

DOI: 10.32347/2786-7269.2024.7.635-645

УДК 14:794.1

к.ф.н., доцент **Ставроянні С.С.**,
stavrojani@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8035-237X,
Спірідонов М.Ю.,
nikspiridonov193@ukr.net, ORCID: 0000-0002-8368-9426

ШАХИ ЯК ПРЕДМЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ТА ДУХОВНОЇ ТВОРЧОСТІ ЛЮДСТВА: ФІЛОСОФСЬКА РЕФЛЕКСІЯ

В дослідженні розглядаються є основні парадигми соціальної та духовної сутності шахової гри, проводиться ґрунтовна філософська рефлексія шахів як окремого соціокультурного феномену. Доводиться, що шахи були продуктом колективної творчості багатьох поколінь, і мала спочатку ритуальні, релігійні та навчальні функції. Сукупність правил та основаних цінностей шахової гри дозволяє із впевненістю стверджувати, що шахи концентровано відображали існуючі суспільні відносини за допомогою військової стратегії та тактики, вбираючи також вплив релігійних, культурних, гендерних факторів; в давнину вони відображали структуру індійського війська, пізніше – європейські реалії, а також принципи суспільної ієрархії: непорушність та зверхність монархічної влади, класову систему. Зміни суспільних відносин, військової стратегії, гендерних ролей детермінували зміну парадигми і в шахах (на прикладі західноєвропейських інновацій епохи Відродження).

Ключові слова: шахи, чатуранга, «людина, що грає», самадхи, соціальна ієрархія.

Метою дослідження є виокремлення основних парадигм соціальної та духовної сутності шахової гри, філософська рефлексія шахів як окремого соціокультурного феномену.

Методологія дослідження полягає у використанні методів аналізу, синтезу, порівняння, історичного, лінгвістичного методів, а також феноменологічного і герменевтичного підходів.

Наукова новизна полягає у розумінні шахів як цілісного соціально-культурного феномену, що сформувався під впливом багатьох чинників та концентровано відображає соціальну ієрархію в суспільстві, військову стратегію, релігійні та соціальні чинники.

Висновок. Доведено, що шахи були продуктом колективної творчості багатьох поколінь, і мали спочатку ритуальні, релігійні, навчальні функції. Парадигма правил та основаних цінностей шахової гри дозволяє із впевненістю

стверджувати, що шахи концентровано відображали існуючі суспільні відносини за допомогою військової стратегії та тактики, вбираючи також вплив релігійних, культурних, гендерних факторів; в давнину вони відображали структуру індійського війська, пізніше – європейські реалії, а також принципи суспільної ієрархії: непорушність та зверхність монархічної влади, класову систему. Зміни суспільних відносин, військової стратегії, гендерних ролей детермінували зміну парадигми і в шахах (на прикладі західноєвропейських новацій епохи Відродження).

Актуальність теми дослідження. Феномен гри як окремої філософської категорії давно став предметом наукових досліджень. Такі філософи, як Й. Хейзінга, Р. Кайуа, О. Фінк, Е. Берн стверджували, що гра є окремим соціокультурним феноменом, який потребує окремого ретельного дослідження. Так, голландський вчений Й. Хейзінга в трактаті «*Homo Ludens*» робить глибокий історичний екскурс, завдяки якому доводить, що феномен гри присутній в різноманітних соціальних сферах людської життєдіяльності (таких як війна, юстиція, масова культура тощо). Й. Хейзінга, а також і Р. Кайуа досліджували та класифікували різновиди ігор: від грецького агону, де важливий перш за все саме дух боротьби, змагальності, до азартних та імітаційних ігор [3]. Німецький філософ О. Фінк стверджує, що гра є одним з основних модусів людського буття, який є одним з найбільш елементарних екзистенційних актів людини. Е. Берн у своїх роботах більше досліджував психологічні властивості ігор, розвиваючи концепцію, за якою людина постійно «грає», вибираючи ту чи іншу роль, модель поведінки в процесі структурування відносин із оточуючими людьми, на роботі, в приватному житті [5].

Шахи вже багато століть привертають до себе увагу та інтерес багатьох людей в усьому світі. Одних заворожує краса шахових комбінацій, тактичних ідей та стратегічних задумів; інших – дух спортивного змагання, жага до перемоги; третіх – протистояння характерів, психологія гравців. Нарешті, для багатьох шахи – робота, бізнес, хобі, просто Гра. Шахи традиційно вважаються грою мудреців, правителів, філософів; шахами захоплювалися такі відомі королі та імператори, як: Карл Великий, Альфонсо X Мудрий, Тамерлан, Іван IV Грозний, Наполеон, філософи та мислителі: М. Сервантес, Н. Макіавеллі, Ж.-Ж. Руссо, Д. Дідро, К. Маркс, В. Ленін, Л. Толстой та багато інших.

На рівні побутової комунікації нерідко простежуються різні алюзії та паралелі шахів із політикою, бізнесом: підтвердженням цього є вживання у цих сферах шахових термінів «цугцванг», «гамбіт», «цейтнот», «дебют», «комбінація», «пат» та інших. Дуже часто геополітичну карту світу порівнюють

із шахівницею, наприклад, відомий твір З. Бжезінського «Велика шахівниця. Американська першість та її стратегічні імперативи».

Взагалі, у сучасному світі розвиваються не лише традиційні, європейські шахи: також популярністю користуються різноманітні види шахів: шведки, або шведські шахи, шахи Фішера, шахи «наосліп», гра в шахи проти штучного інтелекту тощо. У тих чи інших формах шахи дуже популярні у Європі, Азії, Америці. Дуже велику популярність шахи отримали та продовжують отримувати на пострадянському просторі, зокрема, і в нашій країні можна спостерігати справжній шаховий бум (особливо, що стосується дитячих шахів).

Стан наукової розробки проблеми. Історію шахів, історичні шляхи розвитку цієї гри вивчали чимало вчених, зокрема: Дж. Нідем, П. Бідев, І. Ліндер, Г. Меррей, М. Гонєєв, І. Савенков, Є. Гіжицький, І. Майзеліс, Д. Саргін, А. Шиляєв та багато інших. Чимало авторів висували концепції щодо причин виникнення шахів. Так, Дж. Нідем та П. Бідев вважали, що шахи виникли в Китаї та за допомогою них здійснювалося ритуальне передбачення, ворожіння. Деякі дослідники відзначали зв'язок шахів із буддизмом. Велика кількість дослідників розглядають розвиток шахів у діалектичній єдності із іншими іграми, чатуранга, нарди та інші. Але необхідно зазначити, що комплексного розгляду шахів як соціокультурного феномену, здійснення філософської рефлексії в науці поки що зроблено не було.

Отже, метою даної роботи є визначення соціальної та духовної сутності шахової гри, філософська рефлексія шахів як соціокультурного феномену. Для реалізації даної мети було визначено наступні завдання:

- Проаналізувавши загальні онтологічні засади шахів, виявити основні концепції виникнення шахової гри;
- Простежити та встановити основи взаємозв'язку шахів та релігії, довести причини та наслідки цього;
- Виявити вплив соціальної структури суспільства, суспільної ієрархії, економічних процесів на правила та особливості шахової гри;
- Провести компаративний аналіз різновидів шахової гри різних народів, пояснити соціальні, культурологічні причини розбіжностей в них;
- Сформулювати основні аспекти сучасного розвитку шахів, їх ролі в суспільстві.

Розглядаючи історичні аспекти походження шахів, ми занурюємося у давнину людської історії. Так, потрібно визначитися, що шахова гра зазнавала чималих змін і у сучасному своєму вигляді існує лише декілька століть, але для повноти нашого дослідження ми маємо розглянути історію та онтологію так званих «протошахів» – давніх форм шахових ігор. Так, напевне, що у глибоку давнину застосовувалися простіші гральні кубики, кості задля гадання, яке було

притаманним майже усім народам світу. Поряд із різноманітними архаїчними формами релігії існувало гадання за допомогою костей, напевне, це було частиною релігійних обрядів, за допомогою яких люди намагалися дізнатися майбутнє. Дещо пізніше люди починають використовувати їх як розвагу, граючи заради розваги або ж на «інтерес»: гроші чи предмети. В Індії така гра була дуже розповсюдженою: спочатку вона носила ритуальний характер, пізніше стає скоріше світською розвагою. Згадування гри в кості зустрічається в різних стародавніх текстах, зокрема, у «Ригведі», «Атхарва-Веді» тощо. Так, у «Гімні гравця з Ригведи» дається порада утримуватися від цієї гри, так як вона може призводити до втрати майна (через борги), конфліктів з близькими та рідними тощо [2]. Відзначимо, що поширеними у багатьох народів світу були ігри так званого «ночного типу», де метою гри було швидше за суперника пройти своїми фішками поле гри. Дослідники припускають, що таким чином гра моделювала життя людей, його плинність, рух, а кінець руху означав закінчення земного життя та початок іншого, поєднання з Богом, вічністю, космосом.

Вважається, що перші достовірні джерела про чатурангу відносяться до VII ст. н.е. та зустрічаються у романі давньоіндійського санскритського поета Бани «Харшачарита», у якому описується правління короля Харші: «При цьому царі лише бджоли сварилися, збираючи нектар... і лише аштапади вчили позиціям чатуранги». В останній фразі мається на увазі, що війни йшли лише за шахівницею. Чатурангу також згадують кашмірські поети IX століття – Ратнакара та Рудрата. У санскритському джерелі «Нітів'якамурта» написано, що «у чатуранзі не буває короля без ферзя». Важливість останньої цитати полягає в тому, що, вочевидь, був невідомий варіант гри для 4 гравців (у якому немає ферзя). Це може бути аргументом на користь того, що чатуранга для 4 гравців була винайдена пізніше, ніж для 2, але цілком ймовірна і гіпотеза, що варіант для 4 гравців з'явився все ж раніше, але потім був забутий.

У трактаті «Чатранг-Намак», найбільш давньому письмовому перськомовному джерелі (VII століття) з історії шахової гри розповідається про завезення чатуранги (давньої форми шахів) з Індії до Ірану, а також про винайдення нарду. За цим джерелом, шахи було винайдено індійцями за царя Девшарма/Девсарма (можливо, навіть під його керуванням). Враховуючи, що частка «дев», «деві» у індусів зазвичай означає «бог», «божественний», можливо, царя точніше називати Сарм. На думку історика шахів Г. Меррея (1936), текст трактату «Чатранг-Намак» дозволяє встановити орієнтовну дату виникнення шахів близько 570 р. З Індії чатуранга потрапляє до Ірану, де володарює Хосров I, який був в захваті від цієї гри. Схожа інформація зустрічається у працях Фірдоусі («Шагнаме») та Аль-Біруні («Індія»).

Чатуранга, або ж чатурраджа – була грою для чотирьох гравців, у якій ходи гравців були детерміновані гральними костями. Слово чатуранга з санскриту – 4-складове військо, ця гра символічно відображала модель індійського війська, яке очолював правитель “раджа” і воно складалася з 4 основних видів військ: піхота (пішак), кавалерія (кінь), бойові слони (слон) та бойові колісниці (тури). Відомий шаховий історик та теоретик І. Ліндер писав: «Шахи – військова гра, яка символічно відобразила стрій давнього війська». Деякі дослідники також відзначають, що традиція четверних ігор відображала специфіку сприйняття світу індусами: існування саме чотирьох гравців, і, відповідно, чотирьох армій відповідало чотирьом сторонам світу, кожною з яких править Індра, Яма, Варуна та Кубера. Перехід ходу від гравця до гравця за стрілкою годинника символізував рух колеса дхарми. У давньоіндійському епосі «Махабхарата» схожа гра займає ключове місце – саме під час гри принц Юдхіштхіра програє Шакуні свої кошовності, царства, та навіть своїх братів, дружину, і себе самого, що і стає пізніше причиною битви на Курукшетрі. Думки істориків щодо того, коли і де саме остаточно зникають кості та починають грати удвох, розділяються. Цілком імовірно, що цей процес був поступовим. Можемо припустити, що гравці почали помічати, що кості лише ускладнюють та затримують процес гри, і для свободи та розвитку людського мислення ефективніше буде прибрати ігрові кості, а після цього простіше стає грати двом гравцям.

Зазначимо, що існують і інші гіпотези щодо виникнення шахів. Так, Дж. Нідем та П. Бідев вважали, що шахи виникли в Китаї та мали певне значення для проведення астрологічних обрядів, ритуалів; за цією концепцією кожна фігура символізувала певну стихію тощо. П. Бідев вважав, що шахи були символічним відображенням космосу. Деякі дослідники абсолютизували буддистський фактор, наголошуючи, що шахи розвивалися особливо активно у країнах, де був поширений буддизм. За однією з найбільш оригінальних версій сама назва гри, російською мовою «шахматы», пов’язана із поняттям «самадхи», станом, що є наближеним до нирвани. Також прихильники цієї концепції звертають увагу на число «8»: шахова дошка є прямокутником 8*8, шлях до нирвани складається з 8 кроків (восьмеричний шлях: правильний погляд, правильний намір, правильна мова, правильна поведінка, правильний спосіб життя, правильні зусилля, правильне запам’ятовування, та правильне зосередження). Однак, на наше тверде переконання, ці концепції мають вкрай сумнівне обґрунтування та слабе доказове підтвердження.

Отже, основною концепцією виникнення та розвитку шахової гри у світовій науці вже багато століть є індійська концепція, згідно з якою шахи були символічним відображенням давньоіндійського війська. Можна

припустити, що шахи могли застосовуватися для навчання майбутніх полководців, правителів, і в давнину були більшою мірою розповсюджені серед заможних верств населення. Фактично, шахи концентровано відображали сутність військової тактики та стратегії тієї епохи та країни, де були популярні, і зазнавали змін в залежності від їхнього розвитку. Це відбувалося під впливом політики, культури, релігії, які, як відомо, виступають надбудовою над економічним базисом, тобто, пануючими в даному суспільстві економічними відносинами. Також відзначимо, що шахи відображали притаманну тогочасному суспільству класову (або ж варнову, якщо взяти до уваги специфіку індійського суспільства) систему: непорушність та зверхність монархічної влади, можливість легко приносити в жертву простих людей (піхоту, пішаків) заради загальної перемоги, недоторканність життя правителя (шаха, короля).

Розглянемо, яких змін зазнають правила шахової гри в епоху Відродження. Пізніше, через арабські завоювання в Європі, а також хрестові походи, шахи приходять до Європи та стають дуже популярними. Відзначимо наступні зміни в розумінні значення шахових фігур та правил гри. Шахи стають більш динамічними та швидкими: з'являється подвійний хід пішака, биття на проході, рокіровка. Поступово зникає східна неспішність та циклічність, на їх місце приходять європейська лінійність та динамізм. Вкрай важливим фактором також стає зміна ходу, та, головне, розуміння фігури «ферзь»: тепер це не візир (чи «фарзин», радник, міністр), що пересувається лише на одну клітинку по діагоналі, а «королева», яка стає найсильнішою фігурою та пересувається на необмежену кількість клітин у будь-якому напрямку. Дослідники не одностайні у поясненні цього явища. Висуваються наступні гіпотези: культ Богородиці, притаманний католицьким країнам, яскрава особистість та політична вага іспанської королеви Ізабелли Арагонської та навіть популярність Жанни д'Арк. В будь-якому випадку, із впевненістю можна говорити, що гендерні аспекти, порівняно більша вага жінки в суспільстві, сприяли новому розуміння фігури «ферзь» та перетворенню на «королеву» із значно вищою силою. Трансформації інших фігур більше стосуються назв та зовнішнього вигляду:

- Король – залишається без змін, що співвідноситься із абсолютистськими тенденціями європейського монархізму;
- Тура – замість індійської колісниці перетворюється на замкову вежу;
- Слон – в різних мовах має різну назву, цікава англійська – «bishop», єпископ, що показує значущу роль духовенства, яке нерідко бере навіть безпосередню участь у бойових діях;

- Кінь - залишається без суттєвих змін, кавалерія залишається важливим видом військ;
- Пішак – як було сказано вище, отримує подвійний хід, та у разі перетворення стає не слабким фарзином, а могутньою королевою (із певним застереженням можна зробити припущення про збільшення соціальної мобільності у суспільстві).

Відзначимо, що крім традиційних європейських шахів стародавня чатуранга через призму східних традицій трансформувалася в інші різновиди шахової гри. Так, на Сході відомі наступні ігри шахового типу: сьогі (шогі) у Японії, сянци у Китаї, чанги – у Кореї, макрук – у Таїланді тощо. Всі ці ігри мають порівняно меншу популярність в світі в цілому, ніж європейські шахи, але є вельми розповсюдженими у своїх країнах. Загальна мета гри та правила є схожими із шахами, але є чимало розбіжностей. В жодній з них немає фігури, аналогічної могутній королеві, відрізняється площа шахівниці, ходи інших фігур. Так, напевно, і тут можна зробити сміливе припущення про вплив соціальних факторів, релігії, військової стратегії і тактики на шахову гру. У сянци та чанги король та радник (аналог фарзина) перебувають у палаці, а поле битви розділяє річка. Ще більше відмінностей у порівнянні із європейськими шахами мають японські сьогі. На прикладі цієї гри, дуже розповсюдженої у Японії, спробуємо визначити, які саме соціальні аспекти сприяли формуванню саме таких правил гри. Головною розбіжністю гри сьогі є те, що побиті фігури не залишають повністю гру, а переходять до резерву гравця, що побив їх, і можуть бути згодом повернені у гру на його боці. Проводячи аналогії із військовою справою, можна сказати, що вони «потрапляють у полон та проходять перевербування». Дослідники зазначають, що для японського феодального суспільства були характерні наступні характеристики: багатовікова ізоляція, довгі міжусобні війни, гостра нестача людських та природних ресурсів, вкрай своєрідні погляди на життя та смерть, сукупність яких і робила можливим та природним саме такий ігровий механізм.

Після вже згадуваної реформи європейських шахів в епоху Відродження суттєвих змін та трансформацій самих правил гри більше не відбувалося. Однак значних змін зазнавало ставлення суспільства до шахів, популярність шахів в різних країнах тощо. Окремого розгляду заслуговує питання ставлення релігійних діячів та різних церков до шахів, яке іноді коливалося від підтримки до цілковитої заборони. Так, Фотій I, Патріарх константинопольський, прирівнював шахи до азартної гри в кості. Також виступав проти шахової гри католицький святий, кардинал Петро Даміані. Деякі європейські монархи, можливо, під впливом церковних заборон, час від часу забороняють гру в шахи. Цікаво при цьому, що нерідко саме представники духовенства були вправними

гравцями і любили шахи. У Корані та Сунні шахи не згадуються (на відміну від нард, які відносяться до небажаних, «макрух», занять). Лише в одному з хадісів йдеться про шахи, і вони асоціюються із зороастрійцями: «На питання про шахи Імам Алі відповів: «Шахи – потурання персам (зороастрійцям)». Серед сучасних представників духовенства можна назвати одіозного дякона А. Кураєва, який вкрай негативно висловлювався про шахову гру.

Що стосується ставлення до шахів у індійських релігіях, тут також можна спостерігати певну дихотомію. Так, як вже йшлося вище, деякі вчені навіть наполягають на існуванні певного зв'язку між шахами та шляхом до нирвани, самадхі, підкреслюючи як етимологію цих слів, так і 8 кроків до неї, а також те, що поняття «аштапада», «чатуранга» нерідко застосовуються в йогівських практиках. Можна зробити припущення, що з одного боку, чатуранга, як і інші азартні ігри (особливо, коли застосовувалися гральні кості), заважали досягти душевного спокою, була проявом гуні пристрасті «раджас», витісняючи гуну благосні «саттва». З іншого боку, можливо, контроль емоцій, прани, відмова від результатів діяльності, які притаманні індуїзму, вважалось оптимальним напрацьовувати саме під час таких ігор як чатуранга.

З давніх часів шахові мотиви нерідко зустрічаються у різних видах мистецтва: література, живопис, в сучасні часи – і в кінематографі. Цьому сприяло чимало факторів: шахи нерідко сприймалися як певна модель життя, навіть, модель соціальної ієрархії; в деяких випадках шахи давали можливість алегорично показати боротьбу добра і зла, життя і смерті тощо. Так, серед художників до шахової тематики зверталися такі митці як Лукас ван Лейден, Альбертус Піктор, учні кола Караваджо, Ежен Делакура тощо. В літературі шахова тематика займає центральне місце у деяких творах О. Хайяма, М. Унамуно, В. Набокова, С. Цвейга, А. Перес-Реверте. Чимало режисерів використовували шахи у фільмах, нерідко шахова партія перекликається із ходом детективного сюжету. Навколо шахової партії побудовано сюжет культового філософського фільму І. Бергмана «Сьома печать», де головним персонажем є смерть, що грає в шахи (зображена на фресці А. Піктора, цей мотив був популярним у Середньовіччя).

Друга половина XIX-ого та особливо XX-е ст. стають часом стрімкого розвитку шахів, професіоналізації шахів та масової популярності. Напевне, в цей час шахи остаточно стають грою мільйонів, чому сприяє розвиток ЗМІ, пізніше і Інтернету. Для середини XX-ого ст. характерною також стає політизація шахів: вважається, що радянська система обрала шахи як спосіб доведення переваг комуністичної ідеології над капіталістичною через статус шахів як інтелектуальної гри та невеликі інвестиції в цю гру. Тоді була створена глобальна програма розвитку шахів, яка передбачала створення

мережі дитячих центрів, масове залучення дітей до гри тощо (наразі схожі методи використовують Китай, Індія; а залишками цієї системи і сьогодні користуються країни колишнього СРСР, зокрема, Україна). Для другої половини та кінця ХХ-ого ст. особливо були притаманні антагонізм матчевих протистоянь за шахову корону, що перекликалося із холодною війною. Матчі на світову шахову першість мали величезну вагу в світі, і постійно було актуальним протистояння радянського та західного шахістів (Спаський – Фішер, Карпов – Корчної, Карпов – Каспаров, зовсім нещодавно, у 2016 р. вже російського та західного, матч Карлсен – Карякін).

На сьогоднішній день для розвитку шахів в світі характерні масовість, збільшення ролі ІТ-технологій, великий вплив економічних факторів тощо. Так, сучасні потужні комп'ютерні програми в останні грають сильніше за найкращих гравців, що призводить іноді до «чітерства», підказок, використання електронних гаджетів. Проникнення ринкових відносин у шахову сферу іноді призводить до того, що найсильніші гравці замість чесної гри та самовдосконалення змушені брати участь у організації «перетворених форм» від шахів: участі у договірних турнірах, програшам за грошову винагороду багатим гравцям, в кращому випадку, навчанні безталанних, але заможних людей або їх дітей. Звичайно, це не говорить про відсутність можливостей росту та розвитку, краси комбінаційної гри та стратегічних задумів, наукової новизни та чесної спортивної боротьби в шахах.

Висновки. Отже, провівши ретельне вивчення шахів як соціокультурного феномену з філософських позицій, можна зробити наступні висновки:

- Гра є одним зі стрижневих модусів людського буття, культуротворчим фактором, що обумовлює причини виникнення ігор, зокрема, гоночного та військового типів, які були прообразами шахової гри;
- Шахова гра, зародившись в Індії (чатуранга), перейшла до Персії та пізніше потрапила в Європу. Вона не була вигадкою однієї людини, а була продуктом колективної творчості багатьох поколінь, і мала спочатку ритуальні, релігійні, навчальні функції;
- Шахи концентровано відображали існуючі суспільні відносини за допомогою військової стратегії та тактики, вбираючи також вплив релігійних, культурних, гендерних факторів; в давнину вони відображали структуру індійського війська (чатуранга – 4 види військ), пізніше – європейські реалії, а також принципи суспільної ієрархії: непорушність та зверхність монархічної влади, класову систему. Зміни суспільних відносин, військової стратегії, гендерних ролей впливали на правила та принципи шахової гри. Різноманіття економічних та культурних відносин в різних країнах знаходило своє відображення в різних версіях шахів;

- Беззаперечним є вплив релігійних систем, особливо, індійських, на розвиток шахів. Не беручи під сумнів факт кореляції розвитку шахів із поширенням буддизму в давнину, недостатньо фактів, щоб вважати шахи невід'ємним елементом буддистської чи індуїстської системи;
- Сучасний розвиток шахів демонструє сильний вплив теперішніх економічних відносин в суспільстві, розвитку Інтернет-технологій, глобалізації та прискорення комунікацій.

Література:

1. Ежи Гижицкий. С шахматами через века и страны. / Гижицкий Е. // Варшава, 1970. – 359 с.
2. Рігведа («Книга гімнів») // Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. — Київ: ВЦ «Академія», 2007. — Т. 2: М — Я. — С. 331-332.
3. Каюа, Роже. Людина та сакральне: видання, доповнене трьома додатками, про секс, гру, війну в їхньому відношенні до сакрального: Пер. з фр. Усик А.В. відп. ред. С.Л. Удовик. - Київ: Ваклер, 2003. - 238с., [9] арк. іл.: іл. - Бібліогр.: с. 235-238.
4. Шах-наме: розділи з поеми / Фірдоусі Абулькасим; [пер., передм. та прим.: М. Ільницький]. — Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2017.
5. Ігри, у які грають люди = Games People Play / пер. з англ. К. Меньшикової. — Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016 с.

PhD, Candidate of Philosophy, Associate Professor, **Stavroyany Serhii**,
 Graduate student at the Department of Philosophy, **Spiridonov Mykola**
 Kiev National University of Construction and Architecture

CHES AS A SUBJECT OF SOCIAL AND SPIRITUAL CREATIVITY OF HUMANITY: PHILOSOPHICAL REFLECTION

The research highlights the key paradigms of social and spiritual background of chess; the profound philosophical insight into chess as a distinct social and cultural phenomenon has been provided. Chess was proved to be the result of collective creativity of many generations and to be initially endowed with ritual, religious and educational functions. A set of rules and core values of chess suggest that the game pinpointed the existing social relations, applying military strategies and tactics, and embraced the influence of religious, cultural and gender factors; primarily it represented the structure of the Indian army, subsequently encompassing the European reality and principles of social hierarchy: the sanctity and supremacy of the

monarchy and class system. The alteration of social relations, military strategy and gender roles determined the paradigm shift in chess as well (considering a showcase of the Renaissance Western-European innovations).

Key words: chess; chaturanga; samadhi; homo ludens; social hierarchy.

REFERENCES

1. Ezhy Hyzhytskyi. S shakhmatamy cherez veka y strany. / Hyzhytskyi E. // Varshava, 1970. – 359 s. {in Russian}
2. Rigveda («Knyha himniv») // Literaturoznavcha entsyklopediia: u 2 t. / avt.-uklad. Yu.I. Kovaliv. — Kyiv: VTs «Akademiia», 2007. — T. 2: M — Ya. — S. 331-332. {in Ukrainian}
3. Kaiua, Rozhe. Liudyna ta sakralne: vydannia, dopovnene troma dodatkami, pro seks, hru, viinu v yikhnomu vidnoshenni do sakralnoho: Per. z fr. Usyk A.V. vidp. red. S.L. Udovyk. - Kyiv: Vakler, 2003. - 238s., [9] ark. il.: il. - Bibliohr.: s. 235-238. {in Ukrainian}
4. Shakh-name: rozdily z poemy / Firdousi Abulkasym; [per., peredm. ta prym.: M. Ilnytskyi]. — Ternopil: Navchalna knyha — Bohdan, 2017. {in Ukrainian}
5. Ihry, u yaki hraiut liudy = Games People Play / per. z anhł. K. Menshykovoї. — Kharkiv: Knyzhkovyi Klub «Klub Simeinoho Dozvillia», 2016 s. {in Ukrainian}