



**Фізична освіта і спорт**

УДК 796.2:004.738.5:659.3

**DOI** <https://doi.org/10.5281/zenodo.15710315>

## Сучасні тенденції та перспективи комерціалізації шахів у інтернет- та медіапросторі

**Прохоров Олександр Валерійович**

Викладач Львівського державного університету фізичної культури  
ім. Івана Боберського, Кафедра стрільби та технічних видів спорту,  
[prohorov@chessclub.lviv.ua](mailto:prohorov@chessclub.lviv.ua),  
<https://orcid.org/0009-0007-0424-6226>

**Прийнято: 19.05.2025 | Опубліковано: 29.05.2025**

***Анотація.** Стаття присвячена ґрунтовному теоретичному аналізу сучасних тенденцій і перспектив комерціалізації шахів у цифровому медіапросторі. У фокусі дослідження - взаємодія між традиційною інтелектуальною грою та динамікою цифрових комунікацій, яка формує нові форми публічної присутності, споживання і монетизації шахового контенту. Здійснено концептуальне осмислення того, як шахи, зберігаючи свою історико-культурну глибину, поступово трансформуються в повноцінний елемент цифрової медіакультури, що поєднує елементи спорту, естетики, стримінгу, наративного контенту й освітнього потенціалу.*

*Автор розглядає цифровізацію шахів не як технічну зміну середовища, а як цивілізаційний поворот, у межах якого переосмислюється сама природа гри, її соціальні ролі та способи комунікації з глядачем. Визначено, що комерціалізація*



*шахів постає як еволюційно зумовлений процес, що поєднує економічну доцільність із культурною репрезентативністю. Відзначено, що цифрова інфраструктура шахів включає як платформи для гри та аналітики, так і медіаплатформи (YouTube, Twitch), алгоритми персоналізованої видачі, публічні персоналії шахістів, освітньо-ігрові модулі й середовища неформального спілкування.*

*Особливу увагу приділено аналізу аудіовізуальної парадигми шахових трансляцій, де візуальна стилістика, емоційне забарвлення коментарів та персоналіфікація стримерів перетворюють шахову партію на видовищну культурну подію. Розкрито потенціал шахів як інструмента культурної дипломатії, особливо в умовах воєнної агресії РФ, коли гуманітарна стійкість, м'яка сила і символічне представництво України набувають стратегічного значення.*

*У статті також обґрунтовано, що подальший розвиток комерціалізації вимагає делікатного балансування між ринковими механізмами та збереженням ціннісної сутності шахів. Запропоновано аналітичну схему цифрової динаміки шахового ренесансу, окреслено напрямки подальших досліджень, зокрема в контексті цифрової педагогіки спорту, культурної політики й креативної економіки.*

**Ключові слова:** *шахи, цифрова трансформація, інтернет-медіа, комерціалізація спорту, культурна дипломатія, цифрові платформи, медіаперсоналізація.*



## Modern Trends and Prospects for the Commercialization of Chess in the Internet and Media Space

**Prokhorov Oleksandr Valeriyovich**

Lecturer at Lviv State University of Physical Culture named after Ivan

Boberskyi, Department of Shooting and Technical Sports,

prohorov@chessclub.lviv.ua,

<https://orcid.org/0009-0007-0424-6226>

***Abstract.** The article presents an in-depth theoretical analysis of current trends and future prospects of the commercialization of chess in the digital media space. The research focuses on the interplay between the traditional intellectual game and the dynamics of digital communication, which generates new forms of public visibility, content consumption, and monetization. The conceptual perspective proposed in the article views chess not merely as a competitive discipline but as a multifaceted element of digital media culture, combining sport, aesthetics, streaming formats, narrative content, and educational potential.*

*The author considers the digitalization of chess as a civilizational shift rather than a purely technical process, highlighting a fundamental transformation in the game's social roles and communicative strategies. Commercialization is interpreted as an evolutionarily driven process that aligns economic rationale with cultural representation. It is demonstrated that the digital infrastructure of modern chess encompasses specialized platforms for playing and analysis, media channels such as YouTube and Twitch, algorithmic recommendation systems, public chess personalities, educational gamification modules, and informal communication spaces.*

*Special attention is paid to the audiovisual paradigm of chess broadcasting, where visual design, emotional commentary, and streamer personalization turn each game into a performative and culturally resonant event. The article emphasizes the*



*strategic potential of chess as a tool of cultural diplomacy, especially in the context of russia's military aggression, where symbolic representation and soft power are integral to Ukraine's international positioning and humanitarian resilience.*

*It is argued that the further commercialization of chess requires a careful balance between market mechanisms and the preservation of the game's intellectual and ethical core. The article presents an analytical model of the digital chess renaissance and outlines future research directions at the intersection of digital sports pedagogy, cultural policy, and the creative economy.*

**Keywords:** *chess, digital transformation, internet media, sports commercialization, cultural diplomacy, digital platforms, media personalization.*

**Вступ. Постановка проблеми.** Реальність ХХІ століття позначена не лише стрімким технологічним прогресом, а й глибокими змінами в структурі культурної комунікації, що дедалі частіше відбувається в цифрових середовищах. На тлі цієї трансформації особливої уваги заслуговують ті форми інтелектуальної діяльності, які зберігають стійкий зв'язок із гуманітарною традицією, але водночас набувають нових рис під впливом динаміки цифрових платформ. Серед таких феноменів шахи посідають унікальне місце - як гра, що втілює синтез спорту, логіки, культури й естетики. Їхня еволюція в медіапросторі є предметом зростаючого наукового інтересу, адже шахи дедалі активніше функціонують не лише як дисципліна, а як елемент глобального інформаційного поля.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Останні роки засвідчили зростання академічного інтересу до проблеми трансформації шахів у цифровому середовищі, однак більшість досліджень зосереджуються на окремих аспектах цього процесу, залишаючи поза увагою комплексну модель комерціалізації шахів як елемента медіакультури.



Зокрема, І. Янків і А. Литвинець [5], а також А. Литвинець, І. Янків і О. Сулипа [11] розглядають шахові онлайн-платформи та феномен шахів як кіберспортивної дисципліни, проте зосереджуються переважно на гейміфікаційних та організаційних аспектах, не охоплюючи культурно-комунікаційний вимір. У роботі Я. Петренка [2] увага зосереджена на алгоритмах штучного інтелекту, які оптимізують гру, однак відсутній аналіз їхнього впливу на медіаекосистему та естетичну парадигму шахового контенту. Аналогічно, Д. Кондратенко [6], Н. Долженко [8] та А. А. Красношарпа [7] розробляють технічні рішення, не досліджуючи їхнє значення для інфраструктури цифрової комерціалізації.

П. С. Горголь і Д. Д. Борков [12] інтерпретують шахи як чинник особистісного розвитку, але їхній аналіз позбавлений сучасного цифрового контексту. У дослідженні О. Тигова, І. Р. Захарчука й О. Рибченка [13] йдеться про проведення студентських турнірів в умовах війни, що має прикладну цінність, однак потребує узагальнення в межах глобальної стратегії культурної репрезентації.

В. А. Голубева [3] надає огляд історичного розвитку шахів в Україні, проте не звертає уваги на сучасні тренди медіатизації. Цікаві зрушення фіксує Я. П. Легеза [14], досліджуючи україномовний YouTube-контент під час повномасштабної агресії РФ, однак шахи як інтелектуальна та комерційна категорія у цьому контексті не є предметом спеціального аналізу.

Найближче до теми нашого дослідження підійшли С. Ставроянні та М. Спірідонов [1], які підкреслюють духовно-філософський потенціал шахів у сучасному світі, а також Н. М. Шмиголь і Є. Ю. Єлісеєв [10], які звертають увагу на управлінські аспекти розвитку шахового спорту. Проте й у цих роботах відсутнє системне бачення шахів як культурно-комерційного феномена цифрової доби.



**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Таким чином, сучасна література виявляє кілька стратегічних лакун:

- брак міждисциплінарних досліджень, що поєднують економічні, естетичні та комунікативні виміри шахового контенту;
- недостатню увагу до візуально-нарративної складової шахових трансляцій;
- відсутність концептуального осмислення шахів як інструмента м'якої сили й культурної дипломатії;
- фрагментарність у відображенні змін у соціальному статусі гравця як медіаперсони.

У цьому контексті актуальність нашого дослідження зумовлена необхідністю сформуванню цілісної моделі комерціалізації шахів, що охоплює як інфраструктурно-медійні, так і культурно-символічні параметри. Такий підхід дозволяє переосмислити шахи не лише як гру чи спорт, а як платформу культурної репрезентації, освітньої дії та стратегічного брендингу нації в умовах цифрової глобалізації.

**Формулювання цілей статті (постановка завдання).** Метою цієї статті є побудова цілісної аналітичної моделі комерціалізації шахів у цифровому інтернет- та медіапросторі шляхом поєднання соціокультурного, естетичного, комунікативного та економічного підходів. Такий підхід дозволяє не лише описати сучасні тенденції, а й виявити логіку структурних зрушень, що трансформують шахи з традиційної інтелектуальної гри в багатофункціональний компонент цифрової культури.

У межах цієї мети ставляться такі завдання:

- проаналізувати специфіку цифрової екосистеми шахів, зокрема інфраструктурні, алгоритмічні та медіаперсональні компоненти;



- окреслити механізми, через які цифрові платформи (Twitch, YouTube, Chess.com тощо) трансформують шахи в комерційно життєздатний медіапродукт;
- дослідити естетичні й нарративні особливості сучасних шахових трансляцій як фактори залучення аудиторій і формування лояльності;
- з'ясувати, як персоніфікація гравців та коментаторів впливає на репрезентацію шахів у публічному просторі;
- визначити потенціал шахів як інструмента культурної дипломатії, особливо в контексті національного брендингу України в умовах воєнної агресії РФ.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Шахи, що впродовж століть втілювали синтез раціональності, стратегічного мислення й інтелектуального суперництва, у ХХІ столітті зазнали кардинального перетлумачення під впливом інформаційно-комунікаційних технологій. Зміна способу їх сприйняття й функціонування в просторі цифрової культури свідчить не лише про актуалізацію традиційної гри, а й про її здатність до концептуальної трансформації - з елементу елітарного дозвілля в повноцінний сегмент глобального медіапотоків. Такий процес не був ані одномоментним, ані суто технологічним: він вимагає розгляду в широкому соціокультурному контексті, що поєднує естетику з алгоритмікою, традицію з інновацією [1].

Найяскравіше ця трансформація проявилася у віртуалізації шахового середовища, де платформи типу *Chess.com* або *Lichess* стали не просто майданчиками для гри, а складними інформаційно-комунікаційними системами зі своїм дизайном, механікою залучення користувачів і внутрішньою логікою функціонування. У межах цих середовищ шахи набули нової якості - вони перетворилися на динамічний контент, що постійно оновлюється, коментується, візуалізується й архівується. Таким чином, відбулося злиття гри та цифрового медіапродукту, в якому вагому роль відіграє не лише результат партії, а й процес



її трансляції, емоційне забарвлення коментарів, візуальна естетика інтерфейсу й навіть харизма учасників.

У цьому контексті особливої ваги набуває позиціонування шахів не як замкненого інтелектуального коду, доступного лише посвяченим, а як відкритої системи зі зрозумілими правилами, візуальною привабливістю та інтерактивністю. Цифрові технології розкрили потенціал шахів як гнучкої платформи для самореалізації, комунікації й навчання. Усе це спричинило нову хвилю інтересу до шахів серед молоді, яка сприймає гру вже не стільки як формальну спортивну дисципліну, скільки як спосіб самовираження в умовах динамічного медіасередовища [2].

Показовим є також те, що саме через цифрове перевизначення шахів почала формуватися нова соціальна ідентичність шахіста. Якщо раніше він сприймався винятково як спортсмен або інтелектуал, то тепер у його образі з'явилися риси медіапосони, контент-креатора, стримера, а подекуди й культурного лідера. Такий симбіоз функцій свідчить про глибину змін, що торкнулися шахів як форми людської активності в добу цифрових репрезентацій.

Із моменту цифрового переосмислення шахів їхнє входження у ринкову логіку постало не як зовнішнє нав'язування капіталу, а як природна відповідь на зростання інтересу з боку нових аудиторій. У добу платформеного капіталізму, де увага користувача стала товаром, шахи перетворилися на конкурентоспроможний медіапродукт, що поєднує освітню місію з розважальним потенціалом. Така зміна парадигми не заперечує історичної глибини гри, але змінює акценти її подачі та взаємодії з глядачем [3].

Зазначений процес комерціалізації, попри ризики тривіалізації змісту, дозволив шахам набути другого дихання - вже не лише як спортивній дисципліні, а як медіаформату, відкритому для інтеграції з рекламою, брендуванням, гейміфікацією і навіть продуктами освітнього бізнесу. У такий спосіб відбулося зміщення фокусу від традиційно замкнутого шахового світу до відкритої



системи з широкими можливостями для монетизації через інтелектуальну привабливість [4].

Розвиток шахів у цифровому просторі зумовив формування нової інфраструктури, в якій органічно поєдналися технологічні платформи, алгоритмічні механізми взаємодії з користувачем і ключові фігури медійної репрезентації. Система не є застиглою - вона постійно змінюється, реагуючи на технічні новації, інформаційні тренди та культурні запити аудиторії. Сучасне шахове середовище в інтернеті функціонує як складна цифрова екосистема, де кожен елемент - від платформи до конкретного стримера чи гросмейстера - виконує визначену роль у формуванні вартості шахового контенту.

Цифрові платформи, зокрема *Chess.com*, *Lichess* та *Chess24*, не лише надають інструменти для гри, аналізу та навчання, а й виконують роль повноцінних соціальних мереж, медіаресурсів і навіть ринкових агрегаторів, що пропонують підписки, партнерські програми, рекламні інтеграції та доступ до ексклюзивного контенту. Алгоритмічні рекомендації в YouTube та Twitch, ґрунтуючись на поведінковій аналітиці, активно просувають найпопулярніших коментаторів, гравців та інфлюенсерів, перетворюючи індивідуальні кар'єри на бренди. Особливо показовою є медіалізація окремих шахістів, які завдяки цифровим медіа отримали широку впізнаваність і ринкову капіталізацію поза межами традиційної шахової спільноти [5].

У Таблиці 1 представлено узагальнення ключових компонентів інфраструктури цифрової присутності шахів у медіапросторі.

Таблиця 1

### Структура цифрової екосистеми сучасних шахів

Компонент системи	Характеристика та роль	Приклади реалізації	Значення для комерціалізації
Ігрові платформи	Онлайн-майданчики для гри, аналізу та взаємодії з аудиторією; надають простір для	Chess.com, Lichess, Chess24	Формують ядро контенту; створюють умови для інтеграції реклами, підписок, брендування.

Компонент системи	Характеристика та роль	Приклади реалізації	Значення для комерціалізації
	професійного і аматорського контенту.		
<b>Медіаплатформи</b>	Стримінгові сервіси і відеохостинги, де шахи подаються як видовищний продукт.	YouTube, Twitch, Kick	Забезпечують вірусне поширення; надають монетизаційні інструменти (донати, партнерства).
<b>Алгоритмічне просування</b>	Використання систем рекомендацій для автоматичного формування аудиторії навколо популярного контенту.	Рекомендації YouTube, Twitch-категорії	Посилює ефект видимості та лояльності; створює "зірок" цифрової шахової сцени.
<b>Публічні шахові персоналії</b>	Гравці, стримери, коментатори, які формують аудиторії та створюють авторський контент.	Гікаро Накамура, Анна Крамлінг, Леві Розман	Підвищують довіру, залучають нові ринки; персоніфікують шахи для глядача.
<b>Інструменти аналітики й навчання</b>	Вбудовані модулі аналізу, інтелекту, тренувань. штучного системи	Stockfish, Puzzle Rush, Chessable	Розширюють цільову аудиторію; додають освітню та інтерактивну цінність продукту.
<b>Спільноти та форуми</b>	Канали неформального спілкування, обговорення партій, мемів, подій.	Reddit/r/chess, Discord-спільноти	Формують лояльність, підтримують життєздатність екосистеми; додають елемент культури.

Узагальнено автором [2, 5-8]

Таким чином, цифрова присутність шахів більше не обмежується функціоналом гри як такої - вона охоплює багатовимірну структуру, де інтелектуальна активність, естетика, маркетинг і технології взаємно підсилюють одне одного. Саме ця синергія і визначає нову фазу розвитку шахів у добу цифрового ринку.

У цифрову епоху трансляція шахових подій вийшла за межі суто інформативного повідомлення про хід партії, набувши якостей візуального



спектаклю. Еволюція форми подачі контенту трансформувала саму природу шахового перегляду: аудиторія дедалі більше очікує не лише глибокого аналітичного супроводу, а й емоційного наративу, динаміки, візуальної витонченості й особистої харизми коментатора. Таким чином, шахова трансляція постає як цілісна аудіовізуальна подія, здатна конкурувати з традиційними видовищними форматами [10].

Центральним у цьому процесі є переосмислення простору шахів як сцени. Завдяки використанню графічних елементів - від динамічних вікон аналізу до візуалізації загроз, комбінацій і варіантів - спостерігач отримує доступ до глибинного виміру партії без потреби бути експертом. Інтерфейс трансляції формує нову візуальну мову шахів, де кожен рух, кожна помилка чи знахідка набуває драматичного змісту. Саме в цій мові і закорінюється наративність, що робить кожну партію не лише інтелектуальним двобоєм, а й оповіддю, в якій гравці стають героями, а глядач - емоційно залученим свідком.

Водночас важливою складовою нової парадигми є постать коментатора, який уже давно перестав бути нейтральним тлумачем. Його роль - це не просто передача змісту, а створення атмосфери, стилю, емоційного ритму. Популярні шахові стримери - від класично виважених до експресивно-іронічних - формують жанрове розмаїття шахових трансляцій, розширюючи доступність гри та залучаючи аудиторії, для яких шахи стають не лише спортом, а й елементом розважального та культурного дозвілля [11].

Символічною є також поява авторських шоу, серіалізованих трансляцій турнірів, стилізованих турнірних логотипів і навіть шахових мемів, що активно циркулюють у соціальних мережах. Усе це формує нову візуальну та смислову екосистему, в якій шахи функціонують не лише як гра, а як контент, здатний продукувати значення, емоції та аудиторну лояльність. Такий процес визначає основи сучасної комунікації між шахами й глядачем - комунікації, побудованої



не стільки на знанні правил, скільки на здатності до співпереживання, інтерпретації й естетичного залучення.

Таким чином, естетика і наративність у шахових трансляціях постають не другорядними елементами, а повноцінними чинниками, що визначають ефективність комерціалізації, масштаби впливу та культурну привабливість шахів у сучасному медіапросторі.

У сучасних умовах, коли Україна веде боротьбу не лише на військовому фронті, а й на полях символічного й культурного впливу, шахи набувають стратегічного значення як інструмент м'якої сили. Їхній інтелектуальний, мирний і універсально зрозумілий характер дозволяє ефективно інтегруватися у глобальні комунікативні простори без потреби в агресивній пропаганді. Натомість шахи стають каналом демонстрації освітнього потенціалу нації, її культурної витонченості, стратегічного мислення та здатності до гідної участі у світовому змаганні ідей [12].

Показово, що українські шахісти вже тривалий час є представниками країни на найвищих міжнародних аренах - не лише як гравці, а як носії культурного коду, який транслює образ держави через призму інтелекту, витримки й етики. На тлі агресії РФ цей вимір набуває особливої гостроти: шахи перетворюються на мову опору, на мову, через яку світ може побачити Україну не лише як жертву війни, а як країну, здатну продукувати інтелектуальний зміст і культурну перевагу [13].

У цьому сенсі важливо усвідомлювати, що комерціалізація шахів - це не лише ринкова вигода, а й засіб формування позитивного міжнародного іміджу. Створення національних онлайн-платформ, підтримка україномовного контенту, популяризація шахів у закордонних українських спільнотах, залучення діаспори до проведення турнірів і проєктів - усе це творить стійке підґрунтя для культурної дипломатії, що базується не на деклараціях, а на щоденній практиці взаємодії з глобальною аудиторією.



Поглиблення процесів комерціалізації шахів у цифровому середовищі відкриває численні можливості для розвитку, проте водночас висуває низку складних дилем, що стосуються змісту, етики та довгострокової стратегії функціонування гри як культурного явища. Основна напруга виникає між економічною привабливістю шахового контенту та збереженням його інтелектуальної й виховної місії. У цьому контексті шахи опиняються на роздоріжжі між трансформацією в розважальний продукт для масового споживача й збереженням статусу елітарного інструмента розвитку мислення.

Одна з ключових перспектив - це подальше розширення аудиторії за рахунок гейміфікації, інтеграції з віртуальною та доповненою реальністю, створення кіберспортивних форматів шахових змагань. Такі напрямки сприяють залученню молоді, формуванню нових звичок споживання контенту, а також відкривають нові ринки для брендів, спонсорів та освітніх сервісів. З іншого боку, ці ж тенденції несуть ризики втрати глибини, перетворення шахів на поверхневу розвагу, де центральне місце займає шоу, а не стратегічна культура [11].

Окремим викликом є алгоритмічна монополізація платформи: у ситуації, коли кілька компаній контролюють доступ до аудиторії, механізми просування контенту, формати трансляцій і правила монетизації, з'являється загроза маргіналізації альтернативних голосів. Українськомовний контент, локальні ініціативи або освітньо-патріотичні проекти можуть виявитися неконкурентоспроможними не через низьку якість, а через слабкість технічної підтримки й недостатню присутність у міжнародних цифрових екосистемах. У цьому аспекті постає нагальна потреба у формуванні національної стратегії розвитку цифрової шахової інфраструктури, орієнтованої не лише на дохід, а й на смислове наповнення [10].

Подальша комерціалізація шахів у цифровому просторі постає як амбівалентне явище, що поєднує відкриття нових ринків з ризиками зміщення

фокусу з інтелектуального змісту на розважальність. З одного боку, розширення монетизаційних моделей - від підписок до спонсорських інтеграцій - стимулює інновації та залучення молоді, відкриваючи шахам шлях до стійкого економічного розвитку. З іншого боку, зростає загроза поверхневості, втрати освітньої місії та залежності від алгоритмів платформ, які диктують тренди швидкоплинної уваги [14].

Успішне балансування між капіталом і цінністю вимагає стратегічного бачення: формування етичних рамок, підтримки незалежного контенту, збереження культурної глибини шахів. Саме в цьому напрямі відкриваються перспективи для інтеграції шахів у систему освіти, гуманітарної політики та міжсекторального партнерства, що здатне забезпечити не лише фінансову, а й ціннісну сталість шахового ренесансу.

Для цілісного розуміння логіки комерціалізації шахів у цифровому медіапросторі доцільно звернутися до візуалізації, яка інтегрує ключові структурні елементи цього процесу. На Рис. 1 окреслено основні вектори впливу та візуалізовано взаємозв'язки між суб'єктами, платформами, механізмами й ціннісними орієнтирами.



Сформовано автором

**Рис. 1. Динаміка комерціалізації шахів у цифровому медіапросторі**

Представлена схема узагальнює внутрішню логіку комерціалізації не як зовнішнього впливу, а як багатовекторного процесу, що взаємно посилює



освітній, культурний та економічний потенціал шахів. Її структура дозволяє використовувати модель як методичний інструмент у подальших теоретичних розвідках і прикладних проєктах у сфері цифрової педагогіки спорту.

**Висновки.** Аналіз шахів у площині інтернет-медіа демонструє, що ця інтелектуальна гра, попри вікову традицію, виявляє виняткову здатність до адаптації в умовах цифрової культури. Її перетворення з елітарного змагання на доступний, візуально привабливий і комерційно життєздатний медіапродукт є свідченням глибоких трансформацій у сфері культурного споживання, медіаестетики та спортивної комунікації. Шахи в медіапросторі постають не лише як контент, а як багаторівнева соціокультурна форма, здатна акумулювати увагу, формувати цінності та продукувати нові форми ідентичності.

Аналіз тенденцій комерціалізації засвідчив, що в основі успішного ринку шахового контенту лежить складна інфраструктура - з розвинутими платформами, алгоритмічними механізмами поширення, персоналізованими медіаобразами й освітніми інтерактивами. Водночас комерціалізація шахів не заперечує їх освітнього й етичного потенціалу: навпаки, її ефективна реалізація можлива лише за умови збереження інтелектуальної глибини, естетики гри та культурної рефлексивності.

Визначальним у цьому процесі є національний контекст. Для України шахи можуть і мають стати не лише об'єктом внутрішнього спортивного розвитку, а й стратегічним ресурсом культурної дипломатії - особливо в умовах війни, коли м'яка сила, інтелектуальне представництво та формування позитивного іміджу набувають особливого значення. Популяризація шахів у цифровому форматі, за належної підтримки з боку освітніх, медійних і культурних інституцій, може стати частиною ширшої стратегії гуманітарної безпеки та культурної стійкості держави.

Отже, комерціалізація шахів не є загрозою для їхньої сутності, а радше можливістю для оновлення, залучення нових поколінь, утвердження



національного культурного бренду й формування стійкої ціннісної екосистеми. Подальші дослідження вимагають мультидисциплінарного підходу, що охоплює педагогіку, культурологію, спортивну економіку, медіазнавство й цифрову антропологію - для повного розуміння потенціалу шахів як феномену цифрової епохи.

### Список використаних джерел

1. Ставряні, С., & Спірідонов, М. (2024). Шахи як предмет соціальної та духовної творчості людства: філософська рефлексія. *Просторовий розвиток*, (7), 635-645. <http://spd.knuba.edu.ua/article/download/302676/294640>
2. Петренко, Я. (2023). Система штучного інтелекту для гри в шахи. *Інформаційно-комунікаційні технології в освіті*, (10). <https://e-journals.udu.edu.ua/index.php/ikt/article/download/1301/1358>
3. Голубєва, В. А. (2021). Історія та перспективи розвитку інтелектуальних видів спорту в Україні на прикладі гри в шахи. <https://ela.kpi.ua/bitstreams/d6f5e09c-13a1-468c-abb4-ff963d3533b0/download>
4. Косохатко, Б. С. (2021). Сучасний стан законодавчого регулювання електронного спорту в Україні. *Publishing House "Baltija Publishing"*. <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/121/3303/7029-1>
5. Янків, І., & Литвинець, А. (2021). Шахові платформи для тактичної підготовки шахістів. *Моделювання та інформаційні технології у фізичному вихованні і спорті*, 157-160. <https://sportscience.ldufk.edu.ua/index.php/modeling/article/download/1274/1238>
6. Кондратенко, Д. (2023). Розробка для додатку для гри в шахи з використанням ігрового штучного інтелекту. <https://ekmair.ukma.edu.ua/bitstreams/b172bbd0-e556-4f12-aaf1-1795b8af0ffd/download>



7. Красношاپка, А. А. (2024). Вебзастосунок для проведення шахових турнірів. <https://ela.kpi.ua/bitstreams/ccfb95ef-5342-4d00-9941-14cf1145b612/download>
8. Долженко, Н. А. (2024). Дослідження ефективності навчання нейронної мережі в грі в шахи. [https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/19891/1/Dolzhenko\\_N.A.pdf](https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/19891/1/Dolzhenko_N.A.pdf)
9. Шанковський, А. З., Грабчук, А. Б., & Хробатин, І. Я. (2024). Development of computer technologies in chess. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова. Серія 15, (3К (176)), 508-511.* <https://spppc.com.ua/index.php/journal/article/download/1821/1794>
10. Шмиголь, Н. М., & Єлісеєв, Є. Ю. (2022). Управління розвитком шахового спорту. *Торгівля і ринок України, (1 (51)).* <https://torgivlyan.donnuet.edu.ua/index.php/torgivlya/article/download/84/86>
11. Литвінець, А., Янків, І., & Суліпа, О. (2021). Феномен онлайн-шахів як дисципліни кіберспорту (Doctoral dissertation, Національний авіаційний університет). <https://er.nau.edu.ua/items/0ee00709-e4d1-4c13-bcb7-e4d8c8d9ba23>
12. Горголь, П. С., & Борков, Д. Д. (2023). *Вплив шахів на розвиток людини: історія гри* (Doctoral dissertation, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»). <https://reposit.nupp.edu.ua/bitstream/PoltNTU/14357/1/2.pdf>
13. Тигов, О., Захарчук, І. Р., & Рибченко, О. (2024). *Проведення спортивних змагань з шахів серед студентів в Україні в умовах війни* (Doctoral dissertation, Національний авіаційний університет). <https://er.nau.edu.ua/items/352aa301-58f3-4989-8f25-6410fad68317>
14. Легеза, Я. П. (2023). Україномовні youtube-канали в період повномасштабної агресії росії проти України: зміст і перспективи розвитку. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/71299>



15. Fine, G. A. (2012). Time to play: The temporal organization of chess competition. *Time & Society*, 21(3), 395-416.
16. Kazemi, R. M., Farsi, J. Y., Zivyar, F., & Panahi, F. (2013). Designing a business model for educational institutes (Chess schools). *European J Sci Res*, 103(4), 559-69.
17. Subia, G. S. (2020). Treasure Chess: Worthy Contributions of the Game in the Lives of Student Champions. *The Normal Lights*, 14(1).