

УДК: 303.62:004.8:321.01

*Дубель М. В., д-р філософії,  
старший викладач кафедри політології та державного управління,  
Донецький національний університет імені Василя Стуса*

## **ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІГОР ДЛЯ ПОЛІТИЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ**

*Анотація. Дослідження присвячене визначенню перспектив використання цифрових ігор як інструменту політичного моделювання. Цифрові ігри розглянуто як синтез двох класичних методів моделювання – теорії ігор та нейромережевого моделювання.*

*Ключові слова: політичне моделювання, цифрові ігри, теорії ігор, цифрові інструменти.*

**Вступ.** Питання політичного моделювання є достатньо вузьким напрямом серед досліджень вітчизняних вчених, через певну складність подібних розвідок. Водночас політичне моделювання надає значні переваги у процесі побудови гіпотез та прогнозів. Одними з найбільш популярних напрямів політичного моделювання можна вважати теорію ігрового моделювання політичних процесів та нейромережеве моделювання [1].

**Мета дослідження** – визначити перспективи використання цифрових ігор як інструменту політичного моделювання.

**Основний текст.** Цифрові ігри вже досить давно відійшли від стандартного концепту розваг, що не потребує від гравця розв’язання моральних дилем. Цей факт пов’язаний із двома вищезгаданими підходами для політичного моделювання – теорією ігор та нейромережевим моделюванням. Перший підхід до класичного моделювання надає цифровим іграм можливість надавання учасникам певних ролей у розроблених ситуаціях. Другий метод передбачав можливість розглядати цифрові ігри як певний продукт взаємодії фізичних гравців та штучного інтелекту. Проте, крім зазначених переваг, цифрові ігри надають унікальну можливість використовувати теорії ігор у політичному моделюванні, зокрема з метою надання гравцям певної відповідальності за ухвалені рішення. Схожа ситуація спостерігалася і під час моделювання взаємодії трьох держав у обчислюваному центрі НАН СРСР, де, як відомо, змагання сторін за нарощування темпів мирних фондів завершалося віртуальним військовим конфліктом [1]. У комп’ютерних іграх вибір зазвичай запускає ту, чи іншу гілку сюжету, що надає гравцеві можливість спостерігати наслідки своїх дій у короткостроковій перспективі. До того ж залежно від майстерності розробників та від їхнього бажання надати наратив гравцеві зумовлюється те, наскільки сильним буде акцент на подібних наслідках. Звісно, якщо подібні цифрові ігри вже спрямовувалися на випробування гравців щодо відповідності моральних поглядів певним змодельованим ситуаціям, то переважно виключалися варіанти, коли гравець міг розв’язати ігрову ситуацію найбільш правильним, з погляду загальноприйнятих цінностей, способом.

У якості прикладу цифрової гри, яка могла б підходити на роль зразку політичного моделювання, можна назвати *Spec ops: the line*. У попередній публікації цього умовного циклу автором було розкрито деякі аспекти [3]. Якщо охаракте-

ризувати коротко цей твір, то потрібно зазначити, що усі дії, які регулюють гравці, так чи інакше призведуть до погіршення стану навколишнього внутрішньо-ігрового середовища. Відповідно є можливість обирати деякі варіанти розвитку віртуальних подій шляхом, наприклад, здійснення військових злочинів, або, навпаки, прояву гуманізму. Наприклад, в один ігровий момент є вибір – розстріляти натовп, відчуваючи бажання помсти, або розігнати натовп без завдання шкоди персонажам. На основі дослідження статистичних даних щодо досягнень серед гравців можна виокремити такі результати: 19,6 % – обрали гуманізм, 28,4 % – помсту. Звісно, ми не можемо впевнено стверджувати, що більш ймовірна ситуація, у якій люди, що грали в *Spec ops: the line* виберуть помсту, проте такі моделювання є достатньо цікавими для дослідження політичної психології.

**Висновки.** Отже, у підсумку можемо стверджувати, що цифрові ігри мають значний потенціал для політичного моделювання. *Spec ops: the line* не є єдиним прикладом гри, що побудована на певних моральних дилемах, які, з одного боку, дають змогу гравцям відчути на собі певну відповідальність за ухвалені рішення, а з іншого – надають дослідникам результати поведінки гравців.

#### Список використаних джерел

1. Польовий М. А. Політичні процеси: теорія та практика моделювання: монографія. Одеса: Фенікс, 2011. 288 с.
2. Польовий М. А. Головні риси нейромережевої моделі політичної системи. *Актуальні проблеми політики*. 2007. Вип. 31. С. 106–114.
3. Дубель М. Цифровий вимір політичного дискурсу на прикладі наративів *Spec ops: the line*. *Науково-теоретичний альманах «Грані»*. 2025. № 4(28). С. 87–92.