

DOI 10.69571/SSPU.2025.98.5.004

УДК 316:794.1:001.8

ББК 60.564.03в649

С.А. ВАТОРОПИН

**ВЛИЯНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ
ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА
НА РОССИЙСКОЕ ШАХМАТНОЕ
СООБЩЕСТВО: ЭМПИРИЧЕСКОЕ
ИССЛЕДОВАНИЕ**

S.A. VATOROPIN

**THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
TECHNOLOGIES ON THE RUSSIAN CHESS
COMMUNITY: AN EMPIRICAL STUDY**

В статье рассматриваются ключевые тенденции и социальные изменения в российском шахматном сообществе, обусловленные широким распространением и доминированием искусственного интеллекта (ИИ) в релевантной сфере. На основе анализа отечественных научных работ отмечается недостаток эмпирических исследований и, как следствие, множество дискуссионных и необоснованных выводов по данной теме. Приводятся результаты авторского эмпирического исследования, проведенного в 2025 г. методом формализованного интервью. В качестве респондентов выступали шахматисты практически всех уровней игры — от любителей до международных гроссмейстеров — из 3 регионов России. Анализ результатов исследования позволил выявить как общие тенденции для шахматного сообщества в условиях широкого распространения алгоритмов (высокий уровень доверия к оценкам и рекомендациям ИИ, корреляция между интенсивностью применения ИИ в обучении, тренировке, анализе отдельных партий и ростом уровня игры, популяризация онлайн-шахмат, нетерпимость к намеренному нарушению правил игры для получения преимущества — читерству), так и специфику влияния ИИ на отдельные группы шахматистов: игроков начального, среднего и наиболее высокого уровней, молодежь и представителей старшего поколения, мужчин и женщин. Рассматриваются различные аспекты трансформации социальных взаимодействий между шахматистами в контексте распространения ИИ, связанные с уровнем межличностного доверия, формированием и поддержанием неформальных связей с другими членами сообщества, повышением открытости в обмене знаниями и интенсификацией опосредованных коммуникаций. В заключении делается вывод о необходимости преодоления «однобоких» подходов к оценке влияния ИИ на шахматное сообщество и актуальности дальнейших эмпирических исследований в рассматриваемой сфере.

The article examines key trends and social changes in the Russian chess community caused by the widespread and dominant artificial intelligence (AI) in the relevant field. Based on the analysis of domestic scientific papers, a lack of empirical research and, as a result, many controversial and unfounded conclusions on this topic are noted. The results of the author's empirical study, conducted in 2025 using the formalized interview method, are presented. The respondents were chess players of almost all levels of play — from amateurs to international grandmasters — from 3 regions of Russia. The analysis of the research results allowed us to identify both general trends for the chess community in the context of widespread use of algorithms (high level of trust in AI assessments and recommendations, correlation between the intensity of AI use in training, coaching, analysis of individual games and the growth of the level of play, popularization of online chess, intolerance to intentional violation of the rules of the game to gain an advantage — cheating),

and the specifics of the influence of AI on certain groups of chess players: beginner, intermediate and highest level players, young people and older people, men and women. Various aspects of the transformation of social interactions between chess players in the context of the spread of AI are considered, related to the level of interpersonal trust, the formation and maintenance of informal connections with other community members, increased openness in knowledge sharing and the intensification of mediated communications. The conclusion notes the need to overcome «one-sided» approaches to assessing the impact of AI on the chess community and the relevance of further empirical research in this area.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: искусственный интеллект, шахматы, шахматные движки, российское шахматное сообщество, гроссмейстеры, читерство, социальные взаимодействия, адаптация социальной группы.

KEY WORDS: artificial intelligence, chess, chess engines, Russian chess community, grandmasters, cheating, social interactions, adaptation of a social group.

ВВЕДЕНИЕ. Технологии ИИ, имитирующие когнитивные способности человека, проникают в самые разные сферы общественной жизни — от науки и культуры до индустрии развлечений и спорта. Как отметил Президент России В.В. Путин в декабре 2024 г., «технологии искусственного интеллекта призваны стать важнейшим ресурсом достижения национальных целей развития, обеспечить укрепление обороноспособности страны, качественное развитие экономики и социальных отраслей, госуправления, рост инноваций»¹. Между тем, чрезвычайно широкие возможности, открывающиеся с внедрением ИИ, сопряжены и с масштабными социальными изменениями. Для оценки перспектив подобных изменений, на наш взгляд, целесообразно обратиться к таким областям человеческой деятельности, где ИИ используется на протяжении длительного времени и уже получил массовое распространение.

Шахматы, согласно известной метафоре А. Кронрода, — это «дрозофила искусственного интеллекта»: подобно тому, как плодовитое насекомое явилось подходящим объектом для генетических исследований, структурность, формализованность, достаточная сложность шахмат, традиционно относящихся к человеческой интеллектуальной деятельности, обусловили благоприятную среду для исследований в области ИИ [15]. Результативность развития шахматных алгоритмов на сегодняшний день не вызывает сомнений: лучшие гроссмейстеры мира даже не предпринимают попыток обыграть, например, Alpha Zero или Stockfish. Если шахматы — благоприятная среда для развития ИИ, то шахматное сообщество — оптимальный объект исследования в рамках изучения адаптации социальных групп к доминированию ИИ: достаточно четкая иерархия (от любителей до гроссмейстеров), измеримые показатели результативности деятельности (рейтинг), структурированность и организованность (определенный свод правил игры и норм поведения шахматистов, развитая сеть институтов), а также наличие упомянутого объективного критерия превосходства ИИ над участниками группы (результаты партий).

ЦЕЛЬ данной работы — на основе анализа релевантных первоисточников и результатов собственного эмпирического исследования выявить и охарактеризовать ключевые тенденции и социальные изменения в российском шахматном сообществе, обусловленные широким распространением и доминированием ИИ в рассматриваемой сфере.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. Информационной базой для обзора служит научная электронная библиотека Elibrary.ru. Поскольку основной интерес для нас представляют исследования, посвященные влиянию ИИ на российское шахматное сообщество, при поиске релевантных работ мы используем запросы с одновременным упоминанием искусственного интеллекта (или ИИ) и шахмат (а также производных — шахматный,

¹ Путин: Россия должна стать лидером по масштабу применения ИИ во всех сферах жизни // Российская газета. URL: <https://rg.ru/2024/12/11/saga-o-forsajte.html> (дата обращения: 01.05.2025).

шахматист) в названиях, аннотациях и ключевых словах всех типов научных публикаций. Дополнительным фильтром для отбора является принадлежность публикации к одной из тематических рубрик: «Социология», «Общественные науки в целом» или «Физическая культура и спорт». С учетом отсеивания дублированных результатов поисковых запросов обнаружена 51 научная работа. На основе скрининга названий и аннотаций, исключения из обзора работ абстрактно-философской или узкотехнической направленности, а также содержащих лишь упоминание шахматных алгоритмов в качестве примера превосходства ИИ над человеком или преимущественную характеристику других видов спорта (например, шахбокс), в итоговый перечень для анализа включены 15 релевантных публикаций.

Неформализованный анализ текстов данных публикаций позволил выявить ряд ключевых направлений исследования влияния ИИ на шахматное сообщество. Первое направление связано с изменениями в восприятии ИИ и роли человека в шахматной сфере в контексте побед алгоритмов над сильнейшими гроссмейстерами мира, а в дальнейшем — над другими передовыми шахматными алгоритмами. Несмотря на то, что впервые ИИ обыграл гроссмейстера в 1988 г. [8], практически все исследователи подчеркивают основополагающую роль победы алгоритма Deep Blue над чемпионом мира в 1997 г. [1; 2; 3; 5; 7; 8; 13]. В данном контексте А.И. Алифиров и И.В. Михайлова рассматривают трансформацию скептического отношения к ИИ в его практически повсеместное признание в шахматном сообществе [1], О.Ю. Малоземов, Н.Г. Власов, А.В. Белькова и М.В. Синдимирова анализируют процессы адаптации шахматистов к новым реалиям через изменение восприятия ИИ как соперника и разработку новых критериев оценки игровых достижений человека в условиях доминирования ИИ, К.Н. Оксенич отмечает в качестве релевантных последствий как усиление внимания к турнирам среди шахматных программ, так и появление новых разновидностей шахмат [13]. Дальнейшей эволюции алгоритмов — от «систем перебора позиций» до современных ИИ со способностями к «компьютерным эвристикам» (по аналогии с человеческими эвристиками), победе «самообучающегося» Alpha Zero в 2017 г. над тогдашним чемпионом среди программ Stockfish — и ее соответствующему восприятию в шахматной среде посвящена работа А.Е. Войскунского [3].

Второе направление исследования связано с анализом привлекательности и популярности шахмат в обществе в свете массового распространения алгоритмов, при этом практически все авторы констатируют положительные тенденции относительно численности шахматных любителей и профессионалов [3; 8; 10; 11; 12; 13]. В качестве факторов, обуславливающих указанные тенденции, исследователями рассматриваются как реализация «принципа равных возможностей» в свете повсеместного доступа к передовым шахматным программам для обучения и тренировки (И.В. Михайлова, М.А. Петрова и Е.Д. Бакулина [10]), так и «адаптированность шахмат к окружающему миру»: «люди будут любить шахматы до тех пор, пока будут получать удовольствие от искусства, науки и состязания» (В.С. Мартиш [8]). А.Е. Войскунский отмечает положительное влияние ИИ на популярность шахмат, в том числе, благодаря программной поддержке деятельности шахматных комментаторов (возможность близкой к объективной оценки позиций во время эфира), шахматных аналитиков, выявляющих недобросовестных игроков, и т.д. [3]. М.Р. Мусаханян анализирует возможности и ограничения в привлечении дополнительных финансовых средств для поддержки профессиональных лиг, турниров и шахматных школ, а цифровизацию и внедрение ИИ — как факторы, способствующие росту инвестиций [10]. В целом, многие авторы отмечают значительную роль распространения онлайн-платформ со встроенными программами для анализа партий в контексте популяризации шахмат в России и за рубежом [2; 4; 8; 10].

Следующим важным направлением исследования является трансформация в процессе обучения шахматной игре, систематической тренировки и подготовке к турнирам. В научных работах анализируются различные преимущества, которые предоставляет взаимо-

действие с программами в данном контексте [2; 3; 4; 6; 9; 10]. И.В. Михайлова, М.А. Петрова и Е.Д. Бакулина рассматривают подробную хронологию цифровой трансформации шахматной спортивной подготовки от создания и развития информационно-поисковой системы ChessBase для возможности аккумуляции шахматных знаний (с 1985 г.) до использования продвинутого шахматного ИИ Alpha Zero (с 2017 г.) [10], при этом отмечается «архаичность» существующей централизованной системы подготовки и необходимость обеспечения данного процесса шахматными глубокими нейронными сетями. И.В. Михайлова, А.З. Ахметов, М.А. Петрова отдельно обращают внимание на практики шахматистов-профессионалов, стремящихся к сохранению конкурентоспособного уровня игры: «они арендуют облачные сервисы, используя нейронные сети в дебютной подготовке; создают дебютные и миттельшпильные новинки, одновременно делая попытки в партиях имитировать стиль игры глубокой нейросети» [9]. Вместе с тем, исследователи подчеркивают актуальность и продолжения работы с тренером в свете проблем повседневного взаимодействия с безэмоциональными алгоритмами (К.Н. Оксенич [13]), необходимости «объяснения игрокам хороших и плохих ходов», указанных ИИ, с учетом психологических особенностей обучающихся (Р.В. Файзуллин [16]). Системный тренировочный процесс, включающий онлайн-занятия, игровую подготовку с реальными игроками и ИИ, и его благоприятные последствия для реализации потенциала шахматистов рассматриваются в работе А.В. Кузина [6].

Наконец, актуальное направление исследования связано с рассмотрением места шахмат в социокультурном пространстве и социальных последствий «ИИ-зации» шахматной сферы в контексте перспектив общей технологической сингулярности. В.С. Мартиш рассматривает шахматную сферу как «идеальный тип» среды для ИИ с учетом четко определенной цели, допустимых операций, дискретной природы и относительной сложности шахматной игры, отмечает позитивные перспективы развития молодого поколения в условиях повсеместного внедрения алгоритмов [8]. Г.Ш. Пилавов на основе применения концепции социосимметрии предпринимает попытку «обратиться к актуальной шахматной проблематике с целью спроецировать её на возможные риски глобального характера, связанные с развитием искусственного интеллекта». Автор выявляет «связь между чужеродством в шахматах и возможностью применения аналогичных технологий в глобальном масштабе, что с высокой долей вероятности может привести к цивилизационному кризису» [14]. Анализируя современные тенденции развития ИИ в шахматах, А.Е. Войскунский приходит к оптимистическому выводу: «Условная «сингулярность» в области шахматной игры не помешала ни профессионалам, ни любителям проявлять заинтересованность в шахматном совершенствовании ... Если наблюдаются вызванные цифровизацией прогрессивные процессы в обществе шахматистов, то достаточно корректными выглядят ожидания, согласно которым и остальному человечеству наступление сингулярности (впрочем, достаточно проблематичное) не обернется регрессом» [3].

На основе проведенного литературного обзора можно констатировать, что, несмотря на относительно широкое тематическое разнообразие релевантных научных работ, эмпирических исследований, посвященных влиянию ИИ на российское шахматное сообщество, трансформациям социальных взаимодействий между шахматистами, гендерному и возрастному аспектам отношения к шахматным программам и т.д., явно недостаточно. Единственная обнаруженная нами работа, содержащая результаты эмпирического исследования, касалась лишь влияния ИИ на тренировочный процесс в интеллектуальных видах спорта (в том числе, в шахматах) [16]. Кроме того, проанализированные публикации содержат значительное количество дискуссионных выводов без достаточных системных обоснований (например, «появление шахматных программ, превосходящих силой людей, не привело к каким-либо негативным проблемам в шахматном пространстве» [14] или «прогресс компьютерных моделей и систем искусственного интеллекта способствует позитивному

преобразованию человеческой психики» [3]), суждений, игнорирующих фактические достижения современного ИИ («вероятно настанет тот день, когда искусственный интеллект превзойдет игру самого великого шахматиста» [12]), и спекулятивных предположений («победить искусственный интеллект возможно» [7]). На наш взгляд, эмпирические социологические исследования шахматного сообщества в условиях широкого распространения ИИ позволили бы сформировать не только более актуальное представление о достаточно крупной социальной группе российского общества (по данным Минспорта РФ за 2024 г. шахматами занимается более 1,1 млн человек, 530 тысяч человек сыграли хотя бы одну профессиональную партию²), но и получить ценный материал для концептуализации процесса адаптации социальных и социально-профессиональных групп к доминированию ИИ в релевантных сферах в целом.

Для анализа социальных последствий широкого распространения ИИ в шахматной сфере в июне 2025 г. нами было проведено эмпирическое исследование методом формализованного интервью. В качестве респондентов выступили 28 шахматистов, представляющих Московскую, Свердловскую и Челябинскую области. Состав респондентов охватывает практически все уровни игры: 7 международных гроссмейстеров, 7 мастеров и кандидатов в мастера спорта, 7 шахматистов с первым, вторым или третьим спортивным разрядом, 7 шахматистов без спортивного разряда с российским рейтингом до 1500. В исследовании приняли участие 22 мужчины и 6 женщин, 15 и 13 человек моложе и старше 35 лет соответственно.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ. Несмотря на широкий спектр последствий активного внедрения и доминирования ИИ в шахматной сфере, можно выделить ряд общих трендов и вопросов, по которым шахматным сообществом достигнут полный или относительный консенсус. Более трех четвертей опрошенных (22 из 28) используют ИИ в повседневной шахматной практике, а среди причин отказа от использования выделяются отсутствие необходимых цифровых навыков («я не слишком разбираюсь в современной технике») и ориентация на традиционный офлайн-формат игры («играл пару раз в интернете, но мне не понравилось, вообще в него почти не захожу»). При этом высокий уровень доверия к оценкам и рекомендациям ИИ отмечают как его активные пользователи («программы анализируют миллионы вариантов и выбирают лучший ход», «движки не подвержены эмоциям, а потому объективны», «программы способны делать такие ходы, которые человеку в принципе «не поднять»»), так и половина респондентов, не имеющих опыта взаимодействия с шахматными программами («вижу, как другие игроки часто смотрят партии на телефоне, и их уровень серьезно вырос»).

Практически все шахматисты, использующие ИИ (20 из 22), отмечают как общий рост уровня современных шахмат, так и улучшение собственной игры. Хотя о значительном улучшении собственных результатов и понимания шахмат в целом заявили лишь 8 респондентов («много важных партий выиграл благодаря домашней подготовке с компьютером», «ИИ в целом изменил мой стиль игры»), развитие отдельных игровых навыков отмечается почти всеми активными пользователями («получилось подтянуть дебют», «выучил некоторые эндшпильные приемы», «стала реже необдуманно жертвовать фигуры» и т.д.). Однако, общий рост уровня игры («сегодняшние средние гроссмейстеры имели бы неплохие шансы против чемпионов мира прошлых лет») не обуславливает оптимистического прогноза относительно соревнования с программами: абсолютное большинство респондентов уверено, что обыграть ИИ в шахматы «в принципе невозможно» (21 из 28) или «скорее невозможно» (4 из 28) даже в отдаленной перспективе.

В целом, сильное влияние ИИ на шахматную культуру отмечают 23 из 28 респондентов. Среди направлений данного влияния участниками исследования выделяются, прежде всего, изменение подходов к обучению, тренировке, подготовке к турнирам («раньше го-

² Ткачев: важно и приятно, что шахматами в России занимаются более миллиона человек // ТАСС. URL: <https://tass.ru/sport/23697595> (дата обращения: 01.05.2025).

товился к партиям с другими игроками, сегодня для этого включаю компьютер», «если не использовать движки, о конкурентоспособности в серьезных шахматах можно забыть») и популяризация онлайн-шахмат («сейчас каждый может сыграть на платформе Lichess с движком, превосходящим по уровню Магнуса Карлсена», «люди тянутся к силе, а самый сильный сегодня шахматист — это ИИ, и он в интернете, в том числе поэтому люди все чаще играют в онлайн-шахматы»). Кроме того, абсолютное большинство респондентов (26 из 28) подчеркивает актуальность этической проблемы читерства и демонстрирует консенсус относительно категоричного неприятия использования ИИ для подсказок во время игры («читерство — это мошенничество», «не знаю, как именно бороться с подсказками, но если этого не делать, игра потеряет смысл», «читеров нужно пожизненно отстранять от турниров», «правильно говорят: читерство — «чума» современных шахмат» и т.д.).

Помимо однородных для шахматного сообщества трендов исследование позволило выявить специфику влияния ИИ на отдельные группы шахматистов. Так, от «безразрядников» к гроссмейстерам последовательно увеличивается стремление к результативности игры (лишь один респондент из числа гроссмейстеров отметил приоритет «красивой, творческой игры, даже если она приводит к поражению»; при этом 5 из 7 «безразрядников» отмечают не меньшую важность «эстетики процесса» в сравнении с победой в партии) и одновременно широта и интенсивность использования ИИ. Если большинство шахматистов начального уровня в целом не используют шахматные программы (5 из 7), а для игроков с 1–3 разрядами приоритетным является использование встроенных инструментов для анализа партий на бесплатных онлайн-платформах (5 из 7), то кандидаты в мастера и мастера спорта чаще комбинируют различные программные возможности (встроенные инструменты на Lichess, движок Stockfish, программа для работы с базами шахматных партий ChessBase с движками Fritz, Houdini и т.д.) (4 из 7), а гроссмейстеры дополнительно применяют возможности шахматного движка на основе нейронной сети Leela Chess Zero (5 из 7) и даже недоступного для широкой публики Alpha Zero (2 из 7). Широта и интенсивность использования ИИ коррелирует с совершенствованием в шахматах: среди кандидатов в мастера, мастеров и гроссмейстеров большинство (10 из 14) отмечает значительное улучшение собственной игры и понимания шахмат вследствие использования ИИ, тогда как для шахматистов 1–3 разрядов и «безразрядников» использование ИИ, в основном, лишь немного улучшило их игру (5 из 9) или не оказало существенного влияния (3 из 9).

Уровень игры и понимания шахмат, интенсивность использования алгоритмов в процессе тренировки, подготовки к турнирам и т.д. оказывают значимое воздействие на восприятие роли ИИ в шахматной среде и оценку перспектив соревнования человека с программами. Так, среди гроссмейстеров превалирует нейтральное отношение к игровому превосходству ИИ («конечно, программа сильнее, но это помощник, а не конкурент», «технологии развиваются стремительно, и это нормально») и безапелляционное утверждение о том, что человеку не стоит даже пытаться соревноваться с алгоритмами («человек уже не обгонит компьютер», «партия вничью — предел мечтаний»). В то же время среди шахматистов начального и среднего уровней встречаются эмоциональное отвержение доминирования ИИ («если автомобиль едет со скоростью 100 км/час, мы ведь не говорим, что он бежит быстрее человека») и оптимистические прогнозы относительно потенциального шахматного противостояния «человек — машина» в будущем («человек создал программу, он ее и обыграет», «не буду загадывать, все возможно»).

Между тем, «спокойное принятие» доминирования ИИ среди профессионалов в условиях преимущественного значения результативности не приводит, по мнению респондентов, к «абсолютной механизации» игрового процесса и элиминации творческой составляющей из шахматной игры. Так, среди гроссмейстеров больше всего несогласных с тем, что «ИИ разрушает романтику шахмат» (3 из 7) и «убивает креативность» (5 из 7),

в то время как среди любителей подобное мнение встречается достаточно часто (*«вместо интуиции и озарений выучивание «первой линии» компьютера», «шахматы Таля и Морфи — это искусство, которое из-за ИИ осталось лишь в истории»*). Все опрошенные нами гроссмейстеры также не согласны с тем, что партии, сыгранные ИИ, более ценны для шахматного сообщества, чем партии людей (*«великие партии и противостояния шахматистов стали достоянием не только самой игры, но и мировой культуры»*).

Интересно отметить, что среди шахматистов самого высокого и начального уровней можно проследить относительный консенсус в восприятии ИИ в целом: в обеих группах превалирует несогласие с тем, что ИИ в общем совершеннее человека. Однако, факторы формирования подобного мнения различны: если гроссмейстеры склонны рационально оценивать возможности и ограничения используемых ими алгоритмов (*«разговоры об интуиции у ИИ — это преувеличение», «движок обыгрывает меня в такую сложную игру, как шахматы, но не сможет ничего противопоставить даже в элементарные крестики-нолики, его этому не учили»*), то шахматисты начального уровня зачастую демонстрируют общий технологический скептицизм (*«программы не способны на ту же глубину понимания, какая есть у человека», «машины не могут заменить человеческий опыт и знания»*). Активное же использование ИИ шахматистами в условиях недостаточной рефлексии и понимания общих принципов функционирования алгоритмов (среди участников исследования большинство из них составили шахматисты среднего уровня — 1–3 разряды, кандидаты в мастера спорта), напротив, нередко приводит к преувеличению возможностей современного ИИ и экстраполяции его доминирования на все значимые общественные сферы (*«искусственный интеллект уже превзошел человеческий», «алгоритмы умнее людей в большинстве областей»*).

Активное распространение ИИ оказывает влияние не только на практики обучения, тренировки и игры, но и на социальные отношения внутри шахматного сообщества. В первую очередь, интенсивность социально-профессиональных взаимодействий и использования алгоритмов обуславливают определенные трансформации в отношениях шахматистов более высокого уровня (кандидаты в мастера и мастера спорта, гроссмейстеры). Большинство из них констатирует, что шахматисты стали более открытыми в обмене знаниями и опытом, учитывая распространение информационно-коммуникационных технологий и широкую доступность ИИ (*«когда каждый безразрядник на бесплатной платформе со встроенным движком без труда обнаружит сильный ход в любой позиции, делать тайну из фундаментальных шахматных знаний бессмысленно; другое дело, как трактовать ходы компьютера: он может оценивать позицию, например, как ничейную тогда, когда одной из сторон нужно сделать подряд несколько единственно правильных ходов, что человеку может быть не под силу, а как поставить соперника в условиях объективно ничейной позиции в ситуацию сложного выбора,— вот это уже область, скорее, профессионального знания»*). В целом, по мнению респондентов, интернет-трансляции шахматных партий, стримы, бесплатные онлайн-лекции по дебютам, эндшпилям и стратегии шахматной игры, обмены наработками в социальных сетях и каналах в мессенджерах и т.д. при аналитической поддержке алгоритмов способствовали интенсификации взаимодействий абсолютного большинства из тех, кто заинтересован в собственном шахматном развитии.

Как показывают результаты исследования, именно профессионалы чаще всего отмечают, что использование ИИ сильно влияет на формирование и поддержание неформальных отношений между шахматистами (5 из 7), причем как в положительном, так и в отрицательном аспектах (для сравнения 5 из 7 шахматистов с 1–3 разрядами отметили отсутствие значимого влияния). Но если практики дистанционного общения расширяются, то непосредственные взаимодействия зачастую становятся более ограниченными. Показательным примером в данном случае является участие профессионалов в многодневных турнирах: *«Очень сильно изменился досуг шахматиста во время турнира из-за усиления движ-*

ков. Теперь между партиями только восстановление, сон и подготовка, все посиделки по вечерам остались в прошлом, максимум — совместный ужин и прогулка. Очевидно, что шахматисты живут всё более обособленно». Другими примерами снижения интенсивности непосредственных взаимодействий являются отказ от помощи тренировочных партнеров в процессе подготовки к турнирам («если раньше оценки компьютера были достаточно объективны, но проверять их практическую полезность для игры с человеком приходилось с партнером, то оценки сегодняшних программ более адаптированы и эффективны в процессе подготовки») и практически полное исчезновение совместного анализа с соперником после партии («раньше очень часто на турнирах были специальные комнаты для анализа, а сейчас максимум краткое обсуждение вслепую, и каждый идёт в номер смотреть с компьютером»). Гроссмейстеры старшего возраста упоминают и более ранние изменения в правилах, обусловившие сокращение непосредственных взаимодействий между шахматистами: «Отменили доигрывание. Ещё в 80-е партии откладывались после первого контроля, далее следовал домашний анализ (очень часто совместный с секундантом или с командой, за которую играешь), и партии продолжались. Компьютер сделал это бессмысленным».

Еще одним важным следствием внедрения и распространения передовых алгоритмов является утрата шахматистами-профессионалами определенного объема символического и уникального культурного капиталов (в терминах П. Бурдьё). Относительно символического капитала один из опрошенных гроссмейстеров отмечает: «Широкая публика перестала относиться к гроссмейстерам высокого уровня как к великим мыслителям. Раньше любой комментарий партии сильного гроссмейстера зачитывали до дыр. А теперь любители в чатах радостно смакуют ошибки гроссмейстеров, на которые указывает движок. Магия шахмат для широкой публики исчезла. Социальный статус гроссмейстера это снизило». Частичная утрата уникального культурного капитала, в свою очередь, связана с упомянутой ранее широкой доступностью сильных шахматных программ: «Меня расстраивает то, что этот инструмент стал настолько сильным и сделал шахматный анализ относительно простым делом. В какой-то степени прогресс движков отнял у меня преимущество в дебютной подготовке, которого я достигал благодаря искусству анализа». Разумеется, о социальной изоляции, как и об уравнивании социального статуса, шахматных знаний, умений и навыков гроссмейстеров с игроками среднего уровня, на сегодняшний день говорить не приходится, но следует констатировать усиливающееся социально-психологическое давление на лидеров шахматного сообщества, сопряженное с рисками эмоционального выгорания, дезадаптивного поведения и т.д.

Помимо уровня игры с некоторыми особенностями восприятия и использования ИИ коррелируют возрастные характеристики той или иной группы шахматистов. Так, в соответствии с результатами исследования, представители старшей возрастной группы (после 35 лет) реже используют ИИ в своей шахматной деятельности (8 из 13 против 14 из 15 в молодежной группе) и, за исключением профессионалов, чаще применяют алгоритмы лишь для 1–2 типов задач (как правило, для анализа отдельных партий и/или обучения шахматам). Молодежь в большинстве своем использует ИИ для широкого спектра задач — анализ партий, подготовка к турнирам, обучение шахматам, поиск новых дебютных идей и т.д., чаще играет на онлайн-платформах со встроенными инструментами для анализа партий (9 из 15 против 5 из 13 представителей старшего поколения).

Для молодежи характерно нейтральное отношение к игровому превосходству ИИ (10 из 15), в то время как среди старшего поколения большинство констатирует, что ИИ «разрушил шахматную романтику», «уничтожил магию игры» и т.д. (10 из 13). Сходные тенденции в восприятии алгоритмов прослеживаются и при рассмотрении их влияния на социальные взаимодействия внутри шахматного сообщества. Так, две трети представителей молодежи отмечают, что использование ИИ не оказывает значимого воздействия на фор-

мирование дружеских связей и взаимопомощь между шахматистами (*«движки помогают найти новые дебютные идеи, которые позволяют обыгрывать, в том числе, друзей, но после партий мы спокойно пожимаем руки и идем тренироваться дальше», «с друзьями мне приятно общаться, а как они играют и используют движки меня особо не волнует»*), тогда как большинство респондентов старшего возраста (8 из 13) указывают на рост недоверия среди шахматистов (*«сейчас многие играют в интернете, и я часто видел в мессенджерах, как хорошие знакомые подозревали друг друга в нечестной игре», «на фоне всех этих читерских скандалов невольно становишься более недоверчивым»*). Однако, примечательно, что молодежь, значительно менее критически настроенная в отношении ИИ и его распространения в шахматной сфере (*«ИИ знает истину в шахматах», «ИИ является высшей формой шахматного разума»* и т.д.), в большей степени уверена и в том, что ИИ не вытеснит человека из отдельных направлений шахматной деятельности. Так, лишь 3 из 15 молодых респондентов считают, что алгоритмы смогут в будущем заменить тренеров (6 из 13 среди старшего поколения), обозначая явные преимущества человеческого подхода в обучении: *«тренер вдохновляет на игру, а программы просто показывают хорошие ходы», «только благодаря пояснениям тренера я уловил стратегию игры»* и т.д. В целом, можно констатировать, скорее, не противостояние молодых технооптимистов и техноскептиков старшего поколения, а относительные различия в степени адаптированности возрастных групп: молодежь успешнее приспосабливается к широкому распространению и доминированию ИИ.

Проведенное исследование позволило выявить определенные особенности влияния ИИ на мужские и женские шахматы. И мужчины, и женщины отмечают общую интенсификацию использования алгоритмов в процессе подготовки к соревнованиям, анализе отдельных партий, выявлении новых дебютных идей и т.д., однако влияние ИИ на шахматную деятельность в целом и социальные взаимодействия внутри шахматного сообщества в гендерном разрезе имеет свою специфику. Так, все опрошенные нами женщины либо затруднились с оценкой изменения уровня интереса к шахматам в контексте появления сильных программ, либо отметили отсутствие релевантных изменений (для сравнения более половины мужчин — 13 из 22 — указывали на увеличение или снижение интереса к шахматам вследствие распространения алгоритмов). Если около трети мужчин (8 из 22), так или иначе, согласны с тем, что ИИ *«делает шахматы более скучными»*, то женщины в абсолютном большинстве (5 из 6) не согласны с подобным мнением (*«предпочитаю атакующий стиль, и программы помогают находить новые нестандартные решения», «домашние заготовки срабатывают далеко не всегда, и тогда начинается привычная человеческая игра», «редко играю вничью, с усилением движков мало что поменялось»*). Для женщин использование ИИ оказывает незначительное влияние на уровень доверия (*«в мужских шахматах все же чаще случаются скандалы из-за подсказок движков, у нас атмосфера менее напряженная»*), формирование и развитие дружеских связей в шахматном сообществе (*«меня поддерживают те же люди, что и раньше», «чаще вижу подруг только на сборах, но само общение особо не поменялось»*). В целом, можно согласиться с мнением одного из опрошенных нами гроссмейстеров: *«Мужчины сильнее ощущают прогресс движков. Как правило, им ближе аналитический подход к игре, а женщинам — интуитивный. Это не значит, что женщины не анализируют партии, просто мужчины занимаются этим больше. Движки — все-таки инструмент анализа, а не развития интуиции, соответственно, они больше влияют на игру мужчин и все сопутствующие околоигровые моменты»*.

ВЫВОДЫ. Обобщая результаты проведенного исследования, сформулируем основные выводы.

Во-первых, развитие и широкое распространение ИИ в шахматной сфере обусловило общий рост уровня игры, трансформацию в подходах к обучению, тренировке, совершенствованию дебютной теории и т.д., способствовало популяризации шахмат. Полезность

алгоритмов в контексте улучшения человеческого понимания игры, их преимущественное восприятие в качестве «непобедимого соперника» и «истины в последней инстанции» в рамках анализа партий обуславливают доминирующую роль ИИ в современных шахматах. Даже распространение такой фундаментальной проблемы, как читерство, ставящей под сомнение саму суть спортивно-соревновательной составляющей шахмат, не приводит на сегодняшний день к серьезной постановке вопросов об ограничении доступа к алгоритмам или их дальнейшего совершенствования. Адаптация к внедрению новых технологических решений является, по сути, обязательным условием сохранения позиции или продвижения в релевантной сфере (за исключением любителей, для которых в приоритете исключительно эстетическая составляющая игры).

Во-вторых, шахматное сообщество неоднородно: широта и интенсивность использования ИИ, оценка его роли в развитии шахмат нередко различаются у гроссмейстеров и «безразрядников», молодого и старшего поколения, мужчин и женщин. Дальнейшие исследования влияния ИИ, на наш взгляд, должны учитывать данные различия, не ограничиваясь абстрактными «однобокими» выводами, например, о пользе или вреде алгоритмов для всего шахматного сообщества (как мы отмечали ранее, подобные выводы были обнаружены в ходе анализа релевантных первоисточников).

В-третьих, распространение ИИ оказывает существенное воздействие не только на индивидуальных игроков, но и на социальные взаимодействия и отношения внутри шахматного сообщества. С одной стороны, можно констатировать повышение открытости и доступности знаний, интенсификацию информационного обмена между шахматистами, с другой — сокращение непосредственных взаимодействий в контексте распространения онлайн-формата игры и шахматной коммуникации. Особого внимания заслуживает положение шахматистов-профессионалов высшего уровня (гроссмейстеров), которые в условиях сокращения непосредственных взаимодействий и некоторых существовавших ранее дополнительных возможностей для поддержания неформальных, дружеских отношений с коллегами, уменьшения объемов символического и уникального культурного капиталов испытывают повышенное социально-психологическое давление в связи с развитием и внедрением алгоритмов. Как представляется, именно от успешности их социально-профессиональной адаптации в условиях доминирования ИИ, в первую очередь, зависит способность шахматного сообщества сохранить систему ценностей и лучшие традиции отечественной шахматной школы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алифиров А. И., Михайлова И. В. «Искусственный интеллект» в шахматах // Инновационная наука. 2016. № 3-2. С. 105-106.
2. Белькова А. В., Власов Н. Г., Малоземов О. Ю., Синдиминова М. В. Шахматы как вид спорта в современных условиях // Теория и практика современной науки. 2021. № 5 (71). С. 281-285.
3. Войсункский А. Е. Эвристики человеческие и нечеловеческие // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2022. Т. 19. № 2. С. 195-208.
4. Доглаев А. Ю. Реализация интеллектуального потенциала: от шатр до интерактивных глубоких нейронных сетей AlphaZero // Развитие образования. 2022. Т. 5. № 3. С. 54-59.
5. Иконникова О. Н., Поликарпов В. С. Шахматная игра и искусственный интеллект: междисциплинарный подход // Междисциплинарные проблемы международных отношений в глобальном контексте: Монография / Научные редакторы: А. У. Альбеков, А. М. Старостин. Ростов-на-Дону: Ростовский государственный экономический университет «РИНХ». 2019. С. 240-244.
6. Кузин А. В. Экономические и технологические аспекты дистанционного шахматного образования // Культура физическая и здоровье. 2024. № 4 (92). С. 87-91.
7. Кузнецов Д. В., Колоскова Н. В. Возможно ли победить искусственный интеллект? // Colloquium-Journal. 2020. № 9-2 (61). С. 18-19.

8. Мартиш В.С. Эволюция шахмат под влиянием искусственного интеллекта // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Познание. 2019. № 3 (90). С. 12–15.
9. Михайлова И.В., Ахметов А.З., Петрова М.А. Alphazero как мейнстрим эволюции шахматного спорта // Теория и практика физической культуры. 2020. № 5. С. 103–104.
10. Михайлова И.В., Петрова М.А., Бакулина Е.Д. Цифровая трансформация шахматной спортивной подготовки // Теория и практика физической культуры. 2021. № 1. С. 102–104.
11. Мусаханян М.Р. Развитие предпринимательства в индустрии шахмат // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2024. Т. 14. № 3–1. С. 663–669.
12. Недоступ Д.А. Перспективы развития шахматного спорта на современном этапе // Вестник науки. 2019. Т. 3. № 8 (17). С. 59–62.
13. Оксенич К.Н. Шахматы и искусственный интеллект: проблемы сосуществования // Образование и наука в современных реалиях: Сборник материалов II Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 05 ноября 2017 года / Редколлегия: О.Н. Широков [и др.]. Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс». 2017. С. 232–233.
14. Пилавов Г.Ш. Искусственный интеллект, шахматы и риски современной цивилизации // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2024. № 6. С. 132–138.
15. Тимиргазин М.А. Шахматы — «дрозофила» искусственного интеллекта // Философские контексты современности: искусственный интеллект и интеллектуальная интуиция: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Ижевск, 25–26 февраля 2022 года / Отв. редактор Н.Б. Полякова, сост. А.А. Шамшурин. Ижевск: Издательский дом «Удмуртский университет». 2022. С. 85–87.
16. Файзуллин Р.В. Влияние развития искусственного интеллекта на тренировочный процесс в интеллектуальных видах спорта // Теория и практика физической культуры. 2023. № 11. С. 26–27.

REFERENCES

1. Alifirov A.I., Mihajlova I.V. «*Iskusstvennyj intellekt*» v *shahmatah* [“Artificial Intelligence” in chess] // Innovacionnaya nauka. 2016. № 3–2. S. 105–106. (In Russian).
2. Belkova A.V., Vlasov N.G., Malozemov O.YU., Sindimirova M.V. *Shakhmaty kak vid sporta v sovremennykh usloviyakh* [Chess as a sport in modern conditions] // Teoriya i praktika sovremennoy nauki. 2021. № 5 (71). S. 281–285. (In Russian).
3. Vojskunskij A.E. *Evrystiki chelovecheskiye i nechelovecheskiye* [Heuristics: human and nonhuman] // Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Psihologiya i pedagogika. 2022. T. 19. № 2. S. 195–208. (In Russian).
4. Doglaev A.YU. *Realizatsiya intellektualnogo potentsiala: ot shatr do interaktivnykh glubokikh neyronnykh setey AlphaZero* [Realization of intellectual potential: from shatr to AlphaZero interactive deep neural networks] // Razvitie obrazovaniya. 2022. T. 5. № 3. S. 54–59. (In Russian).
5. Ikonnikova O.N., Polikarpov V.S. *SHahmatnaya igra i iskusstvennyj intellekt: mezhdisciplinarnyj podhod* [Chess and Artificial Intelligence: an interdisciplinary approach] // Mezhdisciplinarnye problemy mezhdunarodnykh otnoshenij v global'nom kontekste: Monografiya. Nauchnye redaktery: A.U. Al'bekov, A.M. Starostin. Rostov-na-Donu: Rostovskij gosudarstvennyj ekonomicheskij universitet «RINH». 2019. S. 240–244. (In Russian).
6. Kuzin A.V. *Ekonomicheskiye i tekhnologicheskiye aspekty distantsionnogo shakhmatnogo obrazovaniya* [Economic and technological aspects of distance chess education] // Kul'tura fizicheskaya i zdorov'e. 2024. № 4 (92). S. 87–91. (In Russian).
7. Kuznecov D.V., Koloskova N.V. *Vozmozhno li pobedit iskusstvennyj intellekt?* [Is it possible to defeat the Artificial intelligence?] // Colloquium-Journal. 2020. № 9–2(61). S. 18–19. (In Russian).
8. Martish V.S. *Evoljutsiya shakhmat pod vliyaniem iskusstvennogo intellekta* [Evolution of chess as a phenomenon of intellectual culture under the influence of Artificial Intelligence] // Sovremennaya nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki. Seriya: Poznanie. 2019. № 3(90). S. 12–15. (In Russian).

9. Mihajlova I.V., Ahmetov A.Z., Petrova M.A. *Alphazero kak mejnstrim evolyucii shahmatnogo sporta* [Alphazero as the mainstream of chess sport evolution] // *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*. 2020. № 5. S. 103–104. (In Russian).
10. Mihajlova I.V., Petrova M.A., Bakulina E.D. *Tsifrovaya transformatsiya shakhmatnoy sportivnoy podgotovki* [Digital transformation of chess training] // *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*. 2021. № 1. S. 102–104. (In Russian).
11. Musahanyan M.R. *Razvitiye predprinimatelstva v industrii shakhmat* [Development of entrepreneurship in the chess industry] // *Ekonomika: vchera, segodnya, zavtra*. 2024. T. 14. № 3–1. S. 663–669. (In Russian).
12. Nedostup D.A. *Perspektivy razvitiya shahmatnogo sporta na sovremennom etape* [Prospects for the development of chess sports at the present stage] // *Vestnik nauki*. 2019. T. 3. № 8 (17). S. 59–62. (In Russian).
13. Oksenich K.N. *SHahmaty i iskusstvennyj intellekt: problemy sosushchestvovaniya* [Chess and Artificial Intelligence: Problems of Coexistence] // *Obrazovanie i nauka v sovremennykh realiyah: Sbornik materialov II Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferencii, CHEboksary, 05 noyabrya 2017 goda. Redkollegiya: O.N. SHirokov [i dr.]. CHEboksary: Obshchestvo s ogranichennoj otvetstvennost'yu «Centr nauchnogo sotrudnichestva «Interaktiv plyus»*. 2017. S. 232–233. (In Russian).
14. Pilavov G.SH. *Iskusstvennyy intellekt. shakhmaty i riski sovremennoy tsivilizatsii* [Artificial Intelligence, chess and the risks of modern civilization] // *Intellekt. Innovacii. Investicii*. 2024. № 6. S. 132–138. (In Russian).
15. Timirgazin M.A. *Shakhmaty — «drosophila» iskusstvennogo intellekta* [Chess — “drosophila” of Artificial Intelligence] // *Filosofskie konteksty sovremennosti: iskusstvennyj intellekt i intellektual'naya intuiciya: Materialy II Vserossiyskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem, Izhevsk, 25–26 fevralya 2022 goda / Otv. redaktor N.B. Polyakova, sost. A.A. SHamshurin. Izhevsk: Izdatel'skij dom «Udmurtskij universitet»*. 2022. S. 85–87. (In Russian).
16. Fajzullin R.V. *Vliyaniye razvitiya iskusstvennogo intellekta na trenirovochnyy protsess v intellektualnykh vidakh sporta* [Influence of Artificial Intelligence development on the training process in intellectual sports] // *Teoriya i praktika fizicheskoy kul'tury*. 2023. № 11. S. 26–27. (In Russian).