

<https://doi.org/10.28925/2226-3012.2023.12.1>

УДК 37.011.33:[794:004]

Олександр Горбань

ORCID iD 0000-0003-2321-5963

доктор філософських наук, професор,
завідувач кафедри філософії та релігієзнавства
Факультету суспільно-гуманітарних наук,
Київський університет імені Бориса Грінченка,
вул. Левка Лук'яненка, 13-б, 04207 Київ, Україна,
horban@kubg.edu.ua

ОСВІТОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ВІДЕОІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ

У статті на основі освітологічних ідей про комплексний, інтегрований характер системи освіти запропоноване авторське бачення місця і ролі відеоігор як важливого елемента навчального процесу, що впливає на формування сучасного освітнього середовища. Відзначається, що відеогра як вид ігрової діяльності є складним соціально-кібернетичним феноменом, специфічним явищем в сучасному житті суспільства, який потребує глибоких наукових досліджень з метою з'ясування його методичного потенціалу в системі освіти. Унікальність відеоігор полягає в тому, що вони здатні забезпечити формування особливого віртуального простору, створити особливу спільноту учасників, розширюють вербальні та невербальні способи комунікації, тобто відеогра стає частиною сучасної культури людей, вона впливає на соціалізацію індивіда, формує специфічний світогляд, закладає підвалини певних ціннісних орієнтацій учасників гри. Підкреслюється, що в сучасних умовах, особливо на платформах онлайн-навчання, великого значення набуває застосування в освітньому процесі відеоігрових методик як таких, що дозволяють значно ефективніше, без будь-якого зовнішнього примусу, засвоювати нові знання, здобувати вміння та навички. Розглянуті інноваційні способи формування творчості, інтерактивності, мотиваційної активності в здобувачів освіти під час навчання засобами відеоігор. Наводяться приклади застосування жанрових відеоігор у навчанні, що дозволяє значно підвищити мотивацію, формує навички співпраці, творчості, змагальності, взаємодопомоги в учасників освітнього процесу.

Ключові слова: відеогра, гейміфікація, гра в освіті, мотивація, навчання, навчання на основі гри, освіта, освітологія, творчість.

Вступ. Кризові явища в сучасній освіті, породжені нездатністю соціальної системи адекватно реагувати на виклики та ризики суспільного існування, породжують проблемну ситуацію, яка стимулює науковий пошук, пов'язаний з інноваційними формами дослідження наявної ситуації та формуванням нової освітньої парадигми.

У останній час все більше уваги дослідників привертає новий науковий напрям інтегрованого пізнання освіти – освітологія. Докорінне реформування освіти неможливе без комплексного, інтегрованого, системного погляду на сутність освітнього процесу, поєднання всіх його ланок в єдину систему координат, яка б дозволила вибудувати цільну архітектуру нового

парадигмального підходу досліджень. Саме освітологія дозволяє, задіявши науковий апарат та методологію різних сфер знань про освіту, сформувати цілісне інноваційне бачення форм і методів освітнього процесу, здатних здійснити революційні прориви в системі реформування освіти.

Як зазначав В. Огнев'юк (2011), об'єктивна необхідність у становленні та розвитку освітології полягала у формуванні відповідних зв'язків та взаємообумовленостей, а саме:

- «зростаючою роллю освіти в розвитку сучасної цивілізації та її впливом на особистісне становлення людини, мікро- і макропроцеси розвитку, а також потребою вивчення всіх потенційних можливостей освіти;
- глобалізацією, яка спонукає до формування єдиного освітнього простору та вироблення універсальї освіти;
- потребою вироблення актуальної освітньої політики, принципів та стратегічних напрямів її розвитку;
- переходом до масової освіти, не тільки загальної середньої, а й вищої, що загострює проблему підготовки інтелектуальної еліти суспільства та виокремлює роль освітології в царині суспільних наук;
- інтелектуалізацію економіки та всіх сфер суспільного життя, трансформацією освіти у сферу людського капіталу та її перетворення в рушія суспільного розвитку;
- потребою осягнення наукової спадщини філософів, педагогів, психологів, політичних і громадських діячів, які розглядали освіту як особливу сферу людської діяльності і суспільний інститут, що виокремлює науку про освіту як самостійну галузь знання;
- розмежуванням та окресленням поля наукових досліджень між філософією освіти, педагогікою та іншими науками, а також потребою в інтеграції їхніх зусиль у межах цілісного дослідження складного феномену – сучасної сфери освіти».

Як новітній науковий феномен, освітологія здатна найбільш системно відобразити знання про освіту. При цьому вона не заміняє собою педагогіку як науку, яка має окремий, власний об'єкт і предмет дослідження. Освітологія враховує динамічність і нелінійність сучасного соціального розвитку. А отже, вона досліджує освіту через її інтегровану сутність, яка не зводиться, з одного боку, до вузьких рамок освітнього процесу, а з іншого – до широких теоретичних напрацювань філософії освіти як світоглядної парадигми, що осмислює процеси, що відбуваються у всіх типах соціальних відносин, пов'язаних з освітою. За задумом родоначальників цього нового наукового напрямку, «...освітологія як науковий феномен найбільш повно відображає всі знання, що

стосуються до освіти», вона демаркує лінію розмежування між власне освітою та знанням про освіту (Вступ до освітології, 2017).

Близькість освітології до філософії освіти зумовлює необхідність предметного розмежування дослідницького поля. І на цьому шляху важливими є такі характеристики освітології, як комплексність, системність, інноваційна парадигмальність. У цілому, спираючись на ідеї філософії освіти щодо формування нової цілісної картини світу та виокремлення в ній особливого освітнього феномену, освітологія досліджує «специфічні проблеми, що належать до інших галузей знань про освіту...» (Огнев'юк, 2009), зокрема в намаганні створити новітню методологію освітнього процесу, в основі якої мають бути задіяні сучасні інноваційні методи навчання.

Здійснюючи науковий пошук новітніх методів і методик реалізації сучасного освітнього процесу, освітологія звертає увагу на ігрові види діяльності людини. Гра як вид діяльності та одна з основ соціальної взаємодії вже досить давно достатньо глибоко інтегрована в освітній процес. Разом з тим, нові види ігрової діяльності здатні трансформувати освітні технології, продукувати новітні методи освітньої діяльності, супроводжувати весь процес педагогічної діяльності, привносячи в нього інноваційні форми взаємодії учасників освітнього процесу.

Освітологія як інноваційна галузь знань про освіту досліджує ігрові форми і методи реалізації педагогічного процесу. Особливо актуальними на сьогодні є дослідження відеоігрової культури як унікального феномену соціального буття сучасної людини, здатного сприяти формуванню та засвоєнню нових знань, умінь та навичок, а також створювати високий рівень мотивації учасників освітнього процесу.

Саме тому **метою нашої статті** є обґрунтування комплексного визначення стану і розвитку відеоігрової культури та її здатності формувати нові технології навчання, підвищуючи мотиваційну складову учасників освітнього процесу.

Освітологія як інтегративна комплексна галузь знань про освіту здійснює системний аналіз можливостей застосування елементів відеоігрової культури сучасної людини в освітньому середовищі як новітньої технології, здатної формувати інтерактивні методи навчання та підвищувати мотиваційність учасників освітнього процесу.

Ступінь розробки проблеми. У сучасному світі процес гейміфікації є досить поширеним явищем. Ігрова діяльність проникає у всі сфери життя суспільства. Гейміфікація стала поширеним явищем у професійній діяльності, коли часто моделювання тих чи інших професійних навичок або виробничих ситуацій відбувається через ігрову активність учасників. Сучасним та великою мірою

інноваційним типом ігрової діяльності людини є відеоігри. Специфіка відеоігри полягає не тільки в усвідомленні учасниками, що вони здійснюють специфічний імітаційний вид діяльності за окремими правилами та в особливий спосіб, використовуючи програмне забезпечення. Унікальність відеоігор полягає в тому, що вони здатні забезпечити формування особливого віртуального простору, створити особливу спільноту учасників, розширюють вербальні та невербальні способи комунікації. Таким чином, відеоігра стає частиною сучасної культури людей, вона впливає на соціалізацію індивіда, формує специфічний світогляд, закладає підвалини певних ціннісних орієнтацій учасників гри.

Технологічно відеоігра представляє собою певний тип програмного забезпечення. Саме тому традиційне визначення відеоігри є наступним: «Гра, в якій дія складається з електронного маніпулювання зображеннями, які продукує комп'ютерна програма та які виводяться на монітор або інший дисплей» (Oxford living dictionary). Це визначення є певним чином обмеженим, проте воно вказує на те, що відеоігра є грою як такою. Водночас з 2011 р. відеоігри визнані в ряді провідних країн світу видом мистецтва (The US legally recognizes video games as an art form). За останнє десятиліття відеоігри міцно ввійшли в арсенал сучасної освітньої практики, як засоби, що значно підвищують мотивацію до навчання суб'єктів освітнього процесу. Також вже створена велика кількість навчальних відеоігор, які використовують відеоігровий інтерактив як метод успішного засвоєння та застосування знань, вмінь та навичок.

Усі аспекти відеоігрової культури досліджуються в рамках нового наукового напрямку під назвою «games study». Такі найбільш відомі представники цього напрямку, як Ian Bogost (США), Gonzalo Frasca (Уругвай) та Roberto Nardone (Італія), вже традиційно в своїх дослідженнях акцентують увагу на можливостях відеоігор в освітній галузі. Зокрема, I. Bogost (2008) досліджує шляхи взаємозв'язку між відеоіграми і навчанням та вплив відеоігор на мислення, погляди та думки людини. Відомий геймдизайнер та академічний дослідник G. Frasca (2001, 2007) зосереджує свою увагу на серйозних відеоіграх та розмірковує щодо їх можливостей використання для навчання. R. Nardone (2017) полемізує щодо повноти використання відеоігор в якості повноцінних навчальних занять.

Автор статті має власний доробок у рамках вітчизняного наукового дискурсу стосовно відеоігор та їх застосування в освітньому процесі. Зокрема, в авторському науковому бекграунді є дослідження загального стану відеоігрової культури та її значення в освітньому процесі (Horban et al., 2019). Окремі авторські дослідження присвячені аналізу освітнього потенціалу відеоігор (Горбань, 2019). Також в своїх роботах автор звертає увагу на основні підходи до інтерпретації

відеоігор (Horban et al., 2018). Особливу актуальність в контексті нинішнього дослідження мають авторські наукові розвідки щодо потенціалу відеоігор в підвищенні мотивації студентів до навчання (Horban, Maletska, 2020), а також стосовно специфіки впровадження відеоігор в освітній процес в умовах онлайн-навчання (Горбань, Малецька, 2020).

Таким чином, науковий дискурс щодо застосування відеоігор в освітньому процесі включає в себе як дослідження загального характеру, які визначають роль і місце відеогри в освітньому середовищі, так і науковий доробок за окремими дискусійними проблемами, пов'язаними зі специфікою застосування відеоігор в освітньому процесі, методами і формами відеоігрової навчальної діяльності, а також здатністю відеоігор стати серйозним мотиватором навчальної активності, зокрема в специфічних умовах, пов'язаних з впровадженням онлайн-навчання.

Результати дослідження. Відеоігри – це комплексне явище, яке може складатися з відео- та аудіоконтенту, нарративу та дій, сюжету та симуляції. Загальноприйнятого визначення відеогри досі не існує. Однак є кілька поширених підходів до визначення відеогри. У науковому дискурсі основні характеристики поняття «відеогра» є такі:

1. Апарат, що координує ігровий процес, введення та виведення інформації.
2. Взаємодія з гравцем – відеогра повинна бути інтерактивною.
3. Існують правила взаємодії між гравцем і світом відеогри.

Ступінь взаємодії може бути різною, так само, як і апаратне забезпечення, необхідне для гри, та складність правил. Іноді важко сказати наскільки різні відеоігри можуть належати до однієї категорії. Однак, така різниця дозволяє використовувати відеоігри в багатьох сферах життя.

Педагогічний метод, заснований на відеоіграх, полегшує досягнення освітніх цілей та полегшує процес навчання. Навчання стає більш орієнтованим на учня, цікавим та більш ефективним. У психолого-емоційній сфері відеогра задіює широкий спектр емоцій гравця.

Відеоігри є успішним навчальним середовищем, оскільки вони підтримують мультисенсорність, активне, експериментальне та проблемно-орієнтоване навчання. Гравці повинні використовувати раніше вивчену інформацію, щоб покращити свій результат у грі, і надавати негайний зворотній зв'язок, який дозволяє гравцям перевіряти різні гіпотези і вчитися на своїх попередніх діях і помилках. Відеоігри забезпечують позитивний емоційний досвід, змінюють ставлення учнів до невдач і помилок.

У той час як у освітньому середовищі із застосуванням традиційних форм і методів навчання невдача (у вигляді нерозв'язаної навчальної проблеми або негативної оцінки за отриманий результат) часто призводить до незадоволення всіх учасників навчального процесу, в

тому числі вчителів та батьків. Страх помилок і відчуття тривоги, які супроводжують учня в його емоційному переживанні реальної чи гіпотетичної навчальної невдачі, значно елімінуються в процесі застосування відеогри. У такому разі, коли в процесі відеогри відбувається невдача, гравець може виправляти свої помилки знову і знову. Тут спрацьовує єдине загальне ігрове правило: єдиний спосіб навчитися грати і грати успішно – це повторити відеогру кілька разів. Тому відеоігри в освітньому середовищі показують, що помилки – це кроки на шляху до перемоги.

Відеоігри також надають такі інструменти самооцінки, як механізми накопичення балів та досягнення різних рівнів складності в грі, а також використовують соціальний вимір для залучення суб'єктів освітнього середовища до процесу навчання. Відеоігри дозволяють онлайн ділитися досягненнями, які за інших видів навчальної діяльності можуть залишатися невідомими для інших учасників освітньої спільноти. Учні-гравці також можуть винагороджувати один одного за результатами відеогри, що не тільки більше мотивує, але й забезпечує важливу додаткову комунікацію, яка була б неможливою в інших видах навчальної діяльності. У соціальній сфері гравці можуть випробувати нові ідентичності та ролі; їм надається можливість приймати рішення відповідно до ситуації чи середовища у відеогрі відповідно до їхньої ігрової ролі. Крім того, окрім набуття знань, відеогра сприяє розвитку логіко-математичного та критичного мислення, а також формуванню особистісних та соціальних навичок, мовних компетентностей, навичок спілкування та співпраці, творчих здібностей та вміння розв'язувати проблеми (креативність) (Pesare et al., 2016).

Відеоігри в освітньому дискурсі присутні у вигляді як інструмента освіти, так і явища, яке проявляє свої освітні якості або навіть охоплює та видозмінює освітній процес. Так, дослідники виділяють наступні види відеоігрової діяльності в освітньому середовищі: *освітні ігри*, *гейміфікацію* як процес в освіті та *навчання на основі гри* (Game Based Learning) (Al-Azawi et al., 2016).

Освітні ігри – це особливий вид освітньої діяльності, який полягає в розробленні ігрових ситуацій в освітньому процесі, що поєднує в собі розважальні та пізнавальні елементи навчальної діяльності. Головне завдання освітніх ігор – це підвищення мотивації до навчання та включеність кожного з учасників у навчально-ігровий процес. Успішність освітніх ігор досягається завдяки досягненню високого рівня емоційного впливу на учасників освітнього процесу. Також позитивними сторонами освітніх ігор прийнято вважати їх інтерактивність та більшу ефективність у здатності до пізнання нового знання в порівнянні з книгами чи лекціями.

Особливо важлива роль відеоігор як частини навчального процесу. Вони дозволяють імітувати професійний досвід у процесі навчання через взаємодію з простими механізмами та структурами систем. Експерименти та дослідження на основі відеоігор дозволяють отримати значно більш високий інтелектуально розвинутий мисленнєвий результат, тобто сприяти кращому і більш глибокому засвоєнню знань завдяки відеоігровій імітації професійного досвіду як головного результату студентського навчання (Gibson et al., 2014). Такі відеоігри спеціально розробляються для використання в освітньому середовищі, їхньою метою є краще засвоєння знань та здобуття важливого практичного досвіду.

Під *гейміфікацією* навчання більшість дослідників розуміє здатність ефективно використовувати різноманітні ігрові елементи, відеоігрову механіку та геймерське (ігрове) мислення в неігровій освітній діяльності для підвищеної мотивації учасників освітнього процесу. Специфікою гейміфікації є те, що в освітньому середовищі пропонується створити ситуацію «як у грі», тобто використовувати систему ігрових правил для досягнення вищих результатів навчання, здобуття ефективного досвіду, формування через роль гравця вищої мотивації поведінки в учасника освітнього процесу (Frasca, 2001.)

Для прикладу наведемо типові елементи ігор, які можуть бути використані в процесі гейміфікації та вплинути на посилення мотивації:

1. Бали, які гравці отримують у процесі проходження відеоігри. Це запускає такі мотиваційні механізми, як позитивна підтримка та визнання успіху, які досягаються за рахунок негайного визнання та отримання винагороди.

2. Вибір аватарів та можливість конфігурації персонажа – типові риси, які позитивно впливають на мотивацію згідно з психологічними теоріями інтересу та самовизначення. Подібні дії генерують такі мотивуючі механізми, як відчуття автономії та особистої причетності до досягнення мети.

3. Таблиці з найвищими балами, що викликають кілька мотиваційних механізмів: змагальність, відчуття влади, відчуття індивідуальної спроможності або групового прогресу, покращення соціальних відносин та навичок співпраці, коли бали розподіляються в групах тощо.

4. Різноманітні інші винагороди, які можна отримати під час відеоігри і які передбачають візуальне представлення досягнень; графіки еволюції, які порівнюють різні досягнення, здійснені користувачами, щоб вони усвідомлювали власний прогрес; незначні ігрові завдання, які користувач може виконати під час гри, а також надати відеоігрі авторський змістовний сюжет.

Багато з цих характеристик, як можна помітити, пов'язані з мотивуючою цінністю надання зворотного зв'язку користувачеві в ході освітнього процесу (Osma-Ruiz et al., 2015).

Прикладом гейміфікації є система ClassCraft. ClassCraft – це навчальна рольова відеогра, в яку грають вчитель та учні під час освітнього процесу. Вона є фоном для вивчення будь-якого предмета, щоб мотивувати учасників освітнього процесу до повноцінної участі в роботі в класі та в умовах самостійного виконання домашніх завдань. Досягнення та винагороди в грі відображають реальний прогрес учня/студента. У систему також інтегрована детальна аналітика, що дає можливість миттєво отримувати інформацію про прогрес. Ця система також вчить студентів співпрацювати, оскільки взаємна підтримка дає додаткові бали, що впливають на загальну оцінку тих учасників гри, які допомагають іншим.

Навчання, засноване на грі (Game-based learning, GBL) в широкому сенсі означає використання відеоігор для підтримки викладання та навчання. Це особлива форма навчальної діяльності, головним завданням якої є використання відеогри для більшого заохочення студента до навчання завдяки додаванню в звичайне освітнє середовище елементів розваг та ігрової змагальності (Perrotta et al., 2013). GBL та гейміфікація здаються досить близькими за формою організації освітнього процесу. Разом з тим, вони суттєво відрізняються змістовно. Оскільки гейміфікація повністю перетворює навчання у гру, то відеогра стає головним сюжетом навчання. Тоді як GBL використовується як частина освітнього процесу – це форма навчання, яка використовується для заохочення студентів до участі в ігровому процесі і має за мету зробити навчання більш цікавим за допомогою додавання розваг до навчального процесу. Відеоігри тут використовуються як частина навчального процесу, як модель, як приклад або як винагорода (Pesare et al., 2016).

Однією з відеоігор, яка може бути використана для реалізації GBL, є Minecraft. Вона дає можливість будувати моделі та структури, що можуть бути використані як навчальні приклади; також є можливість додавання модифікацій, які розширюють можливості учасника відеогри. Модифікація ClassCraft додає можливість простого програмування всередині відеогри. Тому відеогра Minecraft та інші відеоігри з можливістю модифікації можуть мотивувати та заохочувати учасників освітнього процесу до покращення стану їх комп'ютерної грамотності.

Висновки. Реформування системи освіти, спрямоване на досягнення якісно нового, вищого рівня організації освітнього процесу, включає пошук інноваційних форм і методів навчальної діяльності. Освітologia як комплексний інтегративний науковий напрямок, що досліджує всі аспекти суспільних відносин у сфері освіти, пропонує новаторські шляхи удосконалення освітньої

діяльності з метою реалізації нових стратегій і завдань сучасної освітньої парадигми. Серед різноманіття інноваційних форм і методів як засобів покращення форм навчання та посилення мотиваційної складової учасників освітнього процесу освітологія розглядає відеоігрову діяльність як важливий елемент сучасної моделі освіти.

Відеогра в сучасному освітньому процесі, заснованому на віртуальній взаємодії його суб'єктів, дозволяє суб'єктам освітньої діяльності здобути та розвинути їх навички креативності та творчого ставлення до навчання. Наявні дослідження демонструють, що завдяки правильно підібраним, вибудуваним та алгоритмізованим навчальним методикам з використанням відеоігор можна досягти значних успіхів у справі мотивації суб'єкта освітнього процесу до навчання, сформувати відповідні навчальні вміння та навички. Причому на відміну від традиційних форм навчання це відбувається не через примус чи нав'язування нових знань шляхом традиційного запам'ятовування і неусвідомленого відтворення, а через сформовану зацікавленість, змагальність, колаборацію, креативність, інші навички, що позитивно сприймаються учасниками та дозволяють значно легше засвоювати нові знання та освоювати вміння і навички.

Більшість відеоігор не потребують спеціальних навичок для використання в навчальному процесі, вони зручні та прості у використанні. Їх задіяння в навчальному процесі комплексно покращує мотивацію студентів і дає можливість працювати з різними типами мотивації, а не тільки традиційною щодо успішного навчання. Зокрема, мотивація влади може бути реалізована через рольові та змагальні ігри, де студенти отримують можливість виграти або взяти участь в якості впливового персонажа відеогри. Потреба в афіліації задовольняється за допомогою відеоігор з багатьма учасниками, які роблять спілкування між учасниками освітнього процесу більш активним, ніж під час традиційних навчальних занять. Потреба в пізнанні, допитливість, знаходить своє задоволення за допомогою дослідницької відеогри, а не лише через вивчення та засвоєння інформації, яку надає викладач.

Процес розуміння того, як працює відеогра, також підвищує інтерес до навчальної діяльності. Потреба у схваленні задовольняється через винагороду та продемонстровані досягнення, які доступні всім учасникам освітнього процесу. Відеоігри також забезпечують позитивну емоційну реакцію та змінюють ставлення до помилок, роблять невдачу лише сходиною до подальших досягнень. Використання в освітньому процесі дозволяє підвищити активність студентів у навчанні та вирішити проблеми, пов'язані з браком мотивації під час традиційної навчальної діяльності.

Список використаної літератури

1. Вступ до освітології: Навчальний посібник / Упорядники: В. О. Огнев'юк, С. О. Сисоева. Київ: Едельвейс, 2017. 382 с. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/22733/> (дата звернення: 5.11.2023).
2. Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс*. 2019. № 3–4 (26–27). С. 19–34. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>
3. Горбань О., Малецька М. (2020). Філософсько-освітні аспекти відеоігрової діяльності в умовах онлайн-навчання. *Освітологічний дискурс*. № 3 (30) С. 1–18. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>
4. Огнев'юк В. О. Освітологія як відображення міждисциплінарного підходу у наукових дослідженнях феномену сучасної освіти. Розвиток сучасної освіти: освітологічні наголоси: Наукове видання / За матеріалами першої Всеукр. наук.-практ. конференції «Освітологія – науковий напрям інтегрованого пізнання освіти». Київ: Київський університет ім. Б. Грінченка, 2011. С. 53–62. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/44473/> (дата звернення: 5.11.2023).
5. Огнев'юк В. О. Філософія освіти в структурі наукових досліджень феномену освіти. *Шлях освіти*. 2009. № 4 (54). С. 2–6. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/1988/1/Ognevjuk_V_O_SHO_4_09_IS.pdf (дата звернення: 6.11.2023).
6. The US legally recognizes video games as an art form. *TechSpot*. 2011, May 9. URL: <https://www.techspot.com/news/43696-the-us-legally-recognizes-video-games-as-an-art-form.html> (дата звернення: 5.11.2023).
7. Oxford living dictionary. Definition of video game. URL: https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game (дата звернення: 7.11.2023).
8. Al-Azawi R., Al-Blushi M., Al-Faliti F. Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMT)*. 2016. Vol. 7. № 4. P. 132–136. DOI: <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
9. Bogost I. (2008). The Rhetoric of Video Games. / K. Salen (Ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. P. 117–140. DOI: [10.1162/dmal.9780262693646.117](https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.117)
10. Frasca G. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate: MA Thesis. Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2001. 128 p. URL: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> (дата звернення: 7.11.2023).
11. Frasca G. Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric. Ph.D. Dissertation. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007. 213 p. URL: <https://docplayer.net/12779385-Gonzalo-frasca-play-the-message-play-game-and-videogame-rhetoric-ph-d-dissertation-it-university-of-copenhagen-denmark.html> (дата звернення: 7.11.2023).
12. Gibson D. C., Knezek G., Redmond P. Bradley E. Handbook of Games and Simulations in Teacher Education. Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2014., 76 p. URL: <https://www.learntechlib.org/primary/p/147471/> (дата звернення: 5.11.2023).
13. Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 56, 123–135. DOI: <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
14. Horban O., Maletska M. Basic approaches to the definition of the concept of «videogame» as an element of modern scientific discourse. *Skhid*. 2018. № 3 (155). P. 29–33. DOI: [http://dx.doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3\(155\).139675](http://dx.doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675)
15. Horban O., & Maletska M. Videogames as Means of Increasing Students' Motivation. *The Modern Higher Education Review*. 2020. № 4. P. 66–74. DOI: <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>
16. Nardone R. Videogames between ethics and politics. *Ricerche di Pedagogia e Didattica, Journal of Theories and Research in Education*. 2017. № 12 (2). P. 41–55. DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/7072>
17. Osmar-Ruiz V. J., Sáenz-Lechon N., Gutiérrez-Arriola J. M., Fraile R., & Marcano-Ganzo R. Learning English is Fun! Increasing Motivation Through Video Games. *Proceedings of ICERI2015 Conference. 16th–18th November 2015, Seville, Spain*. 2015. URL: https://oa.upm.es/44606/1/INVE_MEM_2015_241732.pdf (дата звернення: 5.11.2023).

18. Perrotta C., Featherstone G., Aston H., & Houghton E. *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: NFER, 2013. 40 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/268445246_Game-based_learning_latest_evidence_and_future_directions (дата звернення: 7.11.2023).
19. Pesare E., Roselli T., Corriero N., & Rossano V. Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environment*. 2016. № 3 (1). Art. 5. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>

References

- Ogneviuk, V. O., Sysoieva, S. O. (Eds.) (2017). *Vstup do osvitolohiyi: Navchalnij posibnik [Introduction to Educology: Study guide]*. Edelweiss. <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/22733/>
- Horban, O. (2019). Osvitnij potencial videoigor: svitoglyadno-metodologichni zasadi [Educational potential of video games: worldview and methodological foundations]. *Educological Discourse*, 3–4 (26–27), 19–34. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>
- Horban, O., Maletska, M. (2020). Filosofsko-osvitni aspekti videoigrovoyi diyalnosti v umovah onlajn-navchannya [Philosophical and educational aspects of videogame activity in conditions of online learning]. *Educological Discourse*, 3 (30), 1–18. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>
- Ogneviuk, V. O. Osvitologiya yak vidobrazhennya mizhdisciplinarnogo pidhodu u naukovih doslidzhennyah fenomenu suchasnoyi osviti [Educology as a reflection of an interdisciplinary approach in scientific studies of the phenomenon of modern education]. In *Rozvitok suchasnoyi osviti: osvitolohichni nagolosi: Naukove vidannya Za materialami pershoi vseukrayinskoj naukovo-praktichnoyi konferenciyi «Osvitologiya – naukovij napryam integrovanogo piznannya osviti»* (pp. 53–62). Borys Grinchenko Kyiv University. <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/44473/>
- Ogneviuk, V. O. (2009). Filosofiya osviti v strukturi naukovih doslidzen fenomenu osviti [Philosophy of education in the structure of scientific studies of the phenomenon of education]. *Shlyah osviti*, 4 (54), 2–6. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/1988/1/Ognevjuk_V_O_SHO_4_09_IS.pdf
- The US legally recognizes video games as an art form (2011, May 9). *TechSpot*. <https://www.techspot.com/news/43696-the-us-legally-recognizes-video-games-as-an-art-form.html>
- Oxford living dictionary. *Definition of video game*. https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game
- Al-Azawi, R., Al-Blushi, M., Al-Faliti, F. (2016). Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMT)*, 7 (4), 132–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. MacArthur Foundation, Series on Digital Media and Learning (pp. 117–140). The MIT Press. [10.1162/dmal.9780262693646.117](https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.117)
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate: MA Thesis*. Georgia Institute of Technology. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Frasca, G. (2007). *Play the Message. Play, Game and Videogame Rhetoric*. Ph.D. Dissertation. IT University of Copenhagen. <https://docplayer.net/12779385-Gonzalo-frasca-play-the-message-play-game-and-videogame-rhetoric-ph-d-dissertation-it-university-of-copenhagen-denmark.html>
- Gibson, D. C., Knezek, G., Redmond, P., Bradley, E. (2014). *Handbook of Games and Simulations in Teacher Education*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/147471/>
- Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 56, 123–135. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
- Horban, O., Maletska, M. (2018). Basic approaches to the definition of the concept of «videogame» as an element of modern scientific discourse. *Skhid*, 3 (155), 29–33. [http://dx.doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3\(155\).139675](http://dx.doi.org/10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675)
- Horban, O., & Maletska, M. (2020). Videogames as Means of Increasing Students' Motivation. *The Modern Higher Education Review*, 4, 66–74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>
- Nardone, R., (2017). Videogames between ethics and politics. *Ricerche di Pedagogia e Didattica, Journal of Theories and Research in Education*, 12 (2), 41–55. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/7072>

- Osma-Ruiz, V. J., Sáenz-Lechon, N., Gutiérrez-Arriola, J. M., Fraile, R., & MarcanoGanzo, R. (2015). Learning English is Fun! Increasing Motivation Through Video Games. *Proceedings of ICERI2015 Conference. 16th–18th November 2015, Seville, Spain*. https://oa.upm.es/44606/1/INVE_MEM_2015_241732.pdf
- Perrotta C., Featherstone G., Aston H., & Houghton E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. NFER. https://www.researchgate.net/publication/268445246_Game-based_learning_latest_evidence_and_future_directions
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N., & Rossano, V. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3 (1), 5. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>

Стаття надійшла до редакції 7.11.2023

Прийнято до друку 30.11.2023

OŚWIATOLOGICZNE ASPEKTY DZIAŁALNOŚCI W GRZE WIDEO W NOWOCZESNYM ŚRODOWISKU EDUKACYJNYM

Oleksandr Gorbań, doktor nauk filozoficznych, profesor,
Kierownik Działu Filozofii i Religioznawstwa, Wydział Nauk Społeczno-Humanistycznych,
Uniwersytet Borysa Grinczenki w Kijowie, ul. Łewka Łukjanenko, 13-b, 04207, Kijow, Ukraina,
horban@kubg.edu.ua

Artykuł proponuje, bazując na wyobrażeniach edukacyjnych o złożonym, zintegrowanym charakterze systemu edukacji, autorska wizja miejsca i roli gier wideo jako ważnego elementu procesu edukacyjnego, który ma wpływ na kształtowanie nowoczesnego środowiska edukacyjnego. Należy zauważyć, że gra wideo, jako rodzaj aktywności gier, jest złożonym zjawiskiem społeczno-cybernetycznym, specyficznym zjawiskiem we współczesnym życiu społeczeństwa, które wymaga pogłębionych badań naukowych w celu wyjaśnienia jej potencjału metodologicznego w systemie edukacji. Podkreśla się, że we współczesnych warunkach, zwłaszcza na internetowych platformach edukacyjnych, wykorzystanie w procesie edukacyjnym metod gier wideo ma ogromne znaczenie, gdyż pozwalają one na znacznie efektywniejsze przyswajanie nowej wiedzy, zdobywanie umiejętności i zdolności, bez stosowania zewnętrznego przymusu. Przeanalizowano innowacyjne sposoby kształtowania kreatywności, interaktywności, aktywności motywacyjnej u osób poszukujących edukacji podczas nauki za pomocą gier wideo. Podano przykłady wykorzystania gatunkowych gier wideo w edukacji, które pozwalają znacząco zwiększyć motywację, kształtują u uczestników procesu edukacyjnego umiejętności współpracy, kreatywności, współzawodnictwa i wzajemnej pomocy.

Słowa kluczowe: gra wideo, gamifikacja, gra w edukacji, motywacja, uczenie się, nauka poprzez gry, edukacja, kreatywność.

EDUCOLOGICAL ASPECTS OF VIDEO GAME ACTIVITIES IN THE MODERN EDUCATIONAL ENVIRONMENT

Oleksander Horban, Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Head of the Department of Philosophy and Religious Studies,
Faculty of Social Sciences and Humanities, Borys Grinchenko Kyiv University,
13-b Levko Lukianenko Str., 04207 Kyiv, Ukraine, horban@kubg.edu.ua

Based on educational ideas about the complex, integrated nature of the education system, the article suggests the author's vision of the place and role of video games as an important element of the educational process, which affects the formation of a modern educational environment. The article says that the video game, as a type of game activity, is a complex socio-cybernetic phenomenon, a specific phenomenon in the modern life of society which requires in-depth scientific research in order to clarify its methodological potential in the education system. It has been emphasized that in modern conditions, especially on online learning platforms, the use of video game methods in the educational process is of great importance, as they allow learning new knowledge,

acquiring skills and abilities much more effectively and without any external coercion. The innovative ways of forming education seekers' creativity, interactivity, motivational activity during learning by means of video games has been considered. The examples of the use of genre video games in education have been provided, allowing increasing motivation significantly, form skills of cooperation, creativity, competition, and mutual assistance in the participants of the educational process.

Keywords: *video game, gamification, game in education, motivation, learning, game-based learning, education, creativity.*