ВІДЕОІГРИ ЯК КРЕОЛІЗОВАНІ ТЕКСТИ: ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

Лисоколенко Т. В.
кандидат філософських наук, доцент,
Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти»
Дніпропетровської обласної ради»,
м. Дніпро, Україна

У центрі роботи перебуває феномен гри. Наводяться особливості використання ігор в освітньому процесі. Пропонується погляд на відеоігри як особливу категорію, що аналізується крізь призму креолізованих текстів, виокремлюються можливі методичні прийоми використання відеоігор у якості креолізованих текстів у навчальному процесі.

Ключові слова: *гра, ігрове середовище, інтертекстуальність, освітній процес.*

The game phenomenon is at the center of the article. Features of the use of games in the educational process are given. A view of video games as a special category of analysis through the prism of creolized texts is proposed, possible methodological techniques of using video games as creolized texts in the educational process are highlighted.

Keywords: *game, gaming environment, intertextuality, educational process.*

Сьогодні з'являється безліч нових можливостей щодо використання найрізноманітніших ігор, ігрових середовищ в освітньому процесі, що обумовлено загальними тенденціями поширення ігрових практик у XXI столітті та умовами дистанційного сегмента навчання, при якому актуальності набуває пошук нових шляхів підвищення мотиваційної складової до навчання учнів та осучаснення процесу викладання.

Одним зі способів розв'язання цих проблем є звернення уваги освітян до величезного пласта сучасних ігор, багато з яких мають дидактичний потенціал або взагалі розроблені для забезпечення освітніх потреб.

Мета статті — дослідити феномен гри та особливості використання ігор в освітньому процесі, особливо із застосуванням креолізованих текстів, й на цій основі запропонувати методичні прийоми використання відеоігор у якості креолізованих текстів у навчальному процесі.

Варто у цьому контексті зупинитися на тих іграх, до яких найчастіше звертаються освітяни. Назагал, такі ігри можна поєднати у дві великі групи. Так, до першої слід віднести game — based learning (ігрове навчання), до другої — гейміфікацію як таку.

Game — based learning являж собою гру за правилами з визначеним результатом. Таке ігрове навчання містить мету, завдання та результат.

Про використання цього типу ігор варто вести мову тоді, коли «вчитель розробив гру, під час якої учень виконує завдання з математики за певними правилами, отримує бали та досягає результату, про який повідомляється учневі на початку гри» [1]. Також, варто зазначити, що до таких ігор належать як розроблені освітянами авторські ігрові методики, так і наявні «готові» розробки онлайн ігрових середовищ.

У той час, під самою гейміфікацією слід розуміти використання ігрових елементів на різних стадіях навчання. Гейміфікація доволі часто використовується як система мотивації учнів до навчання, як елемент перевірки рівня засвоєння знань. Гейміфікація сьогодні, у різних формах прояву, є невідємним елементом навчально-виховного процесу в роботі як з учнями, так і студентами.

Окремої уваги заслуговують відеоігри, які можуть виступати сьогодні як у якості самого ігрового навчання, так і бути елементом гейміфікації в освітньому просторі. Це має підґрунтя, якщо ми будемо підходити до особливостей їх застосування з позиції креолізованих текстів, які складаються з двох різнорідних частин: вербальної та невербальної. Для використання відеоігор в освітньому просторі можна підійти до їх інтерпретації з позиції інтертекстуальності та гіпертекстовості, які є жанровим елементом саме мотиваційного дискурсу.

«Зараз в школі занадто мало критичного аналізу відеоігор. Загальноприйнятою є позиція, що освітяни мають навчати студентів як читати книжки, як аналізувати фільми та як критично читати газети. Але надто часто в освіті ігноруються відеоігри. Якщо відеоігри формують свідоме ставлення цілого покоління, нам (освітянам) потрібно почати ставити складні питання про те, які історії ми хочемо розповісти. Відеоігри формують нове покоління, вчать наших студентів, як думати про світ, як формувати смисли. І ми дозволяємо цьому відбуватися безконтрольно» [2].

Аналіз відеоігор з позиції їх належності саме до креолізованих текстів дозволить не лише наблизити освіту до геймплея сучасної молоді, але, на загал, сприятиме формуванню критичного мислення у медіапросторі та формуванню медіагігієни.

Розпочати слід з дослідження того, у які ігри грають ваші учні чи студенти. Сьогодні класифікацій таких ігор безліч. Потім варто ознайомитися безпосередньо з жанровим контекстом таких ігор, визначитися до яких тематичних навчальних блоків можливо додати різні форми їх аналізу. Інструментально, до позицій аналізу можна долучатися з різних боків. Так, це може бути, наприклад, пропозиція поглянути на певну гру як на художній фільм, як на сон, чи з позиції іншої статі або віку. Це може

розв'язати проблему пропозиції «іншого» бачення, не завжди альтернативного. Також, форми аналізу можуть бути спрямовані на виявлення латентного сенсу гри, дослідження гендерних упереджень тощо. Можна запропонувати поміркувати над тим, яким навичкам навчають ті чи інші ігри, які компетенції розвивають, як допомагають засвоїти навчальний матеріал. Звичайно, запропонований інструментарій такого дослідження має відрізнятися в залежності від вікової авдиторії та освітньої галузі, в межах якої викладається предмет чи дисципліна.

Сьогодні загальновизнаним є те, що використання технік аналізу креолізованих текстів має низку переваг: покращення сприйняття інформації, інтенсифікація процесу навчання, розширення можливостей для інтертекстуального аналізу. Звичайно, погляд на відеоігри як на креолізовані тексти ще очікує подальшого розвитку. Однак, очевидно, що в умовах сьогодення освітяни мають змагатися за увагу учнівської молоді. Тож, означена у статті позиція, є спробою запропонувати ще один можливий варіант мотивації молоді до отримання нових знань через цікавий для неї простір відеоігор.

Список використаних джерел

1. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. *Нова українська школа.* 2018. URL: https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/ (дата звернення 29.10.22).
2. Shapiro J. How teachers can use video games in the humanities classroom. *The mindshift Guide to Digital Games and Learning.* 2014. URL: https://joanganzcooneycenter.org/2014/07/25/how-teachers-can-use-video-games-in-the-humanities-classroom/ (дата звернення 29.10.22).