

СЕКЦІЯ 2. ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ, КІБЕРБЕЗПЕКА

УДК 355.45:316.658(477)

**С. Базарний, Ph.D.; О. Терновий; О. Гришук
(НУОУ)**

МЕТОД ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «STALKER», ЯК ІНСТРУМЕНТУ ІНФОРМАЦІЙНОЇ БОРОТЬБИ В УМОВАХ ШИРОКОМАСШТАБНОЇ ЗБРОЙНОЇ АГРЕСІЇ РОСІЙСЬКОЇ ФЕДЕРАЦІЇ ПРОТИ УКРАЇНИ

UDC 355.45:316.658(477)

Bazarny, Ph.D.; AT. Thorny; AT. Hryshchuk

THE METHOD OF USING THE COMPUTER GAME "STALKER" AS A TOOL OF INFORMATION WARFARE IN THE CONDITIONS OF LARGE-SCALE ARMED AGGRESSION OF THE RUSSIAN FEDERATION AGAINST UKRAINE

У дослідженні розглядаються можливості використання комп'ютерної гри STALKER, як інструменту інформаційної боротьби в умовах російсько-української війни. Особливу увагу приділено інтерактивному контенту та можливостям його інтеграції в психологічні операції для впливу на цільову аудиторію. Проаналізовано методологічні підходи до розробки контенту, оцінювання ефективності його впливу щодо використання комп'ютерних ігор під час проведення психологічних операцій. У роботі розглядається протистояння в інформаційному просторі українських спецслужб, зокрема Служби безпеки України та Головного управління розвідки МОУ, а також спецслужб російської федерації та іноземних держав. Зазначена роль НАТО у зміцненні інформаційної безпеки України та протидії російській інформаційній агресії. В умовах сучасної гібридної війни інформаційна боротьба стала одним із ключових інструментів досягнення стратегічних цілей. Суперечки за домінування в інформаційному просторі передбачають використання новітніх технологій, інтерактивних платформ для впливу на суспільну свідомість. Одним із таких інструментів є комп'ютерні ігри, які, завдяки своїй популярності, високому рівню залученості користувачів та емоційному впливу, мають великий потенціал у контексті психологічних операцій. Однак на сьогодні недостатньо досліджено, як інтерактивні платформи можуть бути адаптовані для ефективного використання в умовах широкомасштабної збройної агресії, зокрема для формування патріотичних настроїв, нейтралізації ворожої пропаганди та зміцнення національної безпеки. Це створює необхідність розробки науково обґрунтованих підходів до інтеграції комп'ютерних ігор, таких як STALKER, у стратегії інформаційної боротьби, а також вивчення їх впливу на різні цільові аудиторії.

Завдяки інтеграції наративів, які відображають героїзм українських військових, трагедії війни та важливість національних цінностей, гра може слугувати ефективним засобом формування патріотичних настроїв, підвищення мотивації та розвитку критичного мислення.