

Олександр Горбань
ORCID iD 0000-0003-2321-5963

доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії,
Київський університет імені Бориса Грінченка,
вул. Маршала Тимошенка, 13-Б, м. Київ, Україна,
o.horban@kubg.edu.ua

Марія Малецька
ORCID iD 0000-0003-3123-9500

бакалавр філософії,
Київський університет імені Бориса Грінченка,
вул. Маршала Тимошенка, 13-Б, м. Київ, Україна,
momaletska.iff19@kubg.edu.ua

ФІЛОСОФСЬКО-ОСВІТНІ АСПЕКТИ ВІДЕОІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ ОНЛАЙН-НАВЧАННЯ

У статті досліджується використання відеоігор в умовах онлайн-навчання. Підкреслюється, що в умовах світової кризи освіти і кризи в освіті високу актуальність здобувають нові форми та методи організації навчального процесу. Зазначається, що нові стратегії формування сучасного освітнього простору, засновані на залученні новітніх, перш за все цифрових, технологій та нові методичні, в тому числі ігрові, підходи до організації та змісту навчального процесу виявляють досить високу результативність у вирішенні проблем сучасної освіти. Суттєвим засобом підвищення мотивації студентів є застосування відеоігор в навчальному процесі. Аналізуються основні аспекти феномену відеоігри, що актуалізують її використання в сучасній освіті. Розглянуті форми та методи залучення відеоігор у навчальний процес: гейміфікація як часткове застосування ігрових механік або повна трансформація навчального процесу в (відео)гру; навчання, засноване на грі (GBL - game-based learning) як використання окремих відеоігор в освіті для мотивації студентів та покращення засвоєння матеріалу; освітні відеоігри як окрема категорія ігор, що розроблені в першу чергу з освітньою метою та для яких розважально-мотиваційна функція є вторинною. Визначаються переваги та недоліки відеоігрової діяльності в межах кожної з форм в умовах онлайн-навчання. Автори актуалізують питання необхідності розробки та залучення повноцінних мультимедійних відеоігор, спрямованих не на доповнення навчального процесу, а на повну трансформацію онлайн-навчання. Зазначається, що такі відеоігри можуть бути середовищем для навчання та комунікації між викладачем та студентами, а також містити інформаційну базу, необхідну для

засвоєння навчальної дисципліни. Зроблений висновок, що розробка повноцінної відеогри для онлайн-навчання у закладах вищої освіти здатна підвищити ефективність онлайн-освіти в цілому завдяки підвищенню мотивації та зацікавленості студентів у процесі навчання, надання їм додаткового досвіду, виходу на більш індивідуалізовану та більш гнучку траєкторію навчального процесу у вищій школі.

Ключові слова: освіта; онлайн-навчання; відеогра; освітні ігри; гейміфікація; навчання; засноване на грі; форми і методи навчання; мотивація студентів.

© Горбань О., Малецька М., 2020

<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>

Вступ. Сучасний світ, як епоха постійних трансформацій, перебуває в перманентній ситуації історичних викликів у всіх сферах свого існування. Ці виклики та зміни в житті людства спонукають шукати нові відповіді на них, що були б ефективними та здатними до трансформації відповідно до потреб сьогодення. Постійна динаміка суспільних відносин, невід'ємним складником яких виступає освіта, демонструє проблемну ситуацію, яка отримала назву «криза освіти і криза в освіті». Поняття «криза освіти», введене в науковий обіг відомим дослідником освіти Ф. Г. Кумбсом, засвідчило стан невідповідності наявних педагогічних технологій потребам постіндустріального суспільства другої половини ХХ століття (Philip H. Coombs, 1968). Криза в освіті, основні принципи якої були закладені у відповідності до потреб підготовки фахівців індустріального суспільства, демонструє негнучкість і фактичну невідповідність сучасної освіти до запитів нової, інформаційної епохи. Детальний аналіз кризових явищ в освіті здійснений нами в ряді публікацій (О. Горбань, 2019; О. Горбань, 2020).

Наразі, сучасна проблемна ситуація полягає в тому, що класичні методи та механізми навчання мають низьку ефективність там, де необхідно сформувати нестандартне мислення, яке відповідає інноваційним викликам сучасної цивілізації. Початок ХХІ століття ставить на порядок денний питання осучаснення форм і методів освіти, мотивації та включеності суб'єктів в освітній процес. Нові стратегії формування сучасного освітнього простору, засновані на залученні новітніх, перш за все цифрових, технологій та нові методичні, в тому числі ігрові, підходи до

організації та змісту навчального процесу виявляють досить високу результативність у вирішенні проблем сучасної освіти (Горбань О.В., 2019, с. 19–34).

Віртуальна реальність як інноваційне надбання інформаційного суспільства надала можливість людині розширити можливості гри, створивши феномен відеогри. Слід зазначити, що на сьогодні відеогра постає як окремий вид ігрової культури людини. Вона вирізняється серед сучасних медіа, таких, як література, кінематограф тощо, а також інших видів ігор, наявністю потенціалу взаємодії і зворотного зв'язку з боку гри (О. Horban, R. Martych, M. Maletska, 2019, p. 123–136). Окрім цього, спроби використання відеоігор у освітньому процесі демонструють, що вони можуть стати засобом підвищення мотивації студентів до навчання (О. Horban, M. Maletska, 2019, p. 66–74).

Пандемія COVID-19 активізувала використання інформаційно-комп'ютерних технологій для дистанційного навчання на всіх освітній рівнях, однак, попри значну варіативність платформ та програмного забезпечення, відкритим залишається питання розробки комплексних засобів, що задовольняють максимум потреб освітнього процесу. Традиційні платформи онлайн-навчання, такі як Moodle, WebCT та Blackboard, часто не задовольняють потреби студентів у автономному навчанні. Від онлайн-навчання студенти очікують можливості взаємодії один з одним (не тільки традиційної для освіти взаємодії «студент-викладач», а й безпосередньої взаємодії «студент-студент»), а також фідбеку (зворотного зв'язку) щодо виконаних завдань у реальному часі, що легко забезпечується умовами відеогри (Berns A., Gonzalez-Pardo A., Camacho D., 2012, с. 20).

Саме тому дослідження відеоігрової діяльності в умовах онлайн-навчання є **актуальним** для сучасного освітнологічного дискурсу в Україні.

Метою нашої статті є дослідження філософсько-освітніх аспектів відеоігрової діяльності в умовах онлайн-навчання через розкриття основних особливостей залучення відеоігор у навчальний процес.

Аналіз наукових досліджень. Значна кількість досліджень відеоігор базується на дослідженні гри як такої. Найбільш ґрунтовним в цій галузі вважається робота

Й. Гейзинги «Homo ludens», що розкриває ігрову компоненту культури та суспільної діяльності людини.

У світовому науковому дискурсі проблематиці використання відеоігор у різних формах навчання приділяється особлива увага. Відомі вчені-дослідники відеоігор, такі як Г. Фраска та Й. Богост, що у своїх роботах зокрема базувалися на доробку Й. Гейзинги, торкалися проблематики використання відеоігор в освіті як сфери можливого їх застосування. Значний внесок у дослідження освітніх якостей відеоігор зробив К. Сквайр. Проблема використання відеоігор в онлайн-навчанні зазвичай досліджується у комплексі з іншими методологічними засадами використання відеогри. Зокрема це стосується питання вивчення окремих дисциплін, таких, як іноземні мови, математика тощо, з залученням відеоігор у навчальний процес.

В Україні увага дослідників в основному сфокусована саме на процесі гейміфікації (К. Бугайчук, В. Бугаєва, О. Ткаченко та інші), серед складових якої виокремлюють залучення відеогри у навчальний процес. Використання відеоігор традиційно в вітчизняному науковому дискурсі розглядається як частина процесу гейміфікації або як один з засобів smart-освіти, і значно рідше постає об'єктом окремих досліджень. Питанню використання серйозних відеоігор присвячені роботи А. Токаревої, яка досліджує як головні аспекти залучення відеоігор, так і проблемні зони, що з цим пов'язані. Однак, феномен відеоігрової діяльності в онлайн-освіті залишається поки що недослідженим. Зокрема, у вітчизняному науковому просторі практично відсутні роботи, присвячені перевагам та недолікам використання відеогри в онлайн-навчанні, векторам їх розвитку та втілення в навчальний процес. Відповідно, незадоволеними залишаються й потреби у трансформації навчального процесу у бік більшої автономності та збереженні, при цьому, його високої ефективності.

Виклад основного дослідження. Відеоігри є комплексним феноменом, який зазвичай характеризують наявністю щонайменше таких складників, як: *апаратний складник* (комп'ютер, консоль тощо, а також периферія, яка дає можливість участі у ігровому процесі); *програмний складник* (ігровий двигун та інші програмні засоби,

що відповідають за технічний бік розробки та роботи відеогри); *правила гри, доступні гравцю* (їх кількість та умови варіюються відповідно до жанру, виду відеогри, апаратного складника тощо) *та взаємодія гравця із грою в тому чи іншому обсязі* (Horban O., Maletska M., 2018). Попри наявність спільних рис, які в тій чи іншій мірі проявляються у всіх відеоігор, конкретна і несуперечлива дефініція відеогри в науковому дискурсі досі відсутня через значну кількість конфліктуючих поглядів на ключові характеристики серед спостерігачів цього феномену та науковців (Corona A., 2020, с. 462). У своїх досліджень науковці нерідко намагаються виділити частину з перелічених рис як головні, а інші відкинути, або ж доповнювати дефініції іншими рисами, важливість яких нерідко спростовується в ході подальших розвідок.

Виділені риси, однак, в тій чи іншій формі наявні у більшості дефініцій, представлених сьогодні у світовому науковому дискурсі. Окрім цього, значна кількість досліджень ґрунтується на роботі Й. Гейзинга «Homo ludens» і головним показником визначає те, що відеогра є грою за своєю суттю (Гейзинга Й., 1994). Проблемна ситуація полягає в тому, що лише деякі відеоігри можна характеризувати тими рисами, які Гейзинга визначає як ключові щодо гри (свобода участі, відмінність від всього «буденного» та реального життя, обмеженість у часі), однак, є жанри відеоігор, яких ці риси стосуються лише умовно.

У світовому науковому дискурсі використання відеоігор для впливу на процес навчання досліджується ще з 1980-х років, з часів появи таких популярних гральних консолей, як Sega, Atari та NES. Хоча розвиток відеоігрової індустрії починається дещо раніше, саме в цей період консолі починають привертати увагу більш широкого загалу та впливати на нього, а тому постає питання про їх вплив на різні сфери життя людини, в тому числі на освіту. Так, використання ігор на консолі Atari вивчалось в розробці теорій внутрішньої мотивації. Пізніше, під час дослідження соціального контексту геймплею (ігрового процесу), внутрішніми винагородами для учасників гри стали вважати співпрацю та конкуренцію між гравцями. При використанні цих принципів у розробці відеоігор для вивчення математики

виявилось, що більш мотивовані завдяки долученням до ігор студенти виконували математичні завдання успішніше, ніж їхні однолітки.

Згодом, відеоігри стали досліджуватися як більш складні системи. У науковому дискурсі постали питання відносно того, як та чому люди грають в такі ігри, яким чином відеогру створено як систему для вивчення гравцем (Steinkuehler C., Squire K., 2014, с. 6). З ускладненням та розширенням феномену відеоігри, появою нових жанрів та платформ (активна розробка відеоігор для персональних комп'ютерів та смартфонів зробила їх більш доступними) з'явилися нові можливості для залучення відеоігри в освіту не лише як засобу додаткової практики та мотивування учнів та студентів, а й як повноцінного елемента навчального процесу.

Дослідження щодо використання відеоігор в освіті зазвичай ґрунтуються на тому твердженні, що відеогра є власне грою. Однак, на нашу думку, ця риса є важливою, однак не визначальною у залученні відеоігор у навчальний процес. Якщо на початку розвитку відеоігрової індустрії порівняно невелике розмаїття форм відеоігор дозволяло розглядати їх у першу чергу як ігри, на сьогодні деякі з них є значно більш комплексними за звичне нам поняття «гра», що описує відповідне соціальне явище. Прикладом тут постає жанр так званих MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games), які вважаються ігровим простором з високою соціальною активністю. Тисячі гравців об'єднуються в єдиному відеоігровому середовищі, де контролюють одного персонажа, нерідко у фентезійному або науково-фантастичному сценарії (Pietschmann D., Liebold B., Valtin G., 2017). У MMORPG гравець не просто бере участь у певній ігровій діяльності. Часто відбувається самоідентифікація «гравець-герой гри», коли учасник гри має можливість проживати життя разом зі своїм персонажем, заробляти ігрову валюту, купляти нерухомість, одружуватися тощо. Таким чином, MMORPG можуть поставати узагальненою симуляцією повсякденного життя людини, хоча й в іншому сеттингу (оточенні та часово-просторових характеристиках).

Центральною рисою, що робить відеоігри особливо цікавими в контексті освіти є те, що суб'єкти навчання стають активними агентами, а не пасивними реципієнтами в процесі гри. У відеоігрі, гравці не просто «споживають» те, що

«автор» (гейм-дизайнер) їм пропонує. Відеоігри є інтерактивними. Гравець робить щось (діє) і відеогра дає зворотній зв'язок, що спонукає гравця діяти знову. В якісних відеоіграх, гравець відчуває себе так, ніби його дії та вибір призводять до колективного створення ігрового світу, в якому вони знаходяться. Гравець має особливе значення, і, на основі його дій та вибору, інші учасники будують власну траєкторію в ігровому світі (Gee J., 2008).

Досліджуючи відеогру як особливий феномен соціальної дійсності, можна визначити наступні її аспекти, що є актуальними для покращення освітнього процесу, зокрема у порівнянні з платформами онлайн-навчання:

1. Індивідуалізація: рівень відеоігри можна підлаштовувати під здібності гравця;
2. Фідбек (зворотний зв'язок): негайний та контекстуалізований зворотний зв'язок надається під час сеансу відеоігри;
3. Активне навчання: відеогра залучає гравця до активного дослідження ігрового світу;
4. Мотивація: гравці беруть участь у досягненні мети;
5. Суспільний принцип: відеогра часто є мультиплеєрною (доступною одночасно багатьом учасникам гри) і залучає багатьох гравців до спільних дій;
6. Перенесення: відеогра розвиває здатність переносити те, чому гравці навчилися, з ігрового контексту в реальний;
7. Оціночний аспект: гравець може оцінити здобуті знання чи вміння в порівнянні з іншими гравцями в процесі відеоігри (Pesare E., Roselli T., Corriero N., 2016, с. 3).

Ці аспекти в тій чи іншій мірі відсутні при використанні платформ онлайн-навчання. Зокрема, більшість платформ не дозволяє повноцінно індивідуалізувати навчання. Завдання, які розміщуються на платформах, зазвичай розраховані на групу загалом. Іншим аспектом, важливим для підвищення якості онлайн-навчання, є фідбек, який актуалізується в умовах переходу на дистанційні форми навчання. Оціночний та мотиваційний аспекти посилюють зацікавлення процесом та увагу до

навчання, а перенесення отриманого у грі досвіду на практичну діяльність покращує засвоєння матеріалу студентами.

В освітологічному дискурсі розрізняється декілька форм відеоігрової діяльності в освітньому процесі. Зокрема, поширеним є поняття «гейміфікація» – застосування ігрових механік в неігрових ситуаціях для формування та заохочення певної поведінки. В багатьох вітчизняних дослідженнях гейміфікація ототожнюється з назагал процесом використання відеоігор у навчальному процесі. Однак, насправді використання відеоігор в освіті не є тотожним гейміфікації, так само як сама гейміфікація не обов'язково передбачає використання певного програмного забезпечення. Засобами гейміфікації освіти можуть бути не лише відеоігри, а й карткові та настільні ігри, візуалізації та моделі, «дерева рішень» тощо (Morschheuser В., Werder К., Hamari J., 2017, с. 1302), або ж гейміфіковані презентації, відео та сайти (Mohamad S. N. M., Sazali N. S. S., Salleh M. A. M., 2018, с. 24).

Гейміфікація трансформує саме процес освіти, відповідно впливаючи на результат. Відеогра ж може використовуватись в освітньому процесі як опосередковано, в якості додаткової мотивації, так і безпосередньо, для трансформації частини або всього навчального процесу. Прикладом повноцінної гейміфікації в ході онлайн чи офлайн навчання є платформа ClassCraft. Згадана платформа пропонує командну гру, де кожен учень обирає собі один з класів та протягом навчального року розвивається у грі, виконуючи навчальні завдання. Наявність інтерактивних форумів, командної взаємодії, аналітики успішності та можливості використання цієї платформи як дистанційно, так і під час заняття робить її достатньо гнучкою для залучення у викладання різних предметів. Альтернативою платформі ClassCraft нерідко пропонують ClassDojo, однак вона більше наближена до платформ онлайн-навчання, ніж до відеоігор. Попри наявність ігрових елементів, досягнень та схожого на ігровий інтерфейсу, ClassDojo не перетворює освітнє середовище на ігрове.

До гейміфікованих платформ онлайн-навчання іноді зараховують такі сайти, як Coursera, Tinycards, Udemy, Lingualeo тощо, адже вони пропонують освітні послуги,

частково або повністю оформлені у формі гри. Сучасні онлайн-курси нерідко включають в себе ігрові елементи для поживлення комунікації, заохочення та включення студента в процес навчання, однак питання індивідуалізації та фідбеку з боку системи у такий спосіб вирішується на тому ж рівні, на якому його вирішують такі платформи, як Moodle. Окрім цього, платформи онлайн-навчання та курсів нерідко мають обмежений обсяг додавання матеріалів і не дозволяють зібрати більшість матеріалів у рамках одного курсу.

Гейміфікація як часткова або повна трансформація навчального процесу може підвищити мотивацію та заохотити студента до навчання, але питання зворотного зв'язку в значній мірі залежить від платформи та гри, за допомогою якої трансформується навчання. Якщо під час розробки за мету ставиться не створення гри, в якій можна реалізувати більшість видів навчальної діяльності, а створення відеогри, уподібненої до звичного аудиторного навчання, питанню фідбеку може бути приділена незначна увага, через що зменшиться як відчуття інтерактивності (студенту все одно доведеться чекати зворотної реакції викладача), так і індивідуалізація темпу навчання.

Інша форма використання відеоігор в освіті – так зване *game-based learning (GBL) тобто навчання, засноване на грі*. На відміну від гейміфікації, яка може перетворити весь процес навчання на гру, GBL використовує гру саме як частину навчання. Такий підхід використовується для заохочення студентів до участі в навчанні в процесі гри та для того, щоб зробити навчальний процес більш цікавим. Ігри та навчальні курси комбінуються, так як навчальний процес є не настільки цікавим, а GBL може підвищити мотивацію студентів. GBL використовують в освіті в ситуаціях тоді, коли: а) матеріал для вивчення є сухим, технічним та нудним; б) складно донести інформацію до аудиторії; в) для комплексного розуміння; г) підвищення інтересу та мотивації студентів, тощо (Al-Azawi R., Al-Blushi M., Al-Faliti F., 2016, с. 134).

GBL застосовує як відеоігри, розроблені спеціально для освітнього процесу, так і розважальні ігри. Серед популярних ігор, які часто використовують з метою доповнити навчання та мотивувати студентів, досить згадати серії Civilization,

Assassin's Creed, Sim City, MineCraft та Portal, які впроваджують для формування комплексного уявлення з тієї чи іншої теми навчання у різних соціогуманітарних дисциплінах. Однак, слід зауважити, що під час аудиторного та позааудиторного використання таких ігор важливим є певне підлаштування їх під навчальні потреби. Тому, потрібна додаткова розробка відповідних модифікацій, навчальних матеріалів, інструкцій та програми підготовки викладачів для сприяння використанню відеоігор, не розроблених для суто освітніх потреб, у навчальних закладах (Jenkins H., Klopfer E., Squire K., Tan P., 2003, с. 3), адже зазвичай такі відеоігри не орієнтовані на освітні потреби за своїм дизайном.

В онлайн-навчанні залучення GBL може викликати декілька проблем. По-перше, як вже зазначалося, для залучення не розроблених для освітніх потреб відеоігор потрібна чітка інструкція щодо їх використання, а також уточнення, на які аспекти студент має звернути увагу. Тобто, викладач має бути в достатній мірі ознайомлений з відеоігрою і мати можливість давати поради не лише змістовного (відповідати на питання щодо матеріалу або досвіду, отриманого в процесі гри), а й технічного характеру (рекомендувати дії в ігровому просторі, які потрібно виконати, щоб отримати зазначені матеріали та досвід). По-друге, відеоігри, що розробляються для відповідного ринку, зазвичай орієнтовані на певну категорію гравців як змістовно та програмно, так і апаратно. І якщо питання змісту, жанру, сеттингу тощо може бути вирішене, то проблему наявності відповідного рівня технічного забезпечення для онлайн-навчання можуть розв'язати далеко не всі студенти.

Окремим напрямком відеоігрової діяльності в освіті є так звані *навчальні ігри*. Вони розробляються саме для освітніх потреб і орієнтовані в першу чергу на них. Через це такі важливі аспекти, як мотивація, зацікавленість студентів тощо можуть виявитися вторинними при залученні таких відеоігор в навчанні. Прикладами навчальних ігор є Big Brain Academy, серія Dr. Brain, Super Solvers: Gizmos & Gadgets тощо. Навчальні відеоігри зазвичай орієнтовані на початкову та середню освіту і часто складаються з пазлів, кросвордів, тестів, що уподібнює їх використання до залучення звичайних ігор.

Навчальні ігри можуть бути інтегровані в платформи онлайн-навчання для додаткової мотивації студентів, однак таке використання не вирішує головної проблеми – навчальні ігри не підвищують рівень зворотного зв'язку зі студентом, вони лише урізноманітнюють навчальний процес.

Перелічені форми відеоігрової діяльності мають свої недоліки щодо використання в онлайн-навчанні. Однак, поєднання сильних сторін кожної з форм може дати якісно новий результат та розв'язати питання індивідуалізації, мотивації та зворотного зв'язку в онлайн-навчанні сучасного студентства.

Для такого поєднання наразі найбільший потенціал має вже згаданий нами жанр MMORPG. Масштабні ігри такого плану дозволяють високий рівень соціальної взаємодії. У такій грі гравець отримує зворотний зв'язок як від гри (за виконання завдань, створення предметів, торгівлю, читання книг тощо) так і від інших гравців (у вигляді допомоги чи суперництва під час виконання завдань, обміну інформацією та матеріалами). Окрім того, у сучасні MMORPG можна інтегрувати майже будь-які матеріали, за рахунок чого одна відеогра може включати в себе вбудовану літературу, пошук та читання якої постає частиною ігрового процесу, тести та виконання різних форм завдань. У MMORPG часто присутні чати та голосовий зв'язок, за рахунок чого викладач може проводити лекції у відеоігровому середовищі. У середині відеогри можуть бути наявними макети, приклади для дослідження, можуть розіграватись ті чи інші реальні ситуації. Таким чином, цей жанр має особливий потенціал для вивчення гуманітарного блоку дисциплін, дослідження суспільства та мовної практики.

Прикладом спроби створити гру для онлайн-освіти в запропонованому вище жанрі є Adventure Academy. Вона розрахована на доповнення та засвоєння базової освіти. Сама гра пропонує вбудовані освітні матеріали, квести за обраних дисциплін та можливість вивчення нових матеріалів в процесі дослідження ігрового світу. Для додаткової мотивації, у відеогра наявна можливість налаштування свого персонажа («аватара»), досягнення, можливість мати власний ігровий будинок та декорувати його тощо. Згаданий у статті ClassCraft також можна частково віднести до MMORPG, хоча він значно більше наближений до класичних платформ онлайн-

навчання. Хоча практична реалізація ідеї освітньої MMORPG в Adventure Academy та ClassCraft має свої недоліки, такі, як деякі технічні проблеми та не завжди достатня кількість видів діяльності, що можуть бути запропоновані в рамках цієї гри.

Висновки. Криза освіти та криза в освіті є актуальними станами сучасного освітнього середовища, яке знаходиться в постійному пошуку достойних відповідей на історичні виклики. Невідповідність наявних педагогічних технологій сучасним потребам суспільного розвитку унеможливають подальше застосування традиційних методів та форм навчання. Віртуальна реальність породила феномен відеогри, який активно залучається в освітній процес. Сам факт застосування відеоігор у навчальному процесі вже не є чимось інноваційним чи абсолютно новим педагогічним прийомом. Наукові дослідження впливу відеоігор на навчання беруть свій початок ще з 80-х років минулого століття. У процесі ускладнення відеоігор та розвитку технічних можливостей в їх розробці змінилися й вектори відеоігрової діяльності в навчанні. Сучасні відеоігри дозволяють використовувати їх як наочність, симуляцію для тренування, додатковий матеріал для кращого засвоєння дисципліни. Відповідно до того, яким чином відеоігру залучено в навчальний процес, виділяють три форми відеоігрової діяльності в освіті – гейміфікацію як часткову або повну трансформацію навчального процесу за допомогою (відео)гри, game-based learning як залучення не розроблених для навчання відеоігор в освіту; навчальні ігри як категорію ігор, розроблених виключно для використання в навчанні. Кожна з цих форм розв'язує частину питань щодо покращення ефективності навчання (зокрема й у вигляді онлайн), однак, щоб відповідати сучасним суспільним запитам, цього не достатньо. Також варто зазначити, що всі ці форми окремо мають специфічні недоліки під час залучення саме в онлайн-навчанні.

На основі комбінування перелічених форм відеоігрової діяльності в онлайн-навчанні існує потенціал для створення масштабної мультиплеєрної відеогри, яка могла б повноцінно охопити весь навчальний процес, а також стати зручною «оболонкою» для всіх матеріалів, необхідних студенту в процесі навчання. Для

онлайн-навчання це є особливо актуальним, адже існування платформи, яка уможлиблювала б паралельне ознайомлення з теоретичним матеріалом, завантаженим у гру попередньо та доповнюваним під час оновлень гри, його практичне засвоєння та моментальний зворотний зв'язок з боку гри, а також пропонувала би вбудовані чати та аудіозв'язок з викладачем та іншими студентами, мотивувала б студентів до активності в навчанні, кооперації та змаганням один з одним, сприяло б комплексному розв'язанню проблем сучасного онлайн-навчання.

Особливістю залучення відеоігор в онлайн-навчанні є те, що більшість з наявних відеоігор, зокрема й згадана у статті Adventure Academy, орієнтовані на молодшу та середню школу. Попри значну кількість досліджень, проведену зокрема й у закладах вищої освіти, відеоігрова діяльність є менш поширеною на рівні коледжу чи університету, ніж школи. Тому, розробка повноцінної відеогри для онлайн-навчання у закладах вищої освіти може вплинути на мотивацію та зацікавленість студентів, надати їм додатковий досвід, зробити навчальний процес у вищій школі більш індивідуалізованим та гнучким, та, відповідно, підвищити ефективність онлайн-світи в цілому.

Література

- Гейзінга Й. Homo Ludens: пер. з англ. / Йоган Гейзінга. К.: Основи, 1994. – 250 с.
- Горбань О.В. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс: Електронне наукове фахове видання*. 2019. № 3–4 (26–27). С. 19–34. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>
- 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, August. P. 132–136
- Berns A., Gonzalez-Pardo A., Camacho D. Combining Face-to-Face Learning with Online Learning in Virtual Worlds. *Proceedings of the EUROCALL 2011 Conference. The CALL Triangle: Student, Teacher and Institution* (The University of Nottingham, 31st August to 3rd September 2011). Volume 20, Number 1, March 2012. UK, 2012. P. 17–21
- Coombs P. H. *The World Educational Crisis: A Systems Analysis*. Oxford University Press, 1968. 241 p.
- Corona A. Video games. *The Routledge Handbook to the Culture and Media of the Americas* / Edited by Raussert W., Anatol G., Thies S., Berkin S., Lozano J. London : Routledge, 2020. P. 462–467. <https://doi.org/10.4324/9781351064705>

- Gee J. Learning theory, video games, and popular culture. *The International Handbook of Children, Media and Culture* / Edited by Drotner K., Livingstone S. M. Los Angeles : SAGE Publications Inc, 2008. P 196-218. DOI: 10.4135/9781848608436.n12
- Horban O., Kravchenko O., Martych R., Yukhymenko N. The regulatory functions of education in behavioral models. *Scientific Bulletin of National Mining University*. 2019. № 3. P. 152–157. DOI: 10.29202/nvngu/2019-3/23
- Horban O., Kuprii T., Martych R., Panasiuk L. Implications of total quality management in Ukrainian higher education institutions: international experience. *Scientific Bulletin of National Mining University*. 2020. № 2. P. 126–130. <https://doi.org/10.33271/nvngu/2020-2/126>
- 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 : 10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675.
- Horban O., Maletska M. Videogames as means of increasing students motivation. *The Modern Higher Education Review*. 2019. № 4. P. 66–74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>
- Horban O., Martych R., Maletska M. Phenomenon of videogame culture in modern society. *Studia Warminskie*. 2019. № 56. P. 123–136. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
- Jenkins H., Klopfer E., Squire K., Tan P. Entering the education arcade. *Computers in Entertainment*. 2003. 1. 17. 11 p. DOI: 10.1145/950566.950591.
- Mohamad S. N. M., Sazali N. S. S., Salleh M. A. M. Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*. 2018. 4(1). P. 22–32. DOI: <https://dx.doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1>
- Morschheuser B., Werder K., Hamari J., Abe J. How to gamify? Development of a method for gamification. *Proceedings of the 50th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (Maui, HI, USA, 4-7 January 2017). USA : University of Hawaii. 2017. P. 1298–1307
- Pesare E., Roselli T., Corriero N., Rossano V. Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3(1), 5. 2016. 21 p. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Pietschmann D., Liebold B., Valtin G., The MMORPG Designer’s Journey. Casualization and its Consequences for Social Interactions. *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming. Multiplayer 2* / Edited by Rachel Kowert, Thorsten Quandt, New York : Routledge, 2017. P. 82–96. <https://doi.org/10.4324/9781315629308>.
- Steinkuehler C., Squire K. Videogames and Learning. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences (Cambridge Handbooks in Psychology series)* / Edited by R. Sawyer. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 377–394 doi:10.1017/CBO9781139519526.023
- Гейзінга Й. Homo Ludens: пер. з англ. / Йоган Гейзінга. К.: Основи, 1994. – 250 с.

Горбань О.В. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітнологічний дискурс: Електронне наукове фахове видання*. 2019. № 3–4 (26-27). С. 19–34. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>

REFERENCES

- 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, August. P. 132–136
- Berns, A., Gonzalez-Pardo, A., Camacho, D. Combining Face-to-Face Learning with Online Learning in Virtual Worlds. *Proceedings of the EUROCALL 2011 Conference. The CALL Triangle: Student, Teacher and Institution* (The University of Nottingham, 31st August to 3rd September 2011). Volume 20, Number 1, March 2012. UK, 2012. P. 17–21.
- Coombs, P. H. *The World Educational Crisis: A Systems Analysis*. Oxford University Press, 1968. 241 p.
- Corona, A. Video games. *The Routledge Handbook to the Culture and Media of the Americas* / Edited by Raussert W., Anatol G., Thies S., Berkin S., Lozano J. London : Routledge, 2020. P. 462–467. <https://doi.org/10.4324/9781351064705>
- Gee, J. Learning theory, video games, and popular culture. *The International Handbook of Children, Media and Culture* / Edited by Drotner K., Livingstone S. M. Los Angeles : SAGE Publications Inc, 2008. P 196–218. DOI: 10.4135/9781848608436.n12
- Horban, O., Kravchenko, O., Martych, R., Yukhymenko, N. The regulatory functions of education in behavioral models. *Scientific Bulletin of National Mining University*. 2019. № 3. P. 152–157. DOI: 10.29202/nvngu/2019-3/23
- Horban, O., Kuprii, T., Martych, R., Panasiuk, L. Implications of total quality management in Ukrainian higher education institutions: international experience. *Scientific Bulletin of National Mining University*. 2020. № 2. P. 126–130. <https://doi.org/10.33271/nvngu/2020-2/126>
- 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 : 10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675.
- Horban, O., Maletska, M. Videogames as means of increasing students motivation. *The Modern Higher Education Review*. 2019. № 4. P. 66–74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>
- Horban O., Martych R., Maletska M. Phenomenon of videogame culture in modern society. *Studia Warminskie*. 2019. № 56. P. 123–136. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
- Jenkins H., Klopfer E., Squire K., Tan P. Entering the education arcade. *Computers in Entertainment*. 2003. 1. 17. 11 p. DOI: 10.1145/950566.950591.
- Mohamad, S. N. M., Sazali, N. S. S., Salleh, M. A. M. Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*. 2018. 4(1). P. 22-32. DOI: <https://dx.doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1>

- Morschheuser, B., Werder, K., Hamari, J., Abe J. How to gamify? Development of a method for gamification. *Proceedings of the 50th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (Maui, HI, USA, 4-7 January 2017). USA : University of Hawaii. 2017. P. 1298–1307
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N., Rossano, V. Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3(1), 5. 2016. 21 p. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Pietschmann, D., Liebold, B., Valtin, G., The MMORPG Designer's Journey. Casualization and its Consequences for Social Interactions. *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming. Multiplayer 2* / Edited by Rachel Kowert, Thorsten Quandt, New York : Routledge, 2017. P.82–96. <https://doi.org/10.4324/9781315629308>.
- Steinkuehler, C., Squire. K. Videogames and Learning. *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences (Cambridge Handbooks in Psychology series)* / Edited by R. Sawyer. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 377–394 doi:10.1017/CBO9781139519526.023
- Ghejzingha, J. (1994). Homo Ludens [Homo Ludens]: per. z anghl. / Joghhan Ghejzingha. Kyiv : Osnovy, 250 s. (ukr).
- Gorban`, O.V. Osvitnij potencial videoigor: svitoglyadno-metodologichni zasady`. Osvitologichny`j dy`skurs: Elektronne naukove faxove vy`dannya. 2019. № 3–4 (26–27). S. 19–34. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934>. (ukr).

PHILOSOPHICAL AND EDUCATIONAL ASPECTS OF VIDEOGAME ACTIVITY IN CONDITIONS OF ONLINE LEARNING

Olexander Horban, Doctor of Philosophical Sciences, Professor,
Professor of the Department of Philosophy,
Borys Grinchenko Kyiv University,
13-B, Marshal Timoshenko St., Kyiv, Ukraine

Maria Maletska, Bachelor of Philosophy,
Borys Grinchenko Kyiv University,
13-B, Marshal Timoshenko St., Kyiv, Ukraine

In this article, the use of videogames in online learning has been considered. It is emphasized that new forms and methods of organizing the educational process are becoming increasingly important in times of global educational crisis and the crisis in education. It is noted that new strategies for the establishment of modern educational space, based on the involvement of new, primarily digital, technologies, and new methodological approaches to the organization and content of the educational process, including game approaches, are quite effective in solving problems of modern education. An essential means of increasing students' motivation is the use of videogames in the educational process. The main aspects of videogame phenomenon that actualize its use in contemporary education have been analyzed. The following forms and methods of

involving videogames in the educational process have been considered: gamification as a partial use of game mechanics or complete transformation of the educational process into a (video)game; game-based learning as the use of particular videogames in education to motivate students and improve learning; educational videogames as a separate category of games that are developed primarily for educational purposes and for which the entertainment-motivational function is secondary. The advantages and disadvantages of videogame activity within each of forms in conditions of online learning have been determined. The authors raise the question of the need to develop and involve comprehensive multiplayer videogames, aimed not at supplementing the educational process, but at the complete transformation of online learning. It is noted that such videogames can be an environment for learning and communication between teacher and students and contain the information base necessary for studying the subject. It is concluded that the development of a comprehensive videogame for online learning in higher education institutions can increase the effectiveness of online education in general by increasing students' motivation and interest in learning, giving them an opportunity to acquire the additional experience, moving to more individualized and flexible trajectory of higher education.

Keywords: *education; online learning; videogame; educational games; gamification; game-based learning; forms and methods of learning; students' motivation.*

ФИЛОСОФСКО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ВИДЕОИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЯ

Александр Горбань, доктор философских наук, профессор,
профессор кафедры философии,
Киевский университет имени Бориса Гринченко,
13-Б, ул. Маршала Тимошенко, г. Киев, Украина

Мария Малецкая, бакалавр философии,
Киевский университет имени Бориса Гринченко,
13-Б, ул. Маршала Тимошенко, г. Киев, Украина

В статье исследуется использование видеогр в условиях онлайн-обучения. Подчеркивается, что в условиях мирового кризиса образования и кризиса в образовании высокую актуальность приобретают новые формы и методы организации учебного процесса. Отмечается, что новые стратегии формирования современного образовательного пространства, основанные на привлечении новых, прежде всего цифровых, технологий и новые методические, в том числе игровые, подходы к организации и содержанию учебного процесса проявляют достаточно высокую результативность в решении проблем современного образования. Существенным средством повышения мотивации студентов является применение видеогр в учебном процессе. Анализируются основные аспекты феномена видеогры, которые актуализируют ее использование в современном образовании. Рассмотрены формы и методы привлечения видеогр в учебный процесс:

геймифікація як частичне застосування ігрових механік або повна трансформація навчального процесу в (відео)ігру; навчання, засноване на грі (GBL - *game-based learning*) як використання окремих відеоігор в освіті для мотивації студентів і покращення засвоєння матеріалу; освітні відеоігри як окрема категорія ігор, розроблених в першу чергу з освітньою метою, і для яких розважально-мотиваційна функція є вторинною. Визначаються переваги і недоліки відеоігрової діяльності в межах кожної з форм в умовах онлайн-навчання. Авторами актуалізується питання про необхідність розробки і залучення повноцінних мультиплеєрних відеоігор, спрямованих не на доповнення навчального процесу, а на повну трансформацію онлайн-навчання. Відзначається, що такі відеоігри можуть бути середовищем для навчання і комунікації між викладачем і студентами, а також містити інформаційну базу, необхідну для засвоєння навчальної дисципліни. Зроблено висновок, що розробка повноцінної відеоігри для онлайн-навчання в закладах вищої освіти здатна підвищити ефективність онлайн-освіти в цілому завдяки підвищенню мотивації і зацікавленості студентів в процесі навчання, надання їм додаткового досвіду, виходу на більш індивідуалізовану і більш гнучку траєкторію навчального процесу в вищій школі.

Ключові слова: освіта; онлайн-навчання; відеоігра; освітні ігри; геймифікація; навчання, засноване на грі; форми і методи навчання; мотивація студентів.

Стаття надійшла до редакції 07.06.2020

Прийнято до друку 27.08.20