

СЕКЦІЯ XIV. ФІЛОСОФІЯ ТА ПОЛІТОЛОГІЯ

ВІДЕОІГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВИКЛАДАННЯ КУРСУ ПОЛІТОЛОГІЇ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Гороховський Д.І.

ORCID ID: 0009-0008-5934-9094

канд. політ. наук, доцент кафедри історії і філософії

Львівський торговельно-економічний університет, м. Львів, Україна

Курс «Політологія», в першу чергу, спрямований на засвоєння знань про тенденції та закономірності функціонування політики, політичних інститутів та систем, їх взаємодію з різними підсистемами суспільства. По завершенню курсу у здобувача має сформуватися чітке науково виражене сприйняття теоретичних засад політологічної науки та базове розуміння політичних процесів як світових, так і всередині країни. А одним з критеріїв ефективного навчання є формування у здобувача вміння аналізувати й оцінювати різні політичні процеси та явища в контексті світової політики [1].

Водночас сам курс часто передбачає виключно набір теоретичних знань, а кейси, які пропонується розглядати, відбувалися задовго до народження сьогоденних здобувачів освіти, і можуть бути для них не цікавими і не актуальними. Крім того, відсутність інтерактиву в процесі навчання також негативно позначається на загальному результаті.

Є кілька альтернативних моделей навчання, які дозволяють урізноманітнити процес. Найчастіше це певні спільні активності, на кшталт, політичних ігор під час семінарів, коли у процес залучені одразу всі присутні здобувачі.

Але в Україні, на відміну від низки інших країн, в процесі навчання як у середній школі, так і у закладах вищої освіти, масово не використовується такий інструмент, як відеоігри.

Існує багато кейсів використання відеоігор в освітніх програмах. Так, наприклад, у Польщі за особистою ініціативою прем'єр-міністра Матеуша Моравецького в освітній курс ввели гру «This War of Mine» (укр – Це моя війна) місцевої студії «11 bit studios». Симулятор, який може дати певне уявлення про виживання цивільних під час бойових дій, став безплатно доступний в межах позакласного читання в усіх навчальних закладах країни, але тільки для учнів віком від 18 років (через жорстокість і сцени насилля).

В США на прикладі містобудівного симулятора «Cities: Skylines» вчать здобувачів вищої освіти таким речам, як міська економіка, базова інфраструктура, методи озеленення міста. Також гра дозволяє моделювати різноманітні кризові ситуації, що можуть у місті виникнути, починаючи від забруднення й закінчуючи навіть заторами, та дозволяє тестувати шляхи їх розв'язання.

Відома французька компанія «Ubisoft Entertainment S.A.», яка займається розробкою та видавництвом відеоігор, у своїй пригодницькій франшизі «Assassin's Creed» (укр - «Кредо вбивці»), яка дозволяє гравцю «відвідати» примітні історичні

сеттінги, такі як стародавня Греція та Єгипет, середньовічна Англія та Італія тощо.

Окремим режимом гри став «Discovery Tour» (укр – «Ознайомча екскурсія»). У цьому режимі вирізали усі ключові активності, які пов'язані з самою грою, натомість залишивши величезний світ, повністю відкритий для дослідження і споглядання. Також автори зробили низку тематичних турів, у кожному з них у форматі екскурсії розповідають про різноманітні аспекти того часу: починаючи від, наприклад, влаштування пірамід і закінчуючи звичайним повсякденним життям кожної з верств суспільства. Все це з якісною візуалізацією. Такі тури активно використовуються американськими викладачами різноманітних дисциплін: від історії до дизайну.

Щодо політології, то завдяки специфіці цієї науки, спектр можливостей, які відкривають відеоігри ще більший. Адже з'являються додаткові аспекти, крім безпосередньо симулятора подій. Хоча й він дає величезний ресурс для досліджень. Наприклад, окремі відеоігри жанру «стратегія» дозволяють моделювати різні ситуації на політичній карті світу, керуючи змінними факторами. Так, у «Crusader Kings III» можна задати умови при яких у Ватикані буде панувати іслам, а російські царі будуть за замовченням прихильниками інцесту та канібалізму, і дивитися яке майбутнє чекатиме світ при таких умовах. Гра дає можливість корегувати сотні подібних факторів і спостерегти за тим, як вони б впливали на світ. З точки зору освітнього процесу, така модель може бути цікавішою для здобувачів, ніж просто теоретичне обговорення, яке обмежується наявними даними та здатністю учасників дискусії до аналізу.

Також існує багато симуляторів сучасного світу, на кшталт, відеоігри «Realpolitik», яку розробила польська студія «Jubee S.A.» і яку можна використовувати як інструмент для модулювання різних геополітичних ситуацій в світі.

Окремий аспект використання відеоігор під час вивчення курсу «політологія» - це використання відповідної продукції для отримання додаткового контексту певних подій. Так, наприклад, гра «Life is Strange 2» (укр – «Життя – дивна штука 2»), розроблена французькою студією «Dontnod Entertainment» і видана японським видавництвом «Square Enix», яка вийшла наприкінці 2018 року, розповідає про життя двох мексиканських юнаків в США і присвячена проблемам мігрантів. Гра викликала великий резонанс в США через те, що саме в цей час, за каденції президента Трампа, який вів жорстку антимігрантську політику, тема мігрантів була одна з пріоритетних соціальних проблем в країні. Побічники Трампа, навіть, називали гру інструментом впливу своїх політичних опонентів. Через півтора року після виходу гри, Трамп програм вибори та втратив президентське крісло.

І таких прикладів розуміння контексту через відеоігри можна знайти багато. Навіть є випадки, коли відеогра змушувала ряд країн змінювати законодавство та задавала новий вектор обговорення питання свободи слова в цілому. Як це було з франшизою «Grand Theft Auto» (укр – «Великий автомобільний крадіг») американської студії «Rockstar Games», яка спровокувала не лише обговорення проблеми сприйняття ігор суспільством, а й ледь не привела до низки відставок політичного керівництва США через звинувачення в утиску свободи слова.

Беззаперечно, відеоігри як інструмент освітнього процесу, мають величезний потенціал та дають можливість зануритися у контекст подій, моделювати розвиток подій, враховуючи завдання змінні функції, що дуже складно зробити вербально, без залучення додаткових інструментів. А, враховуючи, той факт, що, за даними на 2020 рік, у світі 2,5 мільярда людей грає в відеоігри, а середній вік геймерів становить 34 роки, можна бути впевненим, що цей інструмент буде затребуваний не лише у

молодшої аудиторії, а й у більш дорослої, в тому числі тих, хто навчається у закладах вищої освіти. В тому числі, відеоігри мають потенціал, щоб зробити курс політології більш різноманітним та інтерактивним.

Список використаних джерел:

1. Проф. С. Д. Гелей, к. іст. н, доц. Ю. В. Михальський, к. філос. н, доц. О. З. Кендус : «Політологія (методичні вказівки)». Вид: Львівський торговельно-економічний університет. Львів. 2022.
2. Mykyta Kazymyrov: «Video Games Are Out Of Politics? Not At All — And Here's Why». <https://multiplatform.com/news/video-games-out-of-politics-not-at-all-and-heres-why/>. 2023.
3. David Kushner : «Jacked : the outlaw story of Grand theft auto». Вид: John Wiley & Sons. США. 2012.