УДК 378.147:004.946:174
UDC 378.147:004.946:174
DOI: 10.31475/ped.dys.2026.40.02

ISSN 2309-9127 (print)
ISSN 2313-8769 (Online)

МАРІЯ ЧІКАРЬКОВА,
доктор філософських наук, професор
(Україна, Чернівці, Чернівецький національний університет
імені Юрія Федьковича,
вул. Коцюбинського, 2)
MARIIA CHIKARKOVA,
Doctor of Philosophical Sciences, Professor
(Ukraine, Chernivtsi, Yuriy Fedkovych
Chernivtsi National University,
Kotsiubynskoho St., 2)
ORCID: 0000-0001-9664-8132

Серйозні ігри як засіб розвитку етичного міркування студентів у контексті академічної доброчесності

Serious Games as a Means of Developing Students' Ethical Reasoning in the Context of Academic Integrity

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю формування у студентів навичок етичного міркування в умовах викликів штучного інтелекту. Мета статті – визначити педагогічний потенціал серйозних цифрових ігор у розвитку академічної доброчесності здобувачів вищої освіти. Методами порівняльного аналізу та систематизації досліджено шість ігрових проєктів (UOW Age of Integrity, Academic Integrity in Space, Anti-Plagiarism Adventure Game, Goblin Threat, Academic Integrity in Ap Psychology, Poetic Justice). Виокремлено чотири рівні етичного міркування: засвоєння правил, розпізнавання порушення, застосування правил і прийняття етичного рішення. Встановлено, що класифікаційні механіки забезпечують теоретичний і діагностичний рівні, а сюжетний розвиток і моделювання «сірих зон» – практичний і рефлексивний. Обґрунтовано обов'язковість рефлексії під керівництвом викладача.

***Ключові слова**: академічна доброчесність, комп'ютерні ігри, серйозні ігри, етичне міркування.*

The relevance of the issue is determined by the need to move beyond students' theoretical acquaintance with normative requirements towards developing their ability to apply these rules in specific situations arising in academic practice, particularly in the context of new ethical challenges associated with artificial intelligence. The article aims to determine the pedagogical potential of serious digital games in developing students' ethical reasoning within higher education. The study analyzes six game projects: UOW Age of Integrity, Academic Integrity in Space, Anti-Plagiarism Adventure Game, Goblin Threat, Academic Integrity in AP Psychology, and Poetic Justice. A comparative analysis was conducted to examine the relationship between gameplay interaction and levels of learning activity. The selection of the analyzed games was based on their use of genuine gameplay interaction, open accessibility, and potential for integration into higher education. Four interrelated levels of ethical reasoning were identified: acquisition of rules and terminology; recognition of violations and their types; application of rules to specific situations; and reasoned ethical decision-making. Mechanics involving selection and classification primarily support theoretical and diagnostic levels, whereas situational assessment, narrative progression, in-game obstacles, and modelling consequences activate practical and practice-reflective levels. Particular attention is paid to games addressing AI usage and intellectual integrity in literary creativity. The study substantiates the pedagogical value of games that model "grey areas" of academic integrity, enabling students to safely test actions, receive feedback, and observe consequences. However, game-based learning alone does not guarantee ethical development; its effectiveness depends on task complexity, integration into the curriculum, and subsequent teacher-guided reflection. The findings support the use of serious games as an additional instructional tool rather than a substitute for systematic teaching and guided ethical reflection.

***Keywords:** academic integrity, computer games, serious games, ethical reasoning.*

Вступ / Introduction. Питання академічної доброчесності наразі перебувають у центрі уваги усіх університетів – адже «її формування є важливою передумовою створення сприятливого

освітнього середовища» (Goddiksen M. P. et al., 2024, p. 1). Епоха стрімкого розвитку штучного інтелекту примусила по-новому розглядати проблему авторства, використання допоміжних інструментів при створенні наукового продукту, меж відповідальності дослідника. Вона також зараз на наших очах трансформує освітнє середовище. Водночас прийняття освітніми закладами документів щодо регулювання використання ШІ, кодексів академічної доброчесності та створення відповідних структур не можуть самі по собі розв'язати проблем, з якими щоденно стикаються викладачі та студенти. Важливим є насамперед практичне опанування здобувачами вищої освіти норм етики дослідника та ширше – принципів доброчесної роботи з інформацією. У пошуку ефективних шляхів вирішення цього завдання вітчизняні та зарубіжні науковці все частіше звертаються до цифрових форматів і наголошують на потенціалі інтерактивних медіа. Зокрема, Н. Прілепо та Ю. Басова підкреслюють педагогічну цінність короткоформатних та інтерактивних медіа для донесення засадничих цінностей академічної доброчесності (Priliepo N. & Basova Yu., 2025). У цьому контексті одним із найефективніших інструментів постають так звані серйозні ігри (serious games) відповідного спрямування. Ефективність таких ресурсів пов'язана з підвищенням мотивації до навчання, оскільки воно стає інтерактивним, персоналізованим (ігри можна проходити у власному темпі в будь-який час), тут наявний ефект змагальності та можливість отримати миттєвий зворотній зв'язок. Крім цього, великою перевагою є те, що ігри зазвичай не просто перевіряють наявні знання, але моделюють реальні ситуації, з якими стикається студент та формують здатність приймати етичні рішення у конкретних обставинах. Отже, вони дають можливість перевести теоретичні знання у практичну площину.

Нині існують численні ігри, що розкривають різні аспекти академічної доброчесності. Для аналізу ми обрали кілька з них, що наявні у відкритому доступі й можуть легко бути інтегровані в освітній процес під час вивчення різних дисциплін (наприклад, це може стати частиною пропедевтичного курсу «Вступ до фаху», науково-дослідницького практикуму, курсів на кшталт «Академічна комунікація» та числ. ін.). Основним обмеженням їх використання є лише те, що усі вони є англомовними, а деякі питання орієнтовані на політику доброчесності конкретного закладу вищої освіти (хоча останнє є скоріше винятком).

Мета та завдання / Aim and Tasks. Мета статті полягає у визначенні педагогічного потенціалу серйозних ігор про академічну доброчесність для розвитку навичок етичного міркування у здобувачів вищої освіти. Завдання дослідження полягають у тому, щоб на основі порівняльного аналізу вибірки серйозних цифрових ігор виокремити рівні формування етичного міркування здобувачів вищої освіти, визначити дидактичний потенціал різних ігор та обґрунтувати педагогічні умови їх ефективного залучення в освітній процес для утвердження принципів академічної доброчесності.

Ми не аналізуватимемо ігри, які оформлені як звичайні вікторини чи тести. Хоча саме тут, наприклад, українська спільнота вже створила численні гарні проєкти на платформах Genially та Wordwall, але по суті вони є модифікаціями звичайних тестів, які не мають специфічних ігрових механік. Відомим прикладом є проєкт «You Quote It, You Note It!» (https://library.acadiau.ca/research/tutorials/you-quote-it-you-note-it-2.html), який за своєю сутністю є інтерактивним навчальним туторіалом й може розглядатися як варіант гейміфікації навчання, але не як цифрова гра.

Відповідно ми розглядатимемо лише такі цифрові навчальні ігри, у яких проблематика академічної доброчесності інтегрована в ігрову взаємодію, а від гравця вимагається розпізнавати, оцінювати або вирішувати етично значущі ситуації. Для кожної розглянутої гри ми подаватимемо покликання на неї, аби полегшити її інтеграцію у процес навчання.

Методи / Methods. Для досягнення поставленої мети та розв'язання визначених завдань використано комплекс взаємопов'язаних методів дослідження:

– метод критеріального відбору, який використовувався для формування вибірки досліджуваних цифрових ігрових ресурсів. Критеріями включення ігор до досліджуваного корпусу слугували: наявність у ресурсі ігрової взаємодії (геймплею), спрямованої на розпізнавання, оцінювання чи розв'язання етично значущих ситуацій; відкритий доступ до ресурсу та можливість інтеграції в освітній процес вищої школи. У результаті до вибірки увійшли 6 цифрових ігрових проєктів: *UOW Age of Integrity*, *Academic Integrity in Space*, *Anti-Plagiarism Adventure Game*, *Goblin Threat*, *Academic Integrity in AP Psychology* та *Poetic Justice*;

– порівняльно-педагогічний аналіз – для зіставлення характеру ігрової взаємодії та специфіки ігрових механік (вибір, класифікація, сюжетне просування, моделювання «сірих зон» і наслідків рішення) з характером і рівнем навчальної діяльності студента;

– метод класифікації та систематизації – для виокремлення та впорядкування чотирьох взаємопов'язаних рівнів формування етичного міркування здобувачів вищої освіти;

– метод педагогічного моделювання – для розроблення рекомендацій щодо поетапної

інтеграції ігрових ресурсів у навчальний процес і обґрунтування ролі методичного супроводу та викладацької рефлексії.

Результати / Results. Проблема гейміфікації освітнього процесу та використання ігор є одним з останніх трендів цифрової педагогіки. І важливу роль тут відіграють серйозні ігри, які спрямовані насамперед не на розвагу, а на передачу знань, формування певних навичок, компетентностей тощо. Протягом 2000-х років створюється низка ігор, присвячених академічній доброчесності, і вони одразу привертають увагу науковців, котрі фокусуються насамперед на педагогічному ракурсі. Так, E. Bradley підкреслює важливість використання таких ігор для практико-орієнтованого навчання: проаналізувавши низку ігрових ресурсів на тему запобігання плагіату, вона наголосила на їхній спрямованості не на запам'ятовування абстрактних правил, а на моделювання життєвоподібних ситуацій (Bradley E. G., 2015). Z. R. Khan зі співавторами обґрунтовують значущість проактивного освітнього підходу (а не лише карального) до формування культури доброчесності, що ефективно можна робити через ігрове моделювання (Khan Z. R. et al., 2021). Розвиваючи цю ідею, A. Bakogiannis та E. Papavasiliou вказують на те, що інтеграція гейміфікованих моделей дозволяє переосмислити академічну доброчесність не як формальну процедуру дотримання вимог (compliance exercise), а як активну та партисипативну академічну грамотність (participatory academic literacy) (Bakogiannis A. et al., 2026, p. 6-7). M. Ramírez-Montoya, B. Alfaro-Ponce та A. Patiño наголошують на тому, що game-based learning може стати засобом розвитку академічної доброчесності та комплексного мислення (Ramirez-Montoya M. et al., 2024). У цьому ж контексті M. Reddy та C. Johnson акцентують високий потенціал ігрового залучення студентів (playful engagement), доводячи, що ігрові форми сприяють глибокому засвоєнню етичних норм через позитивний емоційний досвід (Reddy M. & Johnson C., 2024).

Низка досліджень спрямована на вивчення окремих ігрових проєктів. Так, K. Gilliver-Brown та D. Ballinger зосередилися на аналізі інтерактивного коміксу «The Integrity Games», який дозволяє унаочнити етичні ситуації, пов'язані з академічною доброчесністю, через їх візуальне представлення, а завдяки інтерактивному формату та наративу вони краще запам'ятовуються студентами (Gilliver-Brown K. & Ballinger D., 2017). A. Ade-Ibijola та колектив співавторів також аналізують конкретний ресурс – «Plagi-Warfare», який являє собою рольову детективну гру, та відзначають виразний позитивний навчальний ефект, який продемонстрували студенти після її проходження (Ade-Ibijola A. et al., 2022), що підтверджує дидактичний потенціал подібних ігор. Дослідження M. P. Goddiksen зі співавторами також має емпіричний характер й засвідчує, що інтеграція «Integrity Games» *в освітній* процес покращила вміння студентів розпізнавати «сірі зони» академічної доброчесності та чутливість до її порушень Goddiksen M. P., 2024). Водночас важливим висновком дослідників стало те, що результати впровадження ігор статистично не були кращими за якісну роботу з навчальними текстами, що важливо враховувати, оскільки нині використання цифрових інструментів стало настільки модним трендом у педагогіці, що може складатися враження, нібито воно саме по собі може гарантувати високі навчальні результати.

Українські дослідники О. Кулик та Н. Сердюк зробили першу спробу систематизувати не лише ігри, але також гейміфіковані ресурси про академічну доброчесність, поділивши їх на три категорії: ситуаційні ігри, ігри-розповіді, інтерактивні ігри за допомогою онлайн-інструментів (Kulyk O. D. & Serdiuk N. Yu., 2024).

Отже, хоча вже існує корпус наукових досліджень про серйозні ігри, спрямовані на розвиток академічної доброчесності, поки що ніхто з дослідників не розглядав цей матеріал крізь призму етапів формування етичного міркування.

Проаналізовані нами ігри показують різні етапи формування та реалізації етичного міркування у сфері академічної доброчесності, послідовність яких можна описати наступним чином: засвоєння правил і термінології → розпізнавання порушення та визначення його типу → застосування правил до конкретній ситуації → аргументоване етичне рішення. При цьому одразу зазначимо, що більшість ігор пропонують поєднання кількох етапів етичного міркування, що зазвичай пов'язується з ускладненням самого ігрового процесу.

Відповідно, педагогічна цінність конкретної гри визначається не лише її тематичною спрямованістю на академічну доброчесність, а й тим, який тип навчальної діяльності вона актуалізує. З огляду на це узагальнимо виокремлені рівні етичного міркування, характер діяльності студента та очікуваний педагогічний результат у такій моделі:

Рівень	Характер навчальної діяльності	Дія студента	Педагогічний результат
Теоретичний	Засвоєння понять і правил	Визначає значення термінів	Формування понятєвої основи
Перехідний / діагностичний	Розпізнавання	Виявляє порушення та його тип	Формування навички ідентифікації
Практичний	Застосування правил	Розв'язує життєвоподібну ситуацію	Формування практичної компетентності
Практично-рефлексивний	Етичне рішення	Обґрунтовує вибір і можливий спосіб дії	Формування етичного судження

Усі аналізовані нами ігри є доволі короткими (орієнтовний час проходження – від 5 до 20 хв.), тому вони можуть бути використані під час аудиторного навчання або бути домашнім завданням. У будь-якому разі перед проходженням гри варто окреслити її спрямованість та повторити ключові поняття, що зустрічаються у грі. Після її завершення доцільним є проведення рефлексивного обговорення щодо найбільш неоднозначних ситуацій, аргументації прийнятих рішень та перенесення змодельованої проблеми на реальний досвід академічної діяльності. Орієнтовні питання, які можуть бути використані під час такого обговорення: «З якими нормативно неоднозначними ситуаціями ви зіткнулися під час гри?», «Чому це рішення виявилося правильним у запропонованому контексті?», «Чи стикалися ви з подібними ситуаціями під час виконання академічного завдання?» тощо.

Для ілюстрації того, як саме окреслені рівні та методичні підходи реалізуються на практиці, розглянемо обрані нами цифрові ресурси. Ми почнемо з гри, яка була створена у 2022-23 рр. у рамках дослідницького проєкту GAIV (Gamifying Academic Integrity Values to Shape Students into Future Responsible Citizens). Правильніше охарактеризувати його не як одну гру, а як навчальний комплекс з різних типів ігор на єдину тематику – академічна доброчесність. Це «**UOW Age of Integrity**»: https://www.academicintegrity.eu/wp/age-of-integrity-game-uow.

Завдяки різноманітним типам ігор тут були реалізовані різні етапи етичних міркувань. Наприклад, гра «Academic Integrity» перевіряє знання основних цінностей академічної доброчесності (чесність, прозорість, повага тощо), де їх потрібно обрати серед запропонованих (тут змішані допустимі та недопустимі). У наступному раунді те саме треба зробити, але вже щодо неетичних цінностей. Це перевірка теоретичного засвоєння знань. На перевірку теоретичних знань спрямований також бонусний рівень, який відкривається після проходження попередніх п'яти ігор, але тут вже фокус на знанні основних термінів. Він називається «What is Plagiarism?» і представляє собою кросворд, що перевіряє знання ключової термінології по темі.

Наступна гра «Types of Plagiarism» працює на перехідному (від теорії до практики) рівні. Тут гравець бачить описи сценаріїв поведінки, пов'язаної з різними типами плагіату, і його задача – співставити сценарій з назвою типу плагіату. На цьому ж рівні працює гра «Is it plagiarism?», в якій потрібно визначити, чи є студентська робота плагіатом.

Складніший рівень етичний міркувань пропонує гра «Justify your actions!», яка моделює різні ситуації з життя студентів, і потрібно оцінити та відсортувати дії описані дії як прийнятні чи неприйнятні. Це вже практичний рівень, на якому необхідно зробити оцінювання конкретної ситуації: подача одного й того самого завдання на різні курси, виконання індивідуального завдання разом з іншим студентом та ін.

Гра «Please help!» являє собою втілення практично-рефлексивного рівня. Тут подано фрагменти наукових текстів з цитуванням й варіант студентської роботи з їх використанням. Задача гравця – визначити, чи наявний тут плагіат, і якщо так – обрати сценарій доопрацювання тексту, аби він відповідав нормам етики дослідника.

Отже, як бачимо, комплекс ігор «UOW Age of Integrity» охоплює усі етапи етичного міркування, окрім першого – засвоєння правил. Тут застосовано різні ігрові механіки (класифікація, сортування, механіка винагороди тощо), що посилює залученість студента до процесу навчання, наприкінці якого при позитивних результатах він отримує винагороду – персоналізований сертифікат з балами, що створює ефект змагання й водночас відчуття завершеного досягнення. Педагогічною перевагою ресурсу є те, що усі ігри (крім бонусного рівня) можна проходити у довільному порядку, що дозволяє легко адаптувати їх використання до конкретних навчальних цілей та актуалізувати необхідні рівні етичного міркування.

Наступна гра, яку ми аналізуємо, «**Academic Integrity in Space**» (https://games.de.torontomu.ca/aio/#!/#%2F), вийшла у 2020 р. й була спільною розробкою Academic

Integrity Office та Digital Education Strategies Ryerson University (нині – Toronto Metropolitan University). З нашої точки зору, це один з найцікавіших прикладів, оскільки тут створено справжній ігровий простір з сюжетною лінією та ігровими наслідками. Сюжет доволі умовний, але він задає контекст для подальших ігрових дій. Мета гравця – врятувати Академію, на яку нападає Капітан Чума (Captain Plague), котрий обрав своєю мішенню студентів. За допомогою Променів Дезінформації (Misinformation Ray) він намагається зруйнувати студентську етику, незалежність та оригінальність їх мислення. Гравцеві пропонується обрати одну з трьох планет, що мають промовисті імена: Originon, Ethica, Independus. Якщо рівень успішно пройдений, то гравець отримує персоналізований сертифікат з подякою за врятування конкретної планети від Капітана Чуми.

В Академії навчаються студенти з різних планет, і тому у них виникає багато питань, оскільки вони не обізнані з правилами цього навчального закладу. Усі ці питання стосуються освітньої та наукової етики, що дозволяє включити дуже широкий спектр охоплених тем. Тут традиційно представлені ситуації, пов'язані з різними формами плагіату та академічної недоброчесності, але, крім цього, значну увагу приділено формуванню здатності орієнтуватися в інституційних процедурах (діяльності університетських комісій і структур, які відповідають за дотримання принципів академічної доброчесності), захисті власних академічних прав, внутрішнім правилам поширення навчальних матеріалів тощо. Наприклад, тут розглядаються питання щодо того, чи можливо оскаржити оцінку (і який алгоритм передбачено в цій ситуації), якщо вона була знижена через звинувачення у плагіаті, коли останнього не було; чи можна ділитися навчальними матеріалами після завершення курсу та ін.

Завдання, запропоновані у грі, працюють на практичному та практично-рефлексивному рівнях. Значна їх частина стосується т. зв. «сірої зони» академічної доброчесності, де відповідь неочевидна і потребує врахування конкретного контексту. Це, наприклад, питання щодо допустимих меж допомоги від своїх одногрупників чи використання цифрових інструментів при створенні наукової роботи чи опрацюванні навчального завдання. У таких питаннях до вибору між «так» чи «ні» додається опція «спитати професора» (тобто уточнити інформацію у викладача). Це важливо з педагогічного погляду, оскільки формує розуміння того, що академічна доброчесність передбачає не лише знання чітко прописаних правил, а й уміння діяти в ситуаціях невизначеності, своєчасно звертатися по компетентне роз'яснення та враховувати контекст.

Дуже вдало обрано механіки гри. Так, перед остаточною відповіддю гравець повинен ознайомитися з перепискою у студентському чаті, де обговорюється ця проблема й завжди подано кілька альтернативних точок зору. Використана тут механіка діалогу дозволяє краще зрозуміти контекст та ознайомитися з різними поглядами на проблему. Завдяки залученій механіці соціального зворотного зв'язку гравець чує реакцію на свою відповідь: правильна відповідь супроводжується оплесками, неправильна – розчарованими вигуками. Це емоційний фідбек, який підсилює занурення в ігровий світ. Крім цього, гравець візуально бачить наслідки свого вибору. Якщо відповідь була правильною, то студент залишається на стороні Академії, якщо ні – він переходить на бік Капітана Чуми. Отже, до рольового проживання ситуації додаються ігрові наслідки, і наприкінці кожного раунду видно, скількох студентів Академія втратила через брак знань про академічну доброчесність.

Подібний до аналізованої вище гри є її майже повний клон – «Academic Integrity in Cyberspace» (https://www.torontomu.ca/aic/#/), тому ми не будемо цей проєкт аналізувати окремо.

Рідкісний приклад справжнього сюжету в іграх про академічну доброчесність є «**Anti-Plagiarism Adventure Game**» (https://jexed-games.itch.io/anti-plagiarism-quest), створена у 2025-му році Dr Irene (J. C.) Lubbe (University of Canterbury, New Zealand) та Terence Govender (Universitat Oberta de Catalunya). Самі розробниці ставили за мету зробити процес засвоєння етичних норм природним складником розв'язання ігрових завдань (Lubbe I. J. & Govender T., 2025). Якщо говорити про жанр цієї гри, то це – гібрид візуальної новели та квесту. Її дія відбувається у 25 р. до н.е., і вже цей давній історичний контекст є дуже незвичним для ігор про академічну етику. Гравець грає за студента, котрий прагне допомогти професорові врятуватися з полону імператора Августа. Для цього йому потрібно буде розгадувати загадки та коди, надавати допомогу іншим персонажам тощо. Питання та перевірки гармонійно вписані в сюжет. Наприклад, у таверні таємничий незнайомець пропонує допомогу, якщо гравець розгадає його загадки (вони пов'язані з різними ситуаціями порушення академічної доброчесності). Охоронець пропустить студента в будівлю лише після того, як той допоможе йому розібратися, чи справді його син сам виконав домашнє завдання – на підставі слів сина. Для того, щоби вийти з в'язниці, потрібно розшифрувати код, частинами якого виступають цифрові інструменти, пов'язані з науковою діяльністю (Grammarly, Turnitin тощо).

Завдання у грі переважно орієнтовані на перехідний (діагностичний) та практичний рівні,

причому ігрова атмосфера формується візуальними засобами – завдання подаються на стародавніх сувоях чи нагадують написи, вирізьблені на каменях. Тут перевіряються знання типів плагіату, вміння розпізнавати стилі цитування, відрізняти виноски від текстових цитат тощо. Характерною особливістю гри є те, що автори зуміли вбудувати ситуації академічної доброчесності в сюжет таким чином, що вони виступають як ігрові перешкоди – лише їх подолання дозволяє далі просуватися сюжетом. З методичної точки зору це має як переваги, так і недоліки. З одного боку, це не дає можливість обрати конкретне завдання (гра має жорстку лінійну послідовність завдань), але з іншого – наратив сприяє ефекту занурення та стимулює засвоєння необхідних знань.

Гра «**Goblin Threat**» (https://www.lycoming.edu/library/plagiarism-game/) була створена ще у 2009 році (авторка гри – Mary J. Snyder Broussard, професорка та бібліотекарка Snowden Library, Lycoming College, за участю Jessica Urick Oberlin, котра допомагала з написанням питань). Деякі дослідники називають цей ресурс гейміфікованим онлайн-інструментом, а не грою (Kulyk O. D. & Serdiuk N. Yu., 2024, p. 223), але ми включили його в огляд, оскільки з нашої точки зору – це повноцінна гра, з сюжетом та механіками. Сюжет тут спрощений й виконує певну функціональну роль: на коледж нападають гобліни недоброчесності, яких треба знайти (спіймати), очистивши від їхньої присутності усі приміщення коледжу. Відповідно гравець поступово пересувається з одного простору до іншого. Коли він знаходить гобліна, то повинен дати відповідь на питання і, якщо вона правильна, то той зникає. Ця гра працює на теоретичному, перехідному та практичному рівнях. Завдання дають можливість повторити (засвоїти) терміни (що таке плагіат, різні види цитування тощо). Крім цього, низка питань спрямовані на те, аби показати переваги дотримання наукової етики та втрати, пов'язані з її порушенням. Особливістю гри є також те, що тут наявні питання з вмінням розрізняти загальне знання (яке не потребує цитування) та специфікою роботи з візуальними матеріалами (картини). І перше, і друге нечасто зустрічається в іграх такого роду. Завдання нерідко нагадують тест з однією або кількома правильними відповідями. Крім цього, тут використані механіки пошуку (у кімнаті та у тексті), класифікації, систематизації, що дає можливість урізноманітнити навчальний матеріал. Аналіз емпіричних даних свідчить, що навчання через цю гру покращує розпізнавання плагіату в різних ситуаціях на 11 % (Kier C. A., 2019).

Нині однією з найбільш обговорюваних тем щодо наукової етики є використання ШІ, тому закономірно, що з'являються ігри, які розглядають і ці аспекти. Одна з подібних ігор – «Academic Integrity in Ap Psychology» (https://view.genially.com/6a05e9ffb0a079f106407c8a?utm), створена у 2026-му році Stephanie VanDusen. Хоча гра заявлена як така, що орієнтована на сферу психології, але більшість завдань мають загальний характер, що дозволяє використовувати її студентам будь-якої спеціалізації. Гра спрямована на перевірку вмінь етично використовувати штучний інтелект в освітній та науковій діяльності. Усі питання тут стосуються різних аспектів використання ШІ: вміння бачити його «галюцинації» (вигадані факти, цитати з неіснуючих джерел тощо), розуміти різницю між використанням ШІ як помічника та «тіньового автора» (ghostwriter), розрізняти ситуації академічної підтримки та академічної недоброчесності, пов'язані з ШІ тощо. Це робота на практичному і практично-рефлексивному рівнях, що дозволяє сформувати у здобувачів вищої освіти навички верифікації наукової інформації, здатність оцінювати етичність власної поведінки тощо. Гра дуже коротка (час проходження – 5-7 хв.), що дозволяє легко інтегрувати її в аудиторну роботу.

Окремо від усіх інших проаналізованих проєктів варто розглянути гру «**Poetic Justice**» (https://lancelotif.itch.io/poetic-justice), створену у 2024 р. Onno Brouwer. Це детективне розслідування, доповнене логічною головоломкою. Автору вдалося реалізувати оригінальну концепцію, яка дозволяє розглянуті непрості теми плагіату у літературній творчості. Гравець перебуває у храмі поетичної справедливості, і змушений відповідати на звинувачення у плагіаті від чотирьох знаменитих поетів різних епох – Сапфо, Мілтона, Тагора та Хайяма. Кожний з них вважає, що гравець вкрав щось з їхніх поезій для власної творчості. Гра концептуально вибудована навколо літературознавчої тематики. Наприклад, тут треба доводити, що тема природи, кохання або плинності часу не є авторською власністю, і її використання не робить поета плагіатором; звертатися до аналізу жанрових відмінностей ліричних творів (наприклад, порівнювати їх структуру – трирядковий хайку та чотирирядковий рубаї тощо). Гравець повинен також представити власний вірш, і кожний з поетів доповнює або переписує його, що спричиняє новий етап дебатів про межі запозичень, оригінальність чи банальність тексту, межі наслідування тощо. Гра виходить за межі академічної доброчесності, звертаючись до ширшої категорії – інтелектуальної доброчесності, яка є її фундаментальною основою й неодмінним складником.

Обговорення / Discussion. Отже, проведений аналіз серйозних ігор, спрямованих на формування академічної доброчесності, показує, що різні ігрові механіки залучають студентів до різних типів пізнавальної та етично орієнтованої діяльності – від базового засвоєння термінів і

правил через розпізнавання порушень до аргументованого прийняття етичних рішень. Простіші механіки (вибору, класифікації, співвіднесення) переважно забезпечують теоретичний й діагностичний рівні підготовки, в той час як ситуативні завдання, просування по сюжету, моделювання наслідків вибору та робота з неоднозначними випадками забезпечують роботу студента на практичному та практично-рефлексивному рівнях.

З педагогічної точки зору особливо цінними є ігри, що працюють з т.зв. «сірими зонами» академічної доброчесності, де неможливо механічно застосувати правило (норму), але необхідно враховувати конкретний контекст. Такі ситуації показують, що інколи необхідно отримати додаткову інформацію і вчать, до кого можна звертатися по допомогу в таких випадках. Відповідно гра дає можливість діяти у змодельованому безпечному навчальному середовищі, де можна бачити наслідки прийнятих етичних рішень, і при цьому помилка не має реальних академічних наслідків, але супроводжується зворотним зв'язком і можливістю переосмислення власного вибору.

Водночас необхідно враховувати, що, при всіх перевагах використання ігрового формату, він автоматично не формує академічну доброчесність. Важливою тут залишається роль педагога, від професіоналізму якого багато в чому залежить успішне формування необхідних компетенцій. І тут важливо враховувати цілу низку чинників: рівень складності гри, спосіб її інтеграції в освітній процес, обговорення після проходження тощо. Відповідно ігри можуть виступати ефективним додатковим педагогічним інструментом, але не є самодостатнім і не замінюють традиційні форми викладання.

Висновки / Conclusions. Проведений аналіз серйозних ігор, присвячених академічній доброчесності, дозволяє стверджувати, що основною перевагою їх впровадження в освітній процес є те, що вони дозволяють працювати з життєвоподібними ситуаціями, що дуже важливо при сучасному запиті в освіті на перехід від теорії до практики.

У дослідженні було запропоновано чотири взаємопов'язаних рівні етичного міркування, яке ґрунтується на засвоєнні правил і термінології, розпізнаванні порушень та класифікації їх типу, застосування правил до конкретної ситуації та прийняття аргументованого етичного рішення. Ця послідовність може бути використана як педагогічний орієнтир добору цифрових ігор відповідно до навчальної мети. Водночас зазначені рівні не становлять жорсткої лінійної послідовності: одна гра може вибірково поєднувати кілька з них.

Встановлено, що ігрові механіки можуть визначати не лише форму взаємодії з навчальним матеріалом, а й характер навчальної діяльності здобувача освіти. Так, використані у грі механіки класифікації та співвіднесення орієнтовані на засвоєння понять і розпізнавання порушень; вибір між альтернативними варіантами відповіді створює умови для застосування правил на конкретний випадок; сюжетне просування, пошук, розв'язання загадок і подолання ігрових перешкод включають етичну проблему безпосередньо до ігрового процесу (її осмислення стає умовою подальшого просування у грі); діалогові механіки, альтернативні позиції та наслідки вибору створюють умови для рефлексії та усвідомлення контексту прийнятого рішення.

Особливо значущим для педагогічної практики є перехід від завдань з однозначними відповідями до моделювання «сірих зон» академічної доброчесності, де такі відповіді неочевидні. У подібних ситуаціях студент повинен враховувати контекст, співвідносити кілька норм або звертатися за додатковими роз'ясненнями. Це принципово важливо в сучасному освітньому середовищі, де прогрес цифрових технологій і штучного інтелекту породжує ситуації, які не завжди можуть бути врегульовані простим застосуванням готового правила.

Отже, педагогічний потенціал цифрових ігор у формуванні академічної доброчесності визначається не самим фактом використання ігрової форми, а відповідністю гри поставленому освітньому завданню. Найбільш перспективними є ті ресурси, у яких навчальний зміст органічно інтегрований у механіку гри, а студент не лише відповідає на запитання, а здійснює дію, приймає рішення, отримує зворотний зв'язок і бачить наслідки власного вибору. Важливим також залишається методичний супровід викладача, який повинен включати не лише попередні пояснення перед самою грою, але також обов'язкову рефлексію після її проходження. Гра не повинна розглядатися як самодостатня заміна систематичного навчання академічної доброчесності. Її доцільно інтегрувати в освітній процес як додатковий інструмент актуалізації знань, тренування практичних умінь, моделювання проблемних ситуацій та подальшого обговорення етичних рішень.

Перспективним напрямом подальших досліджень може стати експериментальна перевірка впливу різних типів ігрових механік на сформованість конкретних компонентів академічної доброчесності студентів, розширення бази аналізованих ігор, порівняння серйозних ігор різних жанрів (квестів, симуляторів тощо) з метою виявлення ефективності у формуванні навичок академічної доброчесності тощо.

Декларація про використання ШІ / AI Use Declaration. Автори заявляють про

використання генеративного ШІ у процесі дослідження та підготовки рукопису. Відповідно до таксономії GAIDeT (2026), наведені нижче завдання були делеговані інструментам генеративного ШІ за повного людського нагляду:

– пошук і систематизація літератури;

– вибір методів дослідження.

Використаний інструмент генеративного ШІ: GPT-6.

Повну відповідальність за фінальний рукопис несуть автори.

Список використаних джерел і літератури / References:

Ade-Ibijola, A., Young, K., Sivparsad, N., Seforo, M., Ally, S., Olowolafe, A., & Frahm-Arp, M. (2022). Teaching students about plagiarism using a serious game (Plagi-Warfare): Design and evaluation study. *JMIR Serious Games, 10* (1), e33459. https://doi.org/10.2196/33459 [in English]

Bakogiannis, A., & Papavasiliou, E. (2026). Gamifying academic integrity: An inclusive, interactive model for teaching ethical academic practice in higher education. *Innovations in Pedagogy and Technology, 2* (2), Article 371. https://doi.org/10.63385/ipt.v2i2.371 [in English]

Bradley, E. G. (2015). Using computer simulations and games to prevent student plagiarism. *Journal of Educational Technology Systems, 44* (2), 240–252. https://doi.org/10.1177/0047239515617653 [in English]

Gilliver-Brown, K., & Ballinger, D. (2017). The Integrity Games: Using interactive comics to teach academic integrity concepts. *Association of Tertiary Learning Advisors Aotearoa/New Zealand Journal, 2* (1), 68–81. https://doi.org/10.26473/atlaanz.2017.2.1/004 [in English]

Goddiksen, M. P., Allard, A., Armond, A. C. V., Clavien, C., Loor, H., Schöpfer, C., Varga, O., & Johansen, M. W. (2024). Integrity games: An online teaching tool on academic integrity for undergraduate students. *International Journal for Educational Integrity, 20*, Article 7. https://doi.org/10.1007/s40979-024-00154-7 [in English]

Khan, Z. R., Dyer, J., Bjelobaba, S., Gomes, S. F., Dlabolová, D. H., Sivasubramaniam, S., Biju, S. M., Hysaj, A., & Harish, P. (2021). Initiating count down – Gamification of academic integrity. *International Journal for Educational Integrity, 17*, Article 6. https://doi.org/10.1007/s40979-020-00068-0 [in English]

Kier, C. A. (2019). Plagiarism intervention using a game-based tutorial in an online distance education course. *Journal of Academic Ethics, 17* (4), 429–439. https://doi.org/10.1007/s10805-019-09340-6 [in English]

Kulyk, O. D., & Serdiuk, N. Yu. (2024). Academic integrity games in education. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences*, *2*, 219–227. https://doi.org/10.35433/pedagogy.2(117).2024.19 [in English]

Lubbe, I. J. C., & Govender, T. (2025). Academic Integrity Quest: Anti-plagiarism game. *Journal of ExoTechnology and Education, 1* (1). https://doi.org/10.36615/ecszs490 [in English]

Priliepo, N., & Basova, Yu. (2025). The transformative role of short-form and interactive media in communicating academic integrity. *Collection of Scientific Papers of Uman State Pedagogical University*, *2*, 146–155. https://doi.org/10.31499/2307-4906.2.2025.332174 [in English]

Ramírez-Montoya, M.-S., Alfaro-Ponce, B., & Patiño, A. (2024). Exploring the potential of game-based learning for promoting academic integrity and complex thinking. In *Proceedings of TEEM 2023*. (pp. 52–63). Cham, Switzerland: Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-97-1814-6_5 [in English]

Reddy, M., & Johnson, C. (2024). Games and gamification: Can playful student engagement improve academic integrity? In *Second handbook of academic integrity*. (pp. 1597–1610). Cham, Switzerland: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-54144-5_157 [in English]

Дата надходження статті / Article received: «04» вересня / September 2026
Стаття прийнята до друку після рецензування / Accepted for publication: «22» жовтня / October 2026
Дата публікації (оприлюднення) статті / Date of publication: «05» листопада / November 2026

Чікаркьова Марія – професор кафедри філософії та культурології Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича, доктор філософських наук, професор

Chikarkova Mariia – Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies of Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University, Doctor of Philosophical Sciences, Professor

Ця стаття поширюється на умовах ліцензії /
This is an open access article distributed under the terms of the License
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

Цитуйте цю статтю як:

Чікарькова, М. (2026). Серйозні ігри як засіб розвитку етичного міркування студентів у контексті академічної доброчесності. *Педагогічний дискурс, 40,* 18–25. doi: 10.31475/ped.dys.2026.40.02.

Cite this article as:

Chikarkova, M. (2026). Serious Games as a Means of Developing Students' Ethical Reasoning in the Context of Academic Integrity. *Pedagogical Discourse, 40*, 18–25. doi: 10.31475/ped.dys.2026.40.02.