УДК 004.92:378.147:37.091.3
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3-333-344

INTEGRATING THE BITSY GAME CREATION TOOL INTO THE TEACHING PRACTICES OF HUMANITIES

ІНТЕГРАЦІЯ ІНСТРУМЕНТУ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ВІДЕОІГОР BITSY В ПРАКТИКИ ВИКЛАДАННЯ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН

Yevhen MALIUK,
PhD in Cultural Studies,
Associate Professor,
Borys Grinchenko Kyiv
Metropolitan University
13B, Levka Lukianenka Str., Kyiv,
04212, Ukraine

Євген МАЛЮК,
кандидат культурології, доцент,
Київський столичний університет
імені Бориса Грінченка
вул. Левка Лук'яненка, 13-Б, м. Київ,
04212, Україна

y.maliuk@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0000-0002-6671-129X

Ruslana NOVYKOVA,
Associate Professor,
Borys Grinchenko Kyiv
Metropolitan University
13B, Levka Lukianenka Str., Kyiv,
04212, Ukraine

Руслана НОВИКОВА,
доцент,
Київський столичний університет
імені Бориса Грінченка
вул. Левка Лук'яненка, 13-Б, м. Київ,
04212, Україна

r.novykova@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0009-0007-3859-7219

Alla MAZHARA,
Senior Lecturer,
Borys Grinchenko Kyiv
Metropolitan University
13B, Levka Lukianenka Str., Kyiv,
04212, Ukraine

Алла МАЖАРА,
старший викладач,
Київський столичний університет
імені Бориса Грінченка
вул. Левка Лук'яненка, 13-Б, м. Київ,
04212, Україна

a.mazhara@kubg.edu.ua
https://orcid.org/0009-0005-3378-7916

ABSTRACT

Video games today are a comprehensive tool with a wide range of applications, from creating models of various processes to being utilized in propaganda. The demands of modern education necessitate the incorporation of the latest digital tools for students to master. The task of creating video games can be particularly challenging in a department where students are studying humanities and lack the necessary skills for game development. Students at the Department of Information Communications at Borys Grinchenko

Kyiv Metropolitan University have engaged in game creation within the courses Digital Communication Tools and Game Design, using tools that do not require programming skills. The article analyzes the alignment of video game creation teaching with general and professional competencies and learning outcomes within the specialty «Audiovisual Art and Production», which served as the basis for most of these classes. The potential of the «Acting» discipline for creating content for video games through voice acting is explored. Additionally, the article outlines the prospects for expanding the disciplines where video game creation practices could be appropriately applied, with a focus on «Screenwriting» and «Acting». The convenience of the Bitsy video game creation tool for students without programming knowledge was highlighted. However, compared to existing resources on video game creation, several shortcomings were identified that hinder its use in some of the discussed disciplines. Among these issues are the inability to add voice acting in the «Acting» course and the challenges posed by plot progression through step-by-step player movement in the context of «Screenwriting», which is atypical for cinema and television.

Key words: *video games in education, digital communication tools, Bitsy, game design, video game creation.*

Вступ. Зазвичай створення відеоігор у навчальному процесі є зустрічається в навчальних програмах технічних спеціальностей – і це не дивно, адже цей процес часто вимагає вмінь та навичок програмування. Однак сучасна ситуація з інструментами для створення відеоігор така, що існує багато інструментів, які дозволяють це робити без програмування або з дуже спрощеним візуальним програмуванням (фрагменти програмного коду замінені на вже готові шаблони, в яких ми можемо створювати та змінювати параметри), яке є більш доступним для широкої аудиторії. Це дозволяє долучитися до створення відеоігор представникам різних дисциплін. Вміння працювати з сучасними інформаційними технологіями є важливим незалежно від профілю навчання, і в цьому сенсі робота над відеоіграми є важливим інструментом для засвоєння цих технологій. Також створення відеоігор може бути засобом для самовираження студентів. Це доречно для гуманітарних дисциплін, де зміст навчальних програм натякає на можливість створення відеогри. Прикладом такої спеціальності є «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво», на прикладі якої зроблена більша частина роботи з запровадження занять зі створення відеоігор.

Важливість ігор та відеоігор у процесі навчання є популярною темою педагогічних досліджень. Зокрема, в Україні їх досліджували О. Ткаченко, А. Токарєва, Н. Кравець, О. Горбань та ін. [1; 2; 5; 6]. Проте тема створення відеоігор є менш дослідженою. В українському науковому дискурсі питаннями важливості сторітелінгу у відеогрі в навчальному процесі займалася дослідниця Т. Лугова [3]. На нашу думку, ґрунтовний підхід дослідниці може бути доречним при розробці великої комерційної гри, тоді як для студентських навчальних проєктів запропоновані алгоритми створення є зайвими та потребують уточнення та узгодження з

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3

навчальним процесом. У цьому сенсі доречною є концепція «відеоігри як ігрові концепти». Згідно з концепцію, запропонованою А. Культіма, К. Лассгеіккі, С. Парк, навчальній грі часто достатньо бути технічно простою, умовною графічно, але виразною концептуально [7]. Власне, робиться акцент на тому, що часто навчальній грі достатньо бути примітивною графічно, але такою, що яскраво подає ідеї, які дозволяють ефективніше навчатися. Подібний підхід є близьким до того, який було використано нами в практичній діяльності.

Важливою практикою створення невеликих за обсягом відеоігор є т.з. «ігрові джеми», які як метод навчання досліджували фінські науковці Р. Аурава, М. Мерілайнен, В. Канкайнен та Я. Стенрос [8]. Дж. Радак та Ш. Палфі розглядають створення відеоігор у межах програми з ігрового мистецтва в Університеті театрального та кіномистецтва Будапешта [9].

Метою даного дослідження є концептуалізація досвіду викладання завдань, які пов'язані зі створенням відеоігор в межах дисциплін, що викладаються на кафедрі інформаційних комунікацій Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Для реалізації мети ставимо наступні завдання: провести аналіз виконання студентами поставлених завдань зі створення відеоігор; визначити переваги та недоліки інструмента Bitsy у навчальному процесі; окреслити рекомендації щодо ефективного застосування Bitsy у викладанні гуманітарних дисциплін.

Методи та методики дослідження полягають у використанні методу узагальнення відносно педагогічного досвіду викладання створення відеоігор за допомогою інструмента Bitsy в межах дисциплін «Цифрові комунікаційні інструменти» та «Ігровий дизайн». Метод аналізу емпіричних даних для отримання результатів успішності виконання студентами завдання зі створення відеогри. Метод порівняльного аналізу було використано для формування переваг та недоліків використання Bitsy в навчальному процесі в межах розглянутих дисциплін. Завдяки цим методам ми змогли отримати комплексне уявлення про можливості Bitsy в контексті викладання цього інструменту в межах гуманітарних дисциплін.

Результати та дискусії. На кафедрі інформаційних комунікацій Київського столичного університету імені Бориса Грінченка з 2022 року проводяться спроби запровадження створення відеоігор в якості завдань для студентів гуманітарних дисциплін. Спочатку це була тільки дисципліна «Цифрові комунікаційні інструменти», згодом плани по залученню студентів розширилися та додалася вибіркова дисципліна «Ігровий дизайн», а з навчального року 2024/2025 планується запровадження занять, які пов'язані зі створенням відеоігор в межах гуртка «Медіалабораторія», а також обговорюється запровадження додаткових самостійних завдань зі створення відеоігор в контексті дисциплін

«Сценарна майстерність» та «Акторська майстерність» для освітньої програми «Ведучий телевізійних програм» (далі – ВТП). Варто уточнити, що більшість проаналізованого матеріалу стосується саме цієї освітньої програми. Проте частина результатів, що отримана через взаємодію зі студентами курсу «Ігровий дизайн», стосується ширшої групи студентів, серед яких, окрім студентів ВТП, є представники спеціальностей «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа», «Реклама і зв'язки з громадськістю», «Видавнича справа та редагування» та «Журналістика».

Варто звернути увагу на компетентності, які реалізовує створення відеоігор на гуманітарних освітніх програмах. Ми будемо орієнтуватися на компетентності, зазначені в стандарті для спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво», адже саме до них відноситься освітня програма ВТП, в межах якої ми працювали найбільше.

Серед загальних компетентностей створення відеоігор відповідає ЗК-02 – «Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій». Відеоігри можна віднести до інформаційних технологій, які дозволяють здобувачам впевненіше працювати з сучасними технологіями та набувати навичок алгоритмічного мислення. ЗК-06 – «Здатність генерувати нові ідеї (креативність)» реалізується під час створення концепції відеогри. ЗК-08 – «Здатність працювати у команді» формується, наприклад, за умови втілення проєкту з озвучування, який вимагає командної роботи (стандарт, с. 6–8). ЗК-16 – «Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми» є поширеною компетентністю, що формується під час розробки програмного забезпечення. Це можуть бути проблеми як технічного (яким чином реалізувати ту чи іншу ідею?), так і художнього характеру (яким чином передати ідею?).

Стосовно формуванню фахових компетентностей, то створення відеоігор, то передусім створення відеоігор стосується ФК-02 «Здатність створювати та реалізовувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності» та ФК-03 «Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору». Звісно, реалізація подібних речей у відеоіграх відрізняється від того, що ми звикли спостерігати в кіно або телешоу, що є певним викликом для студентів, та з іншого боку, дозволяє по-новому поглянути на можливість реалізувати художню концепцію. Створення відеоігор також дозволяє формувати ФК-06 та ФК-12, «Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків» та «Здатність застосовувати традиційні і альтернативні інноваційні технології кінознавчої, творчо-виробничої діяльності». Інструменти, які використову-

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3

ються для створення коротких відеоігор можна вважати інноваційними, а навички їх створення, які вимагають базового розуміння алгоритмів та вміння малювати, робити музику та дизайн рівнів цілком відповідає критерію міждисциплінарності.

Щодо результатів навчання, то в межах стандарту створення відеоігор відповідає РН-5 «Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі» та є реалізацією ЗК-6. РН-8 «Забезпечувати підготовчий, виробничий та пост-виробничий етапи створення (виробництва) аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів» [4, с. 6–8].

Очевидною проблемою у викладанні створення відеоігор для студентів гуманітарних спеціальностей є невміння програмувати. Іншою проблемою є малий час, який відведено на набуття подібних навичок. Таким чином, для викладача залишається вибір серед ігрових інструментів, які не вимагають програмування. Найбільш вдалим, на нашу думку, з інструментів, які можна засвоїти за обмежений час, але при цьому зробити завершений продукт, є Bitsy – програма для створення відеоігор, яка була зроблена у вільний час програмістом корпорації Microsoft Адамом Ле Ду.

Варто зазначити складності, які можуть очікувати тих, хто планує викладати Bitsy. Досвід викладання в межах ОП ВТП демонструє те, що студенти звикли робити велику кількість робіт на смартфонах, особливо якщо заняття відбувалися дистанційно. Хоча теоретично гру можна робити на смартфоні, інтерфейс для використання інструменту на цьому пристрої виявився незручним.

Іншою складністю для студентів у створенні відеоігор на базі Bitsy було те, що початкова ідея, яку студенти намагалися реалізувати, не відповідала технічним можливостям ігрового конструктора. Хоча на початку занять демонструвалися приклади ігор на Bitsy, цього було недостатньо, щоб студенти збагнули свої можливості та можливості інструменту на початку заняття. Приклади, які демонструвалися студентам, в основному відносилися до піджанру ігор-він'єток. Якщо проводити аналогію з літературою, то ігри-він'єтки ближче всього до короткої форми поезії – цифрові проєкти в ігровій формі, з короткотривалими сесіями, в основі яких часто лежить літературний текст, який проілюстровано мінімалістичними образами. Такі проєкти є аудіовізуальними продуктами, що робить їх релевантними для викладання на освітній програмі «Ведучий телевізійних програм». З іншого боку, гра, в якій немає претензії на поетичність, теж претендує бути частиною якщо не аудіовізуального мистецтва (зважаємо на багатозначність цього слова), то вже точно виробництва. Іншими словами, складність, яка призвела до того, що студенти створили гру в іншому жанрі, не відміняє доречності викладання подібного інструменту в даній ОП.

Особливо проблема зі створенням гри в іншому жанрі проявилася під час занять з «Цифрових комунікаційних інструментів», оскільки на «Ігровому дизайні» для опрацювання ігрової ідеї давалося більше часу та серед методичних матеріалів були більш складні приклади, які дозволяли реалізовувати складніші ідеї. Зрештою, багатьом студентам довелося спрощувати правила гри. Це призвело до того, що компромісом між творчими планами студентів та їхніми можливостями, часто ставав простий ігролад без сюжету, що притаманний «він'єткам». Варто уваги тематичне різноманіття зроблених відеоігор. Частина зі студентів працювала в межах інтересів своєї спеціальності – наприклад, одна зі студенток зробила гру про подорожі в часі в бібліотеці, проте такий підхід був скоріше винятком. Були і пародійні ігри, які використовували елементи популярної культури. Популярним напрямком були казкові сюжети. Найбільш складним технічно був проєкт про психологію людини «Маски», яка демонструвалася через механіку перевтілення, яка передбачала різну взаємодію з ігровим аватаром в залежності від його поточної форми, але подібні проєкти були рідкістю.

Незважаючи на зазначені складності, досвід викладання та засвоєння цього інструменту був успішним для більшості студентів. На базі трьох курсів, на яких студенти працювали з Bitsy, було продемонстровано наступний відсоток успішно виконаних робіт. Під успішним виконанням мається на увазі підготовка та демонстрація фінального продукту на занятті та/або додавання завершеної гри до системи електронного навчання. На «Цифрових комунікаційних інструментах» у навчальному році 2022/2023 17 з 27 студентів (63%) успішно виконали завдання з Bitsy, у навчальному році 2023/2024 16 з 20 (80%). На дисципліні «Ігровий дизайн» у навчальному році 2023/2024 це завдання успішно виконали 29 з 39 студентів (75%). Як бачимо, не всі студенти виконали даний вид роботи як завершену гру. Окрім незвичності і відносної складності інструмента причинами можуть бути робота на дистанції (група з 80% працювала з викладачем в університеті), відсутність студента на занятті та, можливо, недостатня мотивація виконання роботи через те, що це завдання не відноситься до безпосередньої діяльності у межах спеціальностей, для яких проводилося навчання.

Позитивний досвід використання Bitsy для курсу зі створення відеоігор в межах гуманітарних спеціальностей був також продемонстрований Дж. Радак та Ш. Палфі на матеріалі магістерської програми в Будапештському університеті театру та кіно [9, с. 331–336]. Окрім простоти, важливим фактором вибору цього інструменту є його популярність у сфері непрофесійних розробників. Наприклад, на популярному для інді-розробників майданчику itch.io на середину серпня 2024 року під тегом bitsy знаходиться 5239 проєктів. Треба зробити уточнення, що не всі з

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3

цих проєктів створені за допомогою цього інструменту і до 5% проєктів можуть наслідувати естетику цього інструмента (обмежену палітру, рух сіткою тощо) або певними розширеннями оригінального інструмента. Подібна залучення спільноти означає, що існує багато інструктивного матеріалу, що дозволить студентам, які не були присутні на занятті, отримати достатньо інформації про роботу інструменту. Разом з інструкціями з Інтернету було розроблено кілька прикладів викладачем курсу «Ігровий дизайн», в якому в ігровій формі пояснювалися принципи використання базових та просунутих функцій. Цей приклад можна віднести до, вживаючи термінологію, запропоновану А. Культімою, К. Лассгеіккі та С. Парком, «Іграбельних концептів» – механічно простих навчальних ігор, які швидко створюються, щоб продемонструвати ту чи іншу ідею [7, с. 2–3]. Ідеєю «іграбельного концепту» під Bitsy було ознайомити студентів з алгоритмом роботи з деякими просунутими функціями та механіками, які можна реалізувати за його допомогою. У нашому «іграбельному концепті» було представлено наступні можливості: випадкові діалоги, система ключів та дверей, яка залежить від умов розмов, а також базова бойова система, що використовує випадкові числа. Причиною для створення цього ігрового прототипу була відсутність матеріалів для просунутого рівня використання українською.

Bitsy – це інструмент, який розраховано передусім на створення історій в ігровій формі. Можна розширювати функціонал цього інструменту за допомогою просунутих технік (за допомогою т.з. «хаків», які представляють собою готові фрагменти коду, що додаються до файлу проєкту, можна зробити, щоб гра мала додаткові функції), але в базовому вигляді Bitsy дозволяє створити інтерактивну історію, ігровий процес якої полягає в дослідженні двовимірного світу та читанні діалогів. Подібні спрощення, на перший погляд, сильно обмежують студентів. Однак через спрощення ми спромоглися отримати результат на курсі «Цифрові комунікаційні інструменти» у вигляді готової гри після чотирьох академічних годин занять та доопрацювання у вигляді домашньої роботи. У межах більш технічно просунутої та ігроорієнтованої дисципліни «Ігровий дизайн» студенти мали декілька нагод попрацювати з цим інструментом. Оскільки ця дисципліна викладається на 3 курсі, а «Цифрові комунікаційні інструменти» – на 2, то частина з учасників вже була ознайомлена з інструментом. Іншими факторами було використання більш просунутих прикладів та більша мотивація створювати відеоігри, бо на відміну від обов'язкового предмету «Цифрові комунікаційні інструменти» «Ігровий дизайн» був лише у тих, хто свідомо його обрав. Після виконання завдання у студентів «Ігрового дизайну» була можливість створення підсумкового для дисципліни проєкту на Bitsy. Для цього проєкту не було обмеження в інструментах, проте більшість

студентів обрала саме цей інструмент через його простоту та швидкість отримання кінцевого результату.

Порівняємо процес створення гри на заняттях з типовим процесом створення повноцінної гри. Т. Лугова розглядає аж 9 етапів створення гри, серед яких «дослідження користувача», «збір інформації», «побудова сюжету» та ін. [3, с. 48]. Такий процес підходить для професійних розробників, які мають бюджет та багато часу. Коли ми маємо справу з невеличкою грою, багато етапів відбувається одночасно. Якщо взяти аналогію з індустрії відеоігор, то процес роботи над відеогрою на заняттях за форматом більше схоже на «ігрові джеми» – короткотривалі конкурси, для яких в стислий термін потрібно зробити відеогру.

Джеми зі створення відеоігор часто використовуються в навчальному процесі, і хоча вони «не є оптимальним педагогічним методом», вони є «потужним інструментом для формальної освіти. З іншого боку, існує проблема з тим, як оцінювати результати навчальний процес, який було ініційовано ігровим джемом» [8, с. 8]. Для занять, які ми пропонуємо на дисциплінах кафедри інформаційних комунікацій, ми робимо акцент на засвоєнні нового інструменту, який дозволяє в стислий термін засвоїти базові навички зі створення комплексного виробу аудіовізуального мистецтва як відеогра в мінімальний термін.

Одним зі способів, який би дозволив зробити ігри від студентів більш комплексними з точки зору сюжету, є залучення кращих практик сценаристки. Однак під час нашого обговорення подібної взаємодії між дисциплінами «Цифрові комунікаційні інструменти» та «Сценарна майстерність» виникла проблема, адже створення сценарію для театральної постанови, телепрограми або кінофільму відрізняється від створення сценарію для відеогри, яка має низку обмежень. Той ігровий процес, який пропонує Bitsy, важко описати класичним сценарієм. Усі дії в іграх на Bitsy повністю залежать від гравця. Ми не можемо прописати сцену, в якій входить один з персонажів, бо персонажі, окрім гравця, не можуть рухатися ігровим полем. Написання такого сценарію, де всі дії будуть залежати від руху гравця – це цікавий виклик та чудова вправа, однак вона далека від поширених практик в індустрії аудіовізуального виробництва поза відеоіграми. Ми знайшли інструменти, які можуть вирішувати цю проблему, ними виявилися RPG Maker, WOLF RPG Editor та Gdevelop. Однак ми поки що не запроваджували ці інструменти в навчальний процес.

Іншим способом взаємодії між різнорідними гуманітарними дисциплінами за допомогою відеоігор є використання предметів для створення контенту для відеоігор. Оскільки на кафедрі інформаційних комунікацій, в межах якої ми намагаємося запроваджувати розробку ігор як метод навчання, найбільш релевантними дисциплінами для залучення

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3

студентів до процесу розробки не самої гри, а контенту до нього є «Теорія і практика монтажу», «Основи операторського мистецтва», «Акторська майстерність» та «Основи режисури аудіовізуального твору». Усі ці дисципліни плюс вже згадана раніше «Сценарна майстерність» працювати з не найпопулярнішою, проте відомою технологією Full Motion Video (далі – FMV). Хоча в останні роки ми спостерігаємо збільшення популярності цього жанру, він все ще залишається нішевим та вимагає додаткових технічних знань для роботи, оскільки сучасних інструментів для їх створення без програмування або з мінімумом програмування, типу популярного в 90-ті роки XX ст. Macromedia Director, немає. Технологія, що використовується в таких іграх, була популярна в відеоіграх початку-середини 90-их років XX ст. Як медіа продукт FMV-гра представляє собою фільм, події якого залежать від певних дій гравця. Існує багато перепон до реалізації такого амбітного проєкту – починаючи від того, що усі ці дисципліни викладаються в різні семестри, закінчуючи тим, що зручних конструкторів для FMV-ігор немає, а це означає, що потрібно більше уваги приділяти технічній стороні питання. Ще одним фактором проти буде те, що фактично усю цю синергію дисциплін потенційно може замінити зйомка ігрового кіно без необхідності оволодіння навичками програмування.

Більш простим способом для залучення дисциплін, в межах яких може створюватися контент для відеогри, є використання озвучування студентами тексту як практичної роботи з акторської майстерності. Що стосується любительських ігор, то лише невеликий відсоток містить озвучування. Проблемою стало те, що ігри, які створені на Bitsy, не мають підтримки озвучування на технічному рівні. Вирішенням цієї проблеми в межах «Акторської майстерності» може бути робота з озвучуванням вже готового проєкту.

Висновки. Використання створення відеоігор як методу навчання на гуманітарних освітніх є доречним способом збільшити вміння здобувачів у роботі з цифровими технологіями, залучити їх до створення сучасної форми аудіовізуальної продукції, якою є відеоігри. Ми виявили, навчання відеоігор відповідає загальним та фаховим компетентностям, а також результатам навчання, що зазначені в стандарті спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». Оскільки зміст дисциплін на гуманітарних освітніх програмах не передбачає від здобувачів отримання навичок програмування, варто звернутися до конструкторів відеоігор, які дозволяють робити відеоігри без програмування. Незважаючи на проблеми, на кшталт малого досвіду студентів у відеоіграх, складнощі у використанні смартфону як інструменту для створення відеоігор, досвід нашого викладання в цілому підтвердив ефективність програми для створення відеоігор Bitsy в межах дисциплін «Ігровий дизайн» та

«Цифрові комунікаційні інструменти». Однак технічні обмеження Bitsy є проблематичними для реалізації завдань зі «Сценарної майстерності», оскільки відсутність активності поза гравцем обмежує можливості сценариста. З іншого боку, ці обмеження можуть бути додатковим викликом для нього. Створення ігор в межах гуманітарних освітніх програм може бути корисним досвідом з точки зору не тільки створення відеоігор, але й створення контенту для них, зокрема озвучування в межах дисципліни «Акторська майстерність» або подібних. У ході дослідження були знайдені інструменти для створення відеоігор на кшталт RPG Maker, Wolf RPG Editor, Gdevelop, однак їхнє застосування на досвіді не було проведено і може бути предметом подальших досліджень.

Література

1. Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс.* 2019. № 3-4. С. 19–34. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/28035/1/O_Horban_OPVSMZ_OD_2019_3-4(26-27).pdf.

2. Кравець Н. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, м. Вінниця, 22–24 верес. 2017 р. URL: https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013.

3. Лугова Т. Наратив та сторітелінг в знанієвій структурі навчально-ділової відео гри як чинники синергії інформаційних технологій та духовно-орієнтованої педагогіки. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2020. № 8. С. 42–59. URL: https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.8.6 (дата звернення: 26.09.2024).

4. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 021 "Аудіовізуальне мистецтво та виробництво" для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Чинний від 2019-06-26. Вид. офіц. Київ, 2019. 14 с. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/021-Audioviz.myst-vyrobn-bakalavr.28.07.pdf (дата звернення: 27.09.2024).

5. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. № 11. С. 303–309.

6. Токарєва А. В. Використання комп'ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія: Педагогіка і психологія*. 2016. № 12. С. 374–378. URL: https://doi.org/10.32342/2522-4115-2016-0-12-374-378 (дата звернення: 31.10.2024).

7. Designing games as playable concepts: five design values for tiny embedded educational games / A. Kultima та ін. Proceedings of digra 2020 conference: play everywhere, м. Тампере. 2020. URL: https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1261/1261.

8. Game jams in general formal education / R. Aurava та ін. *International journal of child-computer interaction*. 2021. № 28. URL: https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100274.

9. Radák J., Pálfi S. Eastern European courage through game art. The first two years of the game art programme at University of theatre and film arts, Budapest (2019–2021). gameinvironments. No. 15. P. 329–351. URL: https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/155/139 (дата звернення: 04.09.2024).

References

1. Horban, O. (2019). Osvitnii potentsial videoihor: svitohliadno-metodolohichni zasady [Educational Potential of Video Games: Worldview and Methodological Founda-

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3

tions]. *Osvitolohichnyi dyskurs – Educational discourse* (3-4), 19–34. Retrieved from: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/28035/1/O_Horban_OPVSMZ_OD_2019_3-4(26-27).pdf. [in Ukrainian].

2. Kravets, N. (2017). Ihrovi tekhnolohii navchannia yak odna z innovatsiinykh form navchalno-vykhovnoho protsesu VNZ [Game-based learning technologies as one of the innovative forms of the educational process of higher education institutions]. Materialy XLVI naukovo-tekhnichnoi konferentsii pidrozdiliv VNTU, m. Vinnytsia – Proceedings of the XLVI Scientific and Technical Conference of VNTU Departments, Vinnytsia, 22–24 veres. 2017 r. [in Ukrainian].

3. Luhova, T. (2020). Naratyv ta storitelinh v znaniievii strukturi navchalno-dilovoi video hry yak chynnyky synerhii informatsiinykh tekhnolohii ta dukhovno-oriientovanoi pedahohiky [Narrative and storytelling in the knowledge structure of the educational business video games as factors of the synergy of information technologies and spiritually-oriented pedagogy]. *Vidkryte osvitnie e-seredovyshche suchasnoho universytetu – Open Educational E-Environment of Modern University,* (8), 42–59. Retrieved from: https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.8.6. [in Ukrainian].

4. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2019). Standart vyshchoi osvity za spetsialnistiu 021 "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" dlia pershoho (bakalavrskoho) rivnia vyshchoi osvity [Standard of higher education in the specialty 021 “Audiovisual Art and Production” for the first (bachelor's) level of higher education]. Retrieved from: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/021-Audioviz.myst-vyrobn-bakalavr.28.07.pdf. [in Ukrainian].

5. Tkachenko, O. (2015). Heimifikatsiia osvity: formalnyi i neformalnyi prostir [Gamification of Education: Formal and Informal Space]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk –Actual issues of the humanities*, (11), 303–309. [in Ukrainian].

6. Tokarieva, A. (2016). Vykorystannia kompiuternykh videoihor u suchasnomu navchalnomu protsesi [The Usage of Computer Video Games in the Modern Educational Process]. *Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriia: Pedahohika i psykholohiia – Bulletin of the Alfred Nobel University of Dnipropetrovs'k. Series: Pedagogy and psychology*, (12), 374–378. https://doi.org/10.32342/2522-4115-2016-0-12-374-378. [in Ukrainian].

7. Kultima, A. (2020). Designing games as playable concepts: Five design values for tiny embedded educational games. In Proceedings of DIGRA 2020 conference: Play everywhere. Retrieved from: https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1261/1261. [in English].

8. Aurava, R., Meriläinen, M., Kankainen, V., & Stenros, J. (2021). Game jams in general formal education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28. https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100274. [in English].

9. Radák, J., & Pálfi, S. (2021). Eastern European courage through game art. The first two years of the game art programme at University of theatre and film arts, Budapest (2019–2021). gameinvironments, (15), 329–351. Retrieved from: https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/155/139. [in English].

АНОТАЦІЯ

Відеоігри сьогодні є комплексним інструментом, що має багато застосувань – від створення моделей різноманітних процесів до використання в пропаганді. Вимоги сучасного освітнього процесу вимагають використання новітніх цифрових інструментів для засвоєння власними студентами. Робота зі створення відеоігор, особливо на кафедрі, в якій здобувачі навчаються гуманітарним спеці-

альностям і не мають відповідних навичок для розробки ігор, може бути справжнім викликом. Студенти кафедри інформаційних комунікацій Київського столичного університету імені Бориса Грінченка залучилися до створення ігор у межах дисциплін «Цифрові комунікаційні інструменти», «Ігровий дизайн» з використанням інструментів, які не вимагають навичок програмування. Проаналізовано відповідність викладанню створення відеоігор до загальних та фахових компетентностей та результатів навчання в межах спеціальності «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво», на базі якої більшість з зазначених занять проводилася. Визначено перспективи дисципліни «Акторська майстерність» для створення контенту для відеоігор через створення озвучування. Окреслено перспективи розширення дисциплін, на яких доречно використання практик створення відеоігор, на прикладі «Сценарної майстерності» та «Акторської майстерності». Було окреслено зручність використання інструменту для створення відеоігор Bitsy для студентів, які не мають навичок програмування. Порівняно з існуючими роботами, які стосувалися створення відеоігор, було виявлено низку недоліків, які ускладнюють роботу з Bitsy у межах деяких розглянутих дисциплін. Серед цих проблем – відсутність можливості додавати озвучування для «Акторської майстерності» та нетипова для кіно та телебачення специфіка просунення сюжету через покроковий рух гравця в контексті «Сценарної майстерності».

Ключові слова: *відеоігри у навчанні, цифрові комунікаційні інструменти, Bitsy, ігровий дизайн, створення відеоігор.*

ICV 2023: 74.57
DOI 10.32782/2412-9208-2024-3