

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ДЛЯ НАВЧАННЯ МИРНОМУ ВИРІШЕННЮ КОНФЛІКТІВ (НА ПРИКЛАДІ ІГОР “МИРОТВОРЕЦЬ” ТА “ABOLISH WAR”)



DEVELOPMENT OF COMPUTER GAMES FOR LEARNING PEACEFUL CONFLICT RESOLUTION (ON EXAMPLE OF THE GAMES “PEACEMAKER” AND “ABOLISH WAR”)

ЮРІЙ ШЕЛЯЖЕНКО / YURI SHELIAZHENKO

DIRECTOR@PAX.ORG.UA

Ph.D. (ПРАВО/LAW), MMgt (МЕДІАЦІЯ ТА ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ/MEDIATION AND CONFLICT RESOLUTION)

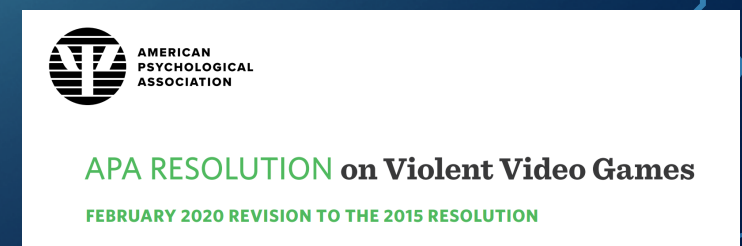
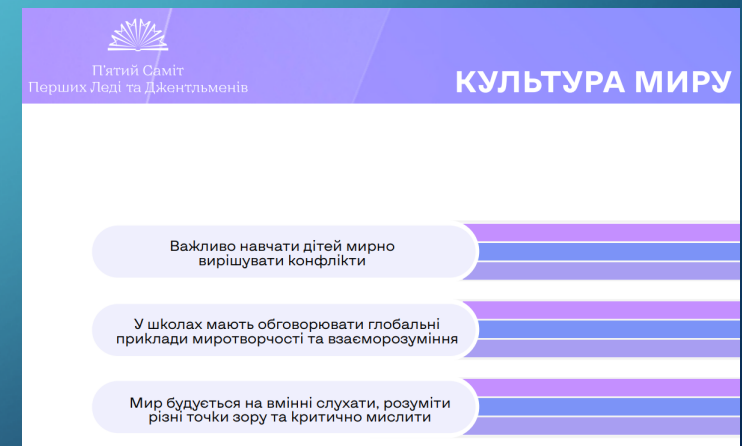
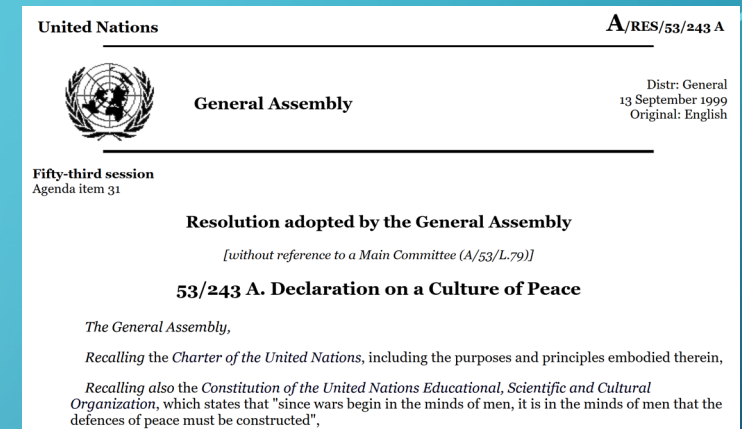
ДИРЕКТОР ІНСТИТУТУ МИРУ І ПРАВА / DIRECTOR OF THE INSTITUTE OF PEACE AND LAW

СТРУКТУРА ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH STRUCTURE

- **Актуальність проблеми:** освіта із застосуванням цифрових технологій для розвитку культури миру необхідна з огляду на суспільні норми, в т.ч. відображені у рекомендаціях ООН та ЮНЕСКО; суспільство стурбоване кривавими комп'ютерними іграми з агресивними і кримінальними стереотипами поведінки; у США 85% відеоігор на ринку містять деяку форму насильства
- **Постановка питання:** роль ігор у створенні справедливої (нормальної) реальності; зокрема, яким чином розробляти і популяризувати ігри для навчання мирному вирішенню конфліктів
- **Методи дослідження:** аналіз літератури та нормативних документів з питань культури миру і мирної освіти; вивчення ринку на предмет виявлення прикладів мирних ігор; експеримент зі створення і апробації навчальних ігор
- **Результати:** обґрунтовано необхідність розробки ігор для мирної освіти; розроблено і апробовано ігри «Миротворець» і «Abolish War» (Ліквідууй війну), в яких моделюється вплив миротворчості гравця на особистий розвиток та позитивні зміни у світі.
- **Grounds for the research:** education using the digital technologies to raise a culture of peace is necessary in view of social norms, including those reflected in recommendations of the UN and UNESCO; society is concerned about bloodthirsty computer games with aggressive and criminal behavior stereotypes; in the USA, 85% of video games on the market contain some form of violence
- **Research question:** role of games in making more just (normal) reality; in particular, how to develop and popularize games for learning peaceful conflict resolution
- **Research methods:** survey of academic publications and regulatory documents on the culture of peace and peace education; market research to identify samples of peace games; experiment with creating and testing of educational games.
- **Results:** the need to develop games for peace education was substantiated; the games "Peacemaker" and "Abolish War" were developed and tested, these games model the impact of the player's peacemaking on personal development and positive changes in the world.

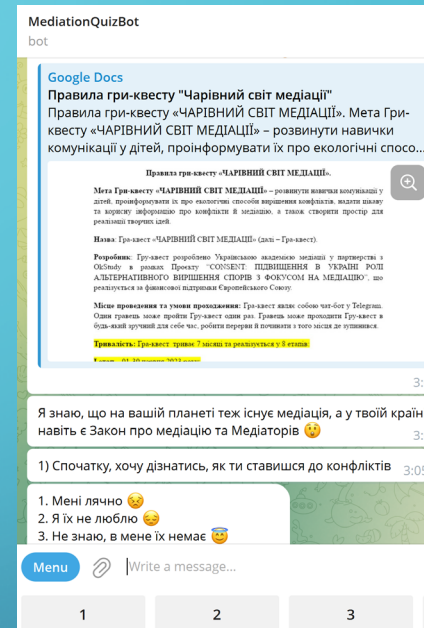
РЕЛЕВАНТНІ ДОКУМЕНТИ / RELEVANT DOCUMENTS

- Декларація щодо культури миру Генеральної Асамблеї ООН, прийнята у 1999 році.
- Рекомендації ЮНЕСКО щодо освіти заради миру та прав людини, міжнародного взаєморозуміння, співпраці, основних свобод, глобального громадянства та сталого розвитку, прийняті у 2024 році.
- Резолюція Американської асоціації психологів щодо насильницьких відеоігор 2015 року, переглянута у 2020 році.
- Результати опитування «Освіта як інструмент формування особистої стійкості, соціального капіталу країни та культури миру»
- Declaration on a Culture of Peace, adopted by the UN General Assembly in 1999
- Recommendation on education for peace and human rights, international understanding, cooperation, fundamental freedoms, global citizenship and sustainable development, adopted by UNESCO in 2024
- Resolution on Violent Video Games adopted by American Psychological Association in 2015, revised in 2020
- Results of 2025 survey "Education as a tool for building personal resilience, national social capital, and a culture of peace"



ВІДОМІ ІГРИ ДЛЯ МИРНОЇ ОСВІТИ / KNOWN GAMES FOR PEACE EDUCATION

- Чарівний світ медіації / Wonderful world of mediation
- КРОК — навчальна гра з протидії насильству / KROK — educational game to resist violence
- Миротворець (стратегія мирного вирішення ізраїльсько-палестинського конфлікту) / PeaceMaker (strategy of peaceful resolution of the Israeli–Palestinian conflict)
- Симулятори медіації (ШІ чати, 2D, 3D...) / Mediation simulators (AI chats, 2D, 3D...)



РОЗРОБКА ІНТЕРАКТИВНОЇ ЛІТЕРАТУРИ / DEVELOPMENT OF INTERACTIVE FICTION

- Кодування за допомогою мови розмітки гіпертексту HTML: інтерактивний геймплей здійснюється шляхом переходу від сцени до сцени при натисканні лінків, а сцени являють собою текстовий опис ситуації та лінки (URL) на варіанти дій гравця, якорі внутрішньої адресації яких ведуть на заголовки описів сцен в тому ж HTML-документі
- Використання спеціальних програм (наприклад, Twine)
- Code-level development using the Hypertext Markup Language (HTML): interactive gameplay is carried out by moving from scene to scene via clicking on links; the scenes are text descriptions of the situation and links (URL) to the player's options, the internal hyperlink anchors of which lead to the headings of the scene descriptions in the same HTML document
- Use of special applications (e.g. Twine)

```
<h2 id="3">Ти миротворець 1 рівня. </h2>
```

```
<p>Твій життєвий шлях миротворця починається з  
солодкого дитинства. Мати дала вам три тістечка, одне з  
них виявилось більше за інші. Твої брат і сестра  
сперечаються, кому воно дістанеться. </p>
```

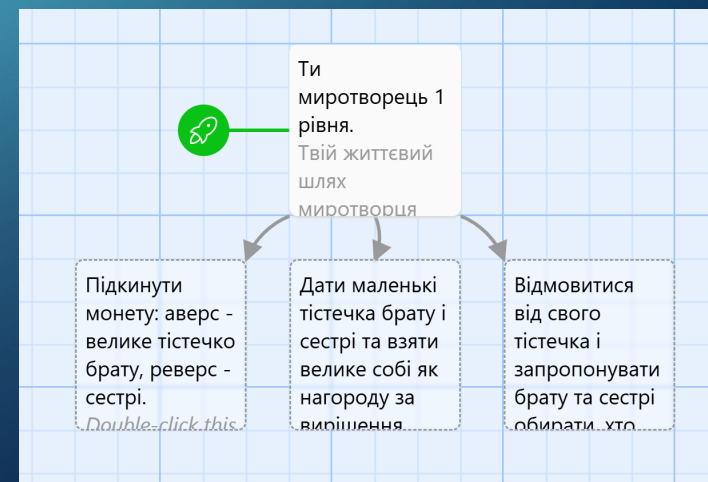
```
<p> Твої дії?</p>
```

```
<ul>
```

```
<li><a href="#4">Дати маленькі тістечка брату і  
сестрі та взяти велике собі як нагороду за вирішення  
спору.</a></li>
```

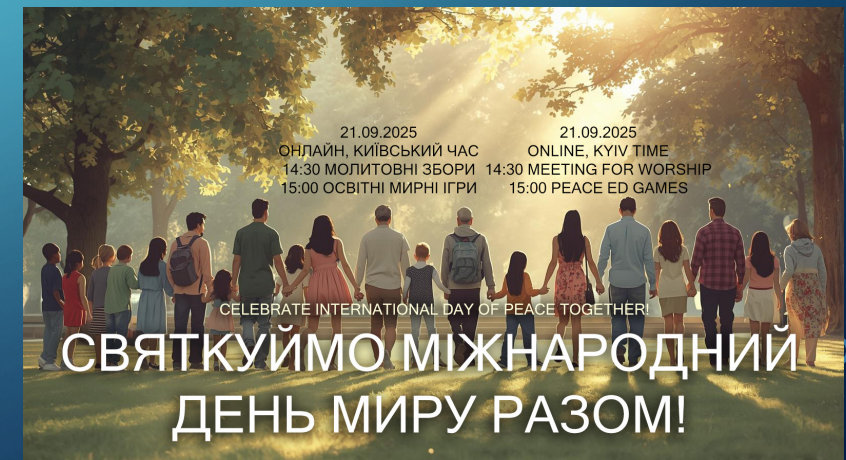
```
<li><a href="#5">Відмовитися від свого тістечка і  
запропонувати брату та сестрі обирати, хто візьме одне  
велике, а хто два малих.</a></li>
```

```
<li><a href="#6">Підкинути монету: аверс - велике  
тістечко брату, реверс - сестрі.</a></li>  
</ul>
```



ГРА «МИРОТВОРЕЦЬ» / THE PEACEMAKER GAME

- <http://pax.org.ua/Gra-Myrotvorets.html>
- У навчальній рольовій грі “Миротворець” персонаж гравця зростає як миротворець, застосовуючи навички мирного вирішення конфліктів. З кожним новим рівнем пропонується вирішити складніший конфлікт. 9 запропонованих сценаріїв конфліктів, від спору між дітьми про тістечко до підготовки лідерів великих держав почати ядерну війну, відповідають ступеням моделі ескалації конфлікту Фрідріха Глазла. Гра також допоможе зрозуміти, чим можуть бути корисні мирні методи, щоб покласти край російській загарбницькій війні проти України.
- Апробовано під час святкування Міжнародного дня миру у 2025 році
- In the educational RPG “Peacemaker”, the player’s character level grows applying skills of peaceful conflict resolution. With each new level, the player is offered to resolve a more complex conflict. The 9 proposed conflict scenarios, from a dispute between children over a cake to a situation when leaders of the great powers are preparing to start a nuclear war, correspond to the stages of Friedrich Glasl’s conflict escalation model. The game also reveals how to use peaceful methods to stop the Russian war of conquest against Ukraine.
- Tested during the celebration of the International Day of Peace in 2025



ГРА “ЛІКВІДУЙ ВІЙНУ” / THE ABOLISH WAR GAME

- <https://worldbeyondwar.org/endgame/>
- У навчальній грі “Ліквідує війну” гравець представляє народ, який прагне мирного і щасливого життя в світі. Викликом для гравця є те, що військові витрати у світі збільшуються, війни не вщухають і росте ризик ядерної війни, що відповідає ступеню «разом у прірву» за моделлю Глазла. Гравець може спробувати і відчайдушно вдарити по ворогах та перетворити планету на пекло, і розвинути світове мирне урядування на зразок реформованої ООН та навчити людей методам ненасильницького спротиву агресорам і тиранам, щоб людство сформувало імунітет до хвороби війни. Це стратегія глобальної деескалації комплексного конфлікту на спільній планеті (“світобезпорядку”).
- Апробовано серед користувачів порталу мирної освіти World BEYOND War; гра у групі [апробована](#) під час святкування Міжнародного дня миру у 2025 році
- In the educational game “Abolish War”, a player represents the people who strive for a peaceful and happy life in the world. The challenge for the player is that military spending in the world is increasing, wars do not cease and the risk of nuclear war is growing, that corresponds to the level of “together into the abyss” according to the Glasl's model. The player can either to strike desperately at the enemies and turn the planet into hell, or develop peaceful world governance like a reformed UN and teach people methods of nonviolent resistance to aggressors and tyrants, so that humanity forms immunity to the disease of war. This is a strategy for global de-escalation of a complex conflict on a common planet (“world disorder”).
- Tested among users of the World BEYOND War peace education portal; the game in a group was [tested](#) during the celebration of the International Day of Peace in 2025



ВИСНОВКИ / CONCLUSIONS

- Необхідність розвитку культури миру, а також перенасиченість ринку іграми, які містять елементи насильства, зумовлює нагальне завдання розробки ігор для навчання мирному вирішенню конфліктів.
- Існуючі навчальні ігри, такі як симулятори медіації, зосереджені на конкретних процесах чи конфліктах і переважно не орієнтовані на широку публіку. Не вистачає рольових ігор і стратегій, в яких гравець може спробувати себе в якості миротворця протягом життя та спричинити глобальні зміни у світі – що було б альтернативою іграм, в яких життя зображується як вічна війна і гравець може зростати лише у ролі бійця. На прикладі ігор “Миротворець” і “Abolish War”, які були апробовані на освітніх заходах і платформах, показано, що такі навчальні ігри можуть бути створені.
- Технології інтерактивної літератури є найпростішим способом розробки навчальних ігор, які передають знання у формі, доступній для широкої публіки. Водночас, для посилення привабливості необхідно розробляти мирні навчальні ігри з потужною графікою, мультимедіа, динамізмом гри у віртуальних світах з персонажами, керованими людьми та штучним інтелектом на популярних ігрових онлайн-платформах.
- Development of games for teaching peaceful conflict resolution is necessary for institutional growth of the culture of peace and to overcome market congestion with games that contain elements of violence.
- Existing educational games, such as mediation simulators, focus on specific processes or conflicts and are mostly not aimed at a wide audience. There is a lack of role-playing and strategy games in which the player can try oneself as a peacemaker throughout one's life and bring about global changes in the world – which would be an alternative to games in which life is depicted as eternal war and the player can only grow as a fighter. Example of the games “Peacemaker” and “Abolish War”, which were tested at educational events and platforms, shows that such educational games can be created.
- Interactive fiction technologies are the easiest way to develop educational games that convey knowledge in a form accessible to the general public. To increase their attractiveness, it is necessary to develop peaceful educational games with powerful graphics, multimedia, dynamism of the game in virtual worlds with characters controlled by humans and AI on popular online gaming platforms.