

УДК 37.091.12:004.9:794

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-220-521-525

ГУДИМА Віталій –

аспірант Українського державного університету  
імені Михайла Драгоманова

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5940-1334>

e-mail: [Hudyma@gmail.com](mailto:Hudyma@gmail.com)

## ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОІГОР У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ПРЕДМЕТІВ: МІЖНАРОДНИЙ ДОСВІД

Стаття присвячена дослідженню можливостей використання відеоігор як сучасного інструмента професійної підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів у контексті глобальних освітніх трансформацій. Особливу увагу приділено тому, як ігрові технології сприяють формуванню ключових професійних компетентностей майбутніх учителів суспільствознавчих предметів, зокрема критичного мислення, навичок аргументованої дискусії, уміння працювати з інформацією, аналізувати соціальні процеси й приймати обґрунтовані рішення. Особливу увагу приділено використанню симуляцій, стратегічних ігор і рольових ігрових платформ для формування критичного мислення, комунікативних умінь, навичок аналізу соціальних процесів та прийняття рішень. Підкреслено, що відеоігри виступають ефективним засобом моделювання соціальних процесів, історичних подій, міжкультурної комунікації та конфліктних ситуацій, даючи можливість студентам отримати практичний досвід у безпечному, контрольованому й динамічному середовищі. Проведено систематизацію експериментальних досліджень, міждисциплінарних проєктів, а також концептуальних робіт із гейміфікації навчання, історіографічного дизайну та пост-відеоігрової педагогіки. Особлива увага приділена аналізу навчального потенціалу різних жанрів відеоігор, їхній взаємодії з освітніми цілями та можливостям розвитку літературної, наукової та технологічної грамотності. Узагальнено ключові педагогічні принципи застосування відеоігор, підкреслено необхідність адаптації ігор до вікових і психологічних особливостей здобувачів освіти. Висвітлено перспективи використання відеоігор для активізації освітнього процесу, розвитку самостійного мислення та формування міждисциплінарних компетентностей. Зроблено висновок, що відеоігри мають значний потенціал у модернізації системи підготовки вчителів суспільствознавчих дисциплін, а також визначено перспективні напрями подальших досліджень, пов'язані з розробкою методичних рекомендацій, оцінюванням ефективності ігрових практик та адаптацією міжнародного досвіду до українського освітнього контексту.

**Ключові слова:** відеоігри, гейміфікація, вчителі суспільствознавчих предметів, професійна підготовка.

HUDYMA Vitalii –

PHD student at the Ukrainian

state university named

after Mykhailo Drahomanov

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5940-1334>

e-mail: [Hudyma@gmail.com](mailto:Hudyma@gmail.com)

## THE USE OF VIDEO GAMES IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SOCIAL STUDIES TEACHERS: INTERNATIONAL EXPERIENCE

The article explores the potential of using video games as a modern tool in the professional training of future social studies teachers within the context of global educational transformations. Particular attention is given to how game-based technologies contribute to the development of key professional competencies of future teachers of social science subjects, including critical thinking, argumentation skills, the ability to work with information, analyze social processes, and make well-grounded decisions. Special emphasis is placed on the use of simulations, strategy games, and role-playing platforms for fostering critical thinking, communication skills, the analysis of social dynamics, and decision-making abilities. The article highlights that video games serve as an effective means of modelling social processes, historical events, intercultural communication, and conflict situations, allowing students to gain practical experience in a safe, controlled, and dynamic environment. A systematization of experimental studies, interdisciplinary projects, and conceptual works on gamification, historiographic design, and post-videogame pedagogy is presented. Particular attention is devoted to analyzing the educational potential of different videogame genres, their alignment with educational goals, and their ability to develop literary, scientific, and technological literacy. The key pedagogical principles of implementing video games in education are summarized, emphasizing the need to adapt games to learners' age-related and psychological characteristics. The article outlines the prospects of using video games to enhance the educational process, promote independent thinking, and foster interdisciplinary competencies. It concludes that video games hold significant potential for modernizing the system of training social studies teachers and identifies promising directions for further research, including the development of methodological guidelines, evaluation of game-based practices, and adaptation of international experience to the Ukrainian educational context.

**Key words:** video games, gamification, social studies teachers, professional training.

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** У сучасному світі відеоігри стали невід'ємною частиною повсякденного життя молоді, що зумовлює їхню зростаючу значущість у сфері освіти та розвитку. Педагогічний потенціал інтерактивних ігор привертає увагу дослідників різних напрямів – від психології та педагогіки до гуманітарних наук і медіа-досліджень. Ігрові середовища здатні поєднувати навчання та розвагу, стимулювати критичне мислення, розвиток когнітивних і соціальних навичок, а також підвищувати

мотивацію до навчання, що робить їх перспективним інструментом у формуванні освітніх практик нового покоління.

Водночас міжнародні дослідження свідчать про багатовимірність ефектів відеоігор: вони можуть позитивно впливати на засвоєння знань та розвиток навичок, водночас піднімаючи питання про етичні, соціальні та психологічні наслідки використання ігрового контенту. Поява концепцій, таких як «історіографічний дизайн ігор» або «пост-відеоігрова педагогіка», дозволяє розглядати ігри

як повноцінний освітній ресурс, здатний формувати нові форми навчальної взаємодії та сприяти розвитку літературної, наукової та технологічної грамотності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивченням класифікацією та характеристикою ігор з розвитку творчої уяви займався (Т. Дуткевич). Творчими іграми займалася (А. Усова, Є. Кравцова, Р. Жуковська). Вивченням комп'ютерних ігор для дітей займалися такі дослідники (І. Бурмистров, В. Грамолин, О. Кивлюк, Б. Нікітін, С. Мазуряк). Водночас міжнародний досвід використання відеоігор у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів потребує є маловивченим.

**Метою статті** є узагальнення та систематизація досліджень міжнародного досвіду використання відеоігор як педагогічного інструменту у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів, аналіз їхнього впливу на навчання, мотивацію та розвиток фахових компетентностей, а також виділення основних тенденцій і перспектив інтеграції відеоігор у сучасний освітній процес закладів вищої освіти.

**Методи.** У більшості сучасних досліджень використання відеоігор в освіті застосовуються експериментальні підходи, спрямовані на оцінку їхнього впливу на навчальні результати, мотивацію та когнітивні процеси майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Типовими методами є порівняння груп, які використовують різні навчальні технології, наприклад, відеоігри та комп'ютерні симуляції, або порівняння традиційних методів навчання із гейміфікованими підходами. Дослідники також широко застосовують міждисциплінарні та проєктні методики, коли учні самостійно створюють навчальні або історичні ігри у співпраці з іншими спеціальностями, що дозволяє одночасно оцінювати навчальні результати і мотивацію.

У власному дослідженні застосовано комплексний підхід, що поєднує аналіз наявної наукової літератури з систематизацією досвіду міжнародних практик використання відеоігор. Основна методика полягала у побудові тематичних блоків, у яких порівнювались цілі, методи та результати різних освітніх ігор, а також виокремлювались тенденції у застосуванні відеоігор для розвитку когнітивних і соціальних компетентностей. Крім того, проводився контент-аналіз джерел, що дозволив виявити ключові педагогічні принципи та потенційні обмеження використання відеоігор в професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Такий підхід забезпечує комплексний огляд міжнародного досвіду та дозволяє сформулювати рекомендації для інтеграції відеоігор у сучасну вищу освіту.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Дослідження впливу відеоігор на молодь розпочалося практично відразу після того, як вони стали масовим культурним явищем. Уже в 1980-х роках з'являлися комплексні праці, спрямовані на вивчення цього феномену. Одним із перших експериментальних досліджень було вивчення

поведінкових наслідків взаємодії з різними жанрами ігор. Зокрема, діти, які грали у гру з елементами насильства, у подальшому демонстрували агресивніші моделі поведінки, тоді як ті, хто обирав нейтральну гру, схилилися до відтворення мирних ігрових сюжетів у вільний час [13]. Подібні результати дали підстави для формування дискусії щодо ризиків насильницького контенту в іграх та його впливу на психіку молодших користувачів.

Проте вже невдовзі науковий інтерес змістився від виключно негативних аспектів до пошуку потенційних освітніх і розвивальних можливостей відеоігор. Дослідження показали, що регулярне використання ігор може позитивно впливати на швидкість реакцій, координацію рухів, просторову уяву та навіть самооцінку дітей. Саме здатність ігор викликати інтерес, емоційне залучення та відчуття виклику зробила їх перспективним інструментом в професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Так, концепція «edutainment» розглядала відеоігри як ефективне поєднання навчання та розваги, здатне підтримувати увагу здобувачів освіти і підсилювати мотивацію до засвоєння нового матеріалу.

Окрему увагу дослідники звертали на можливості використання ігор для розвитку здобувачів освіти із особливими освітніми потребами. Було доведено, що ігрове середовище може сприяти формуванню базових комунікативних та соціальних навичок у здобувачів освіти з розладами аутистичного спектра, покращувати мовні компетентності, елементарні математичні вміння та здатність до концентрації уваги. Відомі приклади застосування ігор і для корекції імпульсивності та підвищення рівня самоконтролю у здобувачів освіти із синдромом дефіциту уваги. Відеоігри поступово знайшли своє місце і в медицині. Було показано, що спеціально розроблені ігри можуть підвищувати рівень самостійного догляду у дітей із хронічними захворюваннями, зменшувати кількість екстрених звернень по медичну допомогу та навіть використовуватися в реабілітаційних програмах. Окремі дослідження також акцентували на їхній ролі у профілактичній діяльності, наприклад, у сфері боротьби з ВІЛ/СНІДом [8].

Узагальнюючи, можна стверджувати, що міжнародний досвід дослідження відеоігор засвідчує багатовимірність їхнього впливу: від потенційних загроз, пов'язаних із насильницьким контентом, до широких перспектив застосування у навчанні, соціалізації та медицині. Такий підхід відкриває нові можливості для педагогіки, водночас потребуючи обережності у виборі контенту та форм його інтеграції в професійну підготовку майбутніх учителів суспільствознавчих предметів.

У сучасному науковому дискурсі відеоігри дедалі частіше розглядаються як потужний інструмент для вивчення культурних, соціальних та освітніх процесів. Дослідники наголошують, що ігрові практики змінюють уявлення про ідентичність, креативність та моральні цінності, а також відкривають нові можливості для навчання.

У працях, присвячених гуманітарному аналізу відеоігор, вони описуються як форма політичного, етичного та релігійного дискурсу, що вже впливає на педагогічні стратегії та підходи до навчання. Такий підхід дозволяє поєднати дослідження ігор із ширшим контекстом культурної освіти й гуманітарної науки [3].

Зростання ролі відеоігор у суспільстві зумовлює потребу переосмислення їхнього потенціалу в професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Попри очевидну популярність цього явища, дослідники зазначають, що його дидактичні можливості використовуються ще не повною мірою. Відеоігри природно формують когнітивні та соціальні навички, проте традиційні підходи до створення освітніх ігор часто не враховують усього спектра їхнього впливу. У наукових працях пропонуються альтернативні концепції розробки, що передбачають створення продуктів із ширшими можливостями для розвитку особистості та водночас привабливим ігровим досвідом [5].

Відеоігри вже не сприймаються лише як розважальний продукт – вони стають інструментом соціалізації, формування громадянських цінностей, розвитку критичного мислення та медіаграмотності. У цьому контексті майбутнім педагогам важливо опановувати можливості використання ігрових середовищ для моделювання соціальних процесів, аналізу суспільних взаємодій і створення навчальних ситуацій, що сприяють активному та усвідомленому залученню учнів. Такий підхід дозволяє розширити педагогічний інструментарій і адаптувати освітній процес до потреб покоління, яке зростає в умовах цифрової культури.

Окремий напрям досліджень пов'язаний із розробкою освітніх ігор, що використовують сучасні технології і створюють інтерактивне соціальне середовище. Значний інтерес викликає ідея використання механіки масових багатокористувацьких рольових онлайн-ігор у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Застосування MMORPG-рушіїв відкриває можливість розробляти навчальні сценарії, які сприяють формуванню умінь аналізувати соціальні процеси, взаємодіяти в групах, здійснювати модерацію дискусій та приймати обґрунтовані рішення в умовах змодельованих суспільних ситуацій. Такі платформи забезпечують високий рівень занурення та автентичності соціальної взаємодії, дозволяючи здобувачам освіти розвивати критичне мислення, комунікативні компетентності та навички співпраці – ключові елементи професійного становлення майбутнього вчителя суспільствознавчих предметів. Крім того, MMORPG-середовище сприяє формуванню готовності до роботи з різними групами здобувачів освіти, реалізації інтерактивних методів навчання та впровадженню діяльнісного підходу у педагогічну практику [7].

Таким чином, міжнародний досвід підтверджує, що освітній потенціал відеоігор виходить далеко за межі простого використання їх як «додатку» до професійної підготовки майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Йдеться

про цілісний підхід, де відеоігри постають не лише як інструмент тренування окремих навичок, а й як культурний та педагогічний феномен, здатний формувати нові освітні середовища.

Важливим напрямом досліджень є аналіз ролі новітніх технічних засобів у підвищенні мотивації професійної діяльності майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Особливу увагу привертають відеоігри, адже вони становлять звичну частину дозвілля для значної частини молоді, що створює передумови для використання їхнього потенціалу в освітньому процесі. Один із прикладів практичного застосування такого підходу – залучення здобувачів освіти до створення власних ігор. У міждисциплінарних проєктах, де представники різних спеціальностей працювали над розробкою історично орієнтованих відеоігор, було зафіксовано підвищення навчальної мотивації. Спільна робота студентів з комп'ютерних наук та історії протягом кількох років показала, що створення ігор як навчальний інструмент забезпечує вищий рівень залучення та зацікавленості порівняно з традиційними методами викладання [11].

Більш сучасні дослідження також підтверджують доцільність інтеграції відеоігор у навчальне середовище, розглядаючи їх як частину ширшого процесу модернізації освіти. Використання ігор в освітньому процесі дозволяє зробити навчання більш якісним, інтерактивним і мотивуючим для здобувачів освіти. Зокрема, іспанське опитування, у якому взяли участь 400 респондентів віком від 11 до 64 років, мало на меті з'ясувати, яким чином гравці оцінюють користь або шкоду від відеоігор у сфері освіти. Результати показали наявність кількох груп із різними поглядами: від дуже позитивних до більш обережних і консервативних. Водночас загальна тенденція виявилася сприятливою, оскільки більшість учасників висловлювала впевненість у позитивному впливі відеоігор на особистісний розвиток. Це відкриває перспективи для їх активнішого впровадження не лише в освітньому процесі, а й у ширших соціальних практиках [12].

Цікавий підхід до інтеграції відеоігор у професійну підготовку майбутніх учителів пропонує дослідження Ендрю Берна. У книзі «Literature, videogames and learning» (2021) автор аналізує взаємозв'язок між літературою, ігровими практиками та освітою, наголошуючи на тому, що відеоігри можуть виступати новою формою «літератури». БERN доводить, що сучасні ігри володіють складними наративними структурами, розробкою персонажів і деталізованими світами, які можна досліджувати за допомогою інструментарію літературознавства. Він пропонує розглядати ігри як продовження класичних літературних форм, проводячи паралелі між ігровими сюжетами та епічними поемами чи драматургічними творами. Такий підхід відкриває нові можливості для майбутніх учителів суспільствознавчих предметів, адже відеоігри здатні не лише розважати, а й формувати критичне мислення, розвивати здатність до аналізу та поглиблювати знання з історії та культури [4].

Вагомий внесок у теоретичне осмислення освітнього потенціалу ігор зробив і Джеймс Пол Джі, чия праця «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy» (2003) стала фундаментальною для становлення напрямку «ігрової педагогіки». Джі виокремив 36 принципів «якісного навчання», закладених у дизайн успішних відеоігор, які, на його думку, можна застосовувати і в освітньому середовищі. Подальші дискусії навколо його ідей, зокрема у статті, що об'єднала двадцять одне теоретичне та емпіричне дослідження, показали актуальність переосмислення цих принципів у постцифровому контексті. Автори пропонують нові аналітичні підходи до вивчення ігрових практик, наголошуючи на важливості критичного перегляду уявлень про потенціал технологій у навчанні [1].

Ідеї Джі за два десятиліття витримали перевірку часом і нині сприймаються як своєрідний канон дослідження відеоігор у сфері освіти. Науковець підкреслював, що якісні ігри є своєрідними «машинами навчання», які зацікавлюють гравця, змушують його опановувати складні системи правил і поступово переходити до більш високих рівнів майстерності. У цьому сенсі навчання в ігровому середовищі розглядається як результат своєрідного «дарвінівського відбору»: лише ті ігри, які вчать і водночас приносять задоволення, здобувають популярність і забезпечують виживання розробникам. Саме в такій здатності поєднувати виклик, складність і задоволення Джі вбачав головну освітню цінність відеоігор [6].

Окрему увагу дослідники приділяють порівнянню різних технологій навчання, зокрема використанню симуляцій та відеоігор. Метааналізи засвідчують, що обидва підходи мають навчальний потенціал, але прямих порівнянь досі бракує. У роботі Дж. Магани було проведено експеримент, де учасників випадковим чином розподілили на дві групи: одна використовувала комп'ютерну симуляцію для дослідження електричних зарядів у форматі inquiry-based learning, інша – відеогру для game-based learning. Результати засвідчили відсутність статистично значущих відмінностей у засвоєнні матеріалу, хоча гра сприймалася як більш захоплююча, але водночас більш фруструюча. Автори наголошують, що успіх залежить від правильного поєднання технології з педагогічними цілями та врахування когнітивного навантаження й емоцій учнів [10].

Не менш цікавим є напрям так званого «історіографічного дизайну відеоігор», який розвиває ідею використання ігор для репрезентації історії. Дж. Базиль та колеги аналізують, як інструменти геймдизайну можуть бути застосовані для формування історичних аргументів і як історики можуть використовувати створення ігор як «альтернативу перу». Автори пропонують загальні принципи дизайну історичних відеоігор і визначають їх як потенційний новий метод дослідження й викладання історії [2].

Поряд із цим розгортається дискусія щодо ролі відеоігор у формуванні грамотності. Д. Куцяніс пропонує критичний «пост-відеоігровий»

підхід, який трактує ігри не лише як інструмент навчання, а як елемент складного соціокультурного й історичного контексту. На основі кількісних і якісних даних автори показують, що, хоча ігри стали звичною практикою для підлітків, соціальні нерівності, пов'язані з вихованням, шкільними практиками й літературними ідентичностями, залишаються незмінними. Це ставить під сумнів уніфіковане використання відеоігор в закладах вищої освіти й підкреслює необхідність історично чутливого підходу до їх інтеграції в освітній процес [9].

**Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку.** Проведене дослідження засвідчує, що відеоігри мають значний педагогічний потенціал у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів. Аналіз міжнародного досвіду доводить, що ігрові технології можуть виступати ефективним інструментом формування критичного мислення, медіаграмотності, комунікативних умінь та здатності до аналізу складних соціальних процесів. Інтерактивні симуляції, рольові й стратегічні ігри створюють умови для моделювання реальних суспільних ситуацій, дозволяючи здобувачам освіти безпечно набувати практичного досвіду, розвивати навички співпраці та приймати обгрунтовані рішення.

Важливим результатом є усвідомлення потреби в цілеспрямованій методичній підготовці майбутніх педагогів до використання відеоігор у навчальному процесі, а також у розробці педагогічно обгрунтованих сценаріїв і дидактичних моделей їх інтеграції. Виявлені виклики – технологічна нерівність, неоднорідність цифрових компетентностей та етичні аспекти – підкреслюють необхідність комплексного підходу до впровадження ігрових практик.

Узагальнюючи результати, можна стверджувати, що відеоігри здатні модернізувати систему підготовки вчителів суспільствознавчих дисциплін, зробивши її більш гнучкою, інтерактивною та наближеною до реальних потреб сучасної молоді. Перспективними напрямками подальших досліджень є розробка компетентнісних моделей використання відеоігор, оцінювання ефективності ігрових підходів та адаптація напрацьованого міжнародного досвіду до українського освітнього середовища.

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Bacalja A., Nichols T. P., Robinson B., Bhatt I., Kucharczyk S., Zomer C. & Schnaider K. Postdigital videogames literacies: thinking with, through, and beyond James Gee's learning principles. *Postdigital Science and Education*. 2024. 6(4). Pp. 1103-1142.
2. Bazile J. A. An "alternative to the pen"? Perspectives for the design of historiographical videogames. *Games and Culture*. 2022. 17(6). Pp. 855-870.
3. Brown H. J. Videogames and education. Routledge. 2014.
4. Burn A. Literature, videogames and learning. Routledge. 2021.
5. Fabricatore C. Learning and videogames: An unexploited synergy. 2000.

6. Gee J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*. 2003. 1(1). Pp. 20-20.
7. González-González C., & Blanco-Izquierdo F. Designing social videogames for educational uses. *Computers & Education*. 2012. 58(1). Pp. 250-262. [in English]
8. Griffiths M. D. The educational benefits of videogames. *Education and health*. 2002. 20(3). Pp. 47-51.
9. Koutsogiannis D., & Adampa V. Videogames and (language) education: Towards a critical post-videogaming perspective. *L1-Educational Studies in Language and Literature*. 2022. Pp. 1-28.
10. Magana, A. J., Hwang, J., Feng, S., Rebello, S., Zu, T., & Kao, D. Emotional and cognitive effects of learning with computer simulations and computer videogames. *Journal of Computer Assisted Learning*. 2022. 38(3). Pp. 875-891.
11. Molins-Ruano P., Sevilla C., Santini S., Haya P. A., Rodríguez P. & Sacha G. M. Designing videogames to improve students' motivation. *Computers in Human Behavior*. 2014. 31. Pp. 571-579.
12. Núñez-Barriopedro E., Sanz-Gómez Y., & Ravina-Ripoll R. Videogames in education: Benefits and harms. *Revista Electrónica Educare*. 2020. 24(2). Pp. 240-257.
13. Schutte N. S., Malouff J. M., Post-Gorden J. C., & Rodasta A. L. Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*. 1988. 18(5). Pp. 454-460.

#### REFERENCES

1. Bacalja, A., Nichols, T. P., Robinson, B., Bhatt, I., Kucharczyk, S., Zomer, C., ... & Schnaider, K. (2024). Postdigital videogames literacies: thinking with, through, and beyond James Gee's learning principles. *Postdigital Science and Education*. 6(4). Pp. 1103-1142. [in English]
2. Bazile, J. A. (2022). An "alternative to the pen"? Perspectives for the design of historiographical videogames. *Games and Culture*. 17(6). Pp. 855-870. [in English]
3. Brown, H. J. (2014). *Videogames and education*. Routledge. [in English]
4. Burn, A. (2021). *Literature, videogames and learning*. Routledge. [in English]
5. Fabricatore, C. (2000). *Learning and videogames: An unexploited synergy*. [in English]

6. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*. 1(1). Pp. 20-20. [in English]
7. González-González, C., & Blanco-Izquierdo, F. (2012). Designing social videogames for educational uses. *Computers & Education*. 58(1). Pp. 250-262. [in English]
8. Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and health*. 20(3). Pp. 47-51. [in English]
9. Koutsogiannis, D., & Adampa, V. (2022). Videogames and (language) education: Towards a critical post-videogaming perspective. *L1-Educational Studies in Language and Literature*. Pp. 1-28. [in English]
10. Magana, A. J., Hwang, J., Feng, S., Rebello, S., Zu, T., & Kao, D. (2022). Emotional and cognitive effects of learning with computer simulations and computer videogames. *Journal of Computer Assisted Learning*. 38(3). Pp. 875-891. [in English]
11. Molins-Ruano, P., Sevilla, C., Santini, S., Haya, P. A., Rodríguez, P., & Sacha, G. M. (2014). Designing videogames to improve students' motivation. *Computers in Human Behavior*. 31. Pp. 571-579. [in English]
12. Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Videogames in education: Benefits and harms. *Revista Electrónica Educare*. 24(2). Pp. 240-257. [in English]
13. Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors 1. *Journal of Applied Social Psychology*. 18(5). Pp. 454-460. [in English]

#### ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

**ГУДИМА Віталій** – аспірант Українського державного університету імені Михайла Драгоманова.

**Наукові інтереси:** використання відеоігор у професійній підготовці майбутніх учителів суспільствознавчих предметів: міжнародний досвід.

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**HUDYMA Vitalii** – PHD student at the Ukrainian state university named after Mykhailo Drahomanov.

**Scientific interests:** the use of video games in the professional training of future social studies teachers: international experience.

Стаття надійшла до редакції 22.08.2025 р.

Стаття прийнята до друку 30.08.2025 р.

УДК 316.77:004

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-220-525-530

**НАСТРАДІН Володимир** –

кандидат технічних наук, професор,  
професор кафедри професійної підготовки,  
документознавства та публічного управління  
Українського державного університету  
імені Михайла Драгоманова  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7208-6986>  
e-mail: [nastradin@ukr.net](mailto:nastradin@ukr.net)

### ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ: АНАЛІЗ ЗАГРОЗ ТА МЕХАНІЗМІВ ЗАХИСТУ

У статті досліджується питання інформаційної безпеки у соціальних мережах, проведено аналіз загроз та механізмів захисту у провідних соціальних мережах. Обґрунтовано необхідність підвищення рівня медіаосвіти та кібергігієни користувачів соціальних мереж цифрового простору.

Аналіз наукових праць показує, що в соціальних мережах все більше збільшується роль деструктивного впливу, підвищуються ризики поширення дезінформації, інформаційно-психологічних операцій, кібершахрайства тощо. Незважаючи на чітке визнання людського фактору як джерела загроз і вразливостей, національне законодавство та існуючі дефініції не містять системного