

LAUTAPELIEN HISTORIA

Ari Saastamoinen



Gaudeamus

Copyright © 2022 Tekijä & Gaudeamus

Gaudeamus Oy
www.gaudeamus.fi

KANSI: Jussi Jääskeläinen
KANNEN KUVAT: ks. Kuvien lähteet (s. 15, 18, 86, 133, 189)

KL 90, 79.81 • UDK 93/99, 793/794

ISBN 978-952-345-195-7

PAINOPAIKKA: Tallinna Raamatutrükikoja OÜ, Tallinna 2022

SISÄLLYS

JOHDANTO, 9

I MUINAISAJAN LAUTAPELIT: SUMERI, EGYPTI, KREIKKA JA ROOMA, 14

Kekseliäät sumerilaiset, 14

Muinaisen Egyptin monimuotoinen lautapelikulttuuri, 15

Antiikin Kreikka, lautapelejä urheilun varjossa 19

Roomalaiset, innokkaat (uhka)pelurit, 22

II INTIA JA KIINA, SUURTEN LAUTAPELIEN SYNNYINSEUDUT, 33

Shakin keksiminen Intiassa, 33

Persialaiset legendat, 37

Weiqin synty Kiinassa ja leviäminen Aasiaan, 41

III SHAKIN VARHAISIN KUKOISTUS ISLAMILAISESSA LÄHI-IDÄSSÄ, 50

Arabishakin alkuvaiheet umajjadien dynastian aikana, 50

Kalifit ja shakki, 55

Shakin kukoistus abbasidien dynastian aikana, 59

IV KESKIAJAN EUROOPPA JA RITARIROMANSSIEN PELIT, 67

Varhaiskeskiajan pelit, 67

Shakin alkuvaiheet Euroopassa, 69

Aatelisten pelikulttuuri keskiajalla, 77

Shakki keskiajan kirjallisuudessa ja shakkikirjallisuus, 82

Keskiajan monimuotoinen lautapelikulttuuri, 87

V RENESSANSSIN UUDISTUKSISTA BAROKIN MESTAREIHIN, 91

- Renessanssiajan uudistuksia lautapeleissä, 92
- Modernin shakin synty Espanjassa, 94
- Shakin suurvallat Espanja ja Italia, 100
- Ranskan ja Englannin monipuolinen lautapelikulttuuri, 104
- Lautapelit Saksassa, Alankomaissa ja Pohjois-Euroopassa, 111

VI LAUTAPELIEN KEHITYS KAUKOIDÄSSÄ JA INTIASSA 1000-LUVULTA ALKAEN, 115

- Shakki Kaakkois-Aasiassa, 117
- Xiangqi* ja *weiqi* Kiinassa 119
- Japanin omintakeinen lautapelikulttuuri, 122
- Intian lautapelit, 127
- Lautapelikulttuurin jalostuminen Kiinassa ja Japanissa
1500-luvulta eteenpäin, 130
- Intian ja Intian valtameren pelit siirtomaa-ajalla, 136
- Japanin lautapelikulttuurin murros, 139
- Japanin kilpailijat Kiina ja Korea, 146
- Lautapelit Aasiassa vuosituhannen vaihteessa, 149

VII VALISTUSAJAN EUROOPPA JA ÄLYPELIEN KULTA-AIKA, 152

- Ranskalaiset kahvilat, filosofit ja lautapelit, 153
- Philidor, modernin shakkiteorian isä, 158
- Shakkia Italiassa, Saksassa ja Pohjoismaissa, 163
- Lautapelit Yhdysvalloissa, Kanadassa ja Englannissa, 164
- Opettavaiset pelit ja maailman ensimmäinen shakkirobotti, 167

VIII 1800-LUKU: ROMANTIikkaa, REALISMIA, IMPERIALISMIA, INDUSTRIALISMIA, 170

- Ranskan ja Ison-Britannian taistelu shakin herruudesta, 171
- Shakkiromantiikkaa ja neroutta: Paul Morphy, 176
- Romantiikasta realismiin: Wilhelm Steinitz, 180
- Tammen kukoistus ja backgammonin rappio
Isossa-Britanniassa ja Yhdysvalloissa, 188
- Uusien lautapelien synty, 193

IX SUURTEN MULLISTUSTEN 1900-LUKU, 197

Kauniin aikakauden lautapelit *Saltasta* shakkiin, 198
1920-luku: hypermodernistit, huoleton Capablanca
ja uudistunut backgammon, 204
Lama-ajan lautapelit, 210
Lautapelit toisessa maailmansodassa ja sen jälkeen, 217
Mahtava shakkimaa Neuvostoliitto ja uusien
lautapeliä monipuolistuminen, 221
1960-luku: suurenmoista shakkia ja uusia lautapelejä, 223
1970-luku: shakin kylmä sota ja
backgammonin kultaa-aika, 229
Neuvostoshakin viimeinen vuosikymmen ja
kanadalainen klassikko *Trivial Pursuit*, 235

X 1990-LUVULTA 2000-LUVULLE:

TEKOÄLYN TRIUMFI JA PELIEN VYÖRY, 240

Tekoälyn menestys, perinteisten lautapeliä tappio?, 241
Uusien lautapeliä suosion räjähdysmäinen kasvu, 248
Googlen *AlphaGo*, kun tietokone pelaa kuin Jumala, 259
Shakin odottamaton renessanssi, 261

VIITTEET, 264

KUVIEN LÄHTEET, 290

KIRJALLISUUS, 293

HAKEMISTOT, 306

KIITOKSET, 318

KIRJOITTAJA, 319