



Полуліх Б. Історія шахової гри як культурного феномену. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2026. Том 14, № 6. С. 149-155. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i6-018>.

Polulikh B. Istorii shakhovoi hry yak kulturnoho fenomenu [The history of chess as a cultural phenomenon]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2026. Vol. 14, No 6. S. 149-155. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i6-018>.

УДК 794.1:94

DOI: 10.31110/2616-650X-vol14i6-018

Богдан ПОЛУЛІХ

Львівський національний університет імені Івана Франка, Україна

<https://orcid.org/0009-0006-0534-2124>

bpululikh@gmail.com

ІСТОРІЯ ШАХОВОЇ ГРИ ЯК КУЛЬТУРНОГО ФЕНОМЕНУ

Анотація. У статті здійснено комплексний аналіз походження, еволюції та культурного значення шахів у світовій історії. Простежено розвиток гри від її ранніх форм у давніх цивілізаціях Сходу до становлення класичних правил у середньовічній Європі та подальшого поширення у глобальному масштабі. Визначено функцію шахів як універсальної мови міжкультурної комунікації, що сприяє налагодженню діалогу між народами незалежно від їхніх культурних відмінностей. Розкрито особливості трансформації шахів із привілейованої інтелектуальної практики «королівської гри» при дворах у доступний і популярний вид дозволя, спорту, а також засіб інтелектуального розвитку. Особливу увагу приділено інституціоналізації шахів як виду змагальної діяльності, зокрема становленню традиції матчів за звання чемпіона світу та формуванню безперервної лінії світових чемпіонатів. Проаналізовано вплив комп'ютеризації шахів – від появи перших ігрових програм до розвитку сучасних систем штучного інтелекту, що суттєво трансформували теорію та практику гри. Досліджено роль шахів у розвитку логічного мислення та формуванні когнітивних навичок особистості. Вивчено історію досліджень використання шахів у педагогічних цілях і показано еволюцію наукових підходів від аналізу мислення шахістів до розгляду шахів як ефективного засобу розвитку інтелектуальних здібностей і навчальних компетентностей школярів. Водночас зазначено, що їх ефективність не є автоматичною і потребує системного впровадження у навчальний процес. Розгляд шахів у різних історичних і функціональних вимірах дозволив простежити їхню сталість як культурного явища протягом століть. Отримані результати підкреслюють міждисциплінарний характер дослідження шахів як об'єкта гуманітарних наук. У підсумку обґрунтовано, що шахи є багатовимірним культурним феноменом, який поєднує інтелектуальну діяльність, соціальну взаємодію та освітній потенціал.

Ключові слова: шахи; історія розвитку; педагогічний інструмент; культурний феномен.

Bohdan POLULIKH

Ivan Franko National University of Lviv, Ukraine

<https://orcid.org/0009-0006-0534-2124>

bpululikh@gmail.com

THE HISTORY OF CHESS AS A CULTURAL PHENOMENON

Abstract. This article provides a comprehensive analysis of the origins, evolution, and cultural significance of chess in world history. It traces the development of the game from its early forms in ancient civilizations of the East to the establishment of classical rules in medieval Europe and its subsequent global spread. The function of chess as a universal language of intercultural communication is identified, facilitating dialogue between people regardless of their cultural differences. The paper explores the transformation of chess from a privileged intellectual practice – the 'royal game' at the courts – into an accessible and popular form of leisure, sport, and intellectual development. Particular attention is paid to the institutionalization of chess as a competitive activity, specifically to the establishment of the tradition of matches for the world championship title and the formation of an unbroken line of world champions. The impact of the computerization of chess is analyzed, from the emergence of the first chess programs to the development of modern artificial intelligence systems, which have significantly transformed the theory and practice of the game. The role of chess in the development of logical thinking and cognitive skills is examined. The history of research into the use of chess for educational purposes is studied, and the evolution of scientific approaches is demonstrated, ranging from the analysis of chess players' thinking to the consideration of chess as an effective means of developing schoolchildren's intellectual abilities and learning competencies. At the same time, it is indicated that its effectiveness is not automatic and requires systematic integration into the educational process. Examining chess across various historical and functional dimensions has allowed us to trace its continuity as a cultural phenomenon over the centuries. The results obtained highlight the interdisciplinary nature of research into chess as a subject of the humanities. In conclusion, it is demonstrated that chess is a multidimensional cultural phenomenon that combines intellectual activity, social interaction, and educational potential.

Keywords: chess; development history; educational tool; cultural phenomenon.

Постановка проблеми. Шахи є одним із найдавніших інтелектуальних феноменів світової культури, що протягом століть зберігає свою актуальність та здатність адаптуватися до суспільних змін. Виникнувши як гра в країнах Сходу, шахи поступово перетворилися на універсальну форму інтелектуальної діяльності, яка поєднує елементи спорту, науки, мистецтва та освіти і є засобом соціальної комунікації, символом стратегічного мислення та складовою культурної традиції багатьох народів західного і нового світу.

У сучасному науковому дискурсі шахи дедалі частіше розглядаються як важливий чинник розвитку когнітивних здібностей, формування освітніх компетентностей і підтримки інклюзивних підходів у навчанні. Попри значну кількість досліджень, присвячених історії шахів, психології шахової діяльності чи методиці навчання гри, комплексний аналіз шахів саме як культурного феномену, що поєднує історичний, соціальний, освітній та інтелектуальний виміри залишається недостатньо висвітленим. Це зумовлює необхідність системного дослідження еволюції шахів, їхнього місця у світовій культурі та впливу на розвиток особистих умінь і навичок.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. У сучасній науковій літературі дослідження шахів мають виражений міждисциплінарний характер і переважно зосереджені на окремих аспектах – історичному, спортивному, психологічному, когнітивному, педагогічному та технологічному.

Перший напрям має прикладний спортивний характер і зосереджується на вдосконаленні шахової майстерності та аналізі змагальної практики. Історично цей напрям пов'язаний із становленням організованих форм шахової гри, що сформувалися в процесі переходу від придворної розваги до публічного змагального виду діяльності і остаточно оформилися з появою міжнародних турнірів та матчів за звання чемпіона світу, що закріпило шахи як структурований змагальний вид спорту. Сучасні дослідження та навчально-методичні праці зосереджуються насамперед на розвитку когнітивних складових шахової майстерності. Зокрема, у праці Даворіна Куляшевича "How to Study Chess on Your Own" розглядаються принципи самостійної підготовки спортсменів-шахістів, методи організації тренувального процесу та формування ефективного шахового мислення через аналіз власних партій і цілеспрямовану роботу над помилками. Подібну проблематику висвітлено у книзі Майкла Адамса та Філіпа Уртадо "Think Like a Super-GM", де на основі аналізу партій провідних гросмейстерів досліджується процес ухвалення рішень, оцінювання позицій та вибору оптимальних продовжень гри. Окремий напрям сучасних досліджень пов'язаний із удосконаленням ендшпільної підготовки. Прикладом є праця Джейкоба Агаарда "Conceptual Rook Endgames", у якій акцент зроблено на формуванні концептуального розуміння закономірностей турових закінчень, що сприяє розвитку навичок ухвалення рішень у практичній грі.

Другий напрям досліджень представлений роботами, присвяченими впливу сучасних технологій на шахову діяльність. Починаючи з початку XXI століття, зокрема з роботи Япа ван ден Геріка та співавторів [17], у якій було розглянуто підходи до розв'язання складних детермінованих ігор та показано поєднання евристичного пошуку й обчислювальних методів, і до сучасних досліджень Девіда Сільвера, Томаса Хуберта, Шіви Магараджа та інших, розвиток штучного інтелекту в шахах характеризується переходом до гібридних систем, що інтегрують класичні алгоритми з нейромережними моделями оцінки позицій і методами навчання з підкріпленням та самогри.

Третій напрям представлений психологічними дослідженнями, у межах яких шахи розглядаються як модель складної когнітивної діяльності та процесів ухвалення рішень. У цьому контексті ранні дослідження когнітивної природи шахового мислення були започатковані роботами Альфреда Біне, який аналізував особливості мислення сильних шахістів та механізми їхньої пам'яті й уваги [2]. Подальший розвиток цього напрямку пов'язаний із дослідженнями Адріана де Гроота, який описав етапи шахового мислення, зокрема орієнтацію, дослідження, вибір і перевірку рішення [4]. Розвиваючи ці ідеї, Герберт Саймон і Вільям Чейз довели, що ефективність гри залежить від сформованих когнітивних структур, які дозволяють швидко розпізнавати типові позиції [3]. У свою чергу, Фернан Гобе розширив це розуміння через концепцію шаблонів як складніших одиниць організації шахових знань, що поєднують окремі елементи позиції в цілісні структуровані схеми [7].

Четвертий педагогічний напрям стосується використання шахів у навчальному процесі, однак залишається менш систематизованим порівняно з попередніми напрямками. У межах цього напрямку досліджується вплив шахових занять на розвиток когнітивних і навчальних навичок учнів. Зокрема, у працях Джованні Сали узагальнено результати емпіричних досліджень, які свідчать про позитивний вплив шахів на розвиток математичних здібностей і загальних когнітивних функцій [15]. Експериментальні роботи Карли Мелоні та Ракель Фанарі показали покращення результатів розв'язування математичних задач у дітей після проходження шахових програм [12], а дослідження Ольги Ходосенко підтверджують зростання навчальної успішності учнів у результаті шахової ігрової діяльності [12]. Водночас частина досліджень фіксує неоднозначність ефектів, що вказує на залежність результативності від умов і структури навчальних програм.

Як наслідок, більшість сучасних досліджень розглядають окремі аспекти шахової діяльності, однак культурний вимір шахів як цілісного соціально-історичного феномену, що поєднує освітні, інтелектуальні та технологічні аспекти розвитку, залишається недостатньо систематизованим у сучасній науковій літературі.

Метою дослідження є комплексний аналіз історичної еволюції шахової гри як культурного феномену, а також виявлення її соціокультурного, освітнього та когнітивного значення в контексті світової історії.

Методи дослідження: аналіз, порівняння та узагальнення теоретичних даних.

Виклад основного матеріалу дослідження. Шахи – одна з найвідоміших настільних ігор в історії людства. На думку багатьох істориків найдавніша форма шахів – чатуранга – виникла приблизно півтори тисячі років тому в Індії. Зі санскриту назва “чатуранга” дослівно перекладається як “чотири роди” (“catur” – “чотири”, “anga” – “вид, частина, член”), що дає підстави стверджувати, що на ігровій дошці містилося чотири види фігур (аналогічно до армій того часу: кіннота, колісниця, слони, піхота). Правила гри достеменно невідомі, і реконструкції ґрунтуються на згадках та давніх джерелах. Першою згадкою гри чатуранґи вважається уривок роману “Харчашаріта” створеного поетом Бана при дворі короля Харші (середина VII століття). Ключовою характеристикою чатуранґи вважається ігрова дошка розміром 8×8 клітин (відома в санскриті як aṣṭapāda), по якій гравці пересувають фігури двох кольорів. Це та інші спільні елементи – використання фігур, що пізніше трансформувалися в сучасні шахові – дають підстави вважати чатуранґу праобразом сучасних шахів. Варто відзначити, що чатуранґа також вважається і предком для інших настільних видів шахів таких як “сянці” (китайські шахи), “чанґі” (схожа на сянці, відрізняється лише правилами ходів, поширена на корейському півострові), “сьогі” (японські шахи), сітуйїн (бірманські шахи, досить поширені в М’янмі) і “макрук” (тайські шахи).

Поза межами Індії гра вперше документально з’являється у трактаті “Chatrang-namag” (“Книга про шахи”), середньоперською мовою (пехлеві), де стверджується, що чатуранґа була подарована шахіншаху Хосрову I. Цей факт вважається історичним підтвердженням знайомства персів з чатуранґою, а після завоювання сасанідського Ірану, араби назвали гру “шатрандж” (ця назва і до сьогодні використовується для найменування шахів у країнах Близького Сходу і тюркських країнах). Проте з самого початку відповідність шатранджа правилам шаріату була спірною, адже гра не згадана в Корані напряду, а священна книга забороняла азартні ігри (наприклад, ігри, результат яких визначається випадково). Незважаючи на невизначений статус, шатрандж поступово ставав популярнішим, а згодом (в епоху Аббасидського Халіфату, VIII–IX ст.) він став невід’ємною частиною придворної культури. Початком “золотого століття” шатранджу вважається правління халіфа Гаруна ар-Рашида. З’являються перші систематизовані трактати про гру, розробляються мансуби (спеціальні задачі, що демонструють комбінації, аналог до сучасних етюдів) [14]. Найвідомішими книгами того часу були: “Книга про шахи” авторства Аль-Адлі, “Витонченість у шахах” авторства Ар-Разі, два томи “Книга про шахи” авторства Ас-Сулі, “Книга мансуб” авторства Аль-Ладжладж, “Збірник шахових задач”, авторства Б. Аліклідісі. Вони були згадані у бібліографії Ібн ан-Надіма “Аль-Фіхріст”. На жаль, вміст цих книг не дійшов до наших днів, однак сам факт існування стількох творів на дану тематику показує велику роль шатранджа в інтелектуальних колах Близького Сходу [8].

Поява шахів у Європі зазвичай пов’язують із культурними контактами між християнським Заходом і мусульманським світом. Ранні письмові згадки про гру у західноєвропейському контексті датуються кінцем X – початком XI століття [5]. Одним із перших таких джерел вважається латинська поема *Versus de scachis* (“Вірші про шахи”), створена, ймовірно, в монастирі Айнзідельн (сучасна Швейцарія) близько 997 року. У цьому тексті вперше фіксується використання шахової дошки з чергуванням світлих і темних клітин – на відміну від суцільної дошки, типової для шатранджу. Така візуальна зміна могла полегшувати сприйняття гри та засвоєння правил, особливо в умовах монастирських шкіл або придворних середовищ. Шлях гри до Європи проходив переважно через Андалусію і Сицилію — регіони активної взаємодії між християнською та мусульманською культурами. Саме в арабських перекладах шахи потрапили до інтелектуального середовища Західної Європи. Упродовж XI–XIII століть гра набула популярності серед духовенства та аристократії, а її правила поступово змінилися відповідно до європейських уявлень про владу, ієрархію та мораль. Зокрема, шахи почали дедалі частіше згадуватися у культурній сфері середньовічної Європи. Окрім вже згаданої поеми *Versus de scachis*, у *Libro de los juegos* (1283) кастильський король Альфонсо X наголошує, що шахи відрізняються від інших ігор тим, що вимагають “розуміння” [14], а в трактаті *Liber de moribus hominum* Якопо де Чессоле (XIII ст.) шахи використовуються як моральна алегорія: кожна фігура уособлює соціальний стан і пов’язану з ним чесноту чи обов’язок. Також, у *Le Songe du Vieil Pèlerin* (1389) Філіп де Мезьєр застосовує шахову дошку як мнемонічну матрицю для систематизації моральних чеснот – текст адресовано дофіну Карлу VI як форму політичного й етичного наставництва [5].

Наприкінці XV століття відбувається радикальна трансформація шахів, пов’язана зі змінами в правилах гри, які істотно не змінювалися із того часу. Зокрема, змінюється дальність рухів ферзя і слонів, які отримують право на необмежене переміщення. Одночасно пішаки отримали можливість перетворитися на сильну фігуру після досягнення останньої горизонталі, що значно змінило їхню роль у партії. Ранні свідчення використання нових правил зафіксовані в іспанських джерелах кінця XV століття. До них належить поема валенсійською мовою *Scachs d’amor* («Шахи кохання»), а також втрачений у XIX столітті трактат Францеска Вісента *Llibre dels jochs partits dels schacs en nombre de 100* (1495), який, імовірно, став одним із джерел для праці Луїса Раміреса де Лусени – католицького капелана, що прославився як один із перших шахових теоретиків [14]. У 1512 році в Римі вийшов

перший італійський підручник шахів "*Questo libro e da imparare giocare a scachi et de li partiti*" авторства Педро Даміано (фармацевта за професією), який описав правила гри, представив шахові завдання і аналізував кілька дебютів (початків шахової партії). Ця книга була перекладена англійською, німецькою та французькою мовами, що також сприяло розвитку й стандартизації шахів у Європі [8].

До кінця XVI століття шахи сформували сучасний вигляд і правила [14], що дозволило проводити серії партій між провідними гравцями та формувати ранні прототипи змагань. У 1574–1575 роках при дворі короля Іспанії Філіпа II відбулася серія партій між найсильнішими іспанськими шахістами – Руй Лопезом і Альфонсо Сероном – та провідними італійськими майстрами. Внаслідок зацікавленості грою з боку монархів, аристократії та вищого духовенства Європи починають з'являтися перші шахові професіонали, які заробляли на життя грою і навчанням, зокрема, Джоакіно Греко (Італія, бл. 1600–1634) – один із найсильніших шахістів початку XVII століття. Греко мандрував Іспанією, Францією та Англією і змагався з найсильнішими місцевими шахістами, що сприяло популяризації гри. Окрім цього, він прославився як шаховий письменник-документаліст після публікації рукописного *Trattato del nobilissimo gioco de scacchi* (бл. 1620–1625), збірника авторських партій з коментарями. Ця праця виходила в багатьох країнах і стала основою для створення нових шахових праць [8].

У XVIII столітті шахи поступово виходять за межі придворного середовища і приватного заступництва та переходять у публічний простір. Важливу роль у цьому процесі відіграли шахові кафе, які стали осередками регулярної гри, обміну досвідом і неформального навчання. Найвідомішим прикладом є Café de la Régence в Парижі, де упродовж XVIII–XIX століть збиралися провідні шахісти Європи. У цих просторах формувалася практика регулярних зустрічей між сильними гравцями, з'являлися постійні відвідувачі, які спостерігали за партіями. Саме в шахових кафе відбувався перехід від поодиноких матчів між окремими майстрами до більш сталої змагальної культури. У XIX столітті цей процес призвів до створення шахових клубів і проведення перших міжнародних турнірів. Лондонський турнір 1851 року часто розглядають як перший міжнародний шаховий турнір сучасного типу. Подальша інституціоналізація шахів сприяла появі регулярних змагань, шахової преси та формуванню спільних правил турнірної гри [15; 16].

Наприкінці XIX століття ці процеси завершилися появою матчів за звання чемпіона світу з шахів: у 1886 році відбувся матч між Вільгельмом Стейніцем і Йоганном Цукертортом, який зазвичай вважають першим офіційним чемпіонським матчем. Таким чином, шахи остаточно переходять від культурно-інтелектуальної практики до організованого виду змагальної діяльності. Після першого матчу за звання чемпіона світу титул найсильнішого шахіста планети переходив від одного гравця до іншого в багатьох чемпіонських поєдинках і турнірах у XX і на початку XXI століть, формуючи безперервну традицію світових чемпіонатів. У 2023 році чемпіонську корону здобув китайський гросмейстер Дін Ліжень, ставши першим китайським чемпіоном світу, а у грудні 2024 року індійський гросмейстер Домараджу Гукеш переміг Діня та став 18-м чемпіоном світу з шахів у класичному форматі.

Паралельно з розвитком змагальної практики людини, у XX столітті починається й інший важливий етап історії шахів – автоматизація та комп'ютеризація гри. Уже в 1970-х роках з'явилися перші комп'ютерні програми, здатні грати в шахи, а з розвитком обчислювальної техніки і штучного інтелекту ці програми дедалі частіше виступали як окремі учасники турнірного життя. У 1997 році суперкомп'ютер Deep Blue здобув перемогу над тодішнім чемпіоном світу Гаррі Каспаровим, що стало символічним моментом у взаємодії людського і машинного мислення.

Найбільш радикальні зміни у шаховій практиці відбулися наприкінці 2010-х років із появою нейромережних шахових рушіїв, заснованих на методах глибинного навчання. Якщо класичні шахові програми XX століття ґрунтувалися переважно на переборі варіантів і заздалегідь заданих евристичних правил, то сучасні рушії навчаються шляхом самогри та статистичного узагальнення позицій. Переломним моментом стала поява системи AlphaZero (DeepMind, 2017), яка, не використовуючи людських партій, за короткий час самостійного навчання досягла рівня, що перевищував найсильніші на той момент традиційні програми [16]. Подальший розвиток нейромережних підходів призвів до появи новіших рушіїв, зокрема Leela Chess Zero [10], а також до інтеграції нейронних мереж у класичні програми (використання архітектури NNUE у Stockfish [13]). Це призвело до суттєвої зміни шахової теорії: багато усталених дебютних і стратегічних оцінок були переглянуті, а підготовка шахістів на всіх рівнях почала систематично спиратися на аналіз за допомогою нейромережних рушіїв. [11]

Таким чином, на початку XXI століття шахи переходять у новий етап розвитку, де людська змагальна практика тісно взаємодіє із системами комп'ютерного аналізу, побудованими на методах глибинного навчання, що, відображає сучасну фазу еволюції шахів – від придворної розваги до формалізованої інтелектуальної системи з високим рівнем технологічної підтримки.

Незважаючи на те, що в шаховій літературі XV–XVI ст. можна знайти описи позицій та задач, які виконували роль вправ для розумового тренування, вони не були частиною структурованої освітньої діяльності. До XX століття шахи розглядалися як інтелектуально престижна гра, що набула поширення

в освічених колах європейського суспільства та асоціювалася з розвитком раціонального мислення. Одним із перших і, можливо, найвідоміших авторів, які звернули увагу на інтелектуальну цінність шахової гри, був Бенджамін Франклін. У відомому есе "The Morals of Chess" (1779) науковець наголошував, що шахи сприяють формуванню таких якостей, як передбачливість, уважність і обережність, розглядаючи шахи не лише як розвагу, а як засіб морального і інтелектуального виховання [6]. Крім когнітивних якостей, Франклін звертав увагу на виховання характеру: шахи допомагають розвивати витримку, стійкість до поразок і здатність доводити розпочате до кінця, що робить гру корисною також і для морального розвитку. Ці ідеї, хоч і не були експериментально перевірені, заклали основу для подальшого осмислення шахів як педагогічного інструмента.

XX століття стало періодом, коли шахи вперше потрапили в поле наукового вивчення як об'єкт когнітивної та педагогічної уваги. На початку цього процесу психологи досліджували структуру мислення гравця як когнітивного явища. У 1894 році французький психолог Альфред Біне опублікував роботу *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs* [2], у якій дослідив когнітивні процеси майстрів усного рахунку та сильних шахістів. Він систематично спостерігав за тим, як вони виконують складні обчислення або планують ходи на дошці, і аналізував їхні стратегії мислення, пам'ять та увагу. Біне встановив, що успіх у шахах і розрахунках залежить від здатності структурування інформації і розуміння взаємозв'язків між об'єктами, що дозволяє передбачати наслідки ходів і формувати план дій на кілька ходів уперед. Дослідник звернув увагу на те, що шахісти застосовують економічне мислення, миттєво відсікаючи непотрібні варіанти ходів, а також на те, що шахові майстри використовують різні типи пам'яті – зорову, слухову або логічну. Ця праця стала одним із перших систематичних досліджень, які показали, що майстерність у шахах і ментальних обчисленнях формується завдяки розвитку когнітивних навичок і стратегій мислення, а не лише природженим здібностям.

Іншим класичним прикладом є робота голландського психолога Адріана де Гроота, який у середині XX ст. систематично вивчав мислення шахістів, описавши чотири стадії вибору ходу: орієнтацію, дослідження, вибір і підтвердження (що згодом було опубліковано в книзі *Thought and Choice in Chess*) [4]. Ця когнітивна перспектива стала фундаментом для подальших педагогічних інтерпретацій, у яких почали розглядати шахову підготовку не лише як спортивну чи інтелектуальну діяльність, а й як спосіб стимулювання виконавчих функцій, логічного мислення та розв'язання проблем. Зокрема, спираючись на ідеї Адріана де Гроота, Герберт Саймон та Вільям Чейз [3] досліджували механізми пам'яті та мислення шахістів різного рівня майстерності. У серії експериментів вони довели, що перевага шахових майстрів зумовлена не загальною здатністю до механічного відтворення інформації, а у сформованій системі специфічних когнітивних структур – так званих «шматків» ("chunking"), які дозволяють швидко розпізнавати типові позиційні конфігурації та ефективно прогнозувати розвиток подій. Дане дослідження продемонструвало, що високий рівень результативності в шахах є наслідком систематичного тренування, накопичення досвіду та поступового формування структурованих знань.

Наступним етапом у вивченні стала робота Фернана Гобе [7], який розширив теорію "шматків" шляхом упровадження поняття "шаблонів" (templates). На відміну від окремих "шматків", які зберігають просту, статичну конфігурацію фігур, що можна швидко впізнати на дошці – наприклад, три пішаки в рядку або кінь на f3 – шаблони це більш складні структури, які інтегрують кілька "шматків" і додають контекст, типові тактичні мотиви та стратегічні плани. Інакше кажучи, якщо "шматок" – це малюнок на дошці, який гравець просто впізнає, то шаблон – це кілька таких малюнків, зібраних у схему з контекстом, що дозволяє передбачати розвиток позиції, оцінювати варіанти ходів і будувати стратегію. Дослідження Гобе підкреслюють, що розвиток майстерності та ефективного мислення не обмежується накопиченням окремих елементів знання, а вимагає формування структурованих, інтегрованих когнітивних одиниць, які організовують аналіз, прогнозування та прийняття рішень навіть у нових або нестандартних ситуаціях.

У сучасних педагогічних дослідженнях шахи продовжують розглядатися як інструмент розвитку когнітивних і навчальних навичок у дітей. Один із найбільш масштабних оглядів провели Сала та Гобе у 2016 році [15], які проаналізували 24 емпіричні дослідження із майже 2800 учасниками. Вони виявили помірний позитивний ефект шахових занять на академічні та когнітивні здібності, зокрема на математичні навички та загальні когнітивні функції, тоді як вплив на читання був меншим. Автори підкреслювали, що ефект був вираженіший у програмах тривалістю 25–30 годин, проте більшість досліджень мала методологічні обмеження, що ускладнює однозначне трактування результатів.

Низка експериментальних досліджень підтверджує потенційну користь шахів у школі. Так, Карла Мелоні та Ракель Фанарі [12] показали, що 30-годинна шахова програма у початкових класах покращувала розв'язування математичних задач. Висновок дослідження О. Ходосенко також вказує, що шахова ігрова діяльність покращила успішність учнів початкової школи на 18–20% [1].

Водночас існують і дослідження з менш однозначними результатами. Наприклад, група британських вчених провела дослідження “Chess in Schools: Evaluation Report and Executive Summary” у 2016 році [9], проте не виявила значущого довгострокового впливу шахів на загальну академічну успішність учнів, а дослідження в країнах що розвиваються показали, що шахи можуть покращувати математичні навички та знижувати ризик-аверсію, але не впливати на увагу чи креативність. Такі дані вказують на те, що ефект шахового навчання частково залежить від тривалості, структури та контексту програми.

Загалом, сучасні дослідження демонструють, що шахи можуть бути ефективним засобом розвитку логічних і когнітивних навичок, а також підтримки стратегічного мислення та планування. Водночас результати підкреслюють важливість якісного педагогічного супроводу, структурованих програм і адаптації до вікових особливостей дітей. Таким чином, шахи мають потенціал як освітній інструмент, але їх ефективність не є автоматичною і потребує системного впровадження у навчальний процес.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Проведене дослідження засвідчує, що шахи є складним історико-культурним феноменом, еволюція якого відображає загальні процеси розвитку інтелектуальних практик у різні історичні епохи. Протягом свого існування шахи поступово трансформувалися з гри локального походження у глобальне культурне явище, інтегроване в соціальні, освітні та наукові контексти. Перспективи подальших досліджень вбачаємо в емпіричному вивченні ефективності освітніх інструментів, створених на основі шахової гри та експериментальну перевірку можливостей використання навчальних матеріалів, побудованих на основі шахових завдань, зокрема щодо їх впливу на розвиток уваги, логічного мислення та стратегічного планування в учнів.

Конфлікт інтересів. Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

Джерела фінансування. Роботу виконано за відсутності фінансової підтримки.

Доступність даних. Це дослідження не передбачало використання окремих наборів даних.

Використання засобів штучного інтелекту (ШІ). Під час підготовки цієї роботи автор не використовував інструменти штучного інтелекту.

Список використаних джерел

1. Ходосенко О.Ю. Гра у шахи та її вплив на формування інтелектуальних якостей особистості. *DSpace Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського*. 2012. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/14342/1/Khodosenko.pdf>
2. Binet A. *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs*. Paris: Hachette. 1894. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k771022/f13.item.texteImage>
3. Chase W.G., Simon H.A. Perception in Chess. *Cognitive Psychology*. 1973. № 4(1). С. 55–81. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(73\)90004-2](https://doi.org/10.1016/0010-0285(73)90004-2)
4. De Groot A.D. *Thought and Choice in Chess*. Berlin; Boston: De Gruyter Mouton. 1978. <https://doi.org/10.1515/9783110800647>
5. Eales R. *Chess: The History of a Game*. London: Batsford. 1985. URL: <https://archive.org/details/chesshistoryofga0000eale>
6. Franklin B. The Morals of Chess. *American Literature*. 1786. URL: <https://americanliterature.com/author/benjamin-franklin/essay/the-morals-of-chess>
7. Gobet F. Chunking Models of Expertise: Implications for Education. *Applied Cognitive Psychology*. 2005. № 19(2). С. 183–204. <https://doi.org/10.1002/acp.1110>
8. Hooper D., Whyld K. *The Oxford Companion to Chess*. Oxford: Oxford University Press. 1992. URL: <https://archive.org/details/TheOxfordCompanionToChessFirstEditionByDavidHooperKennethWhyld>
9. Jerrim J., Macmillan L., Micklewright J., Sawtell M., Wiggins M. *Chess in Schools: Evaluation Report and Executive Summary*. London: Education Endowment Foundation. 2016. С. 57. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED581100.pdf>
10. Maharaj S., Polson N., Turk A. Chess AI: Competing Paradigms for Machine Intelligence. *Entropy*. 2022. Т. 24, № 4, 550. <https://doi.org/10.3390/e24040550>
11. McGrath T., Kapishnikov A., Tomašev N., Pearce A., Wattenberg M., Hassabis D., Kim B., Paquet U., Kramnik V. Acquisition of Chess Knowledge in AlphaZero. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2022. Т. 119, № 47. <https://doi.org/10.1073/pnas.2206625119>
12. Meloni C., Fanari R. Chess Training Effect on Meta-Cognitive Processes and Academic Performance. *Advances in Intelligent Systems and Computing* / ed. D. G. Sampson, D. Ifenthaler, P. Isafas, M. L. Mascia. Cham: Springer, 2019. С. 387–393. https://doi.org/10.33965/celda2019_201911L048
13. Monika, Patel A., Pani T. K., Singh S. A Theoretical Analysis of the Development and Design Principles of NNUE for Chess Evaluation. *International Journal of Research and Innovation in Applied Science*. 2025. Т. 10, № 4. С. 625–637. <https://doi.org/10.51584/IJRIAS.2025.10040053>
14. Murray H. J. R. *A History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913. URL: <https://archive.org/details/AHistoryOfChessHJRMurray>
15. Sala G., Gobet F. Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis. *Educational Research Review*. 2016. № 18. С. 46–57. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.02.002>

16. Silver D., Hubert T., Schrittwieser J., Antonoglou I., Lai M., Guez A., Lanctot M., Sifre L., Kumaran D., Graepel T., Lillicrap T., Simonyan K., Hassabis D. A General Reinforcement Learning Algorithm That Masters Chess, Shogi, and Go Through Self-Play. *Science*. 2018. T. 362, № 6419. C. 1140–1144. <https://doi.org/10.1126/science.aar6404>
17. van den Herik H. J., Uiterwijk J. W. H. M., van Rijswijk J. Games Solved: Now and in the Future. *Artificial Intelligence*. 2002. T. 134. C. 277–311. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(01\)00152-7](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(01)00152-7)

References

1. Khodosenko O. Chess playing and its influence on the formation of intellectual qualities of personality. *DSpace of the South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/14342/1/Khodosenko.pdf>
2. Binet A. *Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs*. Paris: Hachette. 1894. URL: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k771022/f13.item.texteImage>
3. Chase W.G., Simon H.A. Perception in Chess. *Cognitive Psychology*. 1973. № 4(1). C. 55–81. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(73\)90004-2](https://doi.org/10.1016/0010-0285(73)90004-2)
4. De Groot A.D. *Thought and Choice in Chess*. Berlin; Boston: De Gruyter Mouton. 1978. <https://doi.org/10.1515/9783110800647>
5. Eales R. *Chess: The History of a Game*. London: Batsford. 1985. URL: <https://archive.org/details/chesshistoryofga0000eale>
6. Franklin B. The Morals of Chess. *American Literature*. 1786. URL: <https://americanliterature.com/author/benjamin-franklin/essay/the-morals-of-chess>
7. Gobet F. Chunking Models of Expertise: Implications for Education. *Applied Cognitive Psychology*. 2005. № 19(2). C. 183–204. <https://doi.org/10.1002/acp.1110>
8. Hooper D., Whyld K. *The Oxford Companion to Chess*. Oxford: Oxford University Press. 1992. URL: <https://archive.org/details/TheOxfordCompanionToChessFirstEditionByDavidHooperKennethWhyld>
9. Jerrim J., Macmillan L., Micklewright J., Sawtell M., Wiggins M. *Chess in Schools: Evaluation Report and Executive Summary*. London: Education Endowment Foundation. 2016. C. 57. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED581100.pdf>
10. Maharaj S., Polson N., Turk A. Chess AI: Competing Paradigms for Machine Intelligence. *Entropy*. 2022. T. 24, № 4, 550. <https://doi.org/10.3390/e24040550>
11. McGrath T., Kapishnikov A., Tomašev N., Pearce A., Wattenberg M., Hassabis D., Kim B., Paquet U., Kramnik V. Acquisition of Chess Knowledge in AlphaZero. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2022. T. 119, № 47. <https://doi.org/10.1073/pnas.2206625119>
12. Meloni C., Fanari R. Chess Training Effect on Meta-Cognitive Processes and Academic Performance. *Advances in Intelligent Systems and Computing* / ed. D. G. Sampson, D. Ifenthaler, P. Isaías, M. L. Mascia. Cham: Springer, 2019. C. 387–393. https://doi.org/10.33965/celda2019_201911L048
13. Monika, Patel A., Pani T. K., Singh S. A Theoretical Analysis of the Development and Design Principles of NNUE for Chess Evaluation. *International Journal of Research and Innovation in Applied Science*. 2025. T. 10, № 4. C. 625–637. <https://doi.org/10.51584/IJRIAS.2025.10040053>
14. Murray H. J. R. *A History of Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1913. URL: <https://archive.org/details/AHistoryOfChessHJRMurray>
15. Sala G., Gobet F. Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills? A Meta-Analysis. *Educational Research Review*. 2016. № 18. C. 46–57. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.02.002>
16. Silver D., Hubert T., Schrittwieser J., Antonoglou I., Lai M., Guez A., Lanctot M., Sifre L., Kumaran D., Graepel T., Lillicrap T., Simonyan K., Hassabis D. A General Reinforcement Learning Algorithm That Masters Chess, Shogi, and Go Through Self-Play. *Science*. 2018. T. 362, № 6419. C. 1140–1144. <https://doi.org/10.1126/science.aar6404>
17. van den Herik H. J., Uiterwijk J. W. H. M., van Rijswijk J. Games Solved: Now and in the Future. *Artificial Intelligence*. 2002. T. 134. C. 277–311. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(01\)00152-7](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(01)00152-7)

/ Матеріал надійшов до редакції: 02.05.2026 р. / Прийнято до друку: 11.06.2026 р. / Опубліковано: 30.06.2026 р. /



This work is licensed under a Creative Commons License Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).