

ШАХИ ЯК ПРЕДМЕТ ТВОРЧОГО ПОЄДНАННЯ СХІДНОЇ ТА ЗАХІДНОЇ КУЛЬТУР: ФІЛОСОФСЬКА РЕФЛЕКСІЯ

Ставроянні С.М.,

к. пед.н., доцент кафедри фізичного виховання і спорту КНУБА,

м. Київ, Україна

Ставроянні С.С.,

доцент, к. філос.н., доцент кафедри філософії КНУБА,

м. Київ, Україна

У статті шахи розглядаються як складне соціокультурне явище, на яке вплинули східна та західна культури. Простежується вплив соціальних, культурних, політичних та інших чинників.

Ключові слова: шахи, чатуранга, гендерні ролі, соціальна ієрархія, іслам, зороастризм.

The article examines chess as a complex sociocultural phenomenon influenced by Eastern and Western cultures. It traces the impact of social, cultural, political, and other factors.

Keywords: chess, Chaturanga, gender roles, social hierarchy, Islam, Zoroastrianism.

Шахи є складним соціокультурним явищем, вони відіграють важливу роль у соціально-культурному просторі сучасності. Спочатку шахи виникли як модель військової тактики і стратегії, вони своєрідним чином відображали соціально-політичні, культурні, релігійні особливості суспільства, підкреслювали ієрархічні аспекти соціальної структури, класові відмінності та протиріччя. На даний момент шахи приваблюють мільйони любителів у всьому світі; загальновідомо, що шахи поєднують елементи спорту, мистецтва та науки.

Варто підкреслити, що шахи є своєрідним та унікальним продуктом творчого поєднання двох культур: східної та західної. Спочатку шахи виникають в індійському суспільстві. Так, основною концепцією виникнення та розвитку шахової гри у світовій науці вже багато століть вважається так звана індійська концепція, згідно з якою шахи були символічним відображенням давньоіндійського війська. Так, пішаки символізували рядових піших воїнів, коні – кавалерію, слони – бойових слонів (яких активно використовували у війську різні східні народи), а тури – могутні бойові колісники. Король – правитель, полководець, а ферзя в тій версії ще не було. Можна припустити, що спочатку шахи могли застосовуватися для навчання майбутніх полководців, правителів, і в давнину були більшою мірою розповсюджені серед заможних верств населення. 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).

Потім шахова гра потрапляє до Стародавньої Персії, де продовжує розвиватися. Далі розвиток шахів починає тісно взаємодіяти з арабським світом. З Персії гра прийшла до Середньої Азії, Аббасидського халіфату та інших регіонів, де в той час був поширений іслам, який виникає в VII-ому столітті та починає швидко розповсюджуватися. VIII-X століття вважаються золотим часом шатранджу (версія протошахів, дуже схожа на сучасні шахи): гра була дуже популярною, історія зберегла імена найбільш відомих майстрів шатранджу: Абу-Наїм, Зайраб Катай, Аль-Адлі, Ар-Разі, Сулі та інші. Відзначимо, що прямим впливом ісламу на шатрандж було наступне: в більш давні часи зображення шахових фігур були більш антропоморфні чи зооморфні, але тому що іслам забороняє зображення людей та тварин, то шахові фігури стають більш схематичними, втрачають схожість на людей, тварин. Це також робить їх більш простими, дешевими, і, відповідно, популярними серед простих верств населення. Якщо раніше шахи були здебільшого грою аристократів, то тепер вони стають більш народними, демократичними. Змінюється навіть характер гри: для шатранджа притаманним є повільний темп, гра є більше орієнтованою на стратегію, довгі маневри тощо. Можна також відзначити, що приблизно цей же час був золотим віком арабської культури, філософії тощо. Зазначимо, що час від часу ісламське духовенство забороняє шахи, вбачаючи у грі гріхове, погане [6].

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 у правилах 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 приходить 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:

1. Король – залишається без змін, що співвідноситься із абсолютистськими тенденціями європейського монархізму;
2. Тура – замість індійської колісниці перетворюється на замкову вежу;
3. 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;
4. Кінь - залишається без суттєвих змін, кавалерія залишається важливим видом військ;
5. 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) [5].

Шахи в нинішньому форматі гри 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. Зазначимо, що є інші варіації шахової гри: японські сьогі, китайський сянци, корейський макрук тощо, але вони є набагато менш поширеними. Саме традиційний варіант шахів, який є міксом багатьох культур, виявився найбільш оптимальним, цікавим та корисним.

Висновки. Отже, можна зазначити, що шахи є своєрідним та унікальним міксом двох культур: східної (індійська та персидська) та західноєвропейської. Гра поєднує в собі багато особливостей цих культур. Так, зокрема, можна простежити вплив таких культурних, релігійних чинників:

- давньоіндійський чинник: Веди, згадування в священних індійських текстах; шахи як модель військової стратегії, чатуранга – 4 види військ;
- персидська культура: зороастризм, шатрандж – гра мудреців, філософів;
- близький схід, ісламська культура: шахи стають грою широких верств населення, заборона в ісламі зображати людей та тварин призводить до того, що шахи стають менш антропоморфними або зооморфними;
- Європейське Відродження: зміна правил гри, поява королеви (ферзя), збільшення темпу гри.

Отже, шахи є унікальним соціокультурним феноменом, який виник на Сході та трансформувався на Заході, ставши майданчиком для глибокого діалогу між двома цивілізаційними парадигмами. Ця гра показує, як східний містицизм і споглядальність гармонійно поєдналися із західним раціоналізмом та індивідуалізмом. Схід дав шахам глибоку філософську основу, психологізм та сприйняття гри як мікрокосмосу. Захід приніс у шахи динаміку, чітку логічну структуру та перетворив її на спорт і науку. У цьому синтезі шахи стали універсальною мовою людства, де стратегічне мислення долає будь-які культурні кордони.

Література

1. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури., Київ: Основи, 1994. {in Ukrainian}
2. 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.
3. Рігведа («Книга гімнів») // Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — Т. 2 : М — Я. — С. 331-332.
4. Ставрояні С.С., Спірідонов М.Ю. Феномен гри в дискурсі постмодерну: від античності до сучасності. С.С. Ставрояні, М.Ю. Спірідонов // Просторовий розвиток. Науковий Збірник, випуск №12. Київ, КНУБА, 2025. с.371-380.
5. Ставрояні С.С., Спірідонов М.Ю. Шахи як предмет соціальної та духовної творчості людства: філософська рефлексія С.С. Ставрояні, М.Ю. Спірідонов // Просторовий розвиток. Науковий Збірник, випуск №7. Київ, КНУБА, 2024. с.635-645.
6. Ставрояні С.С., Прохоров О.В.. Вплив ісламу на шахи: філософська рефлексія С.С. Ставрояні, О.В. Прохоров // Просторовий розвиток. Науковий Збірник, випуск №15. Київ, КНУБА, 2025. с.856-863.