

УДК 373.5.016:[811.111'272:005.336.2]:795

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2026.1.2>

О. В. БОЙКО

*вчитель англійської мови, Запорізька гімназія № 42 Запорізької міської ради,
асистент кафедри джерелознавчих студій та суспільних комунікацій,
Запорізький національний університет, м. Запоріжжя, Україна
Електронна пошта: oli4kaboynko@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7217-1704>*

К. А. ПЕТРОВА

*кандидат історичних наук,
старший викладач кафедри новітньої історії України,
Запорізький національний університет, м. Запоріжжя, Україна
Електронна пошта: kpetrova@znu.edu.ua
<https://orcid.org/0009-0007-4589-5150>*

ВПЛИВ ОНЛАЙН-ВІДЕОІГОР НА РОЗВИТОК КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ В АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ (ЯК ESL) У ШКОЛЯРІВ

Стаття присвячена дослідженню впливу онлайн-відеоігор на процес формування та розвитку комунікативної компетенції в англійській мові (ESL) серед школярів середньої та старшої ланки. Актуальність теми зумовлена глибокими трансформаціями освітнього середовища та необхідністю пошуку інноваційних методів навчання, що відповідають інтересам сучасного покоління. У роботі проаналізовано генезис поняття «комунікативна компетенція», і підкреслено її багатогранність, що охоплює лінгвістичний, соціолінгвістичний, стратегічний та дискурсивний аспекти. Особливу увагу приділено механізмам гейміфікації в межах Нової української школи (НУШ), що дозволяють створити безпечне та захопливе середовище для мовної практики. У роботі розглядаються масові багатокористувацькі онлайн-рольові ігри (MMORPG) як унікальний «мікросвіт», де англійська мова виступає не об'єктом вивчення, а практичним інструментом для досягнення ігрових цілей, координації командних дій та соціальної взаємодії. У статті висунуто та обґрунтовано гіпотезу про нейробіологічну та поведінкову основу навчання в іграх, де система винагород стимулює вибірккову увагу до мовних стимулів. Практична частина дослідження ґрунтується на результатах опитування 72 респондентів віком 12–16 років. Статистичні дані підтверджують високий рівень залученості підлітків в англомовне ігрове середовище: 85,9% опитаних є активними геймерами, а понад дві третини мають прямий контакт із носіями мови на серверах США, Великої Британії та Канади. Детально проаналізовано процес інтеграції геймерського сленгу (англіцизмів) у повсякденний та шкільний дискурс підлітків. Виявлено, що такі терміни, як «левл», «скіл», «адмін» та «фарм», стають метафоричними засобами для опису навчального процесу. Водночас висвітлено ризики, пов'язані з фонетичною та морфологічною деформацією слів, що може призводити до закріплення мовних помилок. Визначено необхідну роль вчителя у методичному супроводі для трансформації стихійного ігрового досвіду в академічні знання.

Ключові слова: комунікативна компетенція, Нова українська школа, онлайн-відеоігри, MMORPG, гейміфікація, геймерський сленг, неформальне освітнє середовище.

Поставлення проблеми. Наше суспільство перебуває у процесі глибоких трансформацій в освітньому та соціокультурному середовищі. У сучасному світі, де англійська мова виступає основним інструментом міжкультурної та між-регіональної комунікації, традиційні методи викладання часто не можуть забезпечити практичну мотивацію та створити автентичні умови для мовної практики. Водночас, онлайн-ігри стали невід'ємною частиною життя школярів по всьому світу, перетворившись на одну з найпопулярніших форм дозвілля та соці-

альної взаємодії. Тож актуальність цієї теми є надзвичайно високою, оскільки вона відображає динамічні зміни в освітньому процесі та повсякденному житті сучасної молоді. По-перше, онлайн-відеоігри вважаються потужним, але недостатньо вивченим освітнім середовищем. По-друге, на тлі потреби в інноваційних підходах до викладання іноземних мов, які б відповідали інтересам учнів, дослідження неформальних методів, таких як гейміфікація, стає критично важливим. Зокрема, ігри створюють унікальне середовище, де

англійська мова використовується як практичний інструмент для спілкування та досягнення мети, що підвищує мотивацію та долає психологічний бар'єр, який часто виникає в класі. По-третє, міждисциплінарний характер теми, що поєднує лінгвістику, педагогіку, психологію та медіа-дослідження, робить її цінною для широкого кола науковців і практиків.

Метою цього дослідження є аналіз механізмів, за допомогою яких участь школярів в онлайн-відеоіграх сприяє розвитку їхньої комунікативної компетенції в англійській мові, а також визначення педагогічного потенціалу цих середовищ як доповнення до традиційної освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Протягом останніх двох десятиліть вітчизняна історіографія активно поповнюється доробками з вивчення феномену відеоігор, їхнього освітнього, культурного потенціалу та як інструмента soft-power у гібридній новітній російсько-українській війні. Формується потужний пласт досліджень впливу відеоігор на мову, переважно школярів та студентів, як найбільшої геймерської аудиторії. Зокрема, формуванню молодіжного геймерського сленгу присвячені роботи О. Черняк та О. Круглій [Черняк], А. Косенко та Т. Татаріної [Косенко], К. Петрової та Д. Осадця [Петрова]. У ряді інформаційних технологій, що сприяють засвоєнню англійської мови, відеоігри розглядають М. Конєва [Конєва], Г. Максимів та А. Микитюк [Максимів]. Окремо застосуванню відеоігор на уроках іноземної мови присвячені дослідження М. Муж, Т. Шевчук [Муж] та А. Солодчук [Солодчук]. Таким чином, на сьогодні накопичено певний доробок щодо впливу відеоігор на засвоєння здобувачами освіти іноземної мови, проте зростання популярності онлайн відеоігор в молодіжному середовищі потребує подальшого детального вивчення задля ефективного їх застосування як інструмента розвитку комунікативної компетенції

Результати та дискусії. Комунікативна компетенція є багатогранним поняттям, що означає не лише знання мови, а й здатність ефективно використовувати її в різноманітних соціальних контекстах. У лінгвістиці та педагогіці це поняття розглядається як ключова

мета вивчення мови, що виходить за межі суто лінгвістичних правил. Термін «комунікативна компетенція» був уведений Деллом Хаймсом [Hymes] у 1970-х рр., як відповідь на концепцію «мовної компетенції» Ноама Хомського [Chomsky]. Якщо Н. Хомський розглядав мовну компетенцію як внутрішнє знання граматичних правил мови, що відображаються в підсвідомих уявленнях індивіда, то Д. Хаймс розширив це поняття. Він визначив комунікативну компетенцію як внутрішнє знання ситуативної доречності мови, підкреслюючи, що вона охоплює не лише граматику, а й уміння ефективно використовувати мову в різноманітних соціальних контекстах. Цей термін виник в американській соціолінгвістиці як реакція на дихотомію «мовна компетенція – мовне використання» і згодом став однією з ключових компетенцій.

Розвиток комунікативної компетентності у вивченні іноземної мови базується на активній розмовній участі (усні вправи) та інтерактивній постановці завдань. Такий комплексний підхід дозволяє перенести теоретичні знання в конкретну комунікативну навичку. Набуття лінгвістичних та дискурсивних аспектів комунікативної компетентності досягається через участь у дискусіях та розвиток здатності висловлювати аргументовано обґрунтовану позицію, а також через монологічне та діалогічне мовлення (інтерв'ю та командні завдання). Поєднуючи різні типи мовлення та лінгвістичні аспекти, учні можуть підвищити ступінь зв'язності та цілісності висловлювань.

У формуванні комунікативної компетенції також важливу роль відіграє вчитель, який має створювати невимушену атмосферу, де учні не бояться помилок і активно спілкуються. Під час занять він не лише контролює процес, а й виступає учасником спілкування, допомагає уникати рідної мови, практикувати новий матеріал, пояснювати незнайомі слова, залучати всіх до роботи та розвивати творчість. Вчитель водночас є менеджером, радником і співрозмовником, спрямовуючи навчання так, щоб здобувачі освіти спілкувалися між собою, а не лише з ним.

Варто зазначити, що комунікативна компетенція охоплює соціолінгвістичну доціль-

ність – вміння адаптувати мову до ситуації – співрозмовника та культурних норм. Це також включає дискурсивну компетенцію (здатність будувати зв'язні та логічні висловлювання) і стратегічну компетенцію (уміння долати комунікативні труднощі, наприклад, використовуючи перифраз або невербальні засоби). У контексті викладання іноземних мов, розвиток комунікативної компетенції є центральною метою, оскільки це дає змогу учням не тільки розуміти граматику та словниковий запас, але й успішно взаємодіяти з іншими людьми у реальному житті.

Варто відзначити, що сучасне покоління здобувачів освіти надає перевагу комунікації через мережу Інтернет. Ігрові сервери та соціальні мережі стають основними майданчиками для комунікації, тому розвиток цієї компетенції неможливий без занурення в автентичне середовище. Саме через використання живого сленгу, спеціалізованої термінології та безпосередню взаємодію з носіями мови з різних країн формується здатність не просто «говорити англійською», а ефективно досягати комунікативної мети, долаючи психологічні бар'єри та інтегруючись у світове цифрове співтовариство.

Цифрові мережі вже тривалий час є невід'ємною частиною дозвілля сучасної молоді, виступаючи потужним майданчиком для соціалізації, емоційного розвантаження та здобуття унікального досвіду комунікації. Стрімкий технологічний прогрес забезпечує високу реалістичність геймплею, що робить відеоігри надзвичайно привабливими для підлітків. Оскільки лівова частка ігрового контенту створюється англійськими розробниками, інтерфейси та внутрішня комунікація базуються на англійській мові, що стимулює активну появу специфічного геймерського сленгу. Цей сленг не просто доповнює ігровий процес, а створює автентичне комунікативне середовище. Через те, що ігрові сценарії часто моделюють реальні життєві ситуації, лексика гравців легко інтегрується у щоденний побут школярів, інколи несвідомо. Таким чином, англіцизми перетворюються на звичний елемент шкільного дискурсу.

У нашому аспекті дослідження варто взяти до уваги, що у рамках Нової української школи

(НУШ) комунікативна складова, гейміфікація та навчання англійської мови в ігровій формі спрямовані на підвищення мотивації учнів, активізацію їхньої пізнавальної діяльності та розвиток ключових компетентностей таких, як комунікація, креативність і співпраця [Нова]. Гейміфікація передбачає використання ігрових елементів (балів, рівнів, нагород, інтерактивних завдань та ролевих ігор) у навчальному процесі, що дозволяє створити захопливе та безпечне середовище для практики англійської мови.

Такий підхід поєднує діяльнісний та комунікативний методи навчання: учні виконують завдання у групах, взаємодіють між собою, обмінюються інформацією та вирішують проблемні ситуації, що максимально наближено до реального мовного середовища. Крім того, гейміфікація підтримує індивідуальний прогрес учнів, дозволяє застосовувати різні стратегії вирішення завдань та забезпечує постійний зворотний зв'язок, що сприяє розвитку як мовних, так і соціально-комунікативних навичок у дітей молодшого шкільного віку.

На сьогоднішній день, реформа НУШ досягла 8 (9) класу у закладах освіти, а це саме той вік 12–15 років – період, коли підлітки активно цікавляться комп'ютерними іграми та проводять багато часу у віртуальному середовищі. У цей період діти набувають високого рівня цифрової грамотності, швидко освоюють нові технології та здатні ефективно взаємодіяти у багатокористувачьких онлайн-іграх. Саме це відкриває можливості для навчання англійської мови через інтерактивні платформи та ігрові середовища, де підлітки можуть застосовувати мову у спілкуванні з однолітками з різних країн, виконуючи завдання, плануючи стратегії та розв'язуючи проблемні ситуації, що максимально наближено до реальних комунікативних контекстів, що у свою чергу зміцнює комунікативну компетенцію учнів.

Одним із найбільш ефективних та захоплюючих інструментів є масові багатокористувачькі онлайн-рольові ігри (Massive Multiple Online Role-Playing Games – MMORPG), які природно поєднують елементи спілкування, співпраці та змагальності. Такі ігри створюють автентичне іншомовне середовище, у якому гравці змушені взаємодіяти, планувати страте-

гії та обмінюватися інформацією англійською мовою. На сьогодні здійснено огляд актуальних макроскопічних та мікроскопічних досліджень, які демонструють, що загальний рівень володіння мовою або окремі мовні навички гравців можуть бути покращені завдяки взаємодії з іншими гравцями в реальному часі, а також завдяки ігровим нарративам та інструкціям. Головною перевагою MMORPG для вивчення мови є занурення в інтерактивне середовище та можливість автентичного спілкування через аудіювання, говоріння, читання та письмо [Zhang].

Дослідники висувають гіпотезу, що навчання мови в онлайн-відеоіграх відбувається завдяки поєднанню поведінкових і нейронних механізмів. На поведінковому рівні ключовим чинником є вибіркова увага, що виникає внаслідок системи винагород, яка змушує гравців концентруватися на мовних стимулах, необхідних для виконання завдань. Це може бути як усвідомлене, так і автоматичне спрямування когнітивних ресурсів. На нейронному рівні, автори припускають, що постійна комунікативна взаємодія в іграх посилює зв'язок між різними ділянками мозку, що відповідають за обробку мови. Цей процес посилюється завдяки активації системи винагороди в мозку, що робить процес навчання більш мотивованим і приємним. Таким чином, MMORPG забезпечують унікальне середовище, де вивчення мови є органічною частиною ігрового процесу, а його ефективність підкріплюється нейробіологічними механізмами, які ще потребують подальшого вивчення.

Сучасні онлайн-відеоігри, зокрема такі жанри, як масові багатокористувацькі онлайн-рольові ігри (MMORPG), кооперативні шутери та соціальні платформи на кшталт Roblox чи Minecraft, створюють унікальні та множинні комунікативні контексти. На відміну від традиційного навчання, де комунікація часто є імітованою, ігрові середовища пропонують автентичні комунікативні завдання.

У цих віртуальних світах гравці залучені до різноманітних мовленнєвих ситуацій: від швидкої координації дій у команді та планування спільних стратегій до ведення переговорів під час торгівлі та обговорення тактики з іншими учасниками. Ці взаємодії реалізу-

ються через різні канали, включаючи голосові та текстові чати, що вимагає від учнів постійної активної мовленнєвої практики. Таким чином, гравці виконують реальні (у межах гри) соціальні та завданнєві ролі, що стимулює природне та невимушене використання мови.

MMORPG можуть слугувати своєрідним «мікросвітом», де формується комунікативна практика. Це середовище вимагає від гравця не лише швидкої мовленнєвої реакції, а й здатності до аргументації, переконання та стратегічного використання мови для досягнення бажаного результату. Як наслідок, учні розвивають не лише лексичні та граматичні навички, а й стратегічну та соціолінгвістичну компетенції, які є ключовими для ефективного спілкування в реальному світі.

Інтеграція відеоігор в освітній процес або їх використання поза ним, має потужний вплив на розвиток ключових компонентів мовної компетенції. Насамперед, ігрові середовища ефективно сприяють набору та закріпленню лексики. Учні постійно стикаються з новими словами та фразами в природному, контекстно-наповненому середовищі. Інструкції, діалоги з персонажами, назви предметів та ігрових дій створюють необхідне підґрунтя для багаторазового повторення, що значно покращує запам'ятовування та автоматизацію. Ця гіпотеза підтверджується численними емпіричними дослідженнями, які демонструють статистично значущі прирости в словниковому запасі учасників після використання ігор у навчанні [Günel : 336–337].

Крім того, онлайн-ігри є потужним стимулом для розвитку навичок аудіювання та усного мовлення. Комунікація в реальному часі через голосові та текстові чати вимагає від учнів швидкої реакції та активного використання мови, що допомагає подолати так званий «мовний бар'єр». Дослідження, проведені в середовищі MMORPG, виявили, що гравці частіше ініціюють розмову, використовують стратегії перефразування та ведення переговорів для узгодження значення, що є критично важливими для реального спілкування [Zhang : 3].

Нарешті, одним із найважливіших механізмів є мотивація. Ігри перетворюють рутинне навчання на захопливу розвагу, спонукаючи

учнів до збільшення часу взаємодії з мовою та формування позитивного ставлення до процесу навчання. Це дозволяє зробити висновок, що мотивація є ключовим рушієм, за допомогою якого ігри покращують результати навчання. Також, відеоігри можуть слугувати потужним інструментом для покращення як когнітивних, так і афективних аспектів вивчення іноземної мови [Hwang : 20].

Попри значний потенціал, який онлайн-ігри мають для вивчення іноземної мови, наукові дослідження також вказують на суттєві обмеження та потенційні ризики, які вимагають обережного підходу. Насамперед, важливо враховувати, що не всі ігри є однаково корисними. Наприклад, у багатьох комерційних продуктах мовна взаємодія зведена до обміну короткими командами, що не сприяє розвитку розгорнутих дискурсивних форм. У такому середовищі мовний прогрес може бути обмеженим [Rajendran].

Крім того, відкритість онлайн-спільнот створює ризик отримання непередбачуваного мовного вводу. Учні можуть стикатися з ненормативною лексикою, сленгом, а також грубими чи нетолерантними виразами. Це вимагає від вчителів та батьків ретельного моніторингу та методичного супроводу, щоб мінімізувати негативний вплив і забезпечити безпечне освітнє середовище.

Особливу увагу слід приділити впливу надмірного екранного часу, особливо для молодших дітей. Існують дослідження, що вказують на зв'язок між великим обсягом екранного часу та гіршими результатами в ранньому мовному розвитку, зокрема у формуванні словникового запасу та граматичних навичок [Tulviste]. Це підкреслює необхідність обережної та дозованої інтеграції ігор в освітній процес для наймолодших школярів, що має враховувати вікові особливості. Ці обмеження не применшують потенціалу ігор, але вимагають від педагогів та батьків усвідомленого й зваженого підходу.

Наступним етапом нашого дослідження є аналіз реальної практики, що включає збір первинних даних. З цією метою було проведено опитування серед школярів віком від 12 до 16 років, щоб дослідити їхній ігровий досвід і пов'язану з ним мовну практику.

Основна увага була приділена з'ясуванню того, в які ігри вони грають, як часто використовують англійську мову для спілкування та як самі оцінюють вплив цього процесу на свій словниковий запас та загальні комунікативні навички. Результати цього опитування дозволять нам конкретизувати висновки теоретичного огляду та обґрунтувати практичний потенціал відеоігор як інструменту для вивчення англійської мови.

Нами було проведено опитування серед учнів середньої та старшої ланки шкіл. Участь в опитуванні взяли 72 респонденти, серед них 61 (85,9%) особа, що грають у відеоігри; 50 осіб – використовують англійську мову граючи в ігри (71,5% від загальної кількості опитаних), а 29 осіб використовують програми для перекладу та спілкуються з гравцями (41,4% від загальної кількості опитаних). Загальні статеві-гендерні показники осіб від всіх граючих: жіноча стать – 43,1%, чоловіча – 52,4%, не побажали вказати – 2,8 %. Вікові категорії респондентів: учні 8 класу – 58,6%, учні 9 класу – 25%, учні 10–11 класів – 16,4%.

Дослідження географічної взаємодії гравців довела домінування англійської мови середовища. Найвищий показник взаємодії саме з користувачами з Польщі (72,2%) та зі Сполучених Штатів (66,7%). Це означає, що понад дві третини опитаних мають прямий контакт із носіями мови або перебувають на американських серверах, де англійська є єдиним засобом спілкування. Також, значна частина гравців взаємодіє з британцями (29,6%) та канадцами (27,8%). Отже, учні не просто вивчають теорію, вони перебувають у живому мовному середовищі, де стикаються з різними акцентами та регіональним сленгом. А також гра по мережі з представниками різних країн змушує учнів швидко підбирати слова, щоб скоординувати дії. Це розвиває навичку Fluency (швидкість мовлення) понад Accuracy (граматичну правильність), що є критично важливим для подолання мовного бар'єру.

Дослідження технічних засобів респондентів показало, що більшість гравців використовує кілька типів пристроїв одночасно. Найпопулярнішими серед загальної вибірки є персональні комп'ютери та ноутбуки (77%), а також мобільні девайси на базі

iOS та Android (67,3%), тоді як ігрові консолі займають лише 19,7%. Таке домінування комп'ютерів та гаджетів зумовлене їхньою багатофункціональністю та вищою ціною доступністю порівняно з спеціалізованими гральними приставками.

Серед опитаних 89% чули геймерський сленг і 87% використовують його у повсякденному спілкуванні. Найбільш поширеними є *ава* (картинка, яку обирає гравець в якості «обличчя»), *адмін* (системний адміністратор), *АФК* (гравець недоступний), *бан* (блокування гравця), *баг* (помилка у кодї програми), *бот* (суперник-ШІ, що імітує дії «живого» гравця), *go/goу* (заклик перед початком гри), *крафт/зкрафтити* (створити, зробити), *нік* (псевдонім), *рандом* (випадковість), *таймінг* (час, коли потрібно застосувати певну здібність), *чітер* (гравець, який шахраює й грає нечесно), *фарм* (одноманітне повторення певних дій у грі задля отримання ігрової вигоди).

Емоційна залученість та гостра потреба в ігровій комунікації стимулюють школярів до активного вивчення англійської лексики. Однак результати опитування показують, що англіцизми часто інтегруються у мовлення через калькування або фонетичну деформацію – наприклад, додавання українських афіксів до слів «фармити» (71,4%) чи «крафтити» (70%). Нехтування правилами транскрипції та буквальна транслітерація, як у випадку з термінами «юзати» (65,7%) чи «рандом» (74,3%), можуть створювати стійкі мовні помилки та заважати академічному засвоєнню мови.

Процес асиміляції іншомовних термінів у повсякденне життя є незворотним. Багато термінів настільки легко інтегруються в повсякдення, що школярі перестають сприймати їх як «чужу» мову. У опитуванні були запропоновані слова та терміни, які мають прямі аналоги в шкільному житті, тому їх упізнаваність була найвища. До прикладу: *Level / Левл* (89,2% з опитаних знають значення слова) – у школі це асоціюється з рівнем складності контрольної або переходом з класу в клас; *Skill / Скіл* (68,6%) – легко ототожнюється з навичками (вмінням малювати, розв'язувати задачі); *Admin / Адмін* (87,1%) –

у повсякденні це староста класу або модератор шкільного чату; *Nick / Нік* (76,9% упізнаваність англійського слова; 78,6% упізнаваність українського слова) – пряма паралель із прізвиськом або іменем профілю в соцмережах.

Школярі часто використовують ігрові терміни для опису свого стану в школі, вживаючи їх у значенні метафори. До прикладу: *АФК / АФК* (81,4%) – використовується, коли хтось фізично присутній на уроці, але думками десь далеко (відсутність включеності); *Upgrade / Апгрейд* (62,9%) – покращення оцінок або купівля нового канцелярського приладдя; *Farm / Фарм* (71,4%) – одноманітне виконання домашніх завдань або «зубріння» слів заради оцінки.

Однак, варто відзначити, що деякі терміни важче інтегрувати в школу через їх вузьку ігрову специфіку. Наприклад: *Easter egg / Пасхалка* (55,7% упізнаваність англійського слова; 29,2% упізнаваність українського слова) – хоча учні знають це слово, у шкільному житті «приховані секрети» зустрічаються рідше, ніж технічні збої; *Spawn / Спавн* (72,3% упізнаваність англійського слова; 75,7% упізнаваність українського слова) – важче ототожнити з реальністю, хоча іноді вживається як «з'явитися в школі першим уроком».

Висновки. Результати дослідження свідчать про глибоку інтеграцію геймерського сленгу в повсякденне та освітнє середовище школярів. Англійські терміни стають зручним інструментом для метафоричного опису навчального процесу та станів. Високий рівень упізнаваності таких слів, як «левл» (89,2%) та «адмін» (87,1%), підтверджує легкість ототожнення ігрових понять із реальними шкільними аналогами. Водночас емоційна потреба в комунікації, хоча й стимулює вивчення лексики, часто призводить до фонетичної та морфологічної деформації англійських коренів через транслітерацію чи калькування. Це створює суперечливу ситуацію: з одного боку, учні перестають сприймати англійську як «чужу» мову, а з іншого – виникає ризик закріплення викривлених знань. Це вимагає методичної уваги з боку вчителя для переведення стихійного сленгу в академічне русло.

ЛІТЕРАТУРА

1. Конєва М. Використання інформаційних технологій у процесі навчання англійської мови студентами. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 57, том 1. 2022. С. 303–308.
2. Косенко А. В., Татарин Т. В. Семантика та функції сучасних англійських неологізмів у відеоіграх. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2024. Вип. 22(90). С. 42–47.
3. Максимів Г., Микитюк А. Сучасні та ефективні методи вивчення англійської мови. *Філологічні дискусії та перекладознавчий дискурс* : матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Івано-Франківськ, 13 листопада 2024 р.). Івано-Франківськ: Редакційно-видавничий відділ ЗВО «Університет Короля Данила», 2024. С. 178–180.
4. Муж М. Я., Шевчук Т. Р. Лінгвістика та відеоігри: аналіз нарративного потенціалу гри «ELDEN RING» як інструменту викладання англійської мови для студентів комп'ютерних спеціальностей. *Академічні студії. Серія «гуманітарні науки»*. 2025. Вип. 1. С. 44–49. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2025.1.7> (дата звернення: 26.02.2026).
5. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої освіти. URL: https://www.researchgate.net/publication/347510048_Nova_ukrainska_skola_Konceptualni_zasadi_reformuvanna_serednoi_skoli (дата звернення: 26.02.2026).
6. Петрова К. А., Осадець Д. В. Відеоігри: вплив на мову та розуміння історії у школярів. *Актуальні проблеми теорії і методики навчання історії, географії та громадянства* : матеріали міжнародної науково-практичної конференції, м. Запоріжжя, 20 березня 2025 р. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. С. 170–176.
7. Солодчук А. В. Розвиток мовних навичок за допомогою відеоігор на уроці іноземної мови: переваги та виклики. Педагогічна Академія: наукові записки. 2024. Вип. 7. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12684434> (дата звернення: 26.02.2026).
8. Стахова М., Стахова О. Іншомовна комунікативна компетенція як основа вивчення іноземних мов. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*. 2022. Вип. 54. С. 81–84. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/5182/4608> (дата звернення: 26.02.2026).
9. Черняк О., Круглій О. Формування молодіжного сленгу під впливом комп'ютерних ігор. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Т. 3, № 65. С. 199–205.
10. Chomsky N. Aspects of the Theory of Syntax. Boston: MIT Press, 1965. URL: https://shotam.github.io/LING611_papers/Chomsky_1965.pdf (date of access: 26.02.2026).
11. Gunel E., Top E. Effects of educational video games on English vocabulary learning and retention. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*. 2022. Vol. 5(2). P. 333–350. DOI: <https://doi.org/10.46328/ijte.225> (date of access: 26.02.2026).
12. Hwang G., Chen P., Chu S., Chuang W., Juan C., Chen H. Game-Based Language Learning in Technological Contexts. *Integrated Systematic Review and Bibliometric Analysis. International Journal of Online Pedagogy and Course Design (IJOPCD)*. 2023. Vol. 13(1). P. 1–25. DOI: 10.4018/IJOPCD.316184 (date of access: 26.02.2026).
13. Hymes D., Holmes J. On Communicative Competence. *Sociolinguistics*. Harmondsworth : Penguin, 2002. P. 269–293.
14. Rajendran M., Ray M., Plangovan A., Chokkalingam V. K., Singh A. B. Commercial games for developing English language skills: A systematic literature review. *Language Teaching Research Quarterly*. 2024. Vol. 45. P. 57–85. DOI: <https://doi.org/10.32038/ltrq.2024.45.04> (date of access: 26.02.2026).
15. Tulviste T., Tulviste J. Weekend screen use of parents and children associates with child language skills. *Front. Dev. Psychol.* 2024. DOI: <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1404235> (date of access: 26.02.2026).
16. Zhang Y., Song H., Liu X., Tang D., Chen Y-e and Zhang X. Language Learning Enhanced by Massive Multiple Online Role-Playing Games (MMORPGs) and the Underlying Behavioral and Neural Mechanisms. *Front. Hum. Neurosci.* 2017. DOI: <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00095> (date of access: 26.02.2026).

REFERENCES

1. Konieva, M. (2022). Vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii u protsesi navchannia anhliiskoi movy studentamy. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk* [The use of information technologies in the process of teaching English to students. Current issues in the humanities]. (57, 1), 303–308.
2. Kosenko, A. V., & Tataryn, T. V. (2024). Semantyka ta funktsii suchasnykh anhliiskykh neolohizmiv u videoihrakh. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu «Ostrozka akademiia»: seriia «Filolohiia»*. Ostroh : Vyd-vo NaUOA [Semantics and functions of modern English neologisms in video games. Scientific notes of the National University «Ostroh Academy»], (22(90)), 42–47.
3. Maksymiv, H., & Mykytiuk, A. (2024). Suchasni ta efektyvni metody vyvchennia anhliiskoi movy. *Filolohichni dyskusii ta perekladoznavchyi dyskurs* : materialy III Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii (m. Ivano-

Frankivsk, 13 lystopada 2024 r.). Ivano-Frankivsk: Redaktsiino-vydavnychiy viddil ZVO «Universytet Korolia Danyla» [Modern and effective methods of learning English. Philological discussions and translation studies discourse], 178–180.

4. Muzh, M. Ya., & Shevchuk, T. R. (2025). Linhvistyka ta videoihry: analiz naratyvnoho potentsialu hry «ELDEN RING» yak instrumentu vykladannia anhliiskoi movy dlia studentiv kompiuternykh spetsialnosti. *Akademichni studii. Seriia «humanitarni nauky»*. [Linguistics and video games: an analysis of the narrative potential of the game «ELDEN RING» as a tool for teaching English to computer science students. Academic Studies. Humanities Series], (1), 44–49. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2025.1.7> (date of access: 26.02.2026).

5. Nova ukrainska shkola: kontseptualni zasady reformuvannia serednoi osvity. [New Ukrainian School: Conceptual Principles of Secondary Education Reform] URL: https://www.researchgate.net/publication/347510048_Nova_ukrainska_skola_Kontseptualni_zasady_reformuvannia_serednoi_skoli (date of access: 26.02.2026).

6. Petrova, K. A., & Osadets, D. V. (2025). Videoihry: vplyv na movu ta rozuminnia istorii u shkolariv. *Aktualni problemy teorii i metodyky navchannia istorii, heohrafii ta hromadianoznavstva* : materialy mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii, m. Zaporizhzhia, 20 berezhnia 2025 r. Zaporizhzhia : ZNU, [Video games: impact on language and understanding of history in schoolchildren. Current problems of theory and methodology of teaching history, geography and civics], 170–176.

7. Solodchuk, A. V. (2024). Rozvytok movnykh navychok za dopomohoiu videoihor na urotsi inozemnoi movy: perevahy ta vyklyky. *Pedahohichna Akademiia: naukovy zapysky* [Developing language skills using video games in a foreign language lesson: benefits and challenges. Pedagogical Academy: scientific notes], (7). DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12684434> (date of access: 26.02.2026).

8. Stakhova, M., & Stakhova, O. (2022). Inshomovna komunikatyvna kompetentsiia yak osnova vyvchennia inozemnykh mov [Foreign language communicative competence as the basis for learning foreign languages]. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*, (54), 81–84. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/5182/4608> (date of access: 26.02.2026).

9. Cherniak, O., & Kruhlii, O. (2023). Formuvannia molodizhnogo slenhu pid vplyvom kompiuternykh ihor. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk* [Formation of youth slang under the influence of computer games. Current issues in the humanities], (3, 65), 199–205.

10. Chomsky N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Boston: MIT Press, URL: https://shotam.github.io/LING611_papers/Chomsky_1965.pdf (date of access: 26.02.2026).

11. Gunel, E., & Top, E. (2022). Effects of educational video games on English vocabulary learning and retention. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, (5(2)), 333–350. DOI: <https://doi.org/10.46328/ijte.225> (date of access: 26.02.2026).

12. Hwang, G., Chen, P., Chu, S., Chuang, W., Juan, C., & Chen, H. (2023). Game-Based Language Learning in Technological Contexts. *Integrated Systematic Review and Bibliometric Analysis. International Journal of Online Pedagogy and Course Design (IJOPCD)*, (13(1)), 1–25. DOI: 10.4018/IJOPCD.316184 (date of access: 26.02.2026).

13. Hymes, D., & Holmes, J. (2022). On Communicative Competence. *Sociolinguistics*. Harmondsworth : Penguin, 269–293.

14. Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Chokkalingam, V. K., & Singh, A. B. (2024). Commercial games for developing English language skills: A systematic literature review. *Language Teaching Research Quarterly*, (45), 57–85. DOI: <https://doi.org/10.32038/ltrq.2024.45.04> (date of access: 26.02.2026).

15. Tulviste, T., & Tulviste, J. (2024). Weekend screen use of parents and children associates with child language skills. *Front. Dev. Psychol.* DOI: <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1404235> (date of access: 26.02.2026).

16. Zhang, Y., Song, H., Liu, X., Tang, D., Chen, Y-e & Zhang, X. (2017). Language Learning Enhanced by Massive Multiple Online Role-Playing Games (MMORPGs) and the Underlying Behavioral and Neural Mechanisms. *Front. Hum. Neurosci.* DOI: <https://doi.org/10.3389/fnhum.2017.00095> (date of access: 26.02.2026).

O. V. BOYKO

*English Teacher, Zaporizhzhia Gymnasium No. 42 of Zaporizhzhia City Council,
Assistant at the Department of Source Studies and Public Communications,
Zaporizhzhia National University, Zaporizhzhia, Ukraine
E-mail: oli4kaboyko@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7217-1704>*

K. A. PETROVA

*Candidate of Historical Sciences,
Senior Lecturer at the Department of Modern History of Ukraine,
Zaporizhzhia National University, Zaporizhzhia, Ukraine
E-mail: kpetrova@znu.edu.ua
<https://orcid.org/0009-0007-4589-5150>*

**THE IMPACT OF ONLINE VIDEO GAMES ON THE DEVELOPMENT
OF COMMUNICATIVE COMPETENCE IN THE ENGLISH LANGUAGE (AS ESL)
IN SCHOOLCHILDREN**

The article is devoted to the study of the influence of online video games on the process of formation and development of communicative competence in the English language (ESL) among middle and senior schoolchildren. The relevance of the topic is due to deep transformations of the educational environment and the need to find innovative teaching methods that meet the interests of the modern generation. The work analyses the genesis of the concept of «communicative competence», and emphasises its multifacetedness, which covers linguistic, sociolinguistic, strategic and discursive aspects. Special attention is paid to the gamification mechanisms within the New Ukrainian School (NUSH), which allow creating a safe and exciting environment for language practice. The work considers massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) as a unique «microcosm», where the English language is not an object of study, but a practical tool for achieving game goals, coordinating team actions and social interaction. The article proposes and substantiates a hypothesis about the neurobiological and behavioural basis of learning in games, where the reward system stimulates selective attention to language stimuli. The practical part of the study is based on the results of a survey of 72 respondents aged 12–16. Statistics confirm the high level of involvement of teenagers in the English-speaking gaming environment: 85.9% of respondents are active gamers, and more than two-thirds have direct contact with native speakers on servers in the USA, Great Britain and Canada. The process of integration of gaming slang (anglicisms) into the everyday and school discourse of teenagers is analysed in detail. Terms such as «level», «skill», «admin», and «pharm» have been found to become metaphorical means for describing the learning process. At the same time, the risks associated with phonetic and morphological deformation of words, which can lead to the consolidation of language errors, are highlighted. The necessary role of the teacher in methodical support for the transformation of spontaneous game experience into academic knowledge is determined.

Key words: communicative competence, New Ukrainian School, online video games, MMORPG, gamification, gaming slang, informal educational environment.

Дата першого надходження статті до видання: 09.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 12.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 05.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

