

7. *Perelman, Ch.* The new rhetoric. A treatise on argumentation / Ch. Perelman, L. Olbrechts-Tyteca / transl. by J. Wilkinson, P. Weaver. – Indiana, Notre Dame : University of Notre Dame press, 1969. – 565 p.

8. *Walton, D. N.* Enthymemes, argumentation schemes and topics / D. N. Walton, F. Macagno // *Logique & Analyse*. – 2009. – Vol. 205. – P. 39–56.

(Дата подачи: 02.02.2024 г.)

Е. М. Ильина

Белорусский государственный университет, Минск

Е. Пуіна

Belarusian State University, Minsk

УДК 32.01+32:002:004

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙН В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ: ТЕОРЕТИКО-КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ¹

POLITICAL GAME DESIGN IN THE CONDITIONS OF DIGITAL TRANSFORMATION: THEORETICAL AND CONCEPTUAL FOUNDATIONS

В статье сквозь призму политической науки осмысливается разработка правил, содержания и формы игрового процесса видеоигр в условиях цифровой трансформации. Концептуализируется процедурная риторика гейм-дизайна на примере конструирования политической идентичности субкультуры геймеров. На основе проведенного исследования отмечается двунаправленный характер политического игрового дизайна в контексте источников угроз политической безопасности и механизмов реализации национальных интересов. В заключении предлагается ряд политически обоснованных рекомендаций по направлениям развития отечественной видеоигровой индустрии.

Ключевые слова: политический гейм-дизайн; видеоигра; цифровая трансформация; процедурная риторика; агентность игрока; политическая идентичность; политическая безопасность.

The article is devoted to the understanding of the development of rules, content and form of video game gameplay in the conditions of digital transformation through the prism of political science. The author conceptualises the procedural rhetoric of game design on the example of constructing the political identity of gamers' subculture. Based on her research the author notes the bi-directional nature of political game design in the context of sources of threats to political security and mechanisms for the realisation of national interests. At the end of the article the au-

¹ Статья подготовлена в рамках НИР 2.04 «Этнокультурные отношения в контексте социально-политических процессов и политики идентичности», № ГР 20211919 ГПНИ «Общество и гуманитарная безопасность белорусского государства» на 2021–2025 гг. (подпрограмма «Культура и искусство»).

thor offers a number of politically grounded recommendations on the directions of development of the Belarusian video game industry.

Keywords: political game design; video game; digital transformation; procedural rhetoric; player agency; political identity; political security.

Компьютерные, консольные и мобильные игры как наиболее быстро-развивающийся сегмент глобальной креативной экономики приобретают всё большую популярность: по состоянию на 2023 г. количество геймеров во всем мире достигло 3,38 млрд человек, увеличившись на 6,3 % в годовом исчислении, а оборот мирового рынка игр составил 184 млрд долларов и продолжает уверенно расти [1]. В региональном разрезе крупнейшими игровыми рынками остаются Азиатско-Тихоокеанский регион и Северная Америка, при этом Европа относится к перспективным игровым рынкам мира (около 34 млрд долл. в 2023 г.).

В Беларуси, позиционируемой как ИТ-страна, где разработка видеоигр развилась до прибыльной отрасли со всемирно известными играми, число геймеров с каждым годом увеличивается [2, с. 42–46] и в последние несколько лет наблюдается поступательный подъем отечественного киберспорта под эгидой Белорусской федерации киберспорта, Белорусской ассоциации компьютерного спорта и на базе арены CyberX. В целях формирования объективного отношения к историческому прошлому среди детей и молодежи ежегодно проводится республиканский конкурс компьютерных разработок патриотической направленности «ПАТРИОТ.by». На пространстве СНГ именно белорусские технические вузы одними из первых приступили к подготовке специалистов по новой специальности «Информационные системы и технологии (в игровой индустрии)» с наименованием квалификации «Инженер-системный программист-геймдизайнер».

В научном дискурсе концептуализация видеоигр и игрового дизайна началась с 2000-х гг. Game studies/изучение видеоигр как междисциплинарная область знаний получила активное развитие на базе научно-образовательного центра Копенгагенского университета информационных технологий (Center for Computer Games Research), международной Ассоциации исследования цифровых игр (DiGRA), научной лаборатории Массачусетского технологического института (MIT Game Lab), Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) Центра медиафилософии Института философии Санкт-Петербургского государственного университета, Московского центра исследований видеоигр (Moscow Game Centre) при философском факультете Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова [3, с. 6, 207–214]. Несмотря на более чем 20-летнюю историю, исследования политического потенциала и праксиса видеоигр имеют единичный и фрагментарный характер. Социально-политическому измерению игрового видеоконтента посвящены работы западных авторов (Й. Богост [4], Р. М. Джерачи [5], Д. Лернер [6], О. Пфистер [7], Г. Фраска [8] и др.). В отечественной науке актуальная проблематика

видеоигр отчасти раскрыта в публикациях Н. В. Ефимовой [9], Н. Н. Сечко [2], Ю. Ф. Шпаковского [10] и др. Ряд концептуальных и прикладных аспектов применения политических технологий в видеоиграх преимущественно в контексте реализации политики памяти получил отражение в работах таких российских ученых, как С. И. Белов [11], Д. А. Иглин [12], В. А. Калмыков [13], С. Н. Федорченко [14]. Однако остается широкий спектр нерешенных вопросов, нуждающихся в дальнейшем изучении именно с позиций политической науки, и настоящая работа, как первое в белорусской академической политологии целенаправленное исследование видеоигр и гейм-дизайна, призвана отчасти восполнить этот пробел. Цель статьи – раскрыть теоретические и концептуальные основы политического гейм-дизайна в условиях цифровой трансформации, под которой в политологическом ракурсе будем понимать исходящий из окружающей/внешней среды импульс/вызов на «входе» политической системы, кардинально преобразующий систему в целом или ее отдельные подсистемы и функции под воздействием цифровых трендов и технологий, имеющий неизбежный, комплексный и нестабильный характер с неопределенными, вариативными и непредсказуемыми последствиями. Методологическую основу настоящего исследования составили системный методологический подход, дискурс-анализ, кейс-стади, компаративистика.

В условиях цифровой трансформации актуальным концептуальным направлением цифровой теории политики становится анализ масштабов, возможностей и границ политического гейм-дизайна (от англ. *game design* – игровой дизайн) – разработки правил, содержания и формы игрового процесса видеоигр (мобильных, компьютерных, консольных, VR-игр), исходя из политически мотивированных позиций. По критерию использования видеоигр в политических целях выделяют: игры о политике, информирующие об актуальных политических проблемах и мотивирующие игроков; игры как политическая деятельность, расширяющая инструментарий политических технологий и механизмов принятия решений и призванная добиться политических изменений; игровой процесс как политическое действие, позволяющее привнести принципы игрового дизайна в политическую практику [6, с. 27–35].

Видеоигры, являясь выразительными, интерактивными, цифровыми форматами взаимодействия с пользователями, наделены новыми способами убеждения и воздействия на игроков. Убеждающую силу компьютерных игр исследовали американские ученые Й. Богост и Г. Фраска, разработавшие в 2003 г. первую официальную политическую видеоигру о президентских выборах в США (*The Howard Dean for Iowa Game*) [15]. Концепция процедурной риторики Богоста исходит из того, что, наряду с вербальным и визуальным риторическими уровнями, видеоиграм присуща практика убеждения посредством компьютерных алгоритмов и операций через авторство игровых правил и механик, детерминирующих игровой процесс [4, с. 28–29]. Данный способ рецепции компьютерной игры обусловлен форми-

рованием нового опыта самого игрока, который останется с ним после игры в реальном мире как часть чего-то, что было им пережито [3, с. 220]. Одной из ключевых составляющих такого опыта является агентность игрока (вовлеченность пользователя в игровую процесс, чувство контроля и свобода выбора в игре) [16, с. 17–22], которая может предопределяться политическими взглядами гейм-дизайнера и (или) заказчика игры при написании программного кода видеоигры.

В более широком дискурсе игрового дизайна для характеристики специалистов, целенаправленно кодирующих позитивные социальные месседжи и практики в архитектуре видеоигр, инкорпорируя тем самым этические и политические ценности в игровую процесс, используется термин «добросовестный дизайнер» (от англ. conscientious designer) [17, с. 3–12]. Трудно переоценить значимость политической компетентности добросовестного гейм-дизайнера, который должен уметь анализировать проблемы, выдвигаемые на повестку дня политики, выявлять формирующие их ценности и в дальнейшем использовать релевантные элементы игрового дизайна (персонажи, повествовательная предпосылка и контекст игры, доступные действия и цели, правила взаимодействия с другими игроками, неигровыми персонажами и окружающей средой, стратегии, награды, игровые карты, игровой движок и др. [17, с. 33–34]), позволяющие их критически переосмысливать. Отмечая потенциальное влияние процедурной риторики на политические ценности, Богост относит политические видеоигры к «процедурной риторике политики» [4, с. 328].

По мере экспоненциального роста цифровых сквозных технологий и платформенных решений ежегодно появляются новые технологические игровые тренды (например, облачные игры, игровой стриминг, блокчейн и NFT-игры с метавселенными, игровой искусственный интеллект, внедрение в кроссплатформенные игровые решения технологий виртуальной и дополненной реальности), которые в сложившихся геополитических реалиях идеологического противостояния по линии Запад-Восток способствуют трансформации видеоигр из феномена массовой монетизированной культуры развлечений в сетевое пространство коммуникативно-дискурсивного проектирования и конструирования идентичности субкультуры геймеров постсоветских государств на макро-, мезо- и микроуровнях политического бытия в русле теорий политического конструктивизма и концепции макрополитической идентичности.

В условиях многообразия моделей развития постсоветских идентичностей («неосоветская» модель – Беларусь; модель «национально-цивилизационного сообщества» – Россия; «антиимперская» идентичность – Грузия, Украина, Прибалтика и Молдова; модель баланса между государственной, религиозной и этнической идентичностями – страны Центральной Азии; этнокультурная модель – Армения; переходные «прикаспийские» идентичности – Туркменистан и Азербайджан) [18, с. 67–72] и их конфликтного взаимодействия, незавершенность и противоречивость процесса нацио-

нальной и геополитической идентификации [19, с. 60–62], «размывание общенациональной идентичности единой общности “белорусский народ”» [20], согласно проекту обновленной Концепции национальной безопасности Республики Беларусь, может стать источником угроз национальной безопасности в политической сфере.

К современным технологиям политического гейм-дизайна относятся символическое кодирование и перекодирование политической реальности, исторической памяти и образов коллективного прошлого в видеоиграх посредством особых кодов, нарративов, фреймов (исторические личности, места и события, военная форма, знаки различия) с которыми тесно связаны приемы политической мифологизации (подмена исторических фактов политическими мифами) и формирования «образа врага» (дискредитация в играх конкретной страны (например, Советского Союза или России), метод «ложной аналогии» (сравнение нацистского и советского режимов), умолчание и фальсификация истории (например, о Второй мировой войне) и др. [14, с. 176]. Большинство эпизодов разработки видеоигр в указанных выше форматах относятся к западным кейсам, среди которых наиболее характерными примерами непосредственного позиционирования политических образов выступают игры, относящиеся к франшизам Call of Duty, Company of Heroes. Также можно проследить определенный политический месседж, транслируемый в игре украинских разработчиков Metro Exodus.

«Как показывает анализ современной видеоигровой индустрии, в большинстве случаев пользователям популярных шутеров и стратегий с аудиторией в сотни миллионов человек предлагается универсальный ролевой сценарий игры – за американского солдата, который защищает свободу, демократию и глобальный мировой порядок, стреляя в людей в какой-либо ближневосточной, центральноамериканской или восточноевропейской стране. Политические лидеры и режимы этих стран представлены в игровых сюжетах в крайне нелицеприятном виде. При этом именно русские, по данным отраслевых аналитиков, чаще других народов изображаются как злодеи и агрессоры. ... Например, в основе сюжета Company of Heroes 2 – события Великой Отечественной войны, противостояние СССР и нацистской Германии. Однако главными врагами советских воинов создатели игры сделали не солдат вермахта, а органы НКВД. Сражения с внешним противником здесь – не более чем фон для противостояния трусливого советского офицера и “беспощадного” режима. От лица советского бойца игрока заставляют разрушать церкви и дома мирных жителей, расстреливать собственных солдат, которые помогали выполнять боевую задачу. С учетом того что сама игра претендует на правдоподобное описание реальных исторических событий, молодые пользователи в игровой форме получают мощный пропагандистский импульс, посредством которого у миллионов игроков формируется соответствующее мировоззрение, представление об исторических событиях» [21, с. 5].

В ходе исследования установлено, что политический гейм-дизайн имеет двунаправленный характер: с одной стороны, может служить источником угроз политической безопасности, а с другой – стать политическим механизмом реализации национальных интересов. Показателен в этом плане российский опыт. В последнее время Россия начала активно отстаивать свое геополитическое видение современного миропорядка, защищать национальные интересы и пропагандировать политические идеалы и ценности через популярные видеоигры и связанные с ними сервисы, такие как Discord и Steam, что не осталось без внимания журналистов одного из авторитетных американских медиа. В качестве примеров политической пропаганды в играх данное издание приводит ролик в официальном YouTube-аккаунте World of Tanks с реконструкцией танкового парада исторической техники, посвященной 78-летию победы в Великой Отечественной войне, а также воссозданную российскими игроками Minecraft битву за город Соледар [22]. Приключенческая видеоигра российских разработчиков Atomic Heart способна, по мнению ученых, «продвигать нарративы российской культуры в зарубежных странах, формируя привлекательный образ Российской Федерации, русского языка, музыки и “русской души” в целом» [23]. Также в текущем году при финансовой поддержке государства ожидается выход первой масштабной российской исторической ролевой игры в жанре экшн «Смута», сюжет которой разворачивается на Руси в период Смутного времени (XVII в.). Игрокам предстоит присоединиться ко Второму земскому ополчению во главе с князем Дмитрием Пожарским и Кузьмой Мининым, сразиться с врагами и польскими интервентами и объединить Московское княжество. В целом в контексте мер государственной поддержки видеоигровой индустрии правительством Российской Федерации ведется подготовка предложений по продвижению на иностранные рынки российских компьютерных игр с включением последних в реестр российского программного обеспечения.

Являясь частью современного политического медиаландшафта, компьютерные игры стали платформой для цифрового политического активизма и стратегического политического маркетинга. Так, одна из самых продаваемых японских видеоигр Animal Crossing: New Horizons активно использовалась в 2020 г. в предвыборной президентской кампании Д. Байдена для распространения агитационных материалов, в том числе посредством создания офиса штаба кандидата в игровом мире, а также стала новым инструментом организации виртуальных политических протестов, апробированным гонконгской группой молодежных активистов.

Группа ученых из Испании и Эквадора проанализировала 26 политически окрашенных видеоигр, транслирующих различные интерпретации демократических стандартов, и пришла к выводу, что на современном этапе игры «выходят за рамки геймплея в реальную жизнь и становятся социальными лабораториями, где люди экспериментируют, играя в политические организации и взаимодействуя для достижения политических целей в во-

ображаемом мире ограниченных ресурсов. Возможно, сегодняшние видеоигры станут политическими системами завтрашнего дня» [24].

Таким образом, в целом потенциал цифровой риторики политического игрового дизайна как новой теории и практики проектирования метаигрового (от греч. meta – за пределами, вне, после) политического опыта находится на стадии изучения, дискутирования и экспериментирования. Модус убедительности цифровой политической риторики через олицетворенный опыт становится новым вызовом и одновременно широким горизонтом возможностей для иммерсивного политического воспитания и обучения, проектирования, конфигурации и имплементации политических идентичностей в пространстве коммуникативно-дискурсивных практик символической политики.

В условиях цифровой трансформации возможными направлениями модернизации политического механизма реализации национальных интересов и устойчивого развития Республики Беларусь могут стать следующие:

- цифровая игрофикация политики идентичности как значимой составляющей символической политики, что предполагает активизацию разработки отечественными геймдев-компаниями при финансовой поддержке государства с участием стейкхолдеров (на базе принципов государственно-частного партнерства) патриотических видеоигр, нацеленных на трансляцию и защиту национального исторического нарратива в контексте достоверной реконструкции и репрезентации истории белорусской государственности и сохранения памяти о Великой Отечественной войне и героическом подвиге белорусского народа, как способа конструирования политической идентичности современной белорусской молодежи на индивидуальном и массовом уровнях конструктивного политического участия и имплементации политической субъектности в пространстве артикуляции социально-политических контrovers;

- популяризация и продвижение в многопользовательских видеоиграх с применением сервисов облачного гейминга политико-культурного кода белорусской нации и востребованного в современных геополитических реалиях «национального бренда» Беларуси на международной арене как инструмента усиления прямой и непрямой стратегий имплементации белорусской «мягкой силы» и внешнеполитического позиционирования белорусского государства;

- формирование национальной стратегии развития отечественной видеоигровой индустрии в режиме импортоопережения, цифрового суверенитета и единых нормативных и правоприменительных подходов к упорядочению новых общественных отношений, возникающих в процессе разработки, издания, дистрибуции и использования видеоигр, с акцентом на обеспечение безопасности детско-юношеского сетевого гейминга;

- проведение системной государственной политики в сфере отечественного киберспорта и организация фиджитал-игр с учетом российского опыта как массового вида спорта в новом формате функционально-цифрового многоборья, совмещающего физическую активность и виртуальное взаимо-

действие посредством цифровых технологий, с последующим внесением компьютерного спорта в Реестр видов спорта Республики Беларусь;

- академическая институционализация изучения видеоигр (белорусские game studies), в том числе политического игрового дизайна как нового концептуального направления цифровой теории политики, посредством создания научно-образовательных лабораторий и центров исследования видеоигр и их политического потенциала, к примеру, на базе Белорусского государственного университета, с развитием региональной и международной кооперации.

Список использованных источников

1. Newzoo's Global Games Market Report 2023 | Free Version [Electronic resource] / Newzoo. – November 14, 2023. – Mode of access: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. – Date of access: 02.01.2024.

2. Сечко, Н. Н. Компьютерные игры: общественное мнение белорусов / Н. Н. Сечко // Весті БДПУ. Сер. 2, Гісторыя. Філасофія. Паліталогія. Сацыялогія. Эканоміка. Культуралогія. – 2015. – № 1. – С. 42–46.

3. Ветушинский, А. Игродром: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / А. Ветушинский. – М.: Бомбора, 2021. – 271 с.

4. Bogost, I. Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames / I. Bogost. – Cambridge, MA/London: MIT Press, 2007. – 464 p.

5. Geraci, R. M. Enlightening the Galaxy: How Players Experience Political Philosophy in Star Wars: The Old Republic / R. M. Geraci, N. Recine // Games and Culture. – 2014. – Vol. 9, iss.4. – P. 255–276.

6. Lerner, J. Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics / J. Lerner. – Boston: MIT Press, 2014. – 288 p.

7. Democracy Dies Playfully. (Anti-)Democratic Ideas in and Around Video Games / ed.: E. Pfister, T. Winnerling and F. Zimmermann [Electronic resource] // gameenvironments. – 2020. – № 13. – Mode of access: <https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gameenvironments/issue/view/5>. – Date of access: 02.01.2024.

8. Frasca, G. Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric: Ph.D. Dissertation [Electronic resource] / G. Frasca; IT University of Copenhagen, Denmark. – 2007. – Mode of access: <https://gonzalofrasca.carrd.co/>. – Date of access: 02.01.2024.

9. Ефимова, Н. В. Компьютерные игры в жизни современной молодежи / Н. В. Ефимова, Е. И. Богдан, Е. И. Жешко // Современная молодежь и общество: сб. науч. ст.; под науч. ред. И. И. Калачевой. – Вып. 8: Социальная, культурная и международная коммуникация молодежи – Минск: РИВШ, 2020. – С. 35–41.

10. Шпаковский, Ю. Ф. Разработка видеоигр: проблемы современных исследований / Ю. Ф. Шпаковский, М. Д. Данилюк // Труды БГТУ. Сер. 4, Принт- и медиатехнологии. – 2017. – № 4. – С. 118–122.

11. Белов, С. И. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) / С. И. Белов, А. А. Кретова // Вестн. Московского гос. обл. ун-та. Сер. История и полит. науки. – 2020. – № 1. – С. 54–63.

12. Иглин, Д. А. Видеоигры как средство политической коммуникации на постсоветском пространстве / Д. А. Иглин // Проблемы постсоветского пространства. – 2016. – № 1. – С. 128–134.

13. Калмыков, В. А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России / В. А. Калмыков // Вестн. РГГУ. Сер., Политология. История. Междунар. отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. – 2014. – № 1. – С. 296–301.

14. Федорченко, С. Н. Computer Game Studies: новые горизонты для политической науки и практики / С. Н. Федорченко // Вестн. Омского ун-та. Сер., Исторические науки. – 2018. – № 4 (20). – С. 172–182.

15. Bogost, I. Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy [Electronic resource] / I. Bogost // First Monday. – 2006. – Vol. 7. – Mode of access: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1617>. – Date of access: 02.01.2024.

16. Bódi, B. Videogames and agency / B. Bódi. – NY: Routledge, 2023. – 226 p.

17. Flanagan, M. Values at Play in Digital Games / M. Flanagan, H. Nissenbaum. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2014. – 207 p.

18. Казаринова, Д. Б. Траектории развития постсоветских идентичностей: подходы, модели, тенденции / Д. Б. Казаринова, Н. А. Дунамаян // Политическая наука. – 2022. – № 1. – С. 52–79.

19. Ильин, М. В. Национальная идентичность и геополитический выбор в условиях глобализации / М. В. Ильин, Е. М. Ильина // Науч. тр. Респ. ин-та высш. шк. Филос.-гуманитар. науки: сб. науч. ст. / под ред. В. Ф. Беркова. – Минск, 2014. – Вып. 13. – С. 57–65.

20. О рассмотрении проекта новой Концепции национальной безопасности Республики Беларусь: постановление Совета Безопасности Респ. Беларусь, 6 марта 2023 г., № 1 // ЭТАЛЮН. Законодательство Республики Беларусь / Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2024.

21. Виртуальная псевдореальность: [Политолог Сергей Володенков – о том, какой образ России формируют компьютерные игры и почему они становятся инструментом «политического пиара»] // Известия. – 2017. – 4 окт. – С. 5.

22. Russia Takes its Ukraine Information War into Video Games [Electronic resource] // The New York Times. – July 30, 2023. – Mode of access: <https://www.nytimes.com/technology/russia-propaganda-video-games.html>. – Date of access: 02.01.2024.

23. Atomic Heart: учёный СФУ объяснил мировой успех игры про «альтернативный СССР» [Электронный ресурс] // Новости Сибирского феде-

рального ун-та. – 2023. – 7 марта. – Режим доступа: <https://news.sfu-kras.ru/node/27409>. – Дата доступа: 02.01.2024.

24. Let's Play Democracy, Exploratory Analysis of Political Video Games / A. Torres-Toukoumidis [et al.] [Electronic resource] // Societies. – 2023. – Vol. 13, iss. 2. – Mode of access: <https://doi.org/10.3390/soc13020028>. – Date of access: 02.01.2024.

(Дата подачи: 15.02.2024 г.)

И. Н. Кандричина, Г. М. Бровка

Белорусский национальный технический университет, Минск

I. N. Kandrichina, G. M. Brovka

Belarusian National Technical University, Minsk

УДК 316.46:324

МУДРОСТЬ ТОЛПЫ: ВОЗМОЖНОСТЬ ПРЕДСКАЗАНИЯ ИТОГОВ ВЫБОРОВ

THE WISDOM OF THE CROWD: THE ABILITY TO PREDICT ELECTION RESULTS

Идея мудрости толпы подвергает сомнению целесообразность проведения электоральных опросов и построения на основе собранных репрезентативных данных электоральных прогнозов. В статье анализируются прогностические возможности индекса толпы, условия эффективности применения и ограничения использования идеи мудрости толпы при прогнозировании итогов голосований.

Ключевые слова: мудрость толпы; индекс толпы; коллективный прогноз; электоральный прогноз; электоральный опрос.

The wisdom of the crowd casts doubt on the expediency of conducting electoral polls and building electoral forecasts based on the collected representative data. The article analyzes the predictive capabilities of the crowd index, the conditions for the effectiveness of the application and limitations of the use of the idea of the wisdom of the crowd in predicting the results of voting

Keywords: the wisdom of the crowd; crowd index; collective forecast; electoral forecast; electoral polling.

Статья 68 Конституции Республики Беларусь определяет, что: «Голосование на выборах является тайным: контроль за волеизлиянием избирателей в ходе голосования запрещается» [1]. Практика избирательного процесса показывает, что опросы общественного мнения в целом и электоральные опросы в частности являются неотъемлемыми элементами политической системы общества. Они используются средствами массовой информации, правительством и политическими партиями для оценки деятельности политических институтов страны и отношения населения к актуальному проблемному полю современной политики, а в период избирательных кампаний