

**Солосіч О. С.**

асистент кафедри економіки і підприємництва

**Денисенко О.О.**

здобувач кафедри міжнародного бізнесу та логістики

*КПІ ім. Ігоря Сікорського*

## **ВПЛИВ ВІДЕОІГОР НА РІВЕНЬ СУСПІЛЬНОЇ ОБІЗНАНОСТІ У СФЕРІ ЕКОНОМІКИ**

У сучасному цифровому середовищі відеоігри стали доволі популярним і водночас потужним інструментом впливу на формування базових знань та навичок, пов'язаних з економічними процесами. Ігрова індустрія постійно розвивається, пропонуючи користувачам дедалі складніші й більш продумані моделі економічних систем. Окрім розважальної складової, відеоігри все частіше виконують функцію неформального освітнього середовища, яке сприяє підвищенню рівня економічної грамотності населення. Актуальність цього питання зростає, адже економічна обізнаність є важливою умовою свідомої участі людей у суспільних та фінансових процесах — особливо тоді, коли ці навички можна здобути у зручній та інтерактивній формі.

Більш того, варто зауважити, що важливість даної проблематики напряду пов'язана із питаннями розвитку креативної економіки, що у контексті обраного предметного поля дослідження формує прямий взаємозв'язок із можливостями розвитку знаннєвої економіки виступаючи одним із центральних елементів сучасних процесів інтелектуалізації у межах постіндустріальної парадигми суспільного розвитку [1]. При цьому, окреслена проблематика охоплює специфіку взаємодії індивідів у цифровому середовищі та інформаційній економіці як додаткового фактору забезпечення інтелектуалізованого розвитку суспільства [2].

Однією з головних особливостей відеоігор є можливість моделювання складних економічних систем у доступній та наочній формі. Користувач не просто спостерігає за теорією, а бере участь у реальних процесах: управляє ресурсами, оптимізує витрати, аналізує ринок, приймає стратегічні рішення. Завдяки інтерактивності гравець може експериментувати, перевіряти свої гіпотези та бачити наслідки своїх дій без ризику втрат у реальному житті. Це робить відеоігри унікальним навчальним інструментом, який поєднує практику та імітацію реальних економічних явищ.

Важливе місце серед основних жанрів відеоігор, що впливають на економічну обізнаність, є економічні та містобудівні стратегії. Такі ігри, як *Workers & Resources: Soviet Republic*, *Cities: Skylines*, серія ігор *Tropico* та *Anno*, пропонують опанувати створенням та управлінням містами або державами. У цих проєктах гравець стикається з необхідністю балансувати бюджет, визначати податкову політику, реагувати на зміни ринку праці, забезпечувати розвиток інфраструктури та враховувати соціально-економічні потреби населення. Навіть без спеціальної освіти користувач отримує розуміння таких понять, як попит і пропозиція, дефіцит ресурсів, інфляція, економічне зростання чи рецесія, важливість правильно побудованої логістики.

Ще одним важливим напрямом є відеоігри з внутрішніми ринковими механіками, зокрема онлайн-ігри, де економіка формується живою спільнотою гравців, а не тільки за рахунок механік котрі заклали розробники. На віртуальних ринках цих ігор діють ті самі принципи, що й у реальних: ціни змінюються залежно від попиту й пропозиції, виникає конкуренція, торговельні війни, дефіцит товарів, ажіотаж чи падіння вартості ресурсів. Деякі ігри, як-от *EVE Online*, містять складні економічні системи, що слугують об'єктом академічних робіт та наукових досліджень. Також варто зазначити, що, до аналізу внутрішньоігрової економіки компанія залучала справжніх економістів. Участь у таких ринках допомагає користувачам інтуїтивно зрозуміти механізми ринку, прийняття рішень у конкурентному середовищі та наслідки економічних стратегій.

Відеоігри також сприяють формуванню важливих практичних навичок. Управління бюджетом, оптимізація витрат, довгострокове планування, аналіз ризиків — усе це стає невід’ємним елементом ігрового процесу. Гравці вчаться когнітивно моделювати економічні ситуації, прораховувати ризики, розуміння взаємозв’язку між різними сферами діяльності та важливості системного підходу. Багато проєктів вимагають не лише швидкої реакції, а й стратегічного мислення, так би мовити на кілька кроків вперед, оцінки можливих сценаріїв та прогнозування наслідків власних рішень. Ці навички мають чітке прикладне значення й можуть бути корисними в реальному житті.

Досить позитивним фактором є те що в Європі вже практикується поєднання відеоігор з навчанням. Додамо, що дана практика знаходить свою реалізацію не лише у межах економічної сфери. Тим не менше освітні практики підтверджують, що відеоігри мають позитивний вплив на економічну обізнаність. У навчальних закладах іноді застосовують симулятори або комерційні ігри для пояснення, або аналізу різноманітних тем які пов’язані з економікою. Їх задача дати змогу учням та студентам більш глибоко зануритися в економічні явища, оскільки такі ігри створюють динамічне середовище з численними взаємопов’язаними факторами. Гравці можуть побачити, як окремі зміни — наприклад, підвищення податків чи інвестиції в інфраструктуру — впливають на загальний стан системи. У процесі гри людина бачить, зрозуміє та опановує економічні основи набагато легше і швидше.

Разом з тим, варто зазначити, що розвиток ігрової індустрії має певні недоліки. Перш за все, це те що економічні моделі у відеоіграх, хоч і намагаються бути реалістичними, часто залишаються спрощеними і недосконалими, оскільки створити повністю ідеальну гру на даний момент – неможливо, по причині цього, інтеграція відповідних ігрових механік, ймовірностей, разом із досягненням зрозумілості та структурної впорядкованості персонального інтерфейсу залишається складною задачею. Тому досвід сучасних відеоігор може створювати хибні уявлення про складність реальних економічних систем, які залежать від значно більшої кількості факторів, зокрема політичних, соціальних і культурних. Крім того, у деяких іграх наявність внутрішніх покупок, лутбоксів та платних переваг може сприяти викривленню розуміння економічних процесів, формуючи у гравців хибне враження про легкість отримання ресурсів, паралельно стимулюючи спонтанні витрати. Тому важливо розуміти відмінності між віртуальною й реальною економікою.

Загалом відеоігри роблять значний внесок у підвищення економічної грамотності суспільства. Вони створюють цікаве й захопливе середовище, що дозволяє експериментувати з економічними моделями, розвивати навички стратегічного мислення й краще розуміти принципи функціонування сучасного ринку. В умовах цифрової трансформації ігрові технології мають потенціал стати важливою частиною освітніх програм і допомогти широкій аудиторії краще орієнтуватися в економічних процесах. Тому якщо ми хочемо й справді покращувати суспільну обізнаність в цій темі, держава має заохочувати, впроваджувати, та надавати можливість вивчати щось нове за допомогою ігор. Більш того, це порушує проблему формування економічних стимулів для розробників даного сегменту програмного забезпечення, оскільки створення і заохочення до конкретних ігор допомагає формувати у громадян інтерес та базові навички економічної обізнаності.

#### **Перелік посилань:**

1. Tulchynska S. O., Solosich. O. S. Intellectual economy as an imperative for the development of systems for ensuring the economic security of economic entities. *Економічний вісник Державного вищого навчального закладу «Український державний хіміко-технологічний університет»*. 2023. №1. С. 247-257. DOI: <https://doi.org/10.32434/2415-3974-2022-17-1-247-257>.
2. Tulchynska S., et al. Artificial intellectualization in the assessment system of the safe development of economic entities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. 2024. Vol. 102. No 8. URL: <https://www.jatit.org/volumes/Vol102No8/6Vol102No8.pdf>.