

УДК 364:004.738.5:316.752

DOI <https://doi.org/10.32782/humanitas/2026.1.27>

**Олександр ПОПОВ**

кандидат педагогічних наук, асистент кафедри педагогіки та соціальної роботи, Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, вул. Михайла Коцюбинського, 2, м. Чернівці, Україна, 58012

**ORCID:** 0000-0002-7135-0476

**Бібліографічний опис статті:** Попов, О. (2026). Репрезентація соціальних працівників у розважальних комп'ютерних та консольних відеоіграх. *Ввічливість. Humanitas*, 1, 212–217, doi: <https://doi.org/10.32782/humanitas/2026.1.27>

## РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ У РОЗВАЖАЛЬНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТА КОНСОЛЬНИХ ВІДЕОІГРАХ

Статтю присвячено аналізу репрезентації соціальних працівників в якості персонажів у розважальних комп'ютерних і консольних відеоіграх. Дослідження передбачало застосування методів збору, аналізу та узагальнення даних, отриманих з наукових публікацій, фанатських вікіпроектів, присвячених популярним відеоіграм тощо.

Автором констатовано відсутність наукових досліджень щодо особливостей представлення образу соціальних працівників у сучасних розважальних відеоіграх. Наведено визначення поняття «відеогра», яке лягло в основу дослідження, уточнено основні різновиди відеоігор залежно від платформи, що використовується для забезпечення ігрового процесу.

Представлено приклади інтеграції персонажів-соціальних працівників у сучасних відеоіграх. Проаналізовано еволюцію образу соціальних працівників у серії відеоігор-симуляторів реального життя «The Sims», наведено основні критичні аргументи, що висловлювалися щодо їх репрезентації у цих іграх. Відзначено значне знецінення ролі соціальних працівників у четвертій, наразі останній, версії «The Sims», яке відбулося внаслідок заміни відповідного персонажу на ігрове повідомлення. Зафіксовано епізодичне згадування ролі соціального працівника у другій грі з серії науково-фантастичних відеоігор у жанрі рольового шутера «Mass Effect». Встановлено, що хоча соціальна працівниця є головним дійовим персонажем саги 2D-ігор у жанрі пригодницького горуру «A House for Alesya», виконання нею своїх професійних обов'язків не розкривається у них. Відзначено існування відеоігор, що включають персонажів, які виконують функції співставні із діяльністю соціальних працівників.

Зафіксовано обмежену представленість персонажів-соціальних працівників у розважальних комп'ютерних і консольних відеоіграх, підкреслено епізодичний і неоднозначний характер їх залученості. Наголошено на актуальності просування ідеї інтеграції соціальних працівників як персонажів до сучасних комп'ютерних та консольних відеоігор та важливості наукового супроводу цього процесу.

**Ключові слова:** репрезентація соціальних працівників, образ соціального працівника, комп'ютерна відеогра, консольна відеогра.

**Oleksandr POPOV**

Candidate of Pedagogical Sciences, Assistant Professor at the Department of Pedagogy and Social Work, Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University, 2 Mykhayla Kotsyubynskoho str., Chernivtsi, Ukraine, 58012

**ORCID:** 0000-0002-7135-0476

**To cite this article:** Popov, O. (2026). Rezentatsiia sotsialnykh pratsivnykiv u rozvazhalnykh komp'iuternykh ta konsolnykh videoihrakh [Representation of Social Workers in entertainment PC and Console Video Games]. *Vvichlyvist. Humanitas*, 1, 212–217, doi: <https://doi.org/10.32782/humanitas/2026.1.27>



## REPRESENTATION OF SOCIAL WORKERS IN ENTERTAINMENT PC AND CONSOLE VIDEO GAMES

The article analyzes the representation of social workers as characters in entertainment PC and console video games. The study employed methods of data collection, analysis, and synthesis based on scientific publications, fan wiki projects dedicated to popular computer and console video games, etc.

The lack of scientific research on the representation of social workers in modern popular video games is noted. The definition of the concept of «video game», which forms the basis of the study, is provided. The main types of video games are specified according to the platform used to deliver the gameplay.

Examples of the integration of social worker characters in modern video games are presented. The evolution of the portrayal of social workers in the real-life simulator video games series «The Sims» is analyzed, the main critical arguments regarding their representation in these games are outlined. A significant devaluation of the role of social workers in the fourth, currently latest, installment of «The Sims» is noted, which occurred as a result of replacing the corresponding character with a game message. The episodic inclusion of a social worker character in the second game of the science fiction role-playing shooter series «Mass Effect» is recorded. It is established that, although the social worker is the main character in the 2D adventure horror game saga «A House for Alesya», her professional duties are not revealed. Additionally, the existence of video games featuring characters who perform functions comparable to those of social workers is noted.

The limited representation of social worker characters in entertainment PC and console video games is noted, the episodic and ambiguous nature of their involvement is emphasized. The relevance of promoting the integration of social workers as characters into modern PC and console video games, as well as the importance of scientific support for this process, is highlighted.

**Key words:** portrayal of social workers, image of social worker, PC video game, console video game.

**Актуальність проблеми.** В наш час відеоігри дуже часто виходять за межі своїх традиційних дозвіллево-розважальних функцій, справляючи дедалі більший вплив на суспільне життя, а найбільш популярні з них вже стали своєрідними культурними феноменами та частиною масової культури.

Ця тенденція значно посилилась завдяки успішним повноекранним та стрімінговим екранізаціям цілої низки відеоігор впродовж останніх років. До їх числа належать, наприклад, такі фільми як «Брати Супер Маріо в кіно», «Minecraft: Фільм», «Warcraft: Початок», серії фільмів про їжачка Соніка та його друзів, покемонів і т. д., а також такі серіали як «Останні з нас», «Фоллаут», «Аркейн» тощо.

Відеоігри та медіа-продукція, яка їх супроводжує, артикулюють певні цінності та пропагують певні моделі поведінки, впливаючи, таким чином, на формування світоглядних установок гравців та відіграючи важливу роль у соціалізації підростаючого покоління.

Завдяки інтеграції в ігровий процес персонажів із певною професійною ідентичністю, вони можуть формувати у гравців уявлення про ці професії та навіть потенційно впливати на вибір ними власного кар'єрного шляху. Цікавим, у цьому контексті, є вивчення представленості у комп'ютерних і консольних відеоіграх соціальних працівників в якості персонажів, а також дослідження того, яким чином вони там зображуються.

### Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Комп'ютерні ігри як соціокультурний феномен та його можливі імплікації для соціальної роботи вже тривалий час є предметом дослідження цілої низки українських та зарубіжних вчених.

До прикладу, український науковець С. Ісмаїлов визначив специфіку взаємодії реального та віртуального компонентів у процесі диджиталізації соціальних комунікацій у комп'ютерних іграх (Ісмаїлов, 2024). Інша вітчизняна вчена – А. Макарчук, вивчала процес соціалізації комп'ютерних ігроманів та сформувала профіль особистості неповнолітнього геймера (Макарчук, 2017). Колектив дослідників із США, Німеччини та Тайваню на чолі з Н. Боуманом сконцентрував свою увагу на тому як відеоігри впливають на соціальні зв'язки людей та їхнє психологічне благополуччя (Bowman et al., 2022). Австрійський науковець Т. Грайтемайер здійснив аналіз взаємозв'язку між поведінковими моделями, які демонструються у відеоіграх та особливостями соціальної взаємодії гравців у реальному житті (Greitemeyer, 2022).

У частині наукових праць зроблено акцент на превенції виникнення залежності від відеоігор. Зокрема, такі українські вчені як О. Коломієць та Т. Демиденко розкрили сутність адикції підлітків від мережевих ігор та визначили особливості здійснення її соціальної профі-

лактики (Коломієць, Демиденко, 2023), тоді як Н. Сергєєва проаналізувала соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної залежності підлітків (Сергєєва, 2010).

Окрім того, наявні також дослідження, які мають на меті визначення можливостей використання відеоігор в якості інструментів соціальної роботи. Так, американські науковці А. Болдвін-Уайт та Р. Шоукат здійснили науковий супровід розробки і апробації відеогри, спрямованої на профілактику гендерно зумовленого насильства (Baldwin-White, Shawkat, 2025).

Слід, однак, зауважити, що як в українському, так і в англomовному просторі, станом на сьогодні бракує досліджень щодо того, яким чином соціальні працівники зображуються у популярних відеоіграх.

**Метою дослідження** є аналіз репрезентації соціальних працівників в якості персонажів у розважальних комп'ютерних і консольних відеоіграх.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** В сучасній науковій думці спостерігається значне розмаїття підходів до визначення сутності поняття «відеогра». З огляду на це, перш ніж перейти до розгляду предмету нашого дослідження по суті, вважаємо за доцільне зазначити, що в його межах будемо опиратися на тлумачення запропоноване науковцем із Лісабонського університету (Португалія) Р. Бергонсе, згідно з яким відеогра – це «форма взаємодії між гравцем, машиною із електронним візуальним дисплеєм і, можливо, з іншими гравцями, яка опосередковується змістовним вигаданим контекстом і підтримується емоційним зв'язком між гравцем і результатами його дій у вигаданому контексті» (Bergonse, 2017).

Залежно від того, яка платформа використовується для забезпечення ігрового процесу, прийнято розрізняти ігри для персональних комп'ютерів, які часто спрощено називають комп'ютерними (запускаються на персональних комп'ютерах і ноутбуках), консольні (призначені для ігрових консолей, наприклад таких як Nintendo, Sony PlayStation, Xbox тощо) та мобільні ігри (відкриваються на смартфонах і планшетах) (Galehantomo, 2015). У презентованому дослідженні увагу сконцентровано на перших двох типах відеоігор.

Слід зазначити, що соціальні працівники вкрай рідко присутні у комп'ютерних і консольних відеоіграх. Розглянемо ті з них, які все ж інкорпорували відповідних персонажів у свій контент.

Мабуть, найбільш популярною серією відеоігор в яких представлені соціальні працівники є «The Sims». Вони являються своєрідними симуляторами реального життя із функціоналом, що передбачає створення гравцем власного персонажа та керування його повсякденним життям, у тому числі із можливістю заведення дітей. Соціальні працівники виступають у них в якості некерованих гравцем персонажів (Social worker, n.d.).

Зважаючи на наявність у грі дітей, на думку розробників було доцільно підкреслити необхідність належного догляду за ними. Саме в цьому контексті в ігровий світ «The Sims» було інтегровано соціальних працівників (Wright, 2011).

У першій грі, реліз якої відбувся ще у 2000 році, соціальна працівниця на ім'я Сильвія втручається, якщо гравець не виконує належним чином свої батьківські обов'язки та вилучає дітей із сім'ї (Social worker, n.d.).

Слід зауважити, що таке зображення соціальних працівників є досить контраверсійним. Так, наголос було зроблено насамперед на їхніх каральних функціях, що формувало стереотип «викрадачів дітей», тоді як діяльність соціальних працівників, спрямована на підтримку прийомних сімей, усиновлення тощо, ігнорувалася (Wright, 2011).

У другій грі, яка побачила світ у 2004 році, функції соціальних працівників із вилучення дітей було розширено: окрім тих дітей, рівень задоволеності потреб яких опускався надто низько, вони також забирали неповнолітніх-сиріт, в яких не залишилося дорослих родичів, а також дітей, яких залишили самих вдома та дітей, що отримали незадовільну оцінку в школі (Social worker, n.d.). Хоча у цій версії гри соціальні працівники почали доставляти усиновлених дітей у нові сім'ї, їхня роль і далі здебільшого зводилася до накладання на родини санкцій. Більше того, їхній візуальний образ був доволі стереотипним. Так, усі вони були жінками, які дотримувалися характерного стриманого, консервативного дрес-коду. Окрім того, вони були деперсоніфіковані, адже не

мали особистих імен, а позначалися просто як «соціальні працівники» (Wright, 2011).

У 2009 році відбувся реліз третьої гри, яка певною мірою врахувала критичні зауваження. Так, було додано соціальних працівників чоловічої статі, вони почали здійснювати візити до сімей невдовзі після подання запиту на усиновлення, на додачу кожен з них отримав власне ім'я та прізвище (Social worker, n.d.).

Це, однак, не зняло усіх зауважень зі сторони громадськості. З огляду на це, в 2011 році представники корпорації Electronic Arts, яка займалась розробкою «The Sims», навіть провели зустріч із репрезентантами Національної асоціації соціальних працівників США та висловили свою готовність врахувати їхній фідбек у майбутньому (Wright, 2011).

Не зважаючи на це, в наступній – четвертій і, станом на сьогодні, останній – грі з серії, випущеній у 2014 році, соціальні працівники взагалі не були представлені безпосередньо. Натомість, у разі якщо дитина не отримує харчування впродовж тривалого часу, у грі з'являється повідомлення про те, що з міркувань безпеки її буде вилучено, після чого вона моментально зникає (Social worker, n.d.). Така ігрова механіка демонструє значне нівелювання ролі соціального працівника, порівняно із попередніми іграми серії.

Епізодичне згадування ролі соціального працівника є також у другій грі з серії науково-фантастичних відеоігор у жанрі рольового шутера «Mass Effect». Їх дія розгортається у 2186 році, в якому гравець, подорожує галактикою та виконує різні спеціальні завдання, борячись із расою женців – машинними істотами, які прагнуть знищити усі розвинені цивілізації. Характерною особливістю ігор є те, що гравець має змогу робити вибір у розмовах, ігрових моментах і геймплеї, який справляє вплив на подальший розвиток сюжету (Mass Effect, n.d.). Можливість такого вибору існує щодо Гелени Блейк, неігрового персонажа, яка спершу виконує роль очільниці кримінального синдикату. Якщо гравцю вдасться переконати її припинити протиправну діяльність, то згодом він зустріне Гелену вже у ролі соціальної працівниці на космічній станції Омега, яка допомагає переміщенням, біженцям та особам із залежностями долати складні життєві обставини (Helena Blake, n.d.).

Соціальна працівниця виступає головною дійовою особою в сазі 2D-ігор, виконаних на основі конструктора RPG Maker, у жанрі пригодницького готропу «A House for Alesa», перша з яких була випущена в 2023 році. Щоправда у цьому разі гра не концентрується безпосередньо на професійних обов'язках соціального працівника, а більше акцентує увагу на темах психологічної травми, домашнього насильства та подоланні їх наслідків. За її сюжетом, коли протагоністці Алесі було 6 років, вона пережила травматичний досвід зустрічі з дивним чоловіком, який шукав дітей із проблемних сімей і викрадав їх, однак їй вдалося врятуватися від нього. 18 років потому, Алеса, яка стала соціальною працівницею, отримує завдання проінспектувати загадкову сім'ю за підозрою у неналежному догляді за дитиною. Під час візиту її ув'язнюють монструозні члени родини і їй доводиться втікати від них, водночас встановлюючи химерні зв'язки зі своїм минулим. Станом на сьогодні серія налічує 4 оригінальні гри та один рімейк (A House for Alesa, TVTropes, n.d.; A House For Alesa, RPG Maker Wiki, n.d.)

Зауважимо, що окрім відеоігор, у яких безпосередньо представлені соціальні працівники, можна також виокремити ігри, у яких присутні персонажі, що займаються діяльністю, яку фактично можна окреслити як соціальну роботу. У такому разі вони часто виконують роль консультантів, опікунів, доглядачів тощо. Втім, їхній детальний аналіз не був предметом нашого наукового дослідження.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Таким чином, результати здійсненого нами аналізу засвідчують надзвичайно обмежену представленість соціальних працівників у комп'ютерних і консольних відеограх. Більше того, навіть якщо такі персонажі все ж присутні, вони або є неігровими і з'являються лише епізодично, або ж їхні професійні функції є другорядними з точки зору ігрового процесу.

Окрім того, часто можна вести мову про певну неоднозначність зображення соціальних працівників із наголосом на їх контролюючих, каральних функціях чи підкріпленням гендерних стереотипів щодо розподілу професійних ролей.

Такий стан справ актуалізує необхідність активізації професійних об'єднань соціальних працівників з метою просування ними ідеї інтеграції соціальних працівників як персонажів, у тому числі керуваних гравцем, до сучасних комп'ютерних та консольних відеоігор, а також забезпечення при цьому їх належного зображення.

Доцільним є також одночасне дослідження кореляції між репрезентацією соціальних пра-

цівників у відеоіграх та суспільним сприйняттям їхніх професійних ролей та діяльності.

Ще одним перспективним напрямком досліджень видається вивчення можливостей розробки спеціалізованих навчальних відеоігор для студентів, що вивчають соціальну роботу, а також аналіз ефективності вже наявних прикладів таких відеоігор.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Ісмаїлов С. Взаємодія між реальним та віртуальним: диджиталізація феномену соціальних комунікацій в комп'ютерних іграх. *Науково-теоретичний альманах Грані*. 2024. № 27(6). С. 35-43. DOI: <https://doi.org/10.15421/1724110>
2. Коломієць О. Г., Демиденко Т. М. Соціальна профілактика залежності підлітків від мережевих ігор. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2023. – Вип. 1 (52). С. 72–77. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.52.72-77>
3. Макаручук А. Особливості соціалізації комп'ютерних ігromанів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія «Психологія»*. 2017. № 1(6-7). С. 93–95. URL: <https://bpsy.knu.ua/index.php/psychology/article/view/123>
4. Сергєєва Н. В. Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 «Соціальна педагогіка» ; Інститут проблем виховання Національної академії педагогічних наук України. Київ, 2010. 19 с.
5. A House For Alesa. *RPG Maker Wiki*. URL: [https://rpgmaker.fandom.com/wiki/A\\_House\\_For\\_Alesa](https://rpgmaker.fandom.com/wiki/A_House_For_Alesa) (access date: 07.02.2026).
6. A House for Alesa. *TVTropes*. URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/AHouseForAlesa> (access date: 07.02.2026).
7. Baldwin-White A., Shawkat R. Game Changing: Incorporating Technology into Social Work Research for Social Change. *Education Sciences*. 2025, № 15(6). P. 729. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci15060729>
8. Bergonse R. Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*. 2017. № 6. P. 239–255. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
9. Bowman N. D., Rieger D., Lin J.-H. T. Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 2022. № 45. P. 101316. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
10. Galehantomo P. S. G. Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games. *SISFORMA*, 2015. 2(1). P. 23-26. DOI: <https://doi.org/10.24167/sisforma.v2i1.407>
11. Greitemeyer, T. The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*. 2022. № 45. P. 101313. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326>
12. Helena Blake. *Mass Effect Universe Fanon Wiki*. URL: [https://me-universe.fandom.com/wiki/Helena\\_Blake](https://me-universe.fandom.com/wiki/Helena_Blake) (access date: 07.02.2026).
13. Mass effect guide. *IGN Wiki*. URL: <https://www.ign.com/wikis/mass-effect> (access date: 07.02.2026).
14. Social worker. *The Sims Wiki*. URL: [https://sims.fandom.com/wiki/Social\\_worker](https://sims.fandom.com/wiki/Social_worker) (access date: 07.02.2026).
15. Wright, G. «The Sims» Computer Game Creators Open to Input from Social Workers. *Social Workers Speak*. 03.11.2011. URL: <https://www.socialworkersspeak.org/hollywood-connection/the-sims-computer-game-creators-open-to-input-from-social-workers.html> (access date: 07.02.2026).

#### REFERENCES:

1. A House for Alesa. (n.d.). *TVTropes*. Retrieved February 7, 2026, from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/AHouseForAlesa>
2. A House For Alesa. (n.d.). *RPG Maker Wiki*. Retrieved February 7, 2026, from [https://rpgmaker.fandom.com/wiki/A\\_House\\_For\\_Alesa](https://rpgmaker.fandom.com/wiki/A_House_For_Alesa)
3. Baldwin-White, A., & Shawkat, R. (2025). Game Changing: Incorporating Technology into Social Work Research for Social Change. *Education Sciences*, 15(6), 729. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci15060729>
4. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6, 239–255. DOI: <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>

5. Bowman, N. D., Rieger, D., & Lin, J.-H. T. (2022). Social video gaming and well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101316. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101316>
6. Galehantomo, P. S., G. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games. *SISFORMA*, 2(1), 23–26. DOI: <https://doi.org/10.24167/sisforma.v2i1.407>
7. Greitemeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101313. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101326>
8. Helena Blake. (n.d.). *Mass Effect Universe Fanon Wiki*. Retrieved February 7, 2026, from [https://me-universe.fandom.com/wiki/Helena\\_Blake](https://me-universe.fandom.com/wiki/Helena_Blake)
9. Ismailov, S. (2024). Vzaiemodiiia mizh realnym ta virtualnym: dydzhytalizatsiia fenomenu sotsialnykh komunikatsii v komp'uternykh ihrakh. [Interaction between real and virtual: digitalization of the phenomenon of social communications in computer games]. *Naukovo-teoretychnyi almanakh Hrani – Scientific and Theoretical Almanac Grani*, 27(6), 35–43. DOI: <https://doi.org/10.15421/1724110> [in Ukrainian].
10. Kolomiets, O., & Demydenko, T. (2023). Sotsialna profilaktyka zalezhnosti pidlitkiv vid merezhevykh ihor [Social prevention of adolescent online gaming addiction]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu. Seriia "Pedahohika. Sotsialna robota" – Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: "Pedagogy. Social Work"*, (1(52), 72–77. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.52.72-77> [in Ukrainian].
11. Makarchuk, A. (2017). Osoblyvosti sotsializatsii komp'uternykh ihromaniv [Features of socialization of computer gamers]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Seriia "Psykhohiia" – Bulletin of Taras Shevchenko National University of Kyiv. Series "Psychology"*, 1(6-7), 93–95. Retrieved from: <https://bpsy.knu.ua/index.php/psychology/article/view/123> [in Ukrainian].
12. Mass Effect. (n.d.). *IGN Wiki*. Retrieved February 7, 2026, from <https://www.ign.com/wikis/mass-effect>
13. Serhieieva, N. V. (2010). Sotsialno-pedahohichni umovy profilaktyky komp'uternoï adyksiï pidlitkiv [Socio-pedagogical conditions for the prevention of computer addiction in adolescents]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Kyiv: Instytut problem vykhovannia Natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy [in Ukrainian].
14. Social worker. (n.d.). *The Sims Wiki*. Retrieved February 7, 2026, from [https://sims.fandom.com/wiki/Social\\_worker](https://sims.fandom.com/wiki/Social_worker)
15. Wright, G. (2011, November 3). "The Sims" Computer Game Creators Open to Input from Social Workers. *Social Workers Speak*. Retrieved from <https://www.socialworkersspeak.org/hollywood-connection/the-sims-computer-game-creators-open-to-input-from-social-workers.html>

Дата першого надходження статті до видання: 09.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 05.05.2026