



Калініченко Михайло Михайлович

*Кандидат політичних наук, доцент
кафедри філософії, соціальних і політичних наук
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
(м. Черкаси, Україна)
<https://orcid.org/0009-0001-2988-6752>
e-mail: mmkalinichenko@ukr.net*

Подольнян Яна Віталіївна

*Кандидат політичних наук, викладач
кафедри філософії, соціальних і політичних наук
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
(м. Черкаси, Україна)
<https://orcid.org/0000-0002-5156-4952>
e-mail: yana78p@vu.edu.ua*

Найдан Марія Святославівна

*Здобувачка вищої освіти Черкаського національного університету
імені Богдана Хмельницького (м. Черкаси, Україна)
<https://orcid.org/0009-0007-4379-1999>
e-mail: meri3418@gmail.com*

**ВИКОРИСТАННЯ ПОЛІТИЧНИХ СИМУЛЯТОРІВ У
ФОРМУВАННІ АНАЛІТИЧНИХ НАВИЧОК ЗДОБУВАЧІВ
ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Резюме

У статті доведена доцільність використання симуляційних ігор у процесі викладання дисциплін політологічного циклу у закладах вищої освіти. Оскільки традиційні методи викладання – лекції, конспектування, тестування, які у ХХ були вельми ефективними, нині все менше підходять здобувачам вищої освіти третьої хвилі, для яких характерний високий рівень індивідуалізації, а відтак відхід від централізації та ієрархічних систем на користь мережових структур, які базуються на добровільній взаємодії,

горизонтальних зв'язках та об'єднанні компетенцій незалежних учасників для досягнення спільних цілей.

Досліджено дидактичний потенціал симуляційних ігор: Democracy 3, Civilization VI, Europa Universalis IV, Cities: Skylines та інших, як інструменту активізації освітнього процесу при викладанні дисциплін політологічного циклу в закладах вищої освіти. Обґрунтовано, що впровадження ігрових симуляцій сприяє трансформації ролі здобувача освіти з пасивного об'єкта навчання на активного суб'єкта політичного моделювання. Визначено, що цей метод дозволяє інтегрувати теоретичні знання у практичну площину, відтворюючи складні механізми функціонування влади, прийняття державних рішень та логіку політичних компромісів.

Встановлено, що симуляційні ігри дозволяють не лише урізноманітнити навчальний процес, а й ефективно формувати низку фахових компетентностей та «м'яких навичок» (soft skills) майбутніх політологів, зокрема майстерності ведення переговорів, стратегічного планування та публічної риторики в умовах динамічного політичного середовища.

У статті доведено, що створення безпечного ігрового простору для апробації різних політичних стратегій підвищує рівень мотивації студентів та забезпечує глибше засвоєння професійного контенту через досвід безпосередньої участі.

Ключові слова: політичні компетентності; освітні ігри; методика викладання; політологія; стратегічні ігри; гейміфікація; політична освіта; діджиталізація.

Вступ

У світі та зокрема в Україні, в освітній галузі сформувався тренд втрати цікавості студентами до традиційних методів викладання дисциплін. Іншими словами під час лекційних і практичних занять викладачам все важче доносити навчальний матеріал молодим людям покоління Z у традиційний спосіб, оскільки нинішні здобувачі це перше повністю цифрове покоління, яке виросло з мобільними пристроями в руках. Їм притаманна адаптивність до технологій та сприйняття їх як невід'ємної частини повсякденного життя. Тому їм складно протягом певного часу фокусувати свою увагу на темі заняття і сприймати інформацію на слух. Відтак все частіше можна спостерігати ситуацію коли значна частина присутніх в аудиторії занурені в смартфон, відволікаючись на соціальні мережі. В цій боротьбі за увагу студентів важливо підвищувати рівень інтерактивності і як один із можливих способів застосовування популярних симуляційних ігор.

Сучасна вища освіта дедалі більше орієнтується на формування у здобувачів освіти не лише знань, але й практичних компетентностей, зокрема – аналітичного мислення, критичної оцінки політичних процесів,

здатності ухвалювати обґрунтовані рішення в умовах невизначеності. У цьому контексті дисципліни політологічного циклу відіграють важливу роль у розвитку політичної свідомості, громадянської активності та здатності до участі в демократичному врядуванні. На заняттях теоретичного циклу здобувачі освіти набувають знання про ті чи інші політичні процеси, фактори розвитку суспільства, держави, основні форми та методи їх розвитку. Водночас традиційні методи викладання – лекції, конспектування, тестування – не завжди дозволяють здобувачам вищої освіти повною мірою засвоїти складні й динамічні політичні явища. Для цього необхідно застосовувати отриманні знання на практиці.

У сучасному світі гаджети стають невід'ємною частиною життя та навчання, а комп'ютерні ігри – частиною сучасної молодіжної культури. У відповідь на це все частіше в навчальному процесі починають використовуватися ігри-симулятори та стратегії, які дозволяють моделювати політичні ситуації в умовах, наближених до реальних. Отже, необхідно вміти інтегрувати їх у освітній процес.

Симулятори інтегрують елементи прийняття політичних рішень, управління інтересами громадськості, балансування ресурсів та стратегічного планування. Їх застосування дає змогу здобувачам освіти у безпечному і контрольованому середовищі вжитися в роль політичного діяча – глави держави, міністра, мера, партійного лідера, – а, отже, глибше усвідомити природу політичної влади, складність політичної відповідальності та взаємозв'язок між рішенням і його наслідками.

Крім того, симуляції сприяють розвитку «м'яких» навичок: командної взаємодії, публічної комунікації, вміння аргументації, що є особливо актуальним для підготовки фахівців у сфері політичних наук, державного управління, міжнародних відносин. Враховуючи трансформацію освітнього процесу в умовах цифровізації, використання політичних симуляторів стає не просто інноваційним елементом, а необхідною умовою для якісної сучасної політичної освіти у закладах вищої освіти.

Проблемам використання сучасних інформаційних технологій в освіті присвячена велика кількість праць вітчизняних і закордонних дослідників. Формуванню готовності майбутніх соціальних педагогів до застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності присвячена монографія Алексєєвої Г. М., застосування інформаційних технологій під час дистанційного навчання вивчали Воротникова І. П., Чайковська Н. В., організацію виховної роботи закладу освіти під час карантину засобами інформаційно-комп'ютерних технологій досліджували: Кравченко Н., Алексєєва Г., Горбатюк Л., Хоменко С., інформаційно-освітнє середовище сучасного університету розкрив Панченко Л. Ф., Формування основ інформаційної культури розробляли: В. Глушков, Л. Вінарик, М. Жалдак,

С. Малярчук, Е. Машбіц, А. Ясінський, визначення функцій інформаційних технологій у навчальному процесі розглядали Балл, Г. О., Медінцев В. О., Дичківська І. М., М. Жалдак, І. Підласий, С. А. Смирнов. Попри це аналіз наукових джерел свідчить про відсутність цілісних системних досліджень щодо обґрунтування доцільності використання стимуляційних ігор у процесі викладання дисциплін політологічного циклу у закладах вищої освіти.

Методи дослідження

Методологічну основу дослідження становить поєднання загально-наукових та спеціальних методів, що забезпечило комплексний аналіз використання політичних симуляторів як сучасного освітнього інструменту. Так, порівняльний метод застосовано з метою зіставлення традиційних методів викладання (лекцій, конспектувань, тестувань) з інноваційними симуляційними підходами, а також для виявлення специфіки впливу різних стратегічних ігор (Democracy 3, Civilization VI, Europa Universalis IV, Cities: Skylines тощо) на формування тих чи інших політичних компетентностей. Структурно-функціональний метод дав змогу проаналізувати роль відеоігор у розвитку професійних та «м'яких» навичок студентів, а також уточнити функції симуляцій у формуванні стратегічного мислення, здатності до кризового управління, комунікації та управління конфліктами інтересів. Аналітичний метод та метод моделювання використано для розкриття того, як саме симулятори відтворюють реальні політичні явища (від механізмів місцевого самоврядування і балансування бюджету до глобальної геополітики й дипломатії), дозволяючи здобувачам освіти вжитися в роль політичного лідера у безпечному середовищі. Системний підхід забезпечив цілісне осмислення дидактичного потенціалу гейміфікації та дав змогу обґрунтувати необхідність інтеграції політичних симуляторів у викладання дисциплін політологічного циклу в сучасних умовах цифровізації освіти.

Результати дослідження

Відповідно до того, які саме професійні та загальнокультурні навички необхідно сформувати у здобувачів освіти, викладач може обирати симулятори різних типів – управління державою, містом, компанією чи організацією. Такий вибір зумовлений потребою в розвитку конкретних компетентностей таких як: стратегічне мислення – розробка довгострокової стратегії для компанії, міста або держави з урахуванням ресурсів, ризиків, опору; прийняття рішень в умовах невизначеності – гравець не має повної інформації, але мусить обирати; управління інтересами груп – громадяни (у місті чи державі), акціонери (у бізнесі), профспілки, виборці – всі мають вимоги, які потрібно задовільнити; комунікація та репутація – у деяких іграх є ЗМІ, соцмережі, публічні реакції – як аналог політичної легітимності; бюджетування та пріоритетність – як у реальності треба вирішити: витратити на дороги чи на освіту. Ресурс один, запитів – багато. Отже

гра може бути віртуальною інтерактивною моделлю як сучасного світу так і самостійно створеної країни, міста чи компанії. Розглянемо кожен вид симуляторів окремо [1, с. 222–225; 2, с. 45–46; 3, с. 188–190].

До симуляторів держави можна віднести Democracy 3, Sid Meier's Civilization VI та VII, Europa Universalis IV та Hearts of Iron IV [4; 5; 6; 7; 8].

Democracy 3 (розробник – компанія Positech Games) – це покроковий політичний симулятор, у якому гравець виконує функції глави уряду (прем'єр-міністра або президента) демократичної країни. Основним завданням є забезпечення стабільного розвитку держави через ухвалення політичних рішень, управління соціально-економічною політикою, дотримання балансу між інтересами різних суспільних груп і підготовка до майбутніх виборів. Гравець має змогу змінювати податкову систему, впроваджувати реформи в освіті, охороні здоров'я, транспорті, обороні, екології, а також реагувати на внутрішні та зовнішні виклики, зокрема тиск профспілок, загрози тероризму чи економічну нестабільність [4].

Однією з ключових особливостей гри є візуалізація взаємозв'язків між політичними рішеннями та реакцією різних груп населення – наприклад, підприємців, пенсіонерів, студентів, релігійних організацій, лівих чи правих радикалів. Усі ці групи мають свої очікування, рівень лояльності та межу терпіння, тож одне рішення може підвищити популярність серед одних виборців і одночасно спровокувати невдоволення інших. Крім того, кожна політика має коротко- та довгострокові наслідки, що стимулює гравця мислити стратегічно, прогнозувати ефекти та приймати відповідальність за результат [1, с. 223–226; 3, с. 189–191; 4].

Democracy 3 дає змогу унаочнити такі важливі поняття, як політична відповідальність, електоральна підтримка, публічна політика, легітимність влади, політичні ризики. Зі здобувачами освіти можна проводити заняття у форматі симуляції виборчої кампанії, обговорення наслідків ухвалених рішень, порівняння політик у різних сценаріях. Дана гра забезпечує практичний розвиток навичок отриманих на заняттях з таких дисциплін як «Теорія держави і права», «Загальна теорія політики», «Політичне управління», «Демократія і громадянське суспільство» [1, с.226–228; 2, с. 46–47; 4].

Ще одним яскравим прикладом симулятора з потенціалом для політологічної освіти є Civilization VI – глобальна покрокова стратегія, розроблена компанією Firaxis Games. Гравці беруть на себе роль лідера однієї з історичних «цивілізацій» – таких як Рим, Франція, Японія, Єгипет, США тощо – і керують її розвитком від доісторичних часів до сучасності. Кожна цивілізація має унікального правителя, спеціальні бонуси, культурні особливості та ідеологічні нахили, що дозволяє моделювати реальні історико-політичні процеси у спрощеній, але водночас глибоко концептуальній

формі. Основне завдання гравця – забезпечити домінування своєї цивілізації у світі шляхом політичної, військової, наукової, культурної чи релігійної перемоги [1, с. 223–225; 7].

Вона охоплює низку ключових понять політології: формування типів уряду (автократія, демократія, монархія, теократія тощо), дипломатія, укладання союзів і угод, ведення війн, вплив ідеологій, управління містами та ресурсами, реакція на внутрішні соціальні запити. Незалежно від вибраної країни та періоду гравець сам вирішує, який уряд створювати, яку вести зовнішню та внутрішню політику. Кожне рішення має свої наслідки як у думках населення так і у зовнішньополітичних зв'язках та реакціях інших держав, крім того, залежно від етапу розвитку держави, розвитку її ресурсного потенціалу, науки, освіти та соціальних настроїв, кожне рішення матиме свої наслідки. Ігровий процес дозволяє на практиці дослідити вплив типу державного управління на ефективність політики, взаємозв'язок між формою правління та рівнем розвитку економіки, культури, технологій. Також у грі реалізовано механізми впливу громадської думки, протестних рухів, міжнародної репутації, які можна зіставляти з реальними політичними процесами. Особливу увагу варто звернути на систему карт уряду – унікальну механіку, що дозволяє моделювати політичні пріоритети: наприклад, перевагу націоналізму, економічного лібералізму чи авторитарного контролю. Крім того наявна взаємодія з ігровим світом, на якому теж відбуваються вчинки гравця. Наприклад, у епосі середньовіччя гравець вів війну з Англією, для цього вирубував ліси та будував багато заводів, а через декілька століть температура планети збільшується і починається танення льодовиків. У результаті цього не лише з'являються нові торговельні маршрути, а й можуть бути затоплені промислові міста [3, с.189–191; 7].

Використання Civilization VI у навчальному процесі може бути ефективним під час опанування курсів «Порівняльне державознавство», «Політична теорія», «Геополітика», «Історія політичних систем» та суміжних дисциплін. Гру доцільно інтегрувати у форматах практичних занять, тематичних проєктів, інтерактивних семінарів, або як елемент міждисциплінарного модуля. Здобувачі освіти можуть аналізувати ефективність конкретного типу уряду в різних ігрових умовах, порівнювати політичні стратегії різних цивілізацій, відстежувати, як політичні рішення впливають на довготривалу стабільність, розвиток і дипломатичне становище держави. Такий підхід активізує пізнавальну діяльність, сприяє розвитку системного мислення та забезпечує практичне засвоєння складних політичних концептів у контексті глобальної історії [1, с. 226–228; 2, с. 46–47; 7; 9, с. 210–215;].

Наступна гра серії – Sid Meier's Civilization VII (розробник – Firaxis Games) – схожа, але трішки відрізняється. На початку гри гравець може

окремо вибрати цивілізацію, яку він розвиватиме, яка має свої особливості, та окремо політичного лідера (історичну постать), наприклад, Авраама Лінкольна, Махатму Ганді, Теодора Рузвельта чи Клеопатру, кожен із яких має унікальні здібності, що відображають політичну ідентичність та історичний контекст. На відміну від попередньої гри серії, у цій представлено лише три епохи: античність, епоха відкриттів та сучасність, кожна з яких – це послідовний розвиток держави. На початку епохи пропонується вибрати нову цивілізацію, при цьому будуть перенесені деякі здобутки попередньої. Кожна з них має свої особливості, які полегшать або ускладнять подальший розвиток держави. Цивілізацію та лідера можна поєднувати незалежно одне від одного, що дозволить змоделювати не лише держави, якими вони були у реальності, а й створити різні варіанти розвитку держави. Наприклад, гра починається з епохи античності, країна – Рим, а лідером можна обрати імператора Августа, у наступну епоху країну можна змінити на Монгольську імперію, а у наступну епоху – на Індію. Лідер протягом всього періоду розвитку держави буде незмінним [1, с. 223–225; 2, с. 46; 8].

Civilization VII має потужний освітній потенціал у сфері політології, адже в процесі гри моделюються ключові аспекти політичного розвитку держави: формування урядових систем, взаємодія з іншими цивілізаціями (дипломатія, війна, союзництво), прийняття рішень у сфері внутрішньої політики (релігія, культура, наука, управління ресурсами), зовнішньої політики та глобального впливу. Гравець має визначити політичний устрій своєї держави – демократія, автократія, теократія, корпоративна республіка тощо – і зіставити ефективність кожного режиму в різних історичних умовах. У новій версії гри вдосконалено механіку громадської думки, внутрішніх криз, ідеологічних конфліктів і міждержавної взаємодії, що наближує її до складної політичної моделі [1, с. 223–226; 3, с.189–191; 8].

У педагогічному процесі Civilization VII доцільно застосовувати для розвитку стратегічного мислення, розуміння історичної логіки політичних трансформацій, формування уявлень про геополітичні процеси та зіткнення ідеологій. Гру можна ефективно використовувати на заняттях із дисциплін «Історія політичних учень», «Порівняльна політологія», «Загальна теорія політики», «Геополітика». Здобувачі освіти можуть отримати завдання порівняти політичний розвиток різних держав у змодельованому сценарії, проаналізувати успіхи/поразки в межах певного типу уряду чи геополітичної стратегії, або ж відстежити вплив технологій, культури й політичних рішень на стабільність держави [1, с. 226–228; 2, с. 46–47; 9, с. 215–220].

Таким чином, Civilization VI та VII є не лише захопливою грою, а й потужним дидактичним інструментом, що дозволяє осмислювати політичні

процеси у широкому часовому та просторовому контексті, розвивати системне мислення, політичну уяву та здатність до міждисциплінарного аналізу. Крім того, ці дві гри є мережевими, а отже гравець розвиває свою державу і веде дипломатію з іншими гравцями у реальному часі [1, с. 227–229; 7; 8].

Серед історико-політичних симуляторів стратегічного типу особливу цінність для політологічної освіти має гра *Europa Universalis IV* (розробник – *Paradox Interactive*). Це глибокий геополітичний симулятор, у якому гравець очолює будь-яку з існуючих у 1444–1821 роках держав – від великих імперій (Франції, Османської імперії, Польсько-Литовської держави, Московії) до малих князівств, торгових міст або колоніальних держав. Метою гри є забезпечити процвітання та вплив своєї країни шляхом дипломатії, війни, внутрішніх реформ, колоніальної експансії та релігійної політики. Водночас кожне прийняте рішення має довготривалі політичні, соціальні та економічні наслідки, що дозволяє моделювати складні історичні процеси у формі активного навчання [1, с. 223–226; 2, с. 45–46; 5].

Europa Universalis IV надає унікальну можливість вивчати політичні режими, династичну політику, централізацію державної влади, революційні рухи, формування абсолютизму й конституціоналізму. У грі реалізовано багатопланову систему управління державою: ухвалення законів, ведення зовнішньої політики, підтримка балансу впливу соціальних верств (аристократії, духовенства, буржуазії), реформування армії, створення союзів і васалітетів, укладання мирних угод. Особливої уваги заслуговує механіка легітимності влади, стабільності режиму, національної єдності та впливу культури і релігії, які формують політичну поведінку гравця. Участь у внутрішніх конфліктах, релігійних війнах або міжнародних коаліціях наочно демонструє складність прийняття рішень у багатополлярному світі ранньомодерної доби [1, с. 224–227; 3, с. 189–191; 10, с. 150–155].

Особливістю саме цієї гри є те, що вона вміщає у себе одразу мапу всього світу від вихідців з нового світу до маленьких вільних міст Священної Римської імперії. Таким чином на одній карті співіснують усі нації та країни, і кожна з них наділена унікальною механікою та атмосферою. Таке рішення створює унікальні ігрові кейси, характерні для реальної історії. Але на відміну від *Sid Meier's Civilization VI*, дана гра є однокористувацькою, тобто гравець обирає одну країну, за яку буде грати, а решта світу розвивається самостійно і буде взаємодіяти з гравцем [1, с. 223–225].

У контексті навчального процесу *Europa Universalis IV* доцільно інтегрувати у вивчення таких дисциплін, як «Політична історія», «Порівняльне державознавство», «Історія політичної думки», «Геополітика», «Політологія міжнародних відносин». Використання гри дозволяє здобувачам освіти моделювати альтернативні історичні сценарії, проводити

порівняльний аналіз політичних систем, вивчати закономірності державного розвитку, трансформації форм правління, а також спостерігати, як політичні рішення однієї держави впливають на регіональну чи глобальну політичну карту. З методичної точки зору гру можна використовувати як основу для проєктної роботи, дебатів, рефлексивного аналізу та письмових міні-досліджень за підсумками гри [2, с. 46–47; 9, с. 220–225].

Таким чином, Europa Universalis IV виступає не лише історичним симулятором, а й повноцінним навчальним інструментом, що дозволяє формувати у здобувача освіти системне бачення політичної динаміки, розвивати стратегічне мислення, аналітичні навички та розуміння довготривалих процесів державотворення, легітимації та влади [1, с. 227–229; 3, с. 190–191; 10, с. 155–160].

Серед симуляторів, що поєднують політичне, стратегічне та військове управління особливе місце як інструмент формування комплексного уявлення про політичні процеси у глобальному масштабі займає Hearts of Iron IV (розробник – Paradox Interactive). Події гри розгортаються в період міжвоєнного часу та Другої світової війни (1936–1948), і гравець має змогу очолити будь-яку країну світу – від великих держав (Німеччини, СРСР, США, Великої Британії, Франції) до малих країн Європи, Азії, Латинської Америки. Завдання полягає у вибудові політичної стратегії, управлінні ресурсами, модернізації армії, веденні дипломатії, формуванні ідеології та прийнятті критичних рішень, що впливають на долю не лише окремої держави, а й цілого світу [1, с. 223–226; 2, с. 45–46; 6].

Hearts of Iron IV надає широкі можливості для аналізу політичних режимів, ідеологій (демократія, фашизм, комунізм, нейтралітет), впливу пропаганди, внутрішніх переворотів, політичних криз і трансформацій уряду. Однією з ключових особливостей є можливість альтернативного розвитку історії: гравець може змінити політичний курс країни (наприклад, зробити США комуністичними або СРСР демократичним), вийти з історичних альянсів, створити власний геополітичний блок чи навіть запобігти війні. Важливо, що в грі реалізовано механізми легітимності, підтримки населення, стабільності уряду, дипломатичних перемовин, економічної мобілізації, які напряду залежать від політичних рішень гравця [1 с. 224–227; 3, с. 189–191; 6].

У навчальному процесі Hearts of Iron IV може бути використана як потужний засіб для моделювання міжнародних відносин, аналізу політичних конфліктів, формування уявлень про тоталітарні режими, внутрішню та зовнішню політику, а також механізми впливу ідеології на політичні рішення. Доцільно інтегрувати гру в межах дисциплін «Політологія», «Міжнародні відносини», «Історія політичних режимів», «Політичне лідерство», «Геополітика». Здобувачі вищої освіти можуть досліджувати

причини й наслідки політичних виборів країн, змоделювати перебіг війни за альтернативним сценарієм, оцінити ефективність дипломатичних стратегій та зіставити їх із реальними історичними подіями [1, с. 226–228; 3, с. 190–191; 6].

Крім того, розвивати навички, необхідні для політолога, можна не лише за допомогою симуляторів держав, а й через керування містом. Щоб змоделювати процеси місцевого врядування та публічної політики можна використати *Cities: Skylines* (розробник – Colossal Order). Це містобудівна симуляція, яка надає гравцеві роль мера з повним контролем над розвитком підконтрольного міста: від зонування територій до соціальної політики, від транспорту до екології. Гравець ухвалює рішення щодо розміщення житлових, комерційних та індустріальних районів, розбудови інфраструктури, запровадження місцевих законів, податків, розвитку освіти, охорони здоров'я, громадського транспорту тощо. Хоча на перший погляд гра має технократичний ухил, вона також відображає глибокі політичні аспекти муніципального управління [1, с. 227–228; 11].

Cities: Skylines моделює ключові елементи місцевої публічної політики, зокрема взаємозв'язок між управлінськими рішеннями, рівнем задоволеності мешканців, наповненням бюджету, екологічною ситуацією, трафіком і доступністю послуг. Кожне рішення має свої наслідки: надмірне оподаткування може викликати відтік населення або бізнесу, а ігнорування інфраструктури – призвести до заторів, забруднення, падіння рівня життя. У грі реалізовано механіку громадської думки, бюджетного балансування, кризового управління, пріоритетності витрат, що наближає її до реального політичного процесу на рівні місцевого самоврядування. З'являється також фактор соціальної справедливості: різні райони мають відмінний доступ до послуг, різний рівень злочинності, освіти та екології, що викликає дилеми щодо рівномірного розвитку [1, с. 228–229; 11].

У навчальному процесі *Cities: Skylines* доцільно використовувати для формування у здобувачів освіти уявлення про місцеву політику, бюджетний процес, пріоритети урбаністичної політики, стратегічне планування, а також взаємозв'язок соціальних і технічних рішень. Гру ефективно інтегрувати в курси «Міське самоврядування», «Публічне адміністрування», «Соціальна політика», або використовувати як міждисциплінарний інструмент на перетині політології, економіки, екології та соціології. Здобувачам вищої освіти можна запропонувати змоделювати місто з акцентом на певну політику (наприклад, екологічну або соціально орієнтовану), порівняти сценарії розвитку, аналізувати політичні конфлікти на рівні інтересів мешканців, бізнесу та держави [1, с. 229; 11].

Крім того, розвивати навички, необхідні для політолога, можна не лише за допомогою симуляторів держави чи міста, а й через керування

компанією. Генеральний директор компанії, як і політичний діяч, ухвалює рішення, які впливають на групу людей, приймає їх з урахуванням інтересів, ресурсів, обмежень та впливу громадськості. Така діяльність дотична до теорії прийняття рішень, що є елементом політичної науки. Як і в державі або місті, у компанії є інститути, бюджети, підзвітність, відповідальність та стейкхолдери. Багато понять з політології – легітимність, публічна політика, інституціоналізм, участь громадян – також актуальні для урбаністики та управління бізнесом. У великих компаніях існують внутрішні важелі впливу на розвиток, конкуренція між департаментами, боротьба за ресурси – ці проблеми також вивчаються політологами. До таких симуляторів можна віднести *Game Dev Tycoon*, *Transport Fever 2*, *Jurassic World Evolution*, *Anno 1800* та інші [1, с. 230–231; 14; 15; 16; 17].

Симуляційні ігри, у яких гравець керує державою, містом, компанією чи навіть окремим сектором економіки, дають можливість не лише опанувати базові принципи менеджменту, економіки чи дипломатії, але й сформувати низку важливих політичних навичок, які становлять основу професійної підготовки політолога. Насамперед, такі ігри сприяють розвитку вмінь прийняття політичних рішень в умовах багатофакторності, коли кожне рішення впливає на різні групи інтересів і вимагає балансування між ефективністю, прибутком, задоволенням громадян і довгостроковими наслідками. Гравець мусить розуміти, що підвищення податків, наприклад, може наповнити бюджет, але водночас викликати відтік бізнесу або зростання невдоволення мешканців [18, с. 220–221; 19, с. 4–45; 20, с. 3–9].

Другою важливою компетенцією є стратегічне бачення та вміння планувати розвиток у довгостроковій перспективі. Більшість симуляцій моделюють причинно-наслідкові зв'язки між початковими інвестиціями (наприклад, у транспорт чи освіту) і результатами, які проявляються лише через десятиліття. Таке планування наближене до реального політичного процесу, де стратегія – це не лише набір рішень, а вміння мислити системно. У цьому контексті формуються також навички бюджетного аналізу та пріоритезації ресурсів, адже в умовах обмежених фінансів гравець вчиться ухвалювати рішення про те, які витрати є критично необхідними, а які можуть бути відкладені чи скорочені [18, с. 222–227; 21, с. 47–188; 22, с. 3–9].

Важливою навичкою є також розуміння впливу рішень на громадську думку. У низці ігор передбачено механіку соціального схвалення або протестів, що змушує гравця прораховувати соціальні наслідки кожного кроку. Таким чином формується політична чутливість – здатність враховувати інтереси громадян, прогнозувати їхню реакцію та діяти з урахуванням репутаційних ризиків. Пов'язано з цим і вміння управляти конфліктами інтересів: наприклад, в економічних симуляторах нерідко постають етичні дилеми, пов'язані з вибором між прибутком і соціальною відповідальністю,

що є актуальним і в реальному політичному процесі [18, с. 224–225; 19, с. 45–46; 23, с. 164–167].

Окрему групу навичок становлять ті, що стосуються кризового управління та адаптивності. У більшості симуляцій виникають неочікувані події – економічні кризи, техногенні катастрофи, протести, що вимагають швидкої реакції, перегляду стратегій і гнучкості мислення. Це сприяє формуванню в гравця здатності діяти в умовах стресу та обмежених ресурсів, що є важливим для політичних і державних лідерів. Також через симуляції можна відчувати, як функціонують публічні політики на місцевому рівні: запровадження програм з охорони здоров'я, соціального забезпечення, екології чи містобудування дозволяє опанувати логіку формування й реалізації політичних рішень у муніципальному чи секторальному контексті [18, с. 225–226; 24, с. 890–905].

Нарешті, симулятивні ігри формують у здобувачів вищої освіти відчуття відповідальності за прийняті рішення, оскільки гравець бачить прямі наслідки своїх дій – у вигляді занепаду міста, банкрутства компанії або зниження рівня довіри громадян. Це сприяє усвідомленню того, що політична влада – це не лише механізм впливу, а насамперед – інструмент відповідальності перед суспільством [18, с. 226–227; 25, с. 44–47; 26, с. 93–98].

Висновки

Отже, симуляційні ігри мають значний дидактичний потенціал у викладанні дисциплін політологічного циклу у закладах вищої освіти. Вони дозволяють не лише урізноманітнити навчальний процес, а й ефективно формувати низку практичних політичних компетентностей: стратегічне мислення, здатність до прийняття рішень, управління ресурсами, розуміння суспільних процесів, етики політичної відповідальності та громадської реакції.

Проаналізовані симуляції (Democracy 3, Civilization VI, Europa Universalis IV, Cities: Skylines та інші) моделюють різні рівні політичної діяльності – від місцевого самоврядування до глобальної дипломатії, що дозволяє адаптувати їх використання до специфіки конкретної навчальної дисципліни. Особливу цінність становить можливість інтерактивного опрацювання абстрактних теоретичних понять на прикладі практичних ситуацій – через гру, аналіз, рефлексію і порівняння альтернативних сценаріїв.

Впровадження симулятивних методів навчання, зокрема стратегічних ігор, у політологічну освіту сприяє поглибленню знань, розвитку критичного мислення, підвищенню мотивації здобувачів вищої освіти і набуттю навичок, необхідних для професійної діяльності у сфері публічного управління, політики, міжнародних відносин та громадського сектору.

Таким чином, хоча симуляції управління компанією, містом або державою не є прямо політичними за формою, вони формують цілу низку ключових політичних компетентностей: від стратегічного бачення до етичного вибору, від управління конфліктами до розуміння взаємодії з громадськістю. Саме тому їх інтеграція в освітній процес у межах дисциплін політологічного циклу є цілком виправданою, актуальною та методично перспективною.

Список посилань

1. Валюх Л. І. Симуляційні ігри у професійній підготовці майбутніх політологів: інтерактивний підхід до формування компетентностей. «Перспективи та інновації науки» (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»). 2025. №4 (50). С. 220–229.
2. Джуга Д. С., Мартинюк С. В. Гейміфікація освіти: використання ігор-симуляторів для формування практичних навичок. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, м. Тернопіль, 10 квітня, 2025 р. Тернопіль: ТНПУ ім. Володимира Гнатюка. 2025. С. 44–47
3. Саєнко, Н. В., Новікова, Є. Б. (2019). Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВ. О. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки. 2019. № 5 (161). С. 187–191.
4. Democracy 3. URL: https://store.steampowered.com/app/245470/Democracy_3/?l=ukrainian
5. Europa Universalis IV. URL: https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/?l=ukrainian
6. Hearts of Iron IV. URL: https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/?l=ukrainian
7. Sid Meier's Civilization VI. URL: https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/?l=ukrainian
8. Sid Meier's Civilization VII. URL: https://store.steampowered.com/app/1295660/Sid_Meiers_Civilization_VII/?l=ukrainian
9. Дичківська І. М. (2013). Інноваційні педагогічні технології. Практикум: навчальний посібник. Київ:Видавничий Дім «Слово». 2013. С. 370.
10. Підласий І. П. (2004). Практична педагогіка або три технології: інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. Київ: Вид. дім «Слово», 2004. 616 с.

12. Cities: Skylines. URL: https://store.steampowered.com/app/255710/Cities_Skylines/?l=ukrainian
13. Shurui Bai, Khe Foon Hew, Biyun Huang. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, Volume 30, June 2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.edurev>.
14. Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learn. Environ.* 7, 3 (2 020). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
15. Transport Fever 2. URL: https://store.steampowered.com/app/1066780/Transport_Fever_2/?l=ukrainian
16. Anno 1800 URL: https://store.steampowered.com/app/916440/Anno_1800/?l=ukrainian
17. Game Dev Tycoon. URL: https://store.steampowered.com/app/239820/Game_Dev_Tycoon/?l=ukrainian
18. Jurassic World Evolution. URL: https://store.steampowered.com/app/648350/Jurassic_World_Evolution/?l=ukrainian
19. Алексеева Г. М. Формування готовності майбутніх соціальних педагогів до застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності. Монографія. Бердянськ: БДПУ. 2014. 312 с.
20. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва: навч.-метод. посіб. / Упоряд.: Воротникова І.П., Чайковська Н. В. Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. 2020. 456 с.
21. Вінарік Л. С. Інформатизація в аспекті соціальної трансформації суспільства [Текст] /; НАН України, Ін-т економіки промисловості. Донецьк: [б.і.]. 2004. 272 с.
22. Кравченко Н., Алексеева Г., Горбатюк Л., Хоменко С. Організація виховної роботи закладу освіти під час карантину засобами інформаційно-комп'ютерних технологій. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб. наук. пр. Вип. 1. Бердянськ: БДПУ. 2022. С. 47-188.
23. Жалдак М. І. (2010). Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання – становлення і розвиток. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 2:

- комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова. 2010. № 9(16). С. 3-9.
24. Малярчук, О. В. (2015). Технологічні характеристики дистанційної форми навчання. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2015. С. 164-167.
25. Ясінський А., Яницька О, Іванюта О. Технології штучного інтелекту в системі підготовки фахівців у закладах вищої освіти. Вісник науки та освіти. 2024. С. 890-905.
26. Балл, Г. О., Медінцев В. О. Методологічні питання вдосконалення наукової комунікації з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій. Інформаційні технології і засоби навчання. 2011. С. 8-12.
27. Смирнов С. А. (2018). Терещенко І. М. Моделювання внутрішньої валюти в рефлексивних іграх з багатокритеріальними функціями виграшу // Системні дослідження та інформаційні технології. 2018. №1. С. 93-98.

References

1. Valiukh L. I. (2025). Simulation games in the professional training of future political scientists: an interactive approach to the formation of competencies. Journal «Perspectives and Innovations of Science» (Series «Pedagogy», Series «Psychology», Series «Medicine») No. 4(50), 220–229.
2. Dzhuga D. S., Martyniuk S. V. (2025). Gamification of education: the use of simulator games for the formation of practical skills. Modern digital technologies and innovative teaching methods: experience, trends, prospects: materials of the XV International scientific-practical online conference, Ternopil, April 10, 2025. Ternopil: Volodymyr Hnatiuk TNPU. 44–47.
3. Sayenko, N. V., Novikova, E. B. (2019). The potential of gamification as a modern educational technology in higher education institutions. Bulletin of the National University «Chernihiv Collegium» named after T. G. Shevchenko. Series: Pedagogical Sciences, 5 (161), 187–191.
4. Democracy 3. URL: https://store.steampowered.com/app/245470/Democracy_3/?l=ukrainian
5. Europa Universalis IV. URL: https://store.steampowered.com/app/236850/Europa_Universalis_IV/?l=ukrainian
6. Hearts of Iron IV. URL: https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/?l=ukrainian

7. Sid Meier's Civilization VI. URL: https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/?l=ukrainian
8. Sid Meier's Civilization VII. URL: https://store.steampowered.com/app/1295660/Sid_Meiers_Civilization_VII/?l=ukrainian
9. Dychkivska I. M. (2013). Innovative pedagogical technologies. Workshop: a textbook. Kyiv: Publishing House «Slovo», p. 370.
10. Pidlasy I. P. (2004). Practical pedagogy or three technologies: interactive textbook for teachers of the market education system. Kyiv: Publishing House «Slovo», 616 p.
11. Cities: Skylines. URL: https://store.steampowered.com/app/255710/Cities_Skylines/?l=ukrainian
12. Shurui Bai, Khe Foon Hew, Biyun Huang. (2020). Does gamification improve student learning outcomes? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. Educational Research Review, Volume 30, June 2020. URL: <https://doi.org/10.1016/j.edurev>
13. Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. Smart Learning Environments 7, 3. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
14. Transport Fever 2. URL: https://store.steampowered.com/app/1066780/Transport_Fever_2/?l=ukrainian
15. Anno 1800. URL: https://store.steampowered.com/app/916440/Anno_1800/?l=ukrainian
16. Game Dev Tycoon. URL: https://store.steampowered.com/app/239820/Game_Dev_Tycoon/?l=ukrainian
17. Jurassic World Evolution. URL: https://store.steampowered.com/app/648350/Jurassic_World_Evolution/?l=ukrainian
18. Alekseeva G. M. (2014). Formation of readiness of future social educators to use computer technologies in professional activities. Monograph. Berdyansk: BDPU, 312 p.
19. Distance learning: challenges, results and prospects. (2020). Advisor. From the experience of educators in the city of Kyiv: teaching and methodical manual. / Compiled by: Vorotnikova I.P., Chaykovskaya N.V. Kyiv. B. Grinchenko University, 456 p.
20. L. S. Vinarik (2004). Informatization in the aspect of social transformation of society [Text]. NAS of Ukraine, Institute of Industrial Economics. Donetsk: [b.i.], 272 p..

21. Kravchenko N., Alekseeva G., Gorbatyuk L., Khomenko S. (2022). Organization of educational work of an educational institution during quarantine by means of information and computer technologies. Scientific notes of the Berdyansk State Pedagogical University. Series: Pedagogical sciences: collection of scientific works. Issue 1. Berdyansk: BDPU, 47–188.
22. Zhaldak M.I. (2010). Computer-oriented learning systems – formation and development. Scientific journal of the National Pedagogical University named after M.P. Dragomanov. Series 2: computer-oriented learning systems: Collection of scientific works. Kyiv: NPU named after M.P. Dragomanov. No. 9(16), 3–9.
23. Malyarchuk O. V. (2015). Technological characteristics of distance learning. Bulletin of the Ivan Franko State University of Zhytomyr, 164–167.
24. Yasinsky A., Yanytska O., Ivanyuta O. (2024). Artificial intelligence technologies in the system of training specialists in higher education institutions. Bulletin of Science and Education, 890–905.
25. Ball G. O., Medintsev V.O. (2011). Methodological issues of improving scientific communication using modern information and communication technologies. Information technologies and teaching aids, 8-12
26. Smirnov S.A., Tereshchenko I.M. (2018). Modeling domestic currency in reflexive games with multi-criteria payoff functions. System Research and Information Technologies, No. 1, 93–98.

Mykhailo Kalinichenko

*Candidate of Political Science, Associate Professor of
the Department of Philosophy, Social and Political Sciences
The Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Cherkasy, Ukraine)
<https://orcid.org/0009-0001-2988-6752>
e-mail: mmkalinichenko@ukr.net*

Yana Podolyan

*Candidate of political sciences, teacher at
the Department of Philosophy, Social and Political Sciences
The Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Cherkasy, Ukraine)
<https://orcid.org/0000-0002-5156-4952>
e-mail: yana78p@vu.cdu.edu.ua*

Maria Naydan

*Student of 4nd year of
The Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy (Cherkasy, Ukraine)
<https://orcid.org/0009-0007-4379-1999>
e-mail: meri3418@gmail.com*

USE OF POLITICAL SIMULATORS IN DEVELOPING ANALYTICAL SKILLS OF HIGHER EDUCATION STUDENTS

Abstract

The article proves the feasibility of using simulation games in the process of teaching political science subjects in higher education institutions. Since traditional teaching methods – lectures, note-taking, testing, which were very effective in the twentieth century, are now less and less suitable for third-wave higher education students, who are characterized by a high level of individualization, and therefore a departure from centralization in favor of network structures.

The didactic potential of simulation games is studied: Democracy 3, Civilization VI, Europa Universalis IV, Cities: Skylines and others, as a tool

for activating the educational process in teaching political science subjects in higher education institutions. It is substantiated that the introduction of game simulations contributes to the transformation of the role of the student from a passive object of learning to an active subject of political modeling. It was determined that this method allows integrating theoretical knowledge into the practical plane, recreating the complex mechanisms of government functioning, state decision-making, and the logic of political compromises.

It was established that simulation games allow not only to diversify the educational process, but also to effectively form a number of professional competencies and “soft skills” of future political scientists, in particular, the skills of negotiation, strategic planning, and public rhetoric in a dynamic political environment.

The article proves that creating a safe gaming space for testing various political strategies increases the level of motivation of students and ensures deeper assimilation of professional content through the experience of direct participation.

Keywords: political competences; educational games; teaching methodology; political science; strategic games; gamification; political education; digitalization.

Надійшла до редакції/ Received: 16.01.2026

Прорецензовано/ Revised: 28.01.2026

Прийнято до друку/ Accepted: 27.02.2026