НАУЧНИ ЧЛАНАК

УДК:794.1/.2(091)

doi: 10.5937/fk78-61174

# ОД ИСТОКА ДО ЗАПАДА: ЕВОЛУЦИЈА И БУДУЋИ РАЗВОЈ ДРУШТВЕНИХ ИГАРА

**Гуанвен Чоу**

Факултет спорта и физичког васпитања, Универзитет у Нишу, студент ДАС, Србија

**Сажетак**

У овом раду коришћена је упоредна историјска анализа како би се израдио тродимензионални оквир који обухвата путеве дисеминације, механику игре и културну симболику, спровођењем компаративног истраживања шаха и друштвене игре го. У анализи су коришћене теорије културне трансмисије и зависности од путање. Истраживање показује да друштвене игре шах и го потичу из различитих културних средина. Развој шаха представља континуирани еволутивни процес, који се без престанка мења, док се шири кроз различите културе. Го, с друге стране, има релативно стабилан развојни пут, при чему су наглашени културни континуитет и унутрашње продубљивање. Упркос овим разликама у развојним путевима, обе друштвене игре произилазе из заједничке потребе човечанства за мисаоним надметањем и забавом.

**Кључне речи:** ШАХ/ ГО/ КУЛТУРНА ТРАНСМИСИЈА/ ЗАВИСНОСТ ОД ПУТАЊЕ

## УВОД

Од игре го на истоку до шаха на западу, ове друштвене игре отелотворују културолошке одлике и естетске укусе земаља из којих потичу. Оне не само да тестирају стратегију и пружају интелектуалне изазове и забаву, већ подстичу и дубље размишљање. Кроз испитивање историјског развоја друштвених игара можемо да откријемо јединственост различитих регионалних култура, пратимо међусобни утицај различитих цивилизација, као и да разумемо како су се друштвене игре развијале са променама у друштвеним структурама. Тренутно је историјски развој ове две врсте друштвених игара релативно јасан, међутим, додатна детаљна истраживања су и даље потребна у вези са тим како се манифестују основне културне разлике.

Са циљем да се попуне ове празнине у истраживању, у овом раду смо покушали да дамо одговоре на следећа три уско повезана истраживачка питања:

- које су фундаменталне разлике у главним историјским путевима дисеминације шаха и игре го;
- како основни механизми и циљеви ове две игре одражавају различите преференције источних и западних цивилизација у смислу образаца размишљања и схватања друштвеног поретка;
- како, у савремено доба, професионализација, рачунарске технологије и глобализација мењају културну екологију и праксе друштвених игара?

У овој студији испитује се еволуција друштвених игара го и шаха од античких времена до дигиталног доба, са циљем да се разјасни цивилизацијска логика која се налази иза њихових разлика. Ове разлике се даље анализирају помоћу теорија културне трансмисије и зависности од путање.

## МЕТОДА САЗНАЊА

У овом раду израђен је тродимензионални модел анализе усредсређен на упоредну историјску анализу. Применом овог модела шах и го се анализирају са три аспекта: путеви дисеминације, механизми игре и културни симболи. Анализира се развој правила ове две друштвене игре током процеса дисеминације, као и њихова интеракција са друштвеним факторима. Поређењем основних правила две игре, откривају се начини размиш-

**Кореспонденција са аутором:** Гуанвен Чоу, E – mail: zhouguanwen26@gmail.com

љања и друштвени поредак различитих региона. Поред тога, у овом раду се такође анализира како ове две игре одражавају и јачају погледе на свет и духовне тежње својих цивилизација. Ради продубљивања разумевања, у овом раду се уводи теорија културне трансмисије, у погледу друштвених игара, као носилаца културних гена, а уводи се и теорија зависности од путање, којом се истиче како почетни услови обликују пут развоја.

## АНТИЧКА ВРЕМЕНА: ФУНКЦИЈЕ ДРУШТВЕНИХ ИГАРА

### Религија и прорицање будућности

Друштвене игре су настале током раних активности људске цивилизације, а древни речни сливови били су важне колевке људске цивилизације. Археолошка истраживања показују да су друштвене игре почеле да добијају на популарности већ 7000. године п.н.е. на древном Блиском истоку (Sebbane, 2001). Око 3000. године п.н.е, током владавине прве египатске династије, друштвене игре попут сенета и мехена појавиле су се у том региону (Depaulis, 2020) и проширили се на места попут Кипра, заједно са осталим људским активностима (Crist и сар., 2016). За разлику од спортских или других игара, друштвене игре тог времена често су носиле одређени религиозни дух и биле су уско повезане са друштвом древног Египта и његовим системом веровања (Robinson, 2015). Штавише, табла за играње „краљевске игре Ур“ откривена средином 3000. године пре нове ере јасно сведочи о употреби табле за прорицање будућности (Finkel, 2007). Дакле, може се видети да су ране друштвене игре, донекле, служиле као носиоци верских обреда, пружајући људима простор за комуникацију са божанским или за прорицање судбине.

Међутим, функција ових игара није увек била ограничена на религију, већ су постепено мењале своје активности ка секуларној забави. Ова промена може да покаже како се развијало људско мишљење. Људи више нису зависили само од божанства, већ су почели да користе сопствену мудрост. Такође, научници попут Деполиса подсећају нас да друштвене игре не можемо једноставно груписати у једну категорију, будући да би се тиме могла пренебрегнути њихова употреба у раним секуларним друштвима. Друштвене игре које су пронађене ван верских места вероватно су имале и друге намене у свакодневном животу. Друштвене игре су биле културни алати, попут многих основних технологија и идеја, и ширили су се дуж раних миграционих и трговачких путева човечанства, што показује како су људи развили нове начине суочавања са светом, а такође указује и на раст људског духа и ума.

### Војна симулација и индоктринација

Током класичног периода од 5. до 4. века п.н.е, у античкој Грчкој постојале су две друштвене игре, које су се звале „бродске битке“ и „полис шах“. У обе игре, играчи су покушавали да елиминишу или блокирају противничке фигуре, због чега их савремени научници често виде као симулаторе ратовања (Nelson, 2020). Међутим, повезивање ових игара са војним сврхама може одражавати модерно стратешко гледиште, које би могло бити ретроспективна интерпретација. Ратне приче су заиста биле важне у атинској аристократској култури (Hélène, 2004). Ипак, морамо бити опрезни да ове друштвене игре старе Грчке не дефинишемо као „војна средства за подучавање“, пошто би се тиме њихов каснији културни симболизам, донекле, пројектовао на њихово порекло, чиме би се могла превидети њихова секуларна и сложена природа у свакодневном животу.

Го је типичан представник традиционалних кинеских друштвених игара, чија историја датира још из периода пролећа и јесени и периода зараћених држава, па чак и раније. У својој почетној фази, игра го је била уско повезана са ратовањем. Прича се да су још у време Јаоа, Шуна и Јуа људи често користили камење за симулацију војника и цртање бојних формација како би разматрали и дискутовали о размештању војних снага, што се може сматрати прототипом игре го. Конфучијеви Аналекти, написани између 5. и 3. века пре нове ере, већ садрже јасне записе о игри го коју је Конфучије сматрао једним видом разоноде и забаве, што одражава чињеницу да је игра го већ у то време показивала тенденцију ка популаризацији међу обичним људима. У делу „Вејћи Фу“ Ма Ронга, књижевне личности из времена династије Хан, истакнути су принципи борби у игри го, при чему се опрезан и проактиван дух конфучијанизма интегрише у војну мисао, представљајући систематске увиде у тактике, као што су напредовање и повлачење, напад и одбрана, уз демонстрирање дубоког филозофског промишљања. Током владавине западне династије Ђин, у делу „Бовужи“ Џанг Хуа забележена је прича о томе како је цар Јао изумео игру го како би свог сина Дан Џуа подучавао мудрости, што додатно указује на то да је игра го имала образовне функције и просветитељску улогу. Поред тога, прича о дрвосечи Ванг Џију који је посматрао бесмртнике како играју го у легенди

„Лан Ке“ живописно одражава широку популарност и дубок културолошки утицај игре го међу обичним људима.

У то време, друштвене игре на истоку и западу већ су показивале занимљиве разлике. Те разлике су указивале на њихове будуће културолошке особине и правце развоја. У старој Грчкој, друштвене игре су служиле као средство за учење о рату. Симулирале су ратовање за елиту. Грчки градови-државе су обликовали ове игре које су постале апстрактна обука за стратегију и управљање ресурсима. Циљ је био да се развију и негују грађанске врлине и војно вођство, које се одвијало у конкурентном политичком окружењу. Игра го у древној Кини такође је у себи носила војнички дух, мада је у већој мери ипак била вид популарне забаве и образовна форма која се уклапала у основне конфучијанске идеје. Обе традиције су цениле друштвене игре у образовне сврхе. Међутим, прича о игри го се више фокусирала на личну мудрост и врлину, а такође је истицала и стрпљење, за разлику од грчког шаха, који је наглашавао конфронтацију и сукоб. Легенда о „Лан Кеу“ јасно је приказивала како се слави интелект, те је ова прича постала део шире културне имагинације. Слика дрвосече ојачала је дубоке корене игре го међу обичним људима.

## РАЗВОЈ ОД СРЕДЊЕГ ВЕКА ДО САВРЕМЕНОГ ДОБА

Средњи век је био кључни период за развој друштвених игара. Различите цивилизације су систематски модификовале и иновирале игре, те су постепено формирале своје јединствене системе. Рани шах и го су се такође разишли током овог периода и наставили да следе различите развојне путеве, одражавајући посебне културне карактеристике.

### Пут „мутације-адаптације“ у шаху

Археолошки и историјски записи пружају доказе о томе да је у древној Индији постојало мноштво друштвених игара. Око 7. века нове ере, у Индији је настала игра под називом „чатуранга“. Научници попут Мареја (1913) сматрају да је ова игра била претеча модерног шаха. Постоји прича која описује како се шах ширио праволинијским путем из Индије. Међутим, у тој причи се користе ограничени и нетачни докази, при чему се игнорише чињеница да су друге културе могле и саме измислити сличне игре.

Према овој причи, чатуранга се углавном ширила кроз трговину и ратове. Међутим, овакав фокус би могао довести до претераног величања значаја насиља и трговине, те би се могло заборавити да су и други људи, попут монаха и учењака, такође могли да допринесу ширењу идеја. Персија је постала кључна станица за ширење ове игре на запад. Персијанци су усвојили чатурангу и изменили правила игре тако што су променили начин померања фигура и укинули бацање коцкица (Underwood, 2023), због чега се игра више фокусирала на стратегију него на срећу. Даљи развој правила игре затим одражава јединствени модел „адаптације промена“ у оквиру теорије зависности од путање, што представља типичан случај адаптивне трансформације. Ово је прва велика промена у историји развоја шаха. Прихватање културе није пасивно; оно је на позитиван начин преобликовало игру и трансформисало шах од игре на срећу у борбу умова.

Током средњег века, Арапи су били центар дисеминације шаха. Они не само да су сачували и ширили варијанту шаха пореклом из Индије, већ су пружили и први систематски теоријски преглед ове игре. Такође су написали прву серију систематских књига о теорији шаха. На пример, у 9. веку, арапски шахиста по имену Ал Адли написао је најстарију сачувану књигу о шаху. Ова рана дела су наглашавала логичко размишљање које је шаху дало рационални карактер. Касније се овај карактер спојио са европском филозофијом, те се захваљујући заједничким напорима шах трансформисао из забаве у мисаони спорт. Бележећи сазнања, људи су ојачали и ширили шаховске стратегије, чиме је отворен простор за истраживачку традицију која се наставља до данас, а која је дефинисала модерни шах.

### Локализација шаха у Европи

Шах су у Африку и Европу донели Арапи у периоду између 9. и 10. века, а до 11. века шах је стекао велику популарност широм Европе. Његов почетни услов био је у раној интеграцији са динамичним и хетерогеним мрежама дисеминације, као што су војна освајања и прекогранична трговина. Ова почетна тачка покренула је процес самооснаживања. Када је шах уведен у ново културно подручје, локална друштвена структура је подстакла прилагођавање његових правила локалном контексту. Као последица тога, развој шаха се задржао на путу оријентисаном ка спољашњој адаптацији, при чему срж није била у строгом скупу правила, већ у самој његовој моћној при-

лагодљивости. Док је овај друштвени тренд доживљавао велики раст, свештенство му се снажно противило. Као представници духовне и световне власти, црква и држава су се бориле за доминацију над значајем и вредношћу коју је шах имао на овој културној раскрсници (Mark, 2007).

Међутим, иако је црква у Европи често оштро критиковала шах, њен став није био чврст и стално се мењао током времена (Bubczyk, 2015). Постоје записи који показују да су неки свештеници играли ову игру. Поред тога, шах се често користио за коцкање и клађење. До краја 12. века, шах је био дубоко укорењен међу цивилизованим народима Европе. Такође је постао веома популаран у клађењу (Macdonell, 1898). Током крсташких ратова, шах и коцкање су рушили друштвене баријере и привлачили људе из свих сфера живота. Шах су играли и богати и сиромашни, и свештенство и лаици, и мушкарци и жене (Lapina, 2016). Коцкање је помогло да се шах рашири међу различитим друштвеним слојевима, те је полако постао дубоко распрострањена и популарна забава. Терноваја је такође истакла да је 1061. године католички кардинал Петар Дамијан забранио свештенству да игра шах, међутим, до 1393. године катедрала у Регенсбургу је уклонила шах са своје листе забрањених игара. Ова промена показује да је црква ублажила свој став о шаху. Такође је омогућила да играчи у Европи прилагоде и усаврше правила игре, што је коначно помогло да шах постане веома популарна игра, каква је данас.

Црква се у почетку противила игрању шаха, можда зато што је у то време спорт био повезиван са лењошћу, коцкањем и световним бригама. Међутим, црква је на крају прихватила шах, што може указивати на растуће признање његове интелектуалне вредности и алегоријског значаја. Шах би се могао реинтерпретирати као морална алегорија о друштвеном поретку или посматрати као безопасна вежба логике. На тај начин се шах постепено интегрише у преовлађујући правац у европској култури, а овај процес преговарања и прилагођавања био је кључан да шах заживи распрострањен и на западу.

Путовање шаха од Индије до Европе типичан је пример културне адаптације који указује на јасан образац промена у зависности од адаптивног пута. Почетни услови за овај процес леже у његовој раној блиској интеграцији са динамичним и хетерогеним мрежама пропагације. Из ове перспективе, шах је створио механизам самоосна-живања. Кад год би шах доспео у ново културно подручје, свако друштво које се сусретало са овом игром би је ширило и активно модификовало. Свака успешна адаптивна модификација појачавала је идентитет шаха као културног производа, олакшавајући његову даљу трансформацију у следећем културном окружењу. Коначно, развој шаха се везује за адаптивни пут који је оријентисан ка спољашњости. Стога језгро његових културних гена не чини фиксни скуп правила него његова изванредна прилагодљивост. Овај постепени процес адаптивне еволуције је у суштој супротности са релативно стабилним обрасцем пропагације који показује игра го.

## Путања „стабилног језгра“ у игри го

Током своје еволуције која траје хиљадама година, облик и дизајн ове игре остали су углавном доследни овим данашњим. Археолошка открића показују да су го табле и фигуре из времена династије Танг у суштини исте као оне које се и данас користе. Иако су нека правила временом прилагођена, основне технике имају доследан заједнички приступ, а победа и даље зависи од величине територије која се контролише на крају игре.

Кинеска игра го доживела је значајан развој током периода владавине династије Танг. Не само да је настао систем професионалних играча познат као „Ћи Даи Жао“, већ су и мајстори попут Ванг Ђисина израдили прегледе класичних теорија попут Веи Ћи Ши Ђуе, које одражавају традиционалне кинеске духовне вредности, као што су скромност и разборитост. До времена владавине северне династије Сонг, Цанг Ни је написао Ћи Ђинг Ши Сан Пјан, дело које је дубоко утицало на теорију и праксу го игре за генерације које долазе.

На духовном нивоу, го дели дубоку резонанцу са зен будизмом, што је чини уобичајеном праксом за монахе који негују свој ум и унутрашњи мир. Го се такође назива „Цуо Јин“, што имплицира да играње ове игре омогућава људима да забораве световне муке и проблеме и уђу у ментално стање слично зен медитацији. У историји размене кинеске и јапанске будистичке културе, монаси су не само ширили будистичка учења већ су и олакшавали ширење го културе.

Игра го је одувек заузимала значајно место у кинеској књижевности, и то не само у мноштву идиоматских прича, већ је ова игра приказана и у многим песмама и класичним романима у потпуности одражавајући дубоке културне конотације. Поред тога, го је такође симбол идентитета књижевника и културне префињености, служећи као средство интелектуалне размене. Ову игру

су писци често користили како би пренели поруке пријатељства. Сродне песме и записи о игри го проширили су се и у суседне земље, представљајући важна сведочанства културне размене између Кине и других региона.

У дипломатским односима Кине са суседним земљама, као што су Кореја, Јапан и Вијетнам, игра го је често служила као начин да изасланици изграде међусобне везе. Током владавине династије Танг, која је представљала културни центар чији је утицај био присутан широм источне Азије, јапански изасланици познати као „Кентоши" систематски су уводили кинеске го технике, опрему и сродне теорије, на тај начин постављајући темеље за развој ове игре у Јапану. Од тада се игра го постепено проширила изван јапанског племства и монашких заједница на самураје и општу популацију.

Од краја 16. века, јапанска игра го доживела је значајан напредак током периода Азучи-Момојама и Едо. Године 1612, Токугава Иејасу основао је „Годокоро", промовишући формирање професионалног и институционализованог иемото система. У оквиру овог система, игра го је постепено еволуирала у зрелији облик кроз организовано такмичење добијајући званичну подршку. Насупрот томе, иако је игра го дуго била веома цењена у Кини, била је мање организована и у већој мери се ослањала на сам народ.

Го показује стабилност у својим правилима, као и континуирано продубљивање својих културних система унутар региона источне Азије, што одражава културну тенденцију овог региона да наслеђује и усавршава традиције. Ова игра не подлеже радикалним променама кроз спољне утицаје. У овом раду предлаже се алтернативно објашњење. Таква стабилност може проистећи из високог степена самоконзистентности између го система правила и источноазијских филозофија, као што су конфучијански појмови реда. Ова суштинска кохерентност значи да би свака фундаментална измена правила игре го могла да угрози интегритет културних метафора.

Са становишта теорије културне дифузије, ширење игре го показује типичан центар-периферија модел, будући да није прошла кроз трансформативну локализацију и локализацију великих размера, што одражава зависност од путање која је различита од оне која је присутна код шаха. Црно-бели каменчићи, који се у игри го користе за играње на табли, отелотворују древну кинеску филозофску мудрост „Јин и Јанг" која означава међусобно стварање, сукоб и динамичку равнотежу. Квадратна табла и округли каменчићи одговарају традиционалном космолошком погледу на свет, као на „округло небо и квадратну земљу", представљајући древно схватање космичког поретка.

Од свог настанка, игра го се првенствено ширила кроз званичну дипломатију, монашке размене и научне интеракције, дубоко се укоренивши у конфучијанској и Јин-Јанг филозофији. Управо је снажна културна спрега довела до стварања снажног механизма самооснаживања. Било каквом изменом основних правила игре, ризикује се нарушавање њене филозофске кохерентности. Овај процес представља пример источне мудрости, постижући бесконачне иновације унутар изузетно минималистичког оквира правила, а који је постао карактеристика која дефинише го као културну праксу.

Сходно томе, еволуција игре го показује стабилан основни тип зависности од путање, задржавајући свој развој на путу оријентисаном ка јачању језгра, тј. центра. Иновација и еволуција се готово у потпуности манифестују у континуираном продубљивању тактичких и стратешких система, при чему се суштине игре не мења, што представља сушту супротност у односу на шах.

## САВРЕМЕНА ТРАНСФОРМАЦИЈА: СТАНДАРДИЗАЦИЈА ПРАВИЛА И ГЛОБАЛИЗАЦИЈА

### Унификација правила и институционализација управљања

Услед јачања индустријске револуције и успона модерних држава, друштвени живот је претрпео значајне промене, те је и шах доживео велике трансформације. Пратези истиче да су, вођена национализмом 19. века, правила шаха постепено постајала општија и униформнија, док су се нове теорије појављивале једна за другом. Константно су се јављала различита отварања, укључујући она која су називе добијала по географским подручјима, као што су „енглеско отварање", „француска одбрана" и „дански гамбит", као и она названа по личностима попут „Евансовог гамбита". Ови фактори одиграли су кључну улогу у промовисању развоја шаха.

Године 1849, Натанијел Кук је осмислио сет шаховских фигура, које су касније назване „Стаунтонове фигуре" по Хауарду Стаунтону. Овај дизајн је постао опште прихваћени стандард који је поставио темеље за појаву модерних шаховских фигура.

Усвајање Стаунтон шаховских фигура може се сматрати праксом стандардизације културе којом је установљен униформни физички облик фигура, уз укидање регионалних варијација, истовремено олакшавајући промет у комерцијалне сврхе. Међутим, на дубљем нивоу, ово је довело до обликовања јединственог памћења и искуства шахиста широм света, постављајући материјалну основу за стварање једнаких услова и праведно надметање које захтевају савремени такмичарски спортови. Промоција шаха обезбедила је уједначеност међународних такмичења, подстакла процват шаха на глобалном нивоу, а такође је одражавала тренд стандардизације у различитим индустријама током 19. века.

Средином 19. века, шах је постепено еволуирао у формалну такмичарску дисциплину. Лондон је био домаћин Првог међународног шаховског турнира 1851. године, чиме је обележена његова заступљеност као првог истински међународног спорта (Harrison, 2018). Након тога, шах је наставио свој напредак ка све већој стандардизацији. Године 1924. основана је Светска шаховска федерација (ФИДА), која је прогресивно развила јединствена међународна правила и систем рејтинга. Стварањем глобалне управљачке организације која је овлашћена за стандардизовање правила и израчунавање нивоа вештина играча, шаховски спорт се постепено развијао на стандардизован начин. Овај институционални оквир не само да је ефикасно регулисао такмичења унутар међународне шаховске заједнице, већ је такође поставио темеље за норме великих турнира.

У Јапану, током периода Едо, светом мисаоне игре го првенствено су доминирале четири велике породице — Хон›инбо, Хајаши, Иное и Јасуи. Након Меици обнове, како је модернизација напредовала, Нихон Ки-ин (јапанска го асоцијација) званично је основана у јулу 1924. године, интегришући разне постојеће го школе у јединствени систем управљања. Касније се већина професионалних го играча придружује асоцијацији. Ки-ин асоцијација не само да надгледа систем професионалних играча, него издаје и дан сертификате за аматере. Ова консолидација одражава централизацију управљања системом игре го. Кроз институционализацију и стандардизацију, игра го се развила од локалне забаве у савремени спорт са добро структурираном организацијом управљања, системима рангирања и такмичењима на високом нивоу, чиме је ова игра постала део развојног наратива модерне националне државе.

## Друштвене игре у процесу глобализације

Политичка превирања у 20. веку преобликовала су глобални пејзаж, услед чега је ревитализација националног имица постала важан задатак за земље широм света. У таквом окружењу, шах је постепено добијао политичке функције. Након Руске револуције, Совјетски Савез је постао пионир у коришћењу шаха за јачање националног идентитета и промоцију културног развоја, а сами шахисти су претворени у државне симболе (Castelao, 2024). Крајем Другог светског рата, Совјетски Савез је, поред тога, шах сматрао платформом за демонстрирање супериорности социјалистичког система, улажући значајне ресурсе у систематску обуку играча и брзо побољшање њихових такмичарских стандарда. Тако су совјетски шахисти дуго доминирали на пољу међународног шаха, стварајући феномен који је опстао све до распада Совјетског Савеза (Hudson, 2013).

С друге стране, шах такође осигурава канал за дијалог између земаља и има велики значај у промовисању народне културне размене. Током историје, шах је у многим приликама служио као мост у дипломатској пракси. Како истиче Терновај, посета кубанског дипломате Хосеа Раула Капабланке Москви 1925. године је један од првих примера практичне примене шаха у дипломатском окружењу.

Совјетско мајсторство у шаху није било случајно, већ је то био директан резултат државних иницијатива. Шах је систематски интегрисан у национални оквир, те је тако постао инструмент од виталног значаја за ширење меке моћи и пропагирање идеолошког утицаја. На тај начин шах се представља као веома прилагодљив културни производ који је прошао кроз адаптивну пренамену од стране новог политичког ентитета, што подразумева добијање нових политичких функција и симболичких значења. Овај феномен представља наставак и манифестацију његове зависности од путање унутар геополитичког пејзажа 20. века. Успех Совјетског Савеза на шаховској табли претворен је у убедљив доказ његове системске супериорности и његове способности да негује интелектуалну изврсност. Шаховска такмичења су такође постала политизована у великој мери. Током Хладног рата, чувени меч из 1972. године између совјетског велемајстора Бориса Спаског и америчког вундеркинда Бобија Фишера привукао је пажњу светске публике, а овај догађај се такође сматрао као посреднички рат са високим улозима. Сваки потез на шаховској табли носио је симболичку тежину геополитичког сукоба. Ипак, ово

такмичење које је било веома пропраћено у медијима послужило је и за ублажавање ризика од сукоба између две суперсиле.

Што се тиче игре го, Јапан је започео међународну размену крајем 19. века и задржао је доминантну позицију у го свету све до раних 1990-их. Осамдесетих година, у Кини и Јапану се отварају го такмичења, што је довело до значајног повећања популарности и техничког нивоа ове игре у Кини, као и до оснивања светских првенстава у игри го, чиме се допринело интернационализацији игре. Модерна игра го, настала у Кореји, датира из четрдесетих година прошлог века. У периоду од средине 1990-их до раних 2000-их, корејски играчи постижу изузетан успех на међународним такмичењима, и тако полако постају нова сила са којом се мора рачунати на светској го сцени. Размена у игри го између Кине, Јапана и Кореје такође је послужила као важан мост за културну интеракцију у региону источне Азије.

Од краја 20. века, међународна го такмичења непрестано се појављују широм источне Азије. На тај начин успостављена је платформа за прекогранични културни дијалог, која се развија у такмичарску арену за изражавање националног поноса. Доминација на међународној го сцени се сукцесивно померала из Јапана у Јужну Кореју, а постепено и у Кину. Упркос глобализацији го турнира, основни стабилни модел игре остаје непромењен. Суштина овог такмичења међу нацијама је тежња ка стратешкој дубини унутар јединственог оквира правила, пре него трансформација самих правила игре. Тиме је стабилност основних го правила додатно ојачана и учвршћена. Такмичења у игри го представљају простор који се одликује истовремено и хармонијом и ривалством. Ова такмичења не служе само томе да свака земља покаже меку моћ у области културе, већ како би се обликовао заједнички идентитет спорта у савременом друштву. Овај процес не одражава само променљиву динамику такмичарске снаге ова три источноазијска народа у игри го, већ у неким случајевима симболизује и еволуирајуће економске и политичке пејзаже ових земаља.

## ПОРЕЂЕЊЕ КУЛТУРНИХ КОНОТАЦИЈА ДРУШТВЕНИХ ИГАРА

Иако се друштвене игре разликују широм света, све оне одражавају начине размишљања и системе вредности култура из којих потичу. Кроз компаративна истраживања можемо дешифровати културне кодове који се крију иза друштвених игара. На основу тога можемо боље разумети како различите цивилизације користе друштвене игре како би изразиле разлике у стратегији, такмичењу и духовности.

Друштвене игре нису само пука забава, већ и веома важно средство културне трансмисије. Дизајн шаховских фигура одражава структуру европске феудалне хијерархије, где „скакач“[1] служи као кључна снага у одбрани краља, што живописно представља оличење тог система. Као значајна компонента средњовековне секуларне књижевности, витешка књижевност не само да је славила дух и институцију витештва, већ је и омогућила да слика „витеза“ превазиђе време и еволуира у културолошки симбол са трајним утицајем. У својој чувеној збирци прича, *Disciplina clericalis*, Петар Алфонси наводи шах као једну од седам вештина које би витез требало да савлада, поред „јахања, пливања, стреличарства, мачевања, лова и поезије“. Ово указује да је шах у то време сматран симболом статуса и префињености. У стварној игри, циљ је да се противнички краљ зароби задавањем шах-мата, наглашавајући вредност фигура и тактичке координације, чиме се пак одражава снажан осећај дуалне свести и освајачки начин размишљања, што је у великој мери усклађено са индивидуализмом и херојством који се славе у витешкој култури. Штавише, скакач, тј. витез се на шаховској табли помера у јединственом обрасцу у облику латиничног слова *Л*, док из друге перспективе, његова непредвидивост одражава независан и неочекиван стил понашања који су витезови показивали кроз историју.

Исход игре го зависи од степена контроле над територијом на табли, а њена основна логика решавања сукоба се фундаментално разликује од логике шаха. У савременим дискусијама се ова разлика често тумачи као контраст између источњачког и западњачког менталитета. Међутим, морамо признати да је ова веза сама по себи производ културне конструкције. Шах има за циљ одлучујућу победу која се постиже освајањем противничког краља, попут рата до уништења. Насупрот томе, го више личи на дуготрајну борбу за економску моћ и утицај, где се постепеним слабљењем противничких фигура и стицањем предности у ресурсима на крају осваја победа у игри.

Ове две друштвене игре, на дубљем нивоу, одражавају различита схватања победе. Шах тежи апсолутном и херојском решењу, док се го фокусира на сабирање колективних и постепених предности. Међутим, овакво тумачење се мора суочи-

[1] енг. *knight* – витез, прим. прев.

ти са хронолошким изазовима будући да је игра го вероватно старија од ових зрелих филозофских система. Стога би вероватније објашњење могло бити то да су касније интелектуалне елите пројектовале своје космологије и учења на ову игру, чиме су јој дале дубљи културни значај и учврстиле њена правила. Ради се о двосмерном процесу конструкције, а не о једносмерном филозофском отелотворењу. У погледу културне суштине, го у већој мери наглашава изражавање филозофских размишљања о космичкој хармонији и дијалектичком јединству, док се у шаху пре свега симулира историјски наратив о борбама за моћ које се воде међу монархијама.

Како источне и западне културе имају различито порекло, тако су се у оквиру њих развиле и различите друштвене игре. У својој суштини, разне шаховске игре наглашавају логичко размишљање, стратешко планирање и способности доношења одлука, на тај начин одражавајући универзалну људску потребу за мисаоним надметањем и забавом у слободно време. Ова заједничка основа поставља чврст темељ за међукултурни дијалог. Штавише, принципи и начела које промовишу друштвене игре, као што су фер такмичење и поштовање правила, у складу су са универзалним вредностима којима човечанство тежи одувек. Стога, друштвене игре нису само пука забава, већ служе и као когнитивни алати којима се тренирају и одражавају обрасци размишљања и приступи решавању конфликта које преферирају различите културе.

## САВРЕМЕНИ ИЗАЗОВИ И БУДУЋИ РАЗВОЈ ДРУШТВЕНИХ ИГРА

Савремене шаховске игре показују диверзификован тренд развоја. Са традиционалним шаховским играма које су дубоко интегрисане са дигиталном технологијом, такмичарски систем постаје све софистицираније, образовна функција се преиспитује, а глобална шаховска култура показује невиђену интеграцију и иновације.

### Професионализација, комерцијализација и изградња глобалног такмичарског система

У свету шаха постоји мноштво врхунских такмичења, а најзначајније је свакако Светско првенство у шаху. Освајање овог шампионата сматра се врхунцем индивидуалних почасти. Поред тога, Међународна шаховска федерација (ФИДА) организује двогодишњи шаховски турнир на коме се такмиче национални тимови, а успоставила је и свеобухватни глобални систем рејтинга и хијерархију титула која укључује престижне титуле као што су велемајстор (ВМ), међународни мајстор (ММ) и ФИДЕ мајстор (ФМ), које се додељују на основу резултата које играчи постигну на турнирима, као и њиховог међународног рејтинга. Поред Светског првенства, ФИДА такође организује разне отворене турнире са наградним фондовима који привлаче све више шахиста.

У међувремену, међународни систем такмичења у игри го постепено се обликовао од краја 20. до почетка 21. века. Први светски професионални го турнир, Светско првенство „Фуџицу куп“ установљен је 1988. године. Након тога су уследили други познати међународни турнири, као што су Инг куп, куп под покровитељством Самсунг пожарног и поморског осигурања, ЛГ куп и Чунлан куп, који промовишу размену у области игре го између Кине, Јапана и Јужне Кореје. Европска го федерација, основана 1957. године, посвећена је промоцији и стандардизацији го спорта у Европи. Године 2014, основан је Европски професионални го систем, чиме је додатно унапређен свеукупни ниво развоја игре го у Европи.

Савремени шаховски спорт пролази кроз процес комерцијализација и технолошког преобликовања. Пораст у броју професионалних турнира и других спонзорисаних куп такмичења постепено трансформише ове древне мисаоне активности у модерне спортове за публику и путеве каријерног развоја. Овај тренд је несумњиво убрзао глобализацију шаха, али може довести до претераног наглашавања такмичарског модела, што у одређеној мери може да ослаби његову изворну културну вредност.

### Технологија мења екосистем и доживљај шаха

Са континуираним технолошким напретком, побољшане перформансе рачунара постепено су омогућиле рачунарима да почну да изазивају људе на дуел. 1997. године *IBM*-ов рачунар „*Deep Blue*“ победио је Гарија Каспарова, светског шампиона у шаху, што је означило пробој суперрачунара у области друштвених игара. Због изузетне сложености игре го, дуго се сматрало да је она непремостиви изазов за рачунаре. Међутим, 2015. године, рачунарски програм АлфаГо, који је развила Гуглова подружница, компанија *DeepMind Technologies*, победио је европског го шампиона, Фан Хуија, резултатом 5:0 у мечу без хендикепа, а затим 2016. године, овај програм је однео победу

и над светским шампионом из Јужне Кореје, Ли Седолом, резултатом 4:1. Вештачка интелигенција је, од тог тренутка, званично отворила нову еру у развоју игре го. Касније развијени го програми, као што су „*KataGo*“, „*Leela Zero*“ и „*FineArt*“ постепено су постали неопходни алати које играчи користе за учење, чиме се значајно унапређује целокупни ниво такмичарске игре.

Са широко распрострањеном употребом интернета, глобална комуникација и интеракција постале су много практичније. Онлајн платформе, као што су *Chess.com* и *Online-Go.com* омогућавају играчима да играју у било ком тренутку и било где, у потпуности рушећи географске баријере и мењајући традиционални модел који је захтевао учешће лицем у лице. Ове платформе такође интегришу наставна средства и анализу игре, значајно снижавајући праг учења, уз додатно промовисање популаризације и развоја шаха и игре го.

Убрзани развој вештачке интелигенције покреће дубоку епистемолошку кризу у више области, док је свети статус људске мудрости и креативности уздрман у играма, као што су шах и го. Међутим, у мејнстрим дискурсу се победа вештачке интелигенције често посматра као потпуна негација људске креативности, те овај став може бити превише песимистичан и површан.

Тачнија дефиниција може да гласи да вештачка интелигенција није уништила креативност, већ ју је изнова дефинисала, приморавши људске шахисте да пређу од проналазача у тумаче. Када се вештачка интелигенција (ВИ) покрене како би изазвала вековно људско искуство у шаху или игри го и на крају победи, тиме се не доводи у питање само стварање него човечанству инхерентни когнитивни оквир. Људи који уче у ери вештачке интелигенције више не имитирају само ВИ потезе, већ разумеју логику тих нових потеза, што је само по себи веома креативан интерпретативни процес. Стога се ова криза може прецизније описати као криза људске когниције, а не као криза саме креативности.

Продором вештачке интелигенције у области друштвених игара, реакције људи су такође показале различите карактеристике зависности од путање. У свету шаха, који је дуго тежио варијацијама и објективно оптималним решењима, вештачка интелигенција ће се вероватно посматрати као моћан аналитички алат и покретач промена, док је свет мисаоне игре го доживео дубљи епистемолошки преокрет због неконвенционалних потеза вештачке интелигенције, пошто ови потези директно утичу на њено културно језгро које је изграђено на смислу и естетици. Када је оптимално решење партије у потпуности дефинисано помоћу снаге рачунара, а чиме се, заузврат, обликују обрасци тренинга и размишљања људских шахиста, мења се и логика културне трансмисије; наиме, наслеђивање културе друштвених игара више се не ослања искључиво на традиционалну друштвену трансмисију, као што је подучавање у оквиру односа мајстор-шегрт и проучавање класичних књига, већ њиме све више доминира глобално уједначена, деконтекстуализована алгоритамском, логика. Стога то није само победа технологије, већ се ради о дубљој културној транзицији.

## Поновна процена савремене вредности шаховске културе

Образовна вредност шаховских игара се у све већој мери препознаје у савременом друштву. Истраживања показују да шаховске вежбе, односно тренирање шаха може позитивно да подстакне развој метакогнитивних способности код деце и побољша њихове вештине решавања математичких проблема (Kazemi и сар., 2012; Barrett & Fish, 2011). Многи родитељи такође сматрају да шах и друге друштвене игре помажу у развијању когнитивних способности деце, обликују добар карактер, јачају такмичарски дух (Nanu и сар., 2023) и играју позитивну улогу у подстицању социјално-емотивног развоја деце (Aciego & Betancort, 2012). Стога све више родитеља подржава шаховско образовање своје деце, верујући да оно не само да помаже у остваривању академског успеха већ деци омогућава да разумеју фер такмичење уз поштовање правила, као и да негују пријатељства кроз интеракцију.

Штавише, традиционалне друштвене игре се све више интегришу у филм, телевизију и уметничка дела, што показује њихову прилагодљивост савременом друштву. У филмској и телевизијској индустрији, дела са шаховском тематиком постала су важно средство за приказивање борби на интелектуалном и психолошком плану. На пример, ТВ серија „Дамин гамбит“, адаптирана по роману, не само да је стекла велико признање у међународној шаховској заједници, већ је и значајно повећала интересовање јавности за шах. Слично томе, јапански аниме „Хикару но Го“ не само да је промовисао популаризацију игре го у земљи, већ је и инспирисао многе младе људе широм света да заволе го. Ова изврсна уметничка дела, поред пружања забаве, такође су ефикасно промовисала ширење и популаризацију шаховске културе и игре го.

С друге стране, заштита и наслеђивање друштвених игара, као значајне културне башти-

не, добијају све већу пажњу. На пример, занат који подразумева умеће израде сетова за игру го у Јунану уврштен је на националну листу нематеријалне културне баштине 2021. године, чиме се додатно проширују димензије заштите го културе. Међутим, статус културног добра се лако апсорбује капиталом, а култура друштвених игара се пакује у стандардизоване потрошачке производе, што ствара напетост између њене динамичне и променљиве природе. У оквиру пракси наслеђивања, многе основне и средње школе су укључиле го у изборне предмете или ваннаставне активности, док све већи број универзитета такође нуди курсеве и сродне студије културе игре го. Иако систематско наслеђивање може осигурати ефикасност и обим, настава пак може тежити једнообразности, наглашавајући фиксне обрасце и стандардне одговоре, те стога инхибирати развој разноликог и аутономног иновативног екосистема ове игре.

Тренутна промоција друштвених игара често има снажну утилитарну тенденцију, што може ограничити њихову суштинску вредност, или чак довести и до њихове маргинализације. Истовремено, то може довести до занемаривања дубљих значења друштвених игара, као слободне уметничке форме, средства за филозофско промишљање и моста који повезује историју и културу. Одговарајуће образовне праксе такође могу пренагласити такмичарске резултате и тактичко вођство, занемарујући неговање њихове комплетне културне суштине. Стога је питање како постићи равнотежу између систематског наслеђивања и заштите њихових природних карактеристика и различитих покретача развоја што је постало спорно питање којим се будући развој друштвених игара мора позабавити.

## ЗАКЉУЧАК

Историја друштвених игара широм света представља микрокосмос размене и еволуције људске цивилизације. У овој студији систематски се прати ширење и еволуција шаха и игре го од истока до запада, кроз упоредну историјску анализу. Не само да откривамо фундаменталне разлике између ове две игре у погледу путева трансмисије, механике игре и културних конотација, већ, што је још важније, покушали смо да израдимо иновативни аналитички оквир за даље унапређење постојећих истраживања.

Основни аргумент који се наводи у овој студији је да шах и го нису следили сличне историјске путање, већ су утемељени у фундаментално различитим логикама дисеминације и културним системима вредности. Увођењем аналитичких оквира теорије културне трансмисије и теорије зависности од путање, ова студија јасно открива покретачке факторе који стоје иза њихове дивергенције: историја дисеминације шаха је историја адаптивних варијација, које су више пута преобликоване у различитим културним областима, што одражава спољашњи модел адаптације у културној трансмисији; док еволуцију игре го чини историја оснаживања језгра, минималистичка правила ове игре дубоко су испреплетена са њеном филозофском основом, формирајући снажну зависност од путање која омогућава да се одржи значајна стабилност културних гена током њене дисеминације. Ова два модела дају класичне примере за разумевање контрадикције између глобализације и локализације. Упркос различитим обрасцима њихове дисеминације и еволуције, ове друштвене игре суштински потичу од заједничких људских потреба за мисаоним надметањем и забавом у слободно време у симулираним ратним сценаријима. Кроз дугорочну размену и интеракцију, правила разних друштвених игара су се постепено приближавала док се на крају нису формирале међународно прихваћени стандардни облици, односно феномен евидентно присутан и на истоку и на западу.

Такође, ово истраживање свакако има и одређена ограничења. Премда је фокусирање на две репрезентативне друштвене игре, шах и го, прилично поучно и у сврху појашњења, ипак се може превидети разноликост унутар ове две традиције. Будућа истраживања могу да укључе и друге друштвене игре, као што су јапански шоги или кинески шах, у упоредне моделе или да примене дигиталне методе хуманистичких наука за анализу велике количине текстова у вези са играма, чиме би се проширила ширина и дубина истраживања.

Као закључак, историја шаха и игре го пружа нам одличне примере и омогућава нам да посматрамо како се „културни гени“ реплицирају, мутирају и селектују кроз медије. Њихов трајни шарм не произилази само из њихове улоге као алата за симулацију цивилизације, већ и из њихових динамичних, практичних и отеловљених културолошких ритуала. У данашњем глобализованом и дигитализованом свету, изазов са којим се друштвене игре суочавају лежи у томе како прихватити универзална правила и технолошко оснаживање, а истовремено се одупрети хомогенизацији и поравнању њихових културних језгара. Будућа истраживања се могу заснивати на овоме како би се додатно истражила еволуција и отпорност друштвених игара као носилаца културе у ери вештачке интелигенције.

## ЛИТЕРАТУРА


1. Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *The Spanish journal of psychology, 15*(2), 551–559.
2. Barrett, D. C., & Fish, W. W. (2011). Our Move: Using Chess to Improve Math Achievement for Students Who Receive Special Education Services. *International Journal of Special Education, 26*(3), 181–193.
3. Bubczyk, R. (2015). "Ludus Inhonestus Et Illicitus?" Chess, Games, and the Church in Medieval Europe. In Games and gaming in medieval literature (pp. 23–43). New York: Palgrave Macmillan US.
4. Castelao, E. L. 2024. Pawns and Power: Evaluating Chess as a Cultural Movement in the Diplomatic History of Russia.(Master dissertation, University of Vienna).
5. Crist, W., de Voogt, A., & Dunn-Vaturi, A. E. (2016). Facilitating interaction: Board games as social lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology, 35*(2), 179–196.
6. Depaulis, T. (2020). Board games before Ur. *Board game studies journal, 14*(1), 127–144.
7. Finkel, I. L. (2007). On the rules for the Royal Game of Ur. Ancient board games in perspective, 16–32.
8. Harrison, E. (2018). The English School of Chess: A Nation on Display, 1834–1904 (Doctoral dissertation, Durham University).
9. Hélène, W. (2004). Board Games and Funerary Symbolism in Greek and Roman Contexts. Bouvrie S. Des, 279–300.
10. Hudson, M. A. (2013). Storming fortresses: a political history of chess in the Soviet Union, 1917–1948 (Doctoral dissertation, UC Santa Cruz).
11. Kazemi, F., Yektayar, M., & Abad, A. M. B. (2012). Investigation the impact of chess play on developing meta-cognitive ability and math problem-solving power of students at different levels of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences,* 32, 372–379.
12. Lapina, E. (2016). Gambling and gaming in the Holy Land: Chess, dice and other games in the sources of the crusades. In Crusades (pp. 133–144). Routledge
13. Macdonell, A. A. (1898). Art. xiii.—The origin and early history of chess. *Journal of the Royal Asiatic Society,* 30(1), 117–141.
14. Mark, M. (2007). 18 The Beginnings of Chess. In Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions (p. 138). British Museum Press.
15. Murray, H. J. R. (1913). A history of chess. Clarendon Press.
16. Nanu, C. C., Coman, C., Bularca, M. C., Mesesan-Schmitz, L., Gotea, M., Atudorei, I., ... & Negrila, I. (2023). The role of chess in the development of children-parents' perspectives. *Frontiers in psychology,* 14, 1210917.
17. Nelson, M. (2020). Battling on boards: The ancient Greek war games of ship-battle (naumachia) and city-state (polis). Mouseion, *17*(1), 3–42.
18. Pratesi, F. Chess Theory–Its Structure And Evolution.
19. Robinson, P. (2015). Social ritual and religion in ancient Egyptian board games. Museum of Gaming Research Centre.
20. Sebbane, M. (2001). Board games from Canaan in the Early and Intermediate Bronze Ages and the origin of the Egyptian Senet game. Tel Aviv, *28*(2), 213 –230.
21. Ternovaya, L. O. Chess: sports, art, geopolitics. CULTURAL WORLD, 92.
22. Underwood, J. L. (2023). Kings Over Bishops: The Play of Chess in Late Medieval and Early Modern England as a Representation of the Relationship Between the Sacred and the Secular. An *Unexpected Journal, 6*(3), 245–264.



**ORCID идентификација аутора (https://orcid.org/)**

**Гуанвен Чоу: 0009-0007-1808-2779**



**Историја уређивања чланка**

**Примљен: 09.09.2025.**

**Прихваћен: 11.11.2025.**

**Online објављен: 28.11.2025.**

SCIENTIFIC PAPER

UDC:794.1/.2(091)
doi:10.5937/fk78-61174

# FROM EAST TO WEST: THE EVOLUTION AND FUTURE PROSPECTS OF BOARD GAMES

## DE ORIENTE A OCCIDENTE: EVOLUCIÓN Y DESARROLLO FUTURO DE LOS JUEGOS DE MESA

**Guanwen Zhou**

Faculty of Sport and Physical Education, University of Niš, student of DAS, Serbia

**Abstract**

This paper employs comparative historical analysis to construct a three-dimensional framework encompassing dissemination paths, game mechanics, and cultural symbolism, conducting a comparative study of chess and Go. The analysis utilizes theories of cultural transmission and path dependency. The study shows that chess and Go originated from different cultural backgrounds. The development of chess is a continuous evolutionary process, constantly reshaping itself as it spreads through different cultures. Go, on the other hand, has a relatively stable development path, emphasizing cultural continuity and internal deepening. Despite these differences in development paths, both board games stem from humanity's shared need for intellectual competition and entertainment.

**Keywords:** CHESS / GO/CULTURE TRANSMISSION / PATH DEPENDENCY

**Resumen**

Este trabajo utiliza un análisis histórico comparativo para construir un marco tridimensional que abarca las vías de difusión, la mecánica del juego y el simbolismo cultural, realizando una investigación comparativa del ajedrez y del juego de mesa Go. El análisis utilizó las teorías de la transmisión cultural y la dependencia de la trayectoria. La investigación muestra que los juegos de mesa ajedrez y Go se originaron en entornos culturales diferentes. El desarrollo del ajedrez es un proceso evolutivo continuo, en constante cambio a medida que se extiende por diferentes culturas. El Go, por otro lado, presenta una trayectoria de desarrollo relativamente estable, que enfatiza la continuidad cultural y la profundización interna. A pesar de estas diferencias en las trayectorias de desarrollo, ambos juegos de mesa surgen de la necesidad compartida de la humanidad de competencia intelectual y entretenimiento.

**Palabras clave:** AJEDREZ / GO / RANSMISIÓN CULTURAL / DEPENDENCIA DE LA TRAYECTORI

## INTRODUCTION

From Go in the East to chess in the West, these board games embody the cultural characteristics and aesthetic tastes of their respective countries. They not only test strategy, provide intellectual challenges and entertainment, but also stimulate deeper thinking. By examining the historical development of board games, we can discover the uniqueness of different regional cultures, trace the mutual influence between different civilizations, and understand how board games have evolved with the changes in social structures. Currently, the historical development of these two types of board games is relatively clear, but how the underlying cultural differences are manifested still requires further in-depth research.

To fill this research gap, this paper attempts to answer the following three closely related research questions:

- What are the fundamental differences in the main historical dissemination paths of chess and Go?
- How do the basic mechanisms and winning

**Correspondences with the author:** Guanwen Zhou, E – mail: zhouguanwen26@gmail.com

goals of the two games reflect the different preferences of Eastern and Western civilizations in terms of thinking patterns and social order concepts?
- In contemporary times, how do the waves of professionalization, computer technology, and globalization reshape the cultural ecology and practices of board games?

This study examines the evolution of Go and chess from ancient times to the digital age, aiming to elucidate the civilizational logic behind their differences. It further analyzes these differences using theories of cultural transmission and path dependency.

## METHOD OF KNOWLEDGE

This paper constructs a three-dimensional analysis model centered on comparative historical analysis. This model examines Go and chess from three aspects: dissemination path, game mechanism, and cultural symbols. It analyzes the evolution of the rules of the two board games during the dissemination process and their interaction with social factors. By comparing the core rules of the two, the ways of thought and social order of different regions are revealed. In addition, this article also analyzes how two games reflect and strengthen the worldviews and spiritual pursuits of their respective civilizations. To deepen understanding, this paper introduces the theory of cultural transmission, regarding board games as the carrier of cultural genes, and introduces the theory of path dependence, emphasizing how initial conditions shape the development path.

## ANCIENT TIMES: THE FUNCTIONS OF BOARD GAMES

### Religion and divination

Board games originated in early human civilization activities, and ancient river basins were important cradles of human civilization. Archaeological research shows that as early as 7000 BC in the ancient Near East, board games began to gain popularity (Sebbane, 2001). By around 3000 BC, during the First Dynasty of Egypt, board games such as Senet and Mehen had emerged in the region (Depaulis, 2020) and spread to places like Cyprus along with human activities (Crist et al., 2016). Unlike sports or other games, the board games of that time often carried a certain religious flavor and were closely related to the ancient Egyptian society and its belief system (Robinson, 2015). Moreover, the "Royal Game of Ur" board unearthed in the mid-3000 BC clearly recorded the use of the board for divination (Finkel, 2007). Thus, it can be seen that early board games, to some extent, served as carriers of religious rituals, providing humans with a space to communicate with the divine or fate.

However, the function of these games was not always limited to religion. They gradually changed activities to secular entertainment. This change may show how human thinking evolved. People no longer just depended on deity but began to use their own wisdom. Also, scholars like Depaulis remind us not to simply group board games into one category. Doing so might ignore their use in early secular societies. Board games found outside religious places probably had other uses in daily life. Board games were cultural tools, like many basic technologies and ideas. They spread along early human migration and trade routes. This shows how humans developed new ways to deal with the world. It also marks the growth of the human spirit and mind.

### Military simulation and indoctrination

During the classical period of the 5th to 4th centuries BCE, ancient Greece had two board games. They were called "ship battles" and "polis chess." In both games, players tried to eliminate or block their opponent's pieces. Because of this, modern scholars often see them as war simulators (Nelson, 2020). However, linking these games to military purposes may reflect a modern strategic viewpoint. It could be a retrospective interpretation. War stories were indeed important in Athenian aristocratic culture (Hélène, 2004). Nevertheless, we must caution against defining these ancient Greek board games as "military teaching tools," as doing so, to some extent, projects their later cultural symbolism onto their origins, potentially overlooking their secular and complex nature in everyday life.

Go is a typical representative of traditional Chinese board games, with its history dating back to the Spring and Autumn and Warring States periods or even earlier. In its nascent stage, Go was closely related to warfare. It is said that as early as the times of Yao, Shun, and Yu, people often used stones to simulate soldiers and draw battle formations to discuss military deployments, which can be regarded as the prototype of Go. The Analects of Confucius, written between the 5th and 3rd centuries BC, already contains clear records of Go. Confucius regarded it as a form of leisure and entertainment, reflecting that Go had already shown a tendency towards popularization among

the common people at that time. In the "Weiqi Fu" by Ma Rong, a literary figure of the Han Dynasty, the principles of Go's battles were emphasized, integrating the cautious and proactive spirit of Confucianism into military thought, and presenting systematic insights into tactics such as advance and retreat, attack and defense, demonstrating profound philosophical thinking. By the Western Jin Dynasty, Zhang Hua's "Bowuzhi" recorded the story of Yao inventing Go to teach his son Dan Zhu, further indicating that Go had been endowed with educational functions and the role of enlightening wisdom. In addition, the story of the woodcutter Wang Zhi watching immortals play Go in the "Lan Ke" legend vividly reflects the wide popularity and profound cultural influence of Go among the common people.

At this time, Eastern and Western board games already showed interesting differences. These differences suggested their future cultural traits and development directions. In ancient Greece, board games served as a teaching tool for war. It simulated warfare for the elite. Greek city-states shaped these games. They became abstract training for strategy and resource management. The goal was to cultivate civic virtue and military leadership. This took place in a competitive political environment. Go also had a military feel in ancient China. But it was more of a popular entertainment and educational form. It matched Confucian core ideas. Both traditions valued board games for education. However, Go's story focused more on personal wisdom and virtue. It also stressed patience. This differed from Greek chess, which emphasized confrontation. The "Lan Ke" legend showed how intelligence was celebrated. This story became part of the broader cultural imagination. The woodcutter's image reinforced Go's deep roots among ordinary people.

## EVOLUTION FROM THE MIDDLE AGES TO THE MODERN ERA

The Middle Ages were a crucial period for board game development. Various civilizations modified and innovated games systematically. They gradually formed their own unique systems. Early chess and Go also diverged during this time. They pursued different developmental paths. They reflected a distinct cultural characteristic

### The "mutation-adaptation" path in Chess

Archaeology and historical records prove ancient India had many board games. Around the 7th century AD, India created a game called "Chaturanga". Scholars like Murray (1913) believe this game was the ancestor of modern chess. They describe a story of chess spreading in a straight line from India. However, this story uses limited and broken evidence. It might ignore that other cultures could have invented similar games themselves.

In this story, Chaturanga mainly spread through trade and war. However, this focus might overstate violence and trade. It might forget that other people, like monks and scholars, could also spread ideas. Persia became a key station for the game moving west. The Persians adopted Chaturanga and changed its rules. They changed how pieces moved and removed dice rolls (Underwood, 2023). This makes the game focus more on strategy rather than luck. The ongoing rule development subsequently reflects a unique "change adaptation" model of path dependence. This is a typical case of adaptive transformation. This is the first major change in the history of chess development. Accepting culture is not passive; It positively reshaped the game. This transformed chess from a game of chance into a battle of wits.

During the Middle Ages, Arabs were the center of the spread of chess. They not only preserved and disseminated a variant of chess originating from India, but also provided the first systematic theoretical summary of this game. They also wrote the first batch of systematic chess theory books. For example, in the 9th century, an Arab chess player named Al Adli wrote the oldest surviving chess book. These early works emphasized logical reasoning. This gives chess a rational character. Later, this personality merged with European philosophy. Through their joint efforts, chess has transformed from a pastime to an intellectual sport. By recording knowledge, people have strengthened and disseminated chess strategies. This opened up a research tradition that continues to this day and defined modern chess.

### The localization of Chess in Europe

Chess was introduced to Africa and Europe by the Arabs between the 9th and 10th centuries. And by the 11th century, it had become widely popular across Europe. Its initial condition lay in its early integration with dynamic and heterogeneous dissemination networks, such as military conquests and cross-border trade. This starting point triggered a self-reinforcing process. When chess was introduced to a new cultural region, the local social structure prompted its rules to be

adapted to the local context. As a result, the development of chess became locked into a path oriented toward external adaptation, with the core being not a rigid set of rules but its powerful adaptability itself. While this social trend was on the rise, church clergy once held strong opposition to it. As representatives of sacred and secular power, the Church and the state contended for dominance over its meaning and value at this cultural intersection (Mark, 2007).

However, the European church often strongly criticized chess. But its attitude was not fixed, and it kept changing over time (Bubczyk, 2015) . There are records that show some clergy members played the game. Chess was often used for gambling. By the end of the 12th century, chess was deeply rooted in Europe's civilized nations. It also became very popular in gambling (Macdonell, 1898). During the Crusades, chess and gambling broke social barriers. They attracted people from all parts of life. The rich and the poor played, the clergy and the laity played, men and women played (Lapina, 2016). Gambling helped spread chess among different social classes. Chess slowly became a deep-rooted and popular entertainment. Ternovaya also pointed out something with in 1061, Catholic Cardinal Peter Damian forbade clergy from playing chess. However, by 1393, Regensburg Cathedral removed chess from its list of banned games. This change shows the Church softened its stance on chess. It also allowed European players to adjust and refine the game's rules. This finally helped make chess the widely popular game it is today.

The Church initially opposed chess, perhaps because the sport was associated with laziness, gambling, and worldly concerns. However, the Church eventually accepted chess. It may indicate a growing recognition of its intellectual value and allegorical significance. Chess could be reinterpreted as a moral allegory about social order or viewed as a harmless exercise of logic. From this, it gradually integrates into mainstream European culture. This process of negotiation and adaptation was crucial for chess to take root in the West.

The journey of chess from India to Europe is a typical example of cultural adaptation. This indicates a clear pattern of changes in adaptive path dependence. The initial conditions for this process lie in its early close integration with dynamic and heterogeneous propagation networks. From this perspective, chess has created a self reinforcing mechanism. Whenever it enters a new cultural region, every society that encounters the game spreads and actively modifies it. Every successful adaptive modification reinforces the identity of chess as a cultural product, making it easier to further transform in the next cultural environment. Finally, the development of chess is locked onto an externally oriented adaptive path. The core of its cultural genes is not a fixed set of rules. This itself is an extraordinary adaptability. This gradual adaptive evolution process contrasts sharply with the relatively stable propagation pattern exhibited by Go.

## The "Stable-Kernel" path in Go

During its evolution over thousands of years, the form and design of have remained largely consistent with today. Archaeologically discovered Go boards and pieces from the Tang Dynasty are essentially the same as those used modern. Although some rules have been adjusted over time, the fundamental techniques share a consistent approach, and victory still depends on the size of the territory controlled at the end.

Chinese Go experienced significant development during the Tang Dynasty. Not only did the professional player system known as "Qi Dai Zhao" emerge, but masters such as Wang Jixin also summarized classic theories like the Wei Qi Shi Jue, which reflect traditional Chinese spiritual values such as humility and prudence. By the Northern Song Dynasty, Zhang Ni authored Qi Jing Shi San Pian, a work that profoundly influenced the theory and practice of Go for generations to come.

On a spiritual level, Go shares a deep resonance with Zen Buddhism. Making it a common practice for monks to cultivate their minds and inner peace. Go is also called "Zuo Yin," implying that playing the game allows one to forget worldly distractions and enter a mental state similar to Zen meditation. In the history of Chinese and Japanese Buddhist culture exchanges, monks not only spread Buddhist teachings but also facilitated the dissemination of the Go culture.

Go has always held a significant place in Chinese literature. It has not only given rise to a wealth of idiomatic stories but has also been depicted in many poems and classical novels. It fully reflects its profound cultural connotations. In addition, Go is also a symbol of a literati's identity and cultural refinement, serving as a medium for intellectual exchange. It has often been used among writers to convey friendship. Related poems and game records have been spread to neighboring countries, standing as important testimonies to cultural exchange between China and other regions.

In China's diplomatic interactions with neighboring countries such as Korea, Japan, and Vietnam, the Go

often served as a way for envoys to build connections. During the Tang Dynasty, which served as a cultural hub radiating influence across East Asia, Japanese envoys known as "Kentōshi" systematically introduced Chinese Go techniques, equipment, and related theories to Japan, laying the foundation for the development of the game there. From that, Go gradually spread beyond the Japanese nobility and monastic communities to the samurai and the general populace

Since the late 16th century, Japanese Go saw significant progress during the Azuchi-Momoyama and Edo periods. In 1612, Tokugawa Ieyasu established the "Godokoro," promoting the formation of a professional and institutionalized iemoto system. Under this system, Go gradually developed into a more mature form through organized competition and official support. In contrast, although Go has long been highly regarded in China, it was less organized and relied more on the folk.

Go exhibits stability in its rules and continuous deepening of its cultural systems within the East Asian region, reflecting the region's cultural tendency to inherit and refine traditions. It's not a undergoes radical changes through external influences. This paper proposes an alternative explanation. Such stability may stem from the high degree of self-consistency between its rule system and East Asian philosophies, such as Confucian notions of order. This intrinsic coherence means that any fundamental alteration to its rules could compromise the integrity of its cultural metaphors.

From the perspective of cultural diffusion theory, the spread of Go exhibits a typical form core to periphery model. And it has not undergone large scale and transformative localization. This reflects a path dependence distinct from that of chess. The black and white stones of Go, played out on the board, embody the ancient Chinese philosophical wisdom of "Yin and Yang".It means mutual generation, conflict, and dynamic balance. The square board and round stones correspond to the traditional cosmological view of "a round heaven and a square earth," representing the ancient understanding of cosmic order.

Since Go was born, it has primarily spread through official diplomacy, monastic exchanges, and scholarly interactions, deeply embedding itself in Confucian and Yin-Yang philosophies. It is high level cultural coupling that gave rise to a powerful self reinforcing mechanism. Any alteration to its fundamental rules risks disrupting its philosophical coherence. This process exemplifies the Eastern wisdom, achieving infinite innovation within an extremely minimalist rule framework. It has become a defining feature of Go as a cultural practice.

Consequently, the evolution of Go demonstrates a stable core type of path dependence, locking its development into a path oriented toward core reinforcement. Where innovation and evolution are almost entirely manifested in the continuous deepening of tactical and strategic systems, it's not a change to the game's essence. This stands in sharp contrast to chess.

## MODERN TRANSFORMATION: STANDARDIZATION OF RULES AND GLOBALIZATION

### Unification of rules and institutionalization of management

With the deepening of the Industrial Revolution and the rise of modern countries, social life has undergone significant changes. Chess has also experienced big transformations. Pratesi points out that, driven by 19th century nationalism, chess's rules gradually became unified, and new theories emerged one after another. Various openings constantly appeared, including those named after regions such as the "English Opening," "French Defense," and "Danish Gambit," as well as those named after figures such as the "Evans Gambit."These factors played a crucial role in promoting the development of chess.

In 1849, Nathaniel Cooke designed a set of chess pieces, later named the "Staunton pieces" after Howard Staunton. This design gained widespread acceptance. Became the standard and laid the foundation for the appearance of modern chess pieces.

The adoption of Staunton chess pieces can be considered a standardization practice of culture. It unified the physical form of the pieces, eliminating regional variations. At the same time, it also facilitated commercial circulation. But more profoundly, it shaped a unified physical memory and experience for chess players in the world. And it is laying the material foundation for the fair field required by modern competitive sports. Its promotion ensured the uniformity of international competitions, inpulse a global chess boom, and also reflected the standardization trend in various industries during the 19th century.

In the mid 19th century, chess gradually evolved into a formal competitive event. In 1851, London hosted the first international chess tournament, marking its

representation as the first truly international sport (Harrison, 2018). Following this time, chess continued to progress toward more and more standardization. In 1924, the World Chess Federation (FIDE) was established, which progressively developed unified international rules and a rating system. By creating a global governing organization empowered to standardize rules and quantify players' skill levels, the sport of chess has gradually developed in a standardized manner. This institutional framework not only effectively regulated competition within the international chess community but also laid the groundwork for the norms of major tournaments.

In Japan, the Go world during the Edo period was primarily dominated by the four great families—Hon'inbō, Hayashi, Inoue, and Yasui. Following the Meiji Restoration, as modernization advanced, the Nihon Ki-in (Japan Go Association) was formally established in July 1924, integrating the various existing Go families into a unified management system. The majority of professional Go players subsequently joined the association. The Ki-in not only oversees the professional player system, and issues amateur dan certificates. This consolidation reflects the centralization of Go management. Through institutionalization and standardization, Go evolved from a local pastime into a modern sport with a well structured management organization, ranking systems, and high level competitions, thereby becoming part of the developmental narrative of the modern nation-state.

## Board games in the process of globalization

The political upheavals of the 20th century reshaped the global landscape. Making the revitalization of national image an important task for countries across the world. Against this environment, chess gradually acquired political functions. After the Russian Revolution, the Soviet Union pioneered the use of chess to strengthen national identity and promote cultural development, with players themselves being fashioned into symbols of the state (Castelao, 2024). At the end of World War II, the Soviet Union further regarded chess as a platform to demonstrate the superiority of the socialist system, investing substantial resources in systematically training players and rapidly enhancing their competitive standards. So, Soviet players long dominated the field of international chess, a phenomenon that persisted until the dissolution of the Soviet Union (Hudson, 2013).

On the other hand, chess also provides a channel for dialogue between countries and has great significance in promoting folk cultural exchanges. In history, chess has served as a bridge in diplomatic practice on many occasions. For example, as mentioned by Ternovaya, the visit of Cuban diplomat José Raúl Capablanca to Moscow in 1925 is an early example of the practical application of chess in diplomatic settings.

The Soviet mastery of chess was no accident. It was a direct outcome of state sponsored initiatives. Chess was systematically integrated into the national framework, became a vital instrument for the expansion of soft power and the propagation of ideological influence. This illustrates chess as a highly malleable cultural product that underwent an adaptive repurposing by a new political entity. It involves acquiring new political functions and symbolic meanings. This phenomenon represents a continuation and manifestation of its path dependency within the geopolitical landscape of the 20th century. The Soviet Union's success on the chessboard was crafted into compelling evidence of its systemic superiority and its capacity to foster intellectual excellence. Chess competitions also became intensely politicized. During the Cold War, the famed 1972 match between Soviet grandmaster Boris Spassky and American prodigy Bobby Fischer captivated a global audience. And this event was also perceived as a high stakes proxy war. Each move on the board carried the symbolic weight of geopolitical strife. Yet, this highly publicized contest served to mitigate the risk of confrontation between the superpowers.

Japan began international exchanges in Go in the late 19th century, and it maintained a dominant position in the world of Go until the early 1990s. In the 1980s, the opening of the China and Japan Go competitions significantly promoted the popularity and technical level of Go in China, and led to the establishment of world Go championships. This helped internationalize the game. The origins of modern Go in Korea can be traced back to the 1940s. From the mid-1990s to the early 2000s, Korean players achieved remarkable success in international competitions, gradually emerging as a new force to be reckoned with in the global Go scene. The exchanges in Go among China, Japan, and Korea have also served as an important bridge for cultural interaction in East Asia.

Since the late 20th century, international Go competitions have been steadily emerging across East Asia. It establishes a platform for cross border cultural dialogue and evolves into a competitive arena

for the expression of national pride. The dominance in the international Go scene has shifted successively from Japan to South Korea, and gradually to China. Despite the globalization of Go tournaments, the fundamental stable core model of the game remains unchanged. At the core of competition among nations lies the pursuit of strategic depth within a unified framework of rules, rather than the transformation of the game rules themselves. In this turn, it has further reinforced and solidified the stability of Go's core rules. Go competitions were a domain characterized by both harmony and rivalry. They are utilized not only to show each country's soft power in culture and shape a shared identity for the sport in modern society. This process reflects not only the shifting dynamics of competitive strength among the three East Asian nations in the game of Go, and in some cases symbolizes the evolving economic and political landscapes of these countries.

## A COMPARISON OF THE CULTURAL CONNOTATIONS OF BOARD GAMES

Although board games vary around the world, they all reflect the ways of thinking and values of their respective cultures. Through comparative studies, we can decipher the cultural codes hidden behind these board games. From here, understand how different civilizations use board games to express their differences in strategy, competition, and the spiritual world.

Board games are not merely a form of entertainment but also an important vehicle for cultural transmission. The design of chess pieces reflects the structure of the European feudal hierarchy, with the "knight" serving as a key force in defending the king, a vivid embodiment of this system. As a significant component of medieval secular literature, chivalric literature not only celebrated the spirit and institution of knighthood but also enabled the image of the "knight" to transcend time, evolving into a culturally influential symbol with enduring impact. In his renowned story collection, Disciplina clericalis, Petrus Alphonsi listed chess as one of the seven skills that a knight ought to master, alongside "horsemanship, swimming, archery, fencing, hunting, and poetry." This indicates that chess was regarded as a symbol of status and refinement at the time. In actual gameplay, the objective is to achieve checkmate against the opponent's king, emphasizing the value of pieces and tactical coordination. This reflects a strong sense of dual consciousness and a conquest-oriented mindset, highly aligned with the individualism and heroism celebrated in knightly culture. Moreover, the knight on the chessboard moves in a unique L-shaped pattern, whose unpredictability echoes, from another perspective, the independent and unexpected behavioral style exhibited by knights throughout history.

The outcome of Go depends on the degree of control territory over the board, and its underlying conflict resolution logic is fundamentally different from that of chess. Contemporary discussions often interpret this difference as a contrast between Eastern and Western thinking. However, we must recognize that this connection is itself a product of cultural construction. Chess aims for a decisive victory by capturing the opponent's king, like a war of annihilation. In contrast, Go is more like a protracted struggle for economic power and influence, gradually weakening the opponent's pieces, gaining a resource advantage, and ultimately winning the game.

These two board games profoundly reflect different understandings of victory. Chess pursues an absolute and heroic resolution, while Go focuses on the accumulation of collective and gradual advantages. However, this interpretation has to confront a chronological challenge. Go's history is likely earlier than these mature philosophical systems. Therefore, a more plausible explanation might be that later intellectual elites projected their cosmologies and thoughts onto this game. Thereby imbuing it with deeper cultural significance and solidifying its rules. This is a both way process of construction, rather than a one way philosophical embodiment. In terms of cultural essence, Go places greater emphasis on expressing philosophical contemplations of cosmic harmony and dialectical unity. And chess primarily simulates the historical narrative of power struggles among monarchies.

Although Eastern and Western cultures have different backgrounds, they have developed distinctive board games. At their core, various chess games emphasize logical thinking, strategic planning, and decision-making abilities, reflecting humanity's universal need for intellectual competition and leisure entertainment. This common ground lays a solid foundation for cross-cultural dialogue. Moreover, the principles promoted by board games, such as fair competition and respect for rules, align with the universal values pursued by humankind. Therefore, board games are not merely forms of entertainment; they also serve as cognitive tools that train and reflect the thinking patterns and conflict resolution approaches preferred by different cultures.

## CONTEMPORARY CHALLENGES AND FUTURE PROSPECTS OF BOARD GAMES

Contemporary chess games are showing a diversified development trend. With traditional chess games deeply integrated with digital technology, the competitive system is becoming increasingly sophisticated, the educational function is being re-evaluated, and global chess culture is exhibiting unprecedented integration and innovation.

### Professionalization, commercialization and the construction of a global competition system

The world of chess has many top-tier competitions, most notably the World Chess Championship. The champion is regarded as the pinnacle of individual honor. Additionally, the International Chess Federation (FIDE) organizes a biennial team tournament and has established a comprehensive global rating system and title hierarchy. These include prestigious titles such as Grandmaster (GM), International Master (IM), and FIDE Master (FM), which are awarded based on players' tournament performances and their international ratings. Beyond the World Championship, FIDE also holds various open tournaments with prize funds, attracting more players to competitive chess.

Meanwhile, the international competition system for Go gradually took shape from the late 20th century to the early 21st century. In 1988, the first world professional Go tournament. The Fujitsu Cup World Go Championship was established. This was followed by the creation of other renowned international tournaments such as the Ing Cup, Samsung Fire & Marine Insurance Cup, LG Cup, and Chunlan Cup, which promoted Go exchanges among China, Japan, and South Korea. The European Go Federation founded in 1957, has been dedicated to promoting and standardizing the sport of Go in Europe. In 2014, it established the European Professional Go System, further enhancing the overall level of Go in Europe.

The modern sport of chess is undergoing commercialization and technological reshaping. The rise of professional tournaments and other sponsored cup competitions is gradually transforming these ancient intellectual activities into modern spectator sports and career development paths. This trend has undoubtedly accelerated the globalization of chess, but it may lead to an overemphasis on a competitive model. To a certain extent, it weakens its original cultural value.

### Technology reshapes the Chess ecosystem and expirience

With the continuous advancement of technology, the improvement in computing power has gradually enabled computers to challenge the human brain. In 1997, IBM's "Deep Blue" computer defeated world chess champion Garry Kasparov, marking a breakthrough for supercomputers in the field of board games. Because of the extreme complexity of Go, it had long been considered an insurmountable challenge for computers. However, in 2015, Google's DeepMind-developed AlphaGo defeated European Go champion Fan Hui 5-0 in a no-handicap match. And later in 2016, it beat South Korean world champion Lee Sedol 4-1. From this time, artificial intelligence officially opened a new era in Go. Subsequent Go programs such as "KataGo," "Leela Zero," and "FineArt" have gradually become essential tools for players to study and learn, significantly advancing the overall level of competitive play.

With the widespread use of the internet, global communication and interaction have become much more convenient. Online platforms such as Chess.com and Online-Go.com allow players to play anytime and anywhere. They are completely breaking down geographical barriers and changing the traditional model that required face-to-face participation. These platforms also integrate teaching resources and game analysis, significantly lowering the learning threshold and further promoting the popularization and development of chess and Go.

The rapid development of artificial intelligence is triggering a profound epistemological crisis in multiple fields. It is shaking the sacred status of human wisdom and creativity in games like Go and chess. However, mainstream discourse often views the victory of AI as a complete negation of human creativity, a view that may be overly pessimistic and superficial.

Perhaps a more accurate definition is that artificial intelligence hasn't destroyed creativity, but rather redefined it. It has forced human chess players to shift from discoverers to interpreters. When AI moves to challenge centuries of human experience in chess or Go and ultimately wins, it's not challenging creation itself, but rather humanity's inherent cognitive framework. The people learning in the post-AI era are no longer merely imitating AI's moves but understanding the logic of these new moves. This in itself is a highly creative interpretive process. Therefore, this crisis is more accurately described as a crisis of human cognition, rather than a crisis of creativity itself.

With the breakthroughs of artificial intelligence in the field of board games, people's reactions have also shown different path dependency features. In the chess world, which has long pursued variation and objectively optimal solutions, it is more likely to view AI as a powerful analytical tool and a driver of change. And the Go world has experienced a deeper epistemological upheaval due to AI's unconventional moves. This is because these moves directly impact its cultural core, built upon sense and aesthetics. When the optimal solution to a game is entirely defined by computing power, and this, in turn, shapes the training and thinking patterns of human chess players, the logic of cultural transmission also changes: the inheritance of board games culture no longer relies solely on traditional social transmission such as master-apprentice instruction and the study of classic books, but is increasingly dominated by globally unified, decontextualized algorithmic logic. This is not merely a victory for technology, but a profound cultural transition.

### Reassessment of the contemporary value of Chess culture

The educational value of chess games is increasingly recognized in contemporary society. Research shows that chess training can positively promote the development of children's metacognitive abilities and improve their mathematical problem-solving skills (Kazemi et al., 2012; Barrett & Fish, 2011). Many parents also believe that chess and other board games help cultivate children's cognitive abilities, shape good character, enhance their competitive spirit (Nanu et al., 2023), and play a positive role in promoting children's socio-emotional development (Aciego & Betancort, 2012). Therefore, more and more parents support their children's chess education, believing that it not only helps with academic performance but also allows children to understand fair competition while adhering to rules and to cultivate friendships through interaction.

Furthermore, traditional board games have been increasingly integrated into film, television, and artistic creations. Demonstrating their adaptability in contemporary society. In the film and television industry, works themed around chess have become an important vehicle for portraying intellectual and psychological battles. For example, the TV series "The Queen's Gambit," adapted from a novel, not only gained high recognition in the international chess community but also significantly increased public interest in chess. Similarly, the Japanese anime "Hikaru no Go" not only promoted the popularization of Go domestically but also inspired many young people worldwide to love Go. These excellent artistic works, while providing entertainment, have also effectively promoted the dissemination and popularization of chess culture.

On the other hand, as an important cultural heritage, the protection and inheritance of board games are receiving increasing attention. For example, in 2021, the craft of making Go sets in Yunnan was listed as a national intangible cultural heritage, further expanding the dimensions of Go culture protection. However, the status of cultural heritage is easily absorbed by capital, and board game culture is packaged into standardized consumer products, creating tension between its dynamic and evolving nature. In inheritance practices, many primary and secondary schools have included Go in elective courses or extracurricular activities, and more and more universities are also offering Go courses and related cultural studies. Although systematic inheritance can ensure efficiency and scale, teaching may also tend towards uniformity, emphasizing fixed patterns and standard answers, and inhibiting the development of its diverse and autonomous innovative ecosystem.

The current promotion of board games often carries a strong utilitarian tendency, which may limit their intrinsic value and even marginalize them. Simultaneously, this may lead to the neglect of deeper meanings of board games as a free art form, a vehicle for philosophical reflection, and a bridge connecting history and culture.Corresponding educational practices may also overemphasize competitive results and tactical guidance, neglecting the cultivation of their complete cultural essence. Therefore, how to strike a balance between systematic inheritance and the protection of their natural attributes and diverse developmental drivers has become a profound issue that the future development of board games must address.

## CONCLUSION

The history of board games around the world is a microcosm of the exchange and evolution of human civilization. This study systematically traces the spread and evolution of chess and Go from East to West through a comparative historical analysis. We not only reveal the fundamental differences between the two in terms of transmission paths, game mechanics, and cultural connotations, but more importantly,

we attempt to construct an innovative analytical framework to further advance existing research.

The core argument of this study is that chess and Go did not follow similar historical trajectories, but rather are rooted in fundamentally different logics of dissemination and cultural value systems. By introducing the analytical frameworks of cultural transmission theory and path dependence theory, this study clearly reveals the driving factors behind their divergence: the history of chess's dissemination is a history of adaptive variation, repeatedly reshaped in different cultural fields, reflecting the external adaptation model in cultural transmission; while the evolution of Go is a history of core reinforcement, its minimalist rules are deeply intertwined with its philosophical foundation, forming a strong path dependence that allows it to maintain significant cultural gene stability during its dissemination. These two models provide classic examples for understanding the contradiction between globalization and localization. Despite their different dissemination and evolutionary patterns, these board games essentially originate from common human needs: intellectual competition and leisure in simulated war scenarios. Through long-term exchange and interaction, the rules of various board games gradually converged, eventually forming internationally accepted standard forms,a phenomenon evident in both the East and the West.

Of course, this research also has certain limitations. Although focusing on the two representative board games, chess and Go, is quite enlightening, it may also overlook the diversity within these two traditions. Future research can incorporate other board games, such as Japanese shogi or Chinese chess, into comparative models or apply digital humanities methods to analyze a large amount of game-related texts, thereby expanding the breadth and depth of research.

In conclusion, the history of chess and Go provides us with excellent examples, allowing us to observe how "cultural genes" are replicated, mutated, and selected through media. Their enduring charm stems not only from their role as tools for simulating civilization, but also from their dynamic, practical, and embodied cultural rituals. In today's globalized and digitalized world, the challenge they face lies in how to embrace universal rules and technological empowerment while resisting the homogenization and flattening of their cultural cores. Future research can be based on this to further explore the evolution and resilience of board games as cultural carriers in the era of artificial intelligence.

## REFERENCE


1. Aciego, R., García, L., & Betancort, M. (2012). The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren. *The Spanish journal of psychology, 15*(2), 551–559.
2. Barrett, D. C., & Fish, W. W. (2011). Our Move: Using Chess to Improve Math Achievement for Students Who Receive Special Education Services. *International Journal of Special Education, 26*(3), 181–193.
3. Bubczyk, R. (2015). "Ludus Inhonestus Et Illicitus?" Chess, Games, and the Church in Medieval Europe. In Games and gaming in medieval literature (pp. 23–43). New York: Palgrave Macmillan US.
4. Castelao, E. L.（2024. Pawns and Power: Evaluating Chess as a Cultural Movement in the Diplomatic History of Russia.(Master dissertation, University of Vienna).
5. Crist, W., de Voogt, A., & Dunn-Vaturi, A. E. (2016). Facilitating interaction: Board games as social lubricants in the Ancient Near East. *Oxford Journal of Archaeology, 35*(2), 179–196.
6. Depaulis, T. (2020). Board games before Ur. *Board game studies journal, 14*(1), 127–144.
7. Finkel, I. L. (2007). On the rules for the Royal Game of Ur. Ancient board games in perspective, 16–32.
8. Harrison, E. (2018). The English School of Chess: A Nation on Display, 1834–1904 (Doctoral dissertation, Durham University).
9. Hélène, W. (2004). Board Games and Funerary Symbolism in Greek and Roman Contexts. Bouvrie S. Des, 279–300.
10. Hudson, M. A. (2013). Storming fortresses: a political history of chess in the Soviet Union, 1917–1948 (Doctoral dissertation, UC Santa Cruz).
11. Kazemi, F., Yektayar, M., & Abad, A. M. B. (2012). Investigation the impact of chess play on developing meta-cognitive ability and math problem-solving power of students at different levels of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences,* 372 ,32–379.
12. Lapina, E. (2016). Gambling and gaming in the Holy Land: Chess, dice and other games in the sources of the crusades. In Crusades (pp. 133–144). Routledge
13. Macdonell, A. A. (1898). Art. xiii.—The origin and early history of chess. *Journal of the Royal Asiatic Society,* 117 ,(1)30–141.
14. Mark, M. (2007). 18 The Beginnings of Chess. In Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions (p. 138). British Museum Press.
15. Murray, H. J. R. (1913). A history of chess. Clarendon Press.
16. Nanu, C. C., Coman, C., Bularca, M. C., Mesesan-Schmitz, L., Gotea, M., Atudorei, I., ... & Negrila, I. (2023). The role of chess in the development of children-parents' perspectives. *Frontiers in psychology,* 1210917 ,14.
17. Nelson, M. (2020). Battling on boards: The ancient Greek war games of ship-battle (naumachia) and city-state (polis). Mouseion, *17*(1), 3–42.
18. Pratesi, F. Chess Theory–Its Structure And Evolution.
19. Robinson, P. (2015). Social ritual and religion in ancient Egyptian board games. Museum of Gaming Research Centre.
20. Sebbane, M. (2001). Board games from Canaan in the Early and Intermediate Bronze Ages and the origin of the Egyptian Senet game. Tel Aviv, *28*(2), 213 –230.
21. Ternovaya, L. O. Chess: sports, art, geopolitics. CULTURAL WORLD, 92.
22. Underwood, J. L. (2023). Kings Over Bishops: The Play of Chess in Late Medieval and Early Modern England as a Representation of the Relationship Between the Sacred and the Secular. An *Unexpected Journal, 6*(3), 245–264.



**ORCID authors identification (https://orcid.org/)**

**Guanwen Zhou:** 0009-0007-1808-2779



**History of the article editing**

**Submitted:** 09.09.2025.
**Accepted:** 11.11.2025.
**Published Online First:** 28.11.2025.