IV–V вв.: «Камень *Adamant* благодаря точному подобию окраски похож на воздух».

О красных камнях (в том числе и рубинах) римский эрудит I в. н. э. Плиний Старший говорит, что они получили свои названия «по сходству с огнем». Цвет падмарага (рубина) в индийских текстах также ассоциируется с огнем.

Рассуждая о смарагде (изумруде), древнегреческий философ, отец геммологии Теофраст пишет, что он «передает свой цвет воде»; а некто маг Дамигерон, писавший еще до Плиния Старшего, о том же смарагде писал, что он «...очень красив, эффективен и годится при всех гаданиях на воде». В арабской книге «О камнях» (IX в.), приписываемой Аристотелю, о зеленом камне забаргаде (изумруде) писалось, что «природа его холодна и суха».

О горном хрустале Плиний Старший, основываясь на более ранних традициях, писал как о материале «с водой, преобразованной в прозрачный камень сильным холодом». Теофраст Бомбаст фон Гугенгейм Парацельс

(1493–1541) в рассуждении на тему «Как заклинать кристалл (речь идет о горном хрустале), чтобы в нем можно было увидеть все» отмечал, что «кристалл имеет природу воздуха и поэтому все предметы, подвижные и неподвижные, которые можно видеть в воздухе, можно видеть и в кристалле».

Как всякий достаточно серьезный тест, Чатуранга подразумевает целостную модель мира, без знания которой невозможна ее полноценная интерпретация. Несмотря на то что в данном руководстве упор будет сделан на практическую часть, основы модели мира по чатуранге необходимы.

Итак, при интерпретации конкретной матрицы первое, что мы должны сделать, это определить: является интерпретируемый счетчиком или интуитом.

Счетчик в Чатуранге – это такой человек, который все решения в своей жизни принимает с помощью просчитывания вариантов. Простой пример: человеку нужно либо идти прямо, либо свернуть налево, направо, либо повернуть назад. Для того чтобы принять решение, куда же нужно двигаться дальше, нужно из этих четырех вариантов отбросить три ненужных (например, назад, влево, прямо) и пойти направо.

Более сложный вариант: принимая решение по какому-то принципиально важному вопросу, например: «Как мне жить дальше?», счетчик должен просчитывать определенное количество вариантов. Давайте для примера возьмем, что это двадцать вариантов и для показательности представим, что счетчик взял ручку, лист бумаги и сверху листа написал свой вопрос («Как мне жить дальше?»), а внизу под ним поставил цифры от 1 до 20 и написал двадцать вариантов ответа на этот вопрос. После этого нужно последовательно отметить 19 из 20 вариантов, начиная с самого худшего, а оставшийся вариант и будет для него верным решением.

Счетчики отличаются друг от друга числом вариантов, которые они рассматривают при принятии решения, и временем, затраченным на исключение неверных вариантов. То есть один счетчик рассматривает всего два варианта, другой, к примеру, двести вариантов. Один принимает решение в считанные секунды, другой может решать поставленную

задачу годами. Структура принятия решения при этом у них будет абсолютно одинаковой, но из них в более выигрышном положении окажется тот, кто за оптимальный промежуток времени просчитает максимальное число вариантов и сумеет исключить из них все ненужные, кроме одного.

В Чатуранге две фигуры-счетчика: это слон и ладья.

Интуит в Чатуранге – это такой человек, который свои решения принимает интуитивно. То есть из всех существующих вариантов человек-интуит выбирает для себя лучший *интуитивным образом*. В Чатуранге две фигуры-интуита: это король и конь.

Фигуры и камни в Чатуранге. Фигуры в Чатуранге (слон, ладья, король, конь) имеют первостепенное значение. Как уже говорилось, слон или ладья относят тестируемого к категории счетчиков, король или конь – к категории интуитов. Камни (алмаз, изумруд, хрусталь, рубин) несут в себе дополнительные характеристики тестируемого, разделяя уже не на 4 типа (по фигурам), а на 16 типов (фигура плюс камень). То есть каждой фигуре соответствует определенный набор качеств, присущих только этой фигуре, а камень дает развернутую характеристику с учетом своего влияния на фигуру. Фигура – камень – это дуальная пара по типу сознание – подсознание. Каждому камню соответствует одна из 4 стихий (вода, земля, воздух, огонь).

Счетные фигуры в Чатуранге. Слона и ладью объединяют логика и понимание мира, в котором они живут. У них одинаковый стиль мышления, они «просчитывают» варианты в любой ситуации. Разница лишь в том, что слон верен своим идеалам (целям), а ладья может их менять.

Счетчик – это «тот, кто считает», об этом можно более широко сказать так: «тот, кто просчитывает свои действия». Похоже на классическую партию в шахматы: я схожу сначала туда, затем – туда, чтобы добиться того-то (в данном случае определенной расстановки, шаха или, наконец, мата). То же и в жизни: если я хочу машину (много денег, положения в обществе, жену (мужа) и много детей, стать профессором... и т. д. и т. п.), то я должен пошагово рассчитывать свои действия. Тут же заложен и ответ на вопрос, по-

чему одни люди (тоже счетчики) добиваются поставленной цели, другие – нет: потому что среди счетчиков тоже конкуренция, и выигрывает тот, кто за меньшее время просчитывает большее количество комбинаций и умеет из просчитанного количества выбрать лучшую.

Слон – в предельном смысле – «несгибаемый человек», фанатик. Основные характеристики слона: целеустремленность, большая сила и выносливость (не обязательно физические), потрясающее упорство в достижении цели, прекрасное владение логикой. Как правило, это те люди, которые считают законы этого мира нерушимыми. Дважды два – для них всегда четыре...

Мир для слона – открытая карта, по которой он намечает свои маршруты. Минус: почти никогда не меняет свою точку зрения, если однажды ее принял. Не пасует перед преградами, зато и не будет искать «обходных путей». Его стиль – лобовая атака. В пределе – фанатик, потому что идея, цель для слона важнее, чем средства для ее достижения. Слабое место: если лобовая атака не удалась или преграда оказалась нерушимой, слон гибнет или теряет веру в себя. Он похож на чугунный прут, который невозможно согнуть, но зато можно сломать при достаточном усилии. А «сломанный» слон (слон, который не смог достичь своей цели) – это «конченный человек», неудачник, которого можно «реабилитировать» только полным триумфом.

Это мощная фигура, которая ходит только по каким-то одним полям: черным или белым. Соответственно «белый» (белопольный) слон – это «положительный герой»: человек, обладающий высокими моральными качествами и свято соблюдающий «кодекс чести», а «черный» (чернопольный) – классический злодей, который для достижения своих целей не брезгает ничем.

Ладья – скорее прагматик, в предельном смысле – хороший политик, поэтому ее можно считать не менее мощной фигурой, чем слон. Внешне (методами) почти неотличим от слона: также прямолинеен, целеустремлен, также упорен в достижении своих целей.

Принципиальное отличие: столкнувшись с непреодолимой преградой, не будет ломать об нее голову, а свернет, но дальше будет двигаться с тем же упорством и целеустремлен-

ностью.

Чтобы добиться успеха в жизни, ладье (как и слону) нужно полагаться на интеллект, практически полностью игнорируя интуицию. Чем мощнее интеллект, тем больших успехов добьешься. В отличие от слона, который двигается по жизни похожим образом, для ладьи нехарактерно пытаться пробить лбом неприступную стену, она может поменять свою цель и с не меньшим упорством пойти в другую сторону. Потенциально можно добиться в жизни чего угодно: 90% известных политиков, предпринимателей, руководителей – ладьи. В любой хорошей фирме (организации) во главе, как правило, стоит ладья.

Почему именно ладья? А потому что наиболее приспособлена к нашей жизни: четкий расчет ситуации помогает принимать правильные решения, а гибкость позволяет не расшибить себе лоб. Если хочешь добиваться успеха во всем, это нужно использовать, причем достаточно прагматично.

Ладья – это не женская фигура. В женщинах часто от рождения заложена тяга к принятию интуитивных решений – «захотелось и все». Это – не про них, любое решение в жизни Ладья предпочитает принимать осознанно. Главное тут не в том, чтобы окружающие понимали причины ее решений, главное, чтобы она сама их понимала. Настоящая ладья должна быть практиком, скептиком, прагматиком. Цинизм, никакого альтруизма и романтизма.

Наш мир – это мир победивших счетчиков (читай «технократов», «сторонников научно-технического прогресса» и т. д.). Следовательно: *наш мир построен счетчиками и для счетчиков*, а интуиты являются малочисленной и даже угнетенной группой.

Поэтому далеко не каждый интуит знает о том, что он интуит; умеет уверенно принимать решения, используя свою интуицию. На практике это означает, что интуиты учатся в школах и институтах, которые созданы счетчиками и для счетчиков, и их с раннего детства воспитывают как счетчиков. Наиболее близкий пример для сравнения: всем известно, что существуют люди-жаворонки, у которых пик жизненной активности днем, и люди-совы, у которых пик жизненной актив-

ности ночью. В детстве же все они (по крайней мере, абсолютное большинство) ходят в школы по расписанию жаворонков.

Общий вывод из этого предположения: все (или абсолютное большинство) людей-интуитов либо не знают о своих интуитивных возможностях, либо даже тяготятся ими и не умеют принимать интуитивные решения. Мы их даже можем называть «псевдосчетчиками», так как они пытаются принимать решения не так, как заложено в них природой, а так, как счетчики.

«Псевдосчетчики». В мире, созданном счетчиками и для счетчиков, интуиты не только находятся в меньшинстве и воспитываются с детства, как счетчики, но и зачастую воспринимают самих себя как счетчиков: то есть так же точно «просчитывают» ситуации или пытаются это делать. Так в чем же все-таки отличие? Оно в том, что, действуя по тому же принципу, что и счетчики, эти люди оказываются несостоятельны: «просчитанный» так же точно вариант оказывается не лучшим, и в этом случае они не выдерживают конкуренции со счетчиками. То есть всех интуитов можно поделить на два типа. Первый тип – те, кто пытаются жить по законам, навязанным им счетчиками. Тогда они вынуждены развивать в себе счетные способности (слабые от природы) и пытаться достойно конкурировать. Как правило, им это не удается, и они всегда остаются на «вторых ролях». Второй тип – те, кто осознает (или догадывается) о том, что не все в жизни можно просчитать и при принятии решений используют интуицию. Люди этого типа могут составлять счетчикам серьезную конкуренцию.

Любой интуит, вне зависимости от того, король это или конь, может принадлежать к первому или второму типам. Интуит, принадлежащий к первому типу, может быть похож на любого из счетчиков и проявлять свои интуитивные способности лишь в редких (возможно, экстремальных) случаях. Интуиты второго типа проявляют свои интуитивные способности всегда (регулярно), причем у королей и коней они проявляются совершенно по-разному.

В отличие от счетчиков (слона и ладьи), интуиты (король и конь) сильно отличаются друг от друга. Связывает их лишь то, что оба

они «псевдосчетчики» и конкурентоспособные решения принимают интуитивно.

Рассматривая *короля* с точки зрения счетчика (т. е. как «псевдосчетную» фигуру), можно сказать, что он «считает недалеко». Как близорукий человек, он прекрасно видит все вблизи, редко и неумело заглядывая вдаль. Он прекрасно справляется с планами на сегодня-завтра. А все, что дальше, чем через неделю-месяц, для него покрыто тьмой. Те короли, которые осознают свои интуитивные способности, могут успешно принимать решения относительно далекого будущего, но, как правило, не могут их объяснить, либо объясняют неверно, путано. Зато они очень кропотливы и внимательны к мелочам.

При всех кажущихся недостатках, короли куда более счастливые люди, чем можно предположить, исходя из сказанного о них. Сила короля как интуита вовсе не в интуитивном предсказании будущего, а во взаимодействии с другими людьми. Именно в этом королю нет равных. Начнем с того, что король совместим с любой другой фигурой (будь на то его желание, естественно). Короли – те люди, которые нравятся другим людям, а в особенности своему окружению. Это своеобразная компенсация за «мелкость» расчетов, их способ выживания в мире счетчиков.

Для короля очень важен свой дом: чем дальше король от него, тем менее уверенно он себя чувствует. Понятие это он определяет сам, но, как правило, это какое-то конкретное место, его вотчина. Король без дома – зрелище жалкое, потерянное, ищущее. Нашедший «свою территорию» очень силен.

Король в противостоянии, несомненно, фигура специфическая: в нем нет силы и упорства слона, он не политик, как ладья, и не настолько хороший интуит, как конь. Поэтому «в чистом поле» он не сможет достойно конкурировать ни с одной из этих фигур. Умный король в этом самом «чистом поле» и не будет ни с кем конкурировать, потому что его сила в другом. Во-первых, в своем «доме» он практически неуязвим, так как окружен крепкими стенами и обожающими его друзьями, которые всегда помогут. Во-вторых, открытое противостояние – вообще не его стиль, это прерогатива слонов и ладей. Статистически среди королев куда больше женщин, чем

мужчин.

Конь – наиболее мощная из двух фигур интуитивной группы. Единственная фигура, которой есть что противопоставить любому счетчику даже в лобовой атаке. Но лобовая атака все-таки не его стиль. Его стиль – маневр. Если рассматривать коня как «псевдосчетчика», то его легко спутать с настоящим счетчиком, настолько хорошо он приспособился. Любому счетчику он может представить логически построенные далеко идущие планы в таком виде, что «комар носа не подточит». Главное отличие коня от счетных фигур: его логические выводы хороши только для счетчиков, в отношении самого коня они не работают. Для примера: счетчик вычислил лучший вариант решения проблемы, поступил так и выиграл; конь, сделав то же самое – проиграл, и не потому, что все плохо просчитал, а потому, что что-то «пошло не так»; лучший для него вариант – все просчитать, а потом поступить абсолютно иначе, непредсказуемо. «Из любых двух путей он выбирал третий» – это про настоящего коня. Вопрос: для чего тогда вообще что-то просчитывать, может, коню нужно просто поступать интуитивно? Нет. В мире интуитов, возможно, это бы и сработало. Но в мире счетчиков, в нашем мире, только просчет двух вариантов позволяет коню выбрать третий – верный. То есть, как это ни парадоксально, лучший, самый успешный конь – это тот конь, который лучше других просчитывает «счетные» варианты, а потом действует по интуиции.

Верно и для коня и для короля в экстремальных ситуациях, когда нет ни секунды для размышления, поступать интуитивно.

Для демонстрации на практике модели мира в Чатуранге попробуем показать, как с помощью матрицы можно определить фигуру и камень.

Рисуем матрицу. Нужно взять лист бумаги и нарисовать на нем квадратик, затем поделить его на клеточки, чтобы получилась матрица 5 на 5.

А теперь попросите тестируемого (тестируемым можете быть и вы сами) произвольно

пометить пять квадратиков в этой матрице.

Определяем классическую фигуру. Для определения фигур нужно использовать классические (Алмазные, за исключением Коня) расстановки фигур.

Алмазный Слон. Алмазный Слон совершает «чистый ход» шахматного слона (любая диагональ).

X				
	X			
		X		
			X	
				X

Алмазная Ладья. Алмазная Ладья совершает «классический ход» шахматной ладьи (любая вертикаль или горизонталь)

X				
X				
X				
X				
X				

Алмазный Король. Алмазный Король совершает только ходы шахматного короля.

X	X			
X	X			
X				

Определяем фигуру и камень. Камень всегда определяется только после того, как уверенно определена фигура. Именно при определении камня, исходя из модели мира в Чатуранге, нужно дать разные объяснения для интерпретаторов-интуитов и интерпретаторов-счетчиков, как это делать.

Объясняя для интуитов, нужно сказать о том, что любая классическая фигура (кроме Коня) – всегда Алмазная. Изумрудные фигуры имеют минимальное отличие от Алмазных (на одну позицию), Хрустальные – на две позиции, Рубиновые – на три позиции. То есть нужно сначала нужно увидеть основную фигуру, а затем посмотреть, насколько она отличается от классической.

Приведем по одному примеру для каждой фигуры.

Изумрудный слон. Наблюдается смещение от классической расстановки Слона на

одну позицию.

X				
	X			
			X	
			X	
				X

Хрустальная Ладья. Наблюдается смещение от классической расстановки Ладьи на две позиции.

X				
X				
		X		
X				
X				

Рубиновый Король. Наблюдается смещение от классической расстановки Короля на три позиции.

X	X			
X	X			
		X		

Хрустальный Конь. Смещение на одну позицию, дающую вместо хода шахматного коня ход шахматной ладьи.

	X			
X				
		X		
			X	
		X		

Подробное практическое руководство по применению теста можно найти в пособии [5].

Описанная методика не единожды была подкреплена практическими исследованиями, в качестве примера можно привести тестирования, проводимые с 1991 по 1994 год в частном колледже «Сурмико» (г. Урай Тюменской области) под руководством А. А. Ратушного, который был одним из руководителей педагогического эксперимента, проводимого Министерством образования на федеральной экспериментальной площадке, развернутой в г. Урае в конце 80-х – начале 90-х годов прошлого века. В то время было проведено несколько сотен таких тестирований (в том числе групповых), а их целью было выявление закономерностей поведения различных типов сочетаний камень-фигура в

учебных группах среди обучающихся, а также среди педагогов и родителей. В дальнейшем эксперименты с использованием Чатуранги продолжались в разных направлениях – А. А. Ратушный разрабатывал использование магических квадратов для тестирования, а его ученики, владеющие методом этого тестирования, пытались применять его в разных областях.

Наиболее интересные результаты отмечены по практическому исследованию, проведённому фирмой по подбору персонала «Ракурс» (г. Екатеринбург), в которой с середины 2007 года по начало 2009 года было проведено 15 000 тестирований с помощью теста «Чатуранга». Матрицы заполняли все, кто обращался в эту фирму в поисках работы за этот период.

Результаты, предоставленные фирмой «Ракурс», хотя в основном и сходятся с теми выводами, которые были сделаны ещё в Урае, но во многом дополняют их. Среди исследуемых около 50 процентов – Слоны, на втором месте – Короли (30 %), Кони и Ладьи – соответственно по 10 %. Среди наиболее часто встречающихся типов на первом месте Алмазные Слоны, затем – Рубиновые Слоны. Среди Королей на первом месте – Хрустальные, на втором – Алмазные. Ладьи в основном встречаются Алмазные, Кони – Рубиновые. Интересна интерпретация, предоставленная этой фирмой по професси-

ональной расположенности типов. Кони, как правило, – главные бухгалтера. Алмазные Слоны определённой расстановки – начальники отделов, причём как правило юристы, все прочие Слоны – исполнители, в основном рабочие профессии либо менеджеры среднего звена. Короли – менеджеры по продажам, Ладьи – большой разброс по профессиям, но, как правило, – руководители отделов. Было замечено, что большинство Алмазных фигур могут вести долгосрочные проекты, тогда как Рубиновым рекомендовано поручать работу над краткосрочными проектами.

На основании выборки компанией разработаны конкретные рекомендации для работодателей по склонностям определённых сочетаний камней и фигур к конкретным профессиям, их склонности к руководящей работе, а также идеальные соотношения типов в рабочем коллективе.

Тесты сегодня очень популярны и носят массовый характер, являясь, по сути, современной разновидностью гаданий. Даже если тест носит строго научный, исследовательский характер, в нём всегда остаётся процент случайности. В Чатуранге соотношение личностных характеристик реального человека с матрицей остаётся очень высоким, что ставит этот тест в один ряд с самыми известными и популярными проектными тестами, и даже выше большинства из них, так как интерпретация Чатуранги носит более строгий характер.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Большая советская энциклопедия. М.: Советская энциклопедия, 1969–1978.
2. Рудин Н. М. От магического квадрата – к шахматам. М., 1969.
3. Даннеман Ф. История естествознания. В 2 т. М., 1932. Т. 1. С. 63.
4. Саргин Д. И. Древность игр в шашки и шахматы. М., 1915. С. 219.
5. Шорин А. Г. Тестирование с помощью Чатуранги. Екатеринбург: Аэлиита, 2012. URL: <http://iaelita.ru/aelitashop/item/testirovanie-s-pomoshju-chaturangi.html>

Поступила в редакцию 5 июня 2013 г.

Шорин Александр Георгиевич – заместитель ответственного секретаря. 620144, г. Екатеринбург, ул. Малышева, 101, ГБУ Свердловской области «Редакция газеты «Областная газета». E-mail: sandy_blood@mail.ru