

DOI: 10.32347/2786-7269.2025.12.371-380

УДК 14:794.1

к.ф.н., доцент **Ставрояні С.С.**,

stavrojani@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8035-237X,

к.ф.н., **Спірідонов М.Ю.**,

nikspiridonov193@ukr.net, ORCID: 0000-0002-8368-9426,

Київський національний університет будівництва і архітектури

ФЕНОМЕН ГРИ В ДИСКУРСІ ПОСТМОДЕРНУ: ВІД АНТИЧНОСТІ ДО СУЧАСНОСТІ

Поняття гри як модусу людського буття та як філософської категорії стає особливо актуальним у філософії постмодерна. Поняття «мовної гри» Л. Вітгенштейна, глобальні концепції «Ното ludens» Й. Хейзінги, книга «Ігри, у які грають люди» Е. Берна вводять у широкий філософський дискурс поняття гри. Деконструкція глобальних мета-нарративів, створення більш фрагментарних теорій та дискурсів сприяли більш глибокому розкриттю цього поняття. У статті розглядається історія поняття гри у філософії, види та типи ігор, відображення сутності гри у різноманітних культурних проявах та функції гри у соціальних практиках. Визначається особлива роль інтелектуальних ігор, їхня парадигма та головні риси та відмінності. Авторами проводиться глибоке філософське осмислення місця ігор у сучасних культурних дискурсах, визначається їхнє філософське та феноменологічне значення. Автори пропонують власне бачення класифікації інтелектуальних ігор, розглядають їхні соціальні функції, показують їхні філософські аспекти.

Ключові слова: гра, агон, шахи, чатуранга, нарди, «людина, що грає», соціальна ієрархія, ігри гоночного типу, шашки, зороастризм.

Метою дослідження є визначення місця феномену гри в дискурсі філософії постмодерну, а також філософського аналізу різноманітних інтелектуальних ігор, їхніх функцій та філософського змісту.

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

Наукова новизна полягає у розумінні гри як культуротворюючого чинника, а також доведення цього на прикладі різноманітних інтелектуальних ігор.

Висновок. Доведено, що уміння грати, розуміти межі як ігрової зони (майданчик, арена, театр, стадіон), так і самої гри і складає сутність та структуру культури. І це доводиться на наступних конкретних прикладах:

показано, що ігри гоночного типу концентровано відображають цикл життя людини, прохід фішками ігрового поля символізує життя людини, шляху людської душі. Також, ігри шахового та шашкового типу були відображенням військової стратегії; якщо шахи відображали існуючі суспільні відносини за допомогою військової стратегії та тактики, з урахуванням релігійних та культурних факторів, а також принципи суспільної ієрархії, то шашки символізували ведення війни у примітивному суспільстві, чи у обмежених умовах. В свою чергу, го можна порівняти з військовою стратегією, але в якій війна ведеться не скільки заради знищення ворогів, а заради території, простору, і навіть вміння домовлятися, розподіляти ринки та зони впливу.

Актуальність теми дослідження. Актуальність даного дослідження зумовлена багатьма чинниками. Так, завдяки постмодернізму, який стає одним з провідних, а можливо, і визначальним філософським напрямком ХХ-ого століття, модус гри постає особливо важливим для сучасного мислення. Такі поняття, як випадковість, свобода, творчість, осмислюються та усвідомлюються через призму гри, проходять складні трансформації. Так, опосередковано феномен гри постає визначальним і в політичному, і в лінгвістичному («мовні ігри»), і тим більше, в психологічному ракурсі. Фактично, буття стає грою, а гра – буттям. Наприклад, пригадаємо, в політичному дискурсі постмодерну можна казати про те, що істинним стає не те, що є насправді, а те, у чому вдалося переконати більшість людей. Всі ці питання розглядаються у творчості класиків постмодерну: Ж. Дерріда, Е. Гуссерля, Ж. Дельоза, У. Еко, Ф. Гваттарі, Р. Бартра тощо. Безпосередньо феномен гри як окремої філософської категорії також можна розглядати предметом наукових досліджень. Такі філософи, як Й. Хейзінга, Р. Кайуа, О. Фінк, Е. Берн з впевненістю стверджували, що гра є визначним 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 [4]. 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 [3].

Феномен гри є цікавим та актуальним з дуже давніх часів. Фактично, грати людина починає з часів самих перших зародків цивілізації. Так, можна говорити про те, що гра є невід'ємним модусом життя людини, проникаючи в такі сфери, як трудова, сімейна, творча, навчальна, тощо. Про певні шлюбні ігри в процесі створення нащадків можна говорити навіть стосовно тваринного світу. Певні здогадки щодо місця гри у філософській моделі Всесвіту висував ще Геракліт, який порівнював Всесвіт із дитиною, яка грає. Але ж, безумовно, можна говорити про те, що особливе місце поняття «гра» займає у античній культурі у класичний (сократівський) період. Платонівська ідеалістична концепція створює абсолютну іншу парадигму, у якій світ управляється розумними законами, розумною волею. Гра тут стає певним вираженням вищої волі, абсолюту. Зовсім інше місце гра займає у раціоналістичних дискурсах Арістотеля. Тут акцент робиться на певних прикладних опціях гри, її використанні у соціальних практиках. Так, пригадаємо арістотелевську концепцію походження культури, яка базується на понятті «мімезис» – наслідування, імітація. Література, музика, театр – все це місце, де людина відображає, грає те, що бачить і відчуває в своєму житті. Також важливим елементом грецької культури стає поняття «агон» – боротьба, змагання, сам принцип протиборства, протистояння. Вони відбувалися як у суто спортивній царині, так і в творчості – поетичні, музичні тощо, головним було наявність самого принципу боротьби, запеклого протистояння, бажання перемогти.

Й. Хейзінга в трактаті «*Homo Ludens*» висуває концепцію походження культури, згідно з якою культура походить від гри [1]. Він підмічає, що у всіх відомих нам культурах існувало поняття гри, і, розвиває свою концепцію автор, культура і є грою. Вміння грати, воля до гри, бажання до гри – і складає сутність та структуру культури. Гра принципово відрізняється від війни, яка несе смерть та руйнування, і, хоча в грі також є дві протилежні сторони, людина завжди розуміє межі і правила гри. Мистецтво і спорт, театр і навіть література (пригадаємо, що у греків і літератори, і поети також змагалися між собою) і створює культурний простір. І саме вміння розрізняти межі між справжнім та ігровим і конструює людську особистість. В контексті феноменологічної теорії Е. Гуссерля можна зазначити, що ігровий досвід розглядається як процес безпосереднього сприйняття та переживання. Крім того, шахи, як і інші інтелектуальні ігри, стали елементом кіберпростору, залучаючи гравців з усього світу та створюючи нові форми взаємодії. Це змінює саме сприйняття гри: ігрові платформи дозволяють не лише грати, а й аналізувати партії, спілкуватися, брати участь у глобальних турнірах, що робить шахи (та інші інтелектуальні ігри) частиною цифрового постмодерністського дискурсу.

Французький письменник, філософ та соціолог Роже Каюа у своїй роботі «Ігри та людина» проводить ретельне дослідження теорії гри, осмислюючи працю Йогана Хейзінги «Homo ludens». Він наводить наступну класифікацію видів гри, в залежності від її основного принципу:

- Agon – категорія гри, у яких основним є безпосередньо змагальний, спортивний принцип. Суперники мають рівні шанси, учасники мають покладатися на власні сили, розум. Прикладами такої гри можуть бути спортивні, інтелектуальні ігри;
- Alea – азартні ігри. Тут гравець не впливає на гру, він тільки робить вибір: грати чи ні. Все залежить від долі, повністю покладаючись на неї. Фактично, тут людина намагається випробувати своє долю, покорити її;
- Mimicry – імітаційні, маскувальні ігри. Тут дух гри підтримується вірою в її закони, правила. Так, для прикладу можна привести гру актора, різноманітні дитячі ігри;
- Plix (Vertigo) – екстаз, сп'яніння, запаморочення. Тут ключовим є відрив від реальності, стирання рамок дозволеного; гравець намагається «відірватися» від реальності. Цікаво, на нашу думку, під даний тип підходять також деякі комп'ютерні ігри, віртуальна реальність, які в часи написання праці ще тільки формувалися.

Розглянемо більш детально настільні інтелектуальні змагальні ігри, у яких яскраво висвітлений спортивний, змагальний принцип. Такі ігри також вважаються найбільш інтелектуальними, в них людина найбільш повною мірою розкриває свої інтелектуальні, творчі, художні якості. Серед усієї величезної сукупності таких ігор ми вважаємо можливим та доцільним зробити наступну класифікацію, враховуючи мету гри, основні принципи гри, та інші особливості:

- ✓ ігри гоночного типу: в таких іграх гравцям необхідно якомога швидше пройти своїми фішками ігрове поле і досягти кінця. Приклад: нарди;
- ✓ ігри шахового типу: в таких іграх метою гри є мат королю суперника. Приклад: шахи;
- ✓ ігри шашкового типу: для перемоги необхідно знищити всі шашки суперника. Приклад: шашки;
- ✓ ігри типу го: в таких іграх необхідно зайняти якомога більше простору, хто забрав більше – перемагає. Приклад: го.

Звичайно, ми не претендуємо на абсолютну повноту класифікації, але, вважаємо, що найбільш розповсюджені настільні інтелектуальні ігри вдалося дослідити. Також відразу зазначимо, що деякі ігри на ранньому етапі свого розвитку могли мати певні спільні риси, тому ця класифікація, як і будь-яка інша, є вельми умовною. Тепер спробуємо визначити сутність цих ігор, їхній

філософський зміст, їхні функції, феноменологічний, когнітивний дискурси тощо. Розпочнемо з ігр гоночного типу, можливо, одного з найдавніших типів гри. Хоча на перший погляд може здатися, що це дуже прості ігри, які не мають ніякого глибинного змісту, вони є дуже серйозними та складними саме у філософському плані. Так, першими «пращурами» таких ігр є царська гра Ура, яка з'явилася в Месопотамії приблизно 2500 років до н.е., та давньоєгипетська гра сенет, яка виникла ще набагато раніше – приблизно 3500 2500 років до н.е. в Давньому Єгипті. Ця гра спочатку вважалася світською розвагою, але потім поступово набуває сакрального змісту та стає навіть певним «симулякром» потойбічного світу. Точні правила гри невідомі, але за різними джерелами, приблизно вони були наступні. Гравці мають певні фішки, хід яких визначається гральними кубиками (костями). Дошка для гри розміром 3×10, розкреслена на клітинку, являє собою одну доріжку. Шлях фішок гравця являє собою гонку по маршруту у вигляді латинської Z від першого ряду до останнього. Ціль гри — вивести всі свої фішки з дошки і не дати це зробити противнику. В грі була застосована несиметрична система розмітки, що символізувала пастки, що ускладнюють шлях душі покійника в загробному світі та позначені ієрогліфами, що мають нерівне значення. При цьому кожна клітинка символізує певне сакральне місце. Фішки рухалися від старту до фінішу і по дорозі могли бити одна одну, якщо наздоганяли, займаючи місце збитої фішки. Одночасно дві фішки на одній клітці знаходитися не могли. Фішки могли перестрибувати одна через одну, якщо у неї було вільне поле. Збита фігура не йшла з дошки і не поверталася на старт, але займала місце на полі, звідки почала ходити фішка, яка побила її, фактично, при взятті фішки змінювалися місцями. Більшість дослідників сходяться на тому, що якщо гравець знаходився в положенні, коли жодна фішка не зможе зробити хід вперед, він був зобов'язаний зробити хід назад, і тільки якщо це неможливо, хід пропускався, однак точні правила і регламент такого зворотного руху невідомі. В грі діяло правило, коли дві союзні фігури, що знаходяться поруч із ходом руху, «захищають» одна одну – противник не може збити ні одну з них, поки гравець сам не розіб'є таку пару. Перемагав той, хто першим виводив з гри всі свої фішки. Отже, шлях фішки символізує загробне життя душі людини, і випробування, що стояли перед нею.

Більш відомою для широкого кола є гра нарди, яка також має цікаве походження та історію. Так, старовинний трактат «Чатранг-Намак», який розповідає легенду про походження шахів та нард, дає дуже багато матеріалів для аналізу. В ній розповідається історія про так званий обмін дарами, яка показує, як виникли ці ігри. До речі, саме звідси ми знаємо орієнтовну дату їх виникнення – 570 рік. Отже, відбувається дипломатичний обмін візитами

послів двох держав – Індії та Персії. І лідери держав, вочевидь, для того, щоб вирішити певні геополітичні протиріччя мирним, а не військовим шляхом, вирішують поставити один одному інтелектуальні задачі: надсилають ігри, в яких спочатку необхідно розібратися в правилах і суті гри, і потім провести декілька партій, де і вирішиться, хто має геополітичну перевагу. Посол індійського царя Девшарм (в інших джерелах – Сачідхарма) привозить в Персію нову гру – шахи, яка відображає структуру індійського війська (про шахи поговоримо трішки нижче). Більшість персидських мудреців не змогла розібратися з нею, але знаходиться мудрець Вузург-Міхр, який не тільки зміг осягнути зміст і суть гри, а й обіграв індійського посла. У відповідь, делегацію Персії очолює Вузург-Міхр, який привозить до Індії гру нарди. Індійські мудреці не змогли розібратися у правилах гри, і Персія отримала певну перевагу, і зміцнила своє політичне становище. А сама гра мала глибокий філософський зміст. Стисло наводимо суть історії. Вузург-Міхр вважає, що серед правителів цього тисячоліття найбільш діяльним і мудрим був Ардашир, і тому гру він назвав на честь Ардашира – нардами (нев-ардашир). Дошка для нардів символізує землю Спандармад. Тридцять каменів символізують тридцять діб: 15 білих подібні до дня, а 15 чорних – до ночі. Пара гральних костей символізують вплив неба і зірок. «Один» на кості символізує те, як є єдиним Ормазд, тому що він сотворив Всесвіт. «Два» символізує небо і землю. «Три» символізує три сфери: думки, речі та вчинки. «Чотири» символізує чотири сторони світу. «П'ять» символізує п'ять джерел світла: сонце, луна, зірки, вогонь та сяяння, що йде з неба. «Шість» символізує шість днів, в які відбувалися творення Всесвіту. Далі розповідається, що рухи нард в залежності від випадіння гральних кісток означає вплив на долю людини планет та сузір'їв. Те, що фішки можуть збивати одна одну означає те, що і в житті люди можуть вбивати один одного. Рух в нардах символізує саме життя, а викидання їх означає воскресіння з мертвих. Отже, можна відзначити великий вплив на гру зороастризму, який був державною релігією Персидської імперії, основ його вчення, а також зазначимо, фактично, що нарди були символічним відображенням самого життя людини, всіх особливостей його руху, та воскресіння з мертвих.

Далі розглянемо ігри шахового типу. Шахова гра вважається найбільш популярною та найбільш інтелектуальною в сучасному світі, широко розповсюджена в усьому світі. 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. Згадування перших подібних ігор зустрічаються ще у Ригведі. Корені

шахової гри теж дуже далекі: першими прототипами шахів були індійська чатуранга, пізніше – арабський шатрандж. Філософські аспекти шахової гри ми розглядали в іншій праці, дозволимо невелике самоцититування: «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» [6, с.643]. Зазначимо, що варіацій таких ігор є вкрай багато: традиційні шахи, шахи Фішера (або шахи-960), японські шахи сьогодні, китайські сянци, макрук та багато інших.

Ігри шашкового типу є поширеними дещо менше, однак також вельми цікаві. Існує багато різновидів шашок. У більшості з них гра ведеться на квадратній дошці, яка складається з клітинок, гравці по чергово роблять хід, пересуваючи одну зі своїх шашок по діагоналі. Шашка може перестрибнути через шашку суперника, якщо за тією є вільне поле. При цьому шашка суперника знімається з дошки. Бити фігуру в шашках обов'язково. Варіацій шашок існувало та існує дуже багато, вчені вважають, що шашки винаходили багато разів, чому сприяли простота правил та інвентаря гри. Фактично, шашки теж можна порівняти із військовою стратегією, однак більш простою – в полон ворожого короля брати не треба (його взагалі немає), необхідно знищити всі сили суперника. На нашу думку, це може символізувати ведення війни у примітивному суспільстві чи у обмежених умовах, де немає соціальної ієрархії, яскраво вираженого лідера (монарха).

Окремий пласт складають ігри типу «го», де боротьба ведеться більше за простір, ніж за знищення. Ці ігри відносно менше розповсюджені в Європі, а є притаманними для Азіатського регіону. Професійно в го грають кілька тисяч гравців, організованих у професійні ліги, які існують в Японії, Китаї, Південній Кореї та на Тайвані. На аматорському рівні в Го грають мільйони гравців в Азії та у всьому світі. В Японії, де гра здобула найбільшого розвитку впродовж останніх століть, вона є частиною традиційної культури і сприймається як гра самураїв. Саме з Японії гра поширилася на Захід у другій половині ХХ століття. Правила гри є наступними: гравці по черзі виставляють камені на дошку, намагаючись зайняти більше простору. Далі гравці маневрують, намагаючись захопити камені суперника, його територію, відповідно, не дозволяючи захопити свої. Хоча правила гри здаються доволі простими, але

при цьому гра є дуже складною та варіативною, гра го на дошці 19×19 дозволяє близько $2,081681994 \cdot 10^{170}$ комбінацій. Фахівці часто порівнюють го теж з військовою стратегією, але в якій війна ведеться не скільки заради знищення ворогів, а заради території, простору. Цю гру часто використовують для аналізу бізнес-кейсів, менеджменту тощо. Порівнюючи го з шахами, можна зробити наступний висновок: якщо в шахах боротьба ведеться на знищення, то в го – пріоритетом є співробітництво з опонентом, гравці намагаються, як в бізнесі, домовитися про розподіл сфер впливу.

Висновки. Отже, провівши ретельне дослідження гри як складного соціокультурного феномену в контексті філософії постмодерну, розібравши різні типології та класифікації ігор, їхню роль, значення та філософський зміст, можна зробити наступні висновки:

- Дослідження Й. Хейзінги, Р. Каюа, та інших філософів доводять, що ігрова концепція походження культури є цілком самодостатньою та міцною. Уміння грати, розуміти межі як ігрової зони (майданчик, арена, театр, стадіон), так і самої гри і складає сутність та структуру культури. Життя стає грою, а гра стає життям, але Людина розуміє межу того та іншого. Мистецтво і спорт, театр і навіть література і створює культурний простір. І саме вміння розрізняти межі між справжнім та ігровим і конструює людську особистість;

- Автори пропонують наступну класифікацію настільних інтелектуальних ігор, користуючись не тільки теоретичними дослідженнями, а й багаторічним власним спортивним, тренерським та суддівським досвідом та знаннями: ігри гоночного типу, ігри шахового типу, ігри шашкового типу та ігри типу го;

- Ігри гоночного типу концентровано відображають цикл життя людини, прохід фішками ігрового поля символізує життя людини, шляху людської душі;

- ігри шахового та шашкового типу були симулякром військової стратегії; якщо шахи відображали існуючі суспільні відносини за допомогою військової стратегії та тактики, з урахуванням релігійних та культурних факторів, а також принципи суспільної ієрархії: непорушність та зверхність монархічної влади, класову систему, то шашки могли символізувати ведення війни у примітивному суспільстві чи у обмежених умовах, де соціальна ієрархія відсутня. В свою чергу, го можна порівняти з військовою стратегією, але в якій війна ведеться не скільки заради знищення ворогів, а заради території, простору, і навіть вміння домовлятися, розподіляти ринки та зони впливу.

Література:

1. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури., Київ: Основи, 1994. {in Ukrainian}
2. Ежи Гжицкый. С шахматами через века и страны. / Гжицкый Е. // Варшава, 1970. – 359 с.
3. Ігри, у які грають люди = Games People Play / пер. з англ. К. Меньшикової. — Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016 с.
4. 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.
5. Рігведа («Книга гімнів») // Літературознавча енциклопедія: у 2 т. / авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. — Київ: ВЦ «Академія», 2007. — Т. 2: М — Я. — С. 331-332.
6. Ставроянні С.С., Спірідонов М.Ю. Шахи як предмет соціальної та духовної творчості людства: філософська рефлексія С.С. Ставроянні, М.Ю. Спірідонов // Просторовий розвиток. Науковий Збірник, випуск №7. Київ, КНУБА, 2024. с.635-645.
7. Шах-наме: розділи з поеми / Фірдоусі Абулькасим; [пер., передм. та прим.: М. Ільницький]. — Тернопіль: Навчальна книга — Богдан, 2017.

PhD, Associate Professor **Stavroyany Serhii**,
PhD **Spiridonov Mykola**,
Kyiv National University of Construction and Architecture

**THE PHENOMENON OF GAME IN POSTMODERN DISCOURSE:
FROM ANTIQUITY TO CONTEMPORARY TIME**

The concept of a game as a mode of human existence and a philosophical category is becoming especially relevant in postmodern philosophy. The concept of "the language game" by L. Wittgenstein, the global concepts of "Homo Ludens" by J. Huizinga, and the book "Games People Play: The Psychology of Human Relationships" by E. Berne introduce the concept of a game into a broad philosophical discourse. The deconstruction of global meta-narratives and the creation of more fragmentary theories and discourses contributed to a deeper disclosure of this concept. The article examines the history of the concept of a game in philosophy, the types of games, the reflection on the game's essence in various cultural manifestations and its functions in social practices. The special role of intellectual games, their paradigm and their main features and differences are

determined. The authors conduct a deep philosophical understanding of the games' place in modern cultural discourses and determine their philosophical and phenomenological significance. The authors offer their vision of the intellectual games' classification, consider their social functions, and show their philosophical aspects.

Keywords: game; agon; chess; chaturanga; backgammon; "player"; social hierarchy; racing games; checkers; Zoroastrianism.

REFERENCES

1. Homo Ludens. Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kultury., Kyiv: Osnovy, 1994. {in Ukrainian}
2. Ezhy Hyzhytskyi. S shakhmatamy cherez veka y strany. / Hyzhytskyi E. // Varshava, 1970. – 359 s. {in Russian}
3. Ihry, u yaki hraiut liudy = Games People Play / per. z anhl. K. Menshykovoï. — Kharkiv : Knyzhkovyi Klub «Klub Simeinoho Dozvillia», 2016 s. {in Ukrainian}
4. 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}
5. 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}
6. Stavroiani S.S., Spiridonov M.Iu. Shakhy yak predmet sotsialnoi ta dukhovnoi tvorchosti liudstva: filosofska refleksii S.S. Stavroiani, M.Iu. Spiridonov // Prostorovy rozvytok. Naukovyi Zbirnyk, vypusk №7. Kyiv, KNUBA, 2024. s.635-645. {in Ukrainian}
7. Shakh-name: rozdily z poemy / Firdousi Abulkasym; [per., peredm. ta prym.: M. Ilnytskyi]. — Ternopil: Navchalna knyha — Bohdan, 2017. {in Ukrainian}