ISSN 2078-7324. Вісник Львівського університету. Серія Журналістика. 2026. Випуск 58. С. 187–196
Visnyk of the Lviv University. Series Journalism. 2026. Issue 58. P. 187–196

МЕДІАОСВІТА

Visn. Lviv. Univ., Ser. Zhurn. 2026: 58; 187–196 • DOI: http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2026.58.13921

УДК 007:378.303:793.7

ТИПОЛОГІЯ НАВЧАЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР У ЖУРНАЛІСТСЬКІЙ ОСВІТІ

Павло Александров
Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Генерала Чупринки, 49, 79044, Львів, Україна
e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua
https://orcid.org/0000-0001-9812-3233

Статтю присвячено навчальним рольовим іграм як засобу професійної соціалізації та психологічної адаптації майбутніх журналістів до умов реальної медійної діяльності. Запропоновано структурну типологію навчальних рольових ігор, яка охоплює імітаційно-виробничі, комунікативні, ситуативні нормативно-етичні та проєктно-презентаційні моделі. Доведено доцільність інтеграції різних типів рольових ігор у навчальний процес для комплексного розвитку hard та soft skills медіафахівців.

Ключові слова: журналістська освіта, навчальна рольова гра, типологія навчальних ігор, інтерактивні методи навчання, ігровий формат, дослідження ігор.

Актуальність та постановка проблеми. Сучасна журналістська освіта в Україні потребує вдосконалення (а почасти й переосмислення) підходів до підготовки студентів у зв'язку зі стрімкою еволюцією медіасередовища. Повномасштабна війна, інформаційні атаки, швидкий розвиток цифрових платформ, а також зміни в професійних стандартах мас-медіа зумовлюють нові вимоги до компетентностей майбутніх журналістів. Пріоритетом стають не лише фахові знання і навички, але й вміння діяти в умовах стресу, реагувати на кризові інформаційні ситуації, працювати в команді, швидко ухвалювати рішення та інтуїтивно дотримуватись етичних норм та журналістських стандартів.

У цих умовах дедалі більшого значення набувають активні методи навчання, зокрема *навчальні рольові ігри*, які дозволяють моделювати реальні професійні ситуації та формувати практичні навички через імітацію журналістської діяльності. Рольові ігри дають змогу не лише занурити студентів у складні етичні чи комунікаційні кейси, але й сприяють розвитку критичного мислення, емоційної стійкості, здатності до міжособистісної взаємодії та професійної рефлексії. Попри зростання популярності гейміфікації та ігрового навчання у журналістській освіті, в журна-

© Александров П., 2026

лістикознавстві досі бракує системного уявлення про їхні типи та функціональне призначення, що ускладнює інтеграцію рольових ігор у навчальні програми.

Отже, актуальність дослідження зумовлена потребою теоретично осмислити та систематизувати типи навчальних рольових ігор в журналістській освіті, а також визначити їхню відповідність конкретним освітнім завданням у підготовці майбутніх медійників в умовах сучасних українських реалій.

Мета статті: з'ясувати типологію навчальних рольових ігор для студентів, що вивчають журналістику, а також визначити, які типи та форми ігрового навчання є оптимальними для конкретних академічних завдань.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблематика ігрового моделювання реальності сьогодні є предметом активних наукових пошуків у різних галузях знань. Найбільше теоретичне підґрунтя для систематизації навчальних рольових ігор знаходимо у працях з педагогіки, психології та теорії ігор (Game Studies), що свідчить про визнання науковою спільнотою високого евристичного потенціалу ігрових технологій. Низка англомовних дослідників у сфері ігрового навчання, зокрема Д. Соссерман (J. Saucerman), Д. Хатфілд (D. Hatfield), П. Неш (P. Nesh), Д. Шаффер (D. Shaffer) використовують поняття «епістемологічні ігри» (Epistemological Games) на позначення навчальних ігор, спрямованих на пізнання світу, в яких важливими є не стільки виграш чи програш, а процес дослідження та перевірки гіпотез. Р. Феррер-Коніль (R. Ferrer-Conill), один із провідних сучасних дослідників гейміфікації журналістики торкається питання підготовки журналістів за допомогою ігрового навчання, а М. Фоксман (M. Foxman) досліджує, як ігрові технології змінюють журналістську практику і чому гра стає серйозним інструментом комунікації. Відомий американський медіаексперт Е. Ньютон (E. Newton) є автором ідеї «навчальної лікарні» («teaching hospital») для журналістів, обґрунтовуючи необхідність навчання студентів-журналістів в максимально наближених до реальності умовах, а австралійська дослідниця В. Аїша (W. Aayeshah) присвятила наукову роботу питанню рольових ігор у викладанні журналістського розслідування для студентів.

В українському науковому просторі проблематику навчальних рольових ігор для студентів розглядають переважно в контексті педагогіки вищої школи та методики викладання фахових дисциплін. Теоретичні обґрунтування навчальної рольової гри знаходимо у працях таких дослідників, як К. Гнедіна, Н. Головко, Н. Дзеньдзюра, О. Жукова, Н. Кравець, Т. Лященко, П. Нагорний, Н. Онищенко, М. Романова, Г. Скасків, П. Щербань та інші.

Безпосередньо у журналістикознавстві окремі аспекти використання ігрових симуляційних методів для формування професійних компетентностей досліджували Н. Білан, Н. Войтович, П. Дворянин, Т. Іванова, О. Мединська, М. Нетреба, Г. Нищик, А. Юричко, Г. Яценко та А. Яценко, чиї роботи підтверджують ефективність креативних ігрових методик, але водночас вказують на брак єдиної типології, орієнтованої саме на специфіку соціально-комунікаційних завдань.

Методологічна основа дослідження. Аналіз і синтез використано для огляду наукової літератури із соціальних комунікацій, педагогіки, теорії ігор та інших дисциплін, порівняльний метод для зіставлення підходів дослідників у різних освітніх сферах. Методи класифікації та типологізації використано для формування структури типології навчальних рольових ігор. Також у дослідженні застосовано емпіричні методи, як от педагогічне спостереження під час проведення навчальних рольових

ігор зі студентами-журналістами під час лекційних та практичних занять. Аналіз власного педагогічного досвіду використано як інструмент для перевірки ефективності запропонованої типології.

Виклад основного матеріалу дослідження. У сучасному науковому дискурсі спостерігаємо термінологічну варіативність поняття «навчальна рольова гра». Множинність авторських визначень, зумовлена міждисциплінарним характером феномену призводить до використання споріднених понять, як-от «імітаційна гра», «симуляція», «ділова гра», «кейс-метод» тощо. Ці та інші різновиди навчальних ігрових методик можна вважати рольовою грою, за умови, якщо вони передбачають розподіл за ролями і особливі правила щодо різних ролей.

Значно важливішим є розуміння відмінності між традиційним поняттям розважальної рольової гри і навчальної. Загальновживане поняття рольової гри, в якій учасники беруть на себе певні ролі для спільного створення історії або розігрування ситуації, у широкому соціокультурному контексті зазвичай трактують, як форму дозвілля з домінуванням гедоністичної функції. Натомість інтеграція рольової гри у навчальний простір докорінно трансформує її цілі та функції. У навчальній рольовій грі розважальний аспект відходить на другий план, поступаючись місцем пізнавальному та дидактичному. Ігрова форма тут стає не самоціллю, а ефективним інструментарієм для моделювання професійної реальності та активізації когнітивної діяльності студентів.

Як вже зазначалося, багато англомовних дослідників у сфері ігрового навчання використовують поняття «епістемологічні ігри», які надають студентам можливість вивчати складні практики в певній галузі, не маючи знань та досвіду, необхідних для участі в автентичному вирішенні проблем[1]. З цією метою розробники навчальних ігор створюють як настільні, так і електронні середовища з метою допомогти студентам розвинути професійний спосіб мислення й ухвалення рішень.

Зокрема Д. Хатфілд, який досліджував методики ігрового навчання саме для студентів-журналістів, стверджує, що «думати як журналіст» означає більше, ніж просто володіти знаннями та навичками у сфері журналістики, які надає традиційна освіта. Це включає в себе розуміння ухвалення рішень та обґрунтування дій журналіста, що допомагає зрозуміти, що працює в журналістській практиці, а що ні і чому[2]. Саме такий досвід може надати майбутньому журналісту навчальна рольова гра.

Основні функції навчальних ігор (освітня, розвивальна, мотиваційна, функція соціалізації та оцінювальна) ми обґрунтовували в іншій публікації[3]. Натомість аналіз наукових і методичних праць українських дослідників та викладачів у сфері журналістикознавчих дисциплін свідчить про те, що навчальні рольові ігри найчастіше застосовують для моделювання діяльності редакції або індивідуальної професійної роботи медійника, адже ігрові формати дозволяють наочно відтворити базові організаційні та професійні процеси медійної діяльності та є методично зручними

---

[1] Arastoopour, G., Saucerman, J. (2015), «Special Issue on Epistemological Games», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7 (2), p. 5.

[2] Hatfield, D. (2015), «The Right Kind Of Telling: An Analysis of Feedback and Learning in a Journalism Epistemic Game», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7 (2), p. 12.

[3] Александров, П. (2025), «Навчальні ігри як інноваційний метод викладання журналістикознавчих дисциплін», *Вісник Львівського національного університету. Серія журналістика*, Вип. 57, с. 144-145.

для інтеграції в навчальні курси. Як зазначає П. Дворянин, *«при викладанні журналістики найпоширеніший вид рольових ігор – моделювання редакцій – newsroom. Важливо наперед розписати правила та чітко розподілити ролі усіх учасників – від шеф-редактора та випускового редактора до координатора, який визначає порядок знімань та монтувань»*[4]. У контексті рольової симуляції індивідуальної роботи медійника П. Дворянин пропонує семестрову квест-гру з окремими «станціями», на кожній із яких студент пробує себе у новій фаховій ролі, як от «журналіст», «SMM-менеджер», «прес-секретар». Водночас постійна зміна ролей спонукає студентів розвивати навички командної роботи[5].

О. Мединська обґрунтовує доцільність використання таких рольових ігор, як «Інтерв'юер» (студенти виступають у ролі «інтерв'юера» та «інтерв'юйованого»), «Виробництво теленовин» (студенти грають ролі працівників телеканалу), «Знак якості» (студенти виступають у ролі «експертів»)[6].

Схожу практику проведення рольових ігор в рамках практичних занять описує Н. Войтович, зокрема створення зі студентами імпровізованих редакцій, в яких вони самі розподіляють між собою редакційні ролі, проводять нараду та визначають тематику видання. В кінці заняття усі редакції презентують та обґрунтовують концепції своїх видань[7].

Рольову гру в онлайн-форматі у рамках модуля «Сучасна організація роботи прес-центру» досліджують Н. Білан і М. Нетреба, акцентуючи на широкому спектрі професійних навичок, які здобувають студенти завдяки цій методиці (модератор, прес-секретар, спічрайтер, копірайтер, журналіст, менеджер тощо)[8].

Рольові ігри використовують не тільки для здобуття навичок у практично-орієнтованих дисциплінах, а й для кращого засвоєння студентами теоретичного матеріалу. Наприклад, Г. Яценко окреслює практику використання ділової гри «Редакція» в рамках курсу Історія української журналістики: *«У малих групах студенти розподіляють ролі та розпрацьовують назву видання, концепцію видання, ідейне наповнення, проблематику, основні рубрики, верстку, види промоції видання в українському тогочасному суспільстві, фінансування та ін»*[9]. Таким чином моделювання структури редакції в конкретний історичний період і розподіл ролей у відповідному антуражі можуть дати значно глибше розуміння тогочасного контексту студентам. Як стверджують А. Яценко і Г. Яценко, використання елементів рольової гри в рамках дисципліни Історія української журналістики *«...допоможе зробити екскурс в*

---

[4] Дворянин, П. (2024), «Інновації у викладанні журналістики: інтерактивні методи та платформи», за ред. Казімова Ю. Р., *Інновації та особливості функціонування ЗМІ в демократичному суспільстві*, Львів, 30 жовтня 2024, с. 73.

[5] Там само.

[6] Мединська, О. (2019), «Використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці майбутніх журналістів», *Обрії друкарства*, № 1 (7), с. 100-110.

[7] Войтович, Н. (2022), «Гейміфікація у навчальному процесі: плюси та мінуси», за ред. Яценка, А. М., *Актуальні проблеми сучасного журналістикознавства*, Львів, 3-4 лютого 2022, с. 21.

[8] Білан, Н., Нетреба, М. (2024), «Інтеграція інтерактивних технологій у сучасній медіасфері», *Věda a perspektivy*, 10 (41), с. 197.

[9] Яценко, Г. (2024), «Проєктно-орієнтований метод навчання у викладанні дисципліни "історія української журналістики"», за ред. Яценко, А. М., Яценко Г. В., *Історія української журналістики: методологічні проблеми, перспективи досліджень, сучасні методи викладання*, Львів, 18 жовтня 2024, с. 81.

минуле, у межах гри «переписати» історичні події чи удосконалити діяльність редакції чи певного часопису»[10].

У контексті особистого викладацького досвіду, окрім зазначених форматів, можемо навести приклади, які дають ширше уявлення про типи навчальних рольових ігор, зокрема:

- під час викладання дисципліни Цифрова журналістика: медіакритичні студії для 4 курсу бакалаврату використовуємо проєктну гру «Діджиталізуйся або помри», в якій студенти мають «модернізувати» застарілу редакцію газети під сучасні вимоги[11];
- першокурсникам в контексті теми «збереження соціальної пам'яті» пропонуємо зіграти роль громадського активіста, який намагається створити віртуальний музей рідного села на Донеччині, знищеного під час повномасштабної російсько-української війни;
- у рамках теми «медіафутурологія» для старших курсів розігруємо ігровий сценарій, який передбачає втілення студента у роль журналіста недалекого майбутнього, на прикладі якого розглядаємо гіпотетичні сценарії медіафутурологів щодо розвитку журналістики у найближче десятиліття;
- як одне з підсумкових завдань зі спецкурсу Розслідувальна журналістика використовуємо велику настільну рольову гру власної розробки, в якій студенти грають роль журналістів-розслідувачів, кожен зі своїми специфічними навиками[12].

Узагальнений досвід використання навчальних рольових ігор для студентів-журналістів наводимо у Таблиці 1.

Наведена типологія пропонує систематизований огляд основних форматів навчальних рольових ігор, однак не охоплює всього їхнього різноманіття, зумовленого швидкими змінами в медіасередовищі, появою нових педагогічних інструментів та міждисциплінарних підходів. Тому її варто розглядати як аналітичну рамку, відкриту до уточнень і доповнень, зокрема й тому, що на практиці навчальні ігри часто є гібридними (наприклад, під час гри типу «Newsroom» (тип 1) може виникнути етична дилема (тип 4), яку треба вирішити терміново (тип 3)). Відтак подальші дослідження, зокрема емпіричні порівняння ефективності окремих типів ігор у різних навчальних контекстах, є необхідними для поглиблення та розширення цієї типології.

Ми не враховуємо у цій таблиці технічні критерії, які визначають складність і можливості проведення рольових ігор, наприклад *«за часом»* (короткі – 15-20 хв., довгі – 40-60 хв., пролонговані – охоплюють декілька занять), *«за кількістю активних учасників»* (3-5, 10-20, 40-60 осіб), *«за присутністю учасників»* (наживо, онлайн, змішаний формат) тощо, оскільки організаційні параметри гри насамперед залежать від цілей і можливостей учасників навчального процесу. Також варто зауважити, що

---

[10] Яценко Г. В., Яценко А. М. (2024), «Викладання журналістикознавчих дисциплін: онлайн-інструменти та креативні методи навчання», за Потятиник Б. В., Лозинський М. В. (Ред.), *Журналістика і медіа в умовах суспільних трансформацій*, ЛНУ ім. І. Франка, Львів, с. 152.

[11] Александров, П. (2025), «Навчальні ігри як інноваційний метод викладання журналістикознавчих дисциплін», *Вісник Львівського національного університету. Серія журналістика*, Вип. 57, с. 146-147.

[12] Александров, П. (2023), «Рольова гра живої дії в журналістській освіті: функції та специфіка проведення», *Журналістика майбутнього: виклики, тенденції, перспективи розвитку*, Львів, 18-19 жовтня 2022, с. 59-60.

Таблиця 1. Типологія навчальних рольових ігор у журналістській освіті за функціонально-компетентнісним підходом

Тип навчальних рольових ігор	Основна дидактична функція	Очікувані результати (компетентності)	Приклади ігор
1) Імітаційно-практичні / симуляційно-виробничі	Професійна соціалізація, занурення у процес створення медіапродукту.	Здатність знаходити, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел; професійно використовувати інформаційні та комунікаційні технології; працювати в команді.	**«Журналіст на місці події»:** моделювання типової роботи репортера. **«Newsroom»:** симуляція роботи конвергентної редакції в режимі реального часу. **«Летючка»**: планування випуску новин.
2) Комунікативно-психологічні / конфліктно-комунікативні	Психологічна адаптація, подолання комунікаційних бар'єрів та відпрацювання технік міжособистісної взаємодії.	Оволодіння навичками інтерв'ювання, активного слухання; вміння керувати діалогом та «розкривати» співрозмовника.	**«Прес-конференція»**: студенти грають ролі спікерів, журналістів, модераторів. **«Важкий співрозмовник»**: інтерв'ю з агресивним або мовчазним героєм. **«Vox populi»**: імітація вуличного опитування.
3) Проблемно-ситуативні / кризові	Стресостійкість, мобілізація когнітивних ресурсів для ухвалення рішень в екстремальних умовах.	Вміння оперативно реагувати на події; емоційна стійкість у стресових ситуаціях; навички фактчекінгу в умовах інформаційного шуму.	**«Надзвичайна подія»**: імітація роботи під час стихійного лиха, масових заворушень тощо. **«Пряме включення»:** репортаж без підготовки, імпровізація.
4) Нормативно-аксіологічні	Формування професійної свідомості, етичної позиції, розуміння правових норм в медіапросторі.	Здатність ідентифікувати етичні дилеми та аргументувати рішення з посиланням на етичний кодекс; правова грамотність.	**«Публікувати чи ні?»**: вирішення питання про публікацію чутливого контенту або непідтвердженої інформації. **«Цензор»**: ігрова реконструкція цензури у конкретних політичних умовах.
5) Проєктно-презентаційні	Креативна активація, стимулювання стратегічного мислення та управлінських навичок.	Здатність генерувати та презентувати ідеї; стратегічне планування медіабізнесу; удосконалення роботи редакції.	**«Медіастартап»**: презентація концепції нового медіа перед «інвесторами». **«Оновлення редакції»**: трансформувати застаріле видання під вимоги часу.

попри високу універсальність рольових ігор, їх застосування залежить від специфіки освітньої програми і типу навчальної дисципліни. У теоретично орієнтованих курсах (як от медіаетика, медіаправо, історія журналістики, теорія соціальних комунікацій) рольові ігри виконують передусім функцію моделювання професійних дилем, ціннісних конфліктів, історичних контекстів або правових колізій. Так, у курсі з медіаетики доцільно буде застосувати симуляцію «Публікувати чи ні?», а у медіаправі – рольову гру «Судове засідання», яка змоделює судову процедуру на актуальну для мас-медіа тему і допоможе студентам практично опрацювати правові позиції сторін. Натомість у практично орієнтованих дисциплінах (журналістська майстерність, цифрова журналістика, організація роботи редакції, розслідувальна журналістика) рольові ігри здебільшого виступають інструментом «професійного тренінгу», моделюючи реальні редакційні процеси, кризові події, польові умови або стріми.

Висновки. На основі функціонально-компетентнісного підходу ми здійснили систематизацію навчальних рольових ігор в журналістській освіті та виокремили п'ять базових типів: імітаційно-виробничі, комунікативно-психологічні, проблемно-ситуативні, нормативно-аксіологічні та проєктно-презентаційні. Запропонована типологія є відкритою для доповнень та уточнень, однак на цьому етапі дослідження дозволяє чітко зіставити ігрову механіку з конкретними навчальними завданнями.

Універсальний характер навчальних рольових ігор уможливлює їхню ефективну інтеграцію як у практично орієнтовані дисципліни (насамперед для розвитку репортерських та редакторських навичок), так і в теоретичні курси (зокрема для контекстуалізації історичних подій та явищ, інтеріоризації етичних норм, аналізу правових колізій). На підставі аналізу українських та зарубіжних практик, а також з урахуванням особистої емпіричної апробації можемо стверджувати, що рольова гра є ефективним механізмом подолання розриву між академічною теорією та реаліями журналістського фаху. Вона є не лише універсальним елементом журналістської освіти, але й гнучким інструментом, що адаптується під завдання конкретної дисципліни.

Водночас виявлена фрагментарність застосування методів рольової гри у журналістській освіті (із домінуванням виробничих симуляцій) актуалізує необхідність подальшої науково-методичної розробки та емпіричної апробації запропонованих типів ігор, особливо у їхніх складніших формах. Пріоритетними напрямами подальших досліджень вважаємо створення деталізованих сценаріїв для нормативно-аксіологічних та проєктних ігор, а також розробку критеріїв оцінювання та ефективності навчально-ігрової діяльності студентів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Александров, П. (2023), «Рольова гра живої дії в журналістській освіті: функції та специфіка проведення», *Журналістика майбутнього: виклики, тенденції, перспективи розвитку*, Львів, 18-19 жовтня 2022, с. 59-61.
2. Александров, П. (2025), «Навчальні ігри як інноваційний метод викладання журналістикознавчих дисциплін», *Вісник Львівського національного університету. Серія журналістика*, Вип. 57, с. 144-151.
3. Білан, Н., Нетреба, М. (2024) «Інтеграція інтерактивних технологій у сучасній медіасфері», *Věda a perspektivy,* 10 (41), с. 186-199.

4. Войтович, Н. (2022), «Гейміфікація у навчальному процесі: плюси та мінуси», за ред. Яценко, А. М., *Актуальні проблеми сучасного журналістикознавства*, Львів, 3-4 лютого 2022, с. 20-22.
5. Головко, Н. (2015), «Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів», *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка*, Т. 1, № 1, с. 17-20.
6. Дворянин, П. (2024), «Інновації у викладанні журналістики: інтерактивні методи та платформи», за ред. Казімова, Ю. Р., *Інновації та особливості функціонування ЗМІ в демократичному суспільстві,* Львів, 30 жовтня 2024, с. 69-74.
7. Дзеньдзюра, Н. (2014), «Педагогічний досвід: рольова гра як метод активного навчання майбутніх економістів», *Український науковий журнал «Освіта регіону»*: *Політологія. Психологія. Комунікації*, URL: https://social-science.uu.edu.ua/article/1248 (останній перегляд 15 грудня 2025).
8. Іванова, Т., Юричко, А. (2022), *Інтерактивні форми та методи у процесі викладання журналістських дисциплін*, за ред. Іванова В. Ф., Академія української преси, Центр вільної преси, Київ, 208 с.
9. Мединська, О. (2019), «Використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці майбутніх журналістів», *Обрії друкарства*, № 1 (7), с. 100-110.
10. Нетреба, М., Нищик, Г. (2017), «Викладання журналістських дисциплін у вищій школі: специфіка та форми навчання», *Вісник Львівського національного університету. Серія журналістика,* Вип. 42, с. 33-38.
11. Романова, М. (2014), «Ділова гра як засіб формування професійної компетентності молодших спеціалістів», *Молодь і ринок*, № 2. с. 99-103.
12. Яценко, Г., Яценко, А. (2022), «Креативні методи навчання у викладанні журналістикознавчих дисциплін», *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, Т. 33 (72), №3, с. 362-366.
13. Яценко, Г., Яценко, А. (2024), «Викладання журналістикознавчих дисциплін: онлайн-інструменти та креативні методи навчання», *Журналістика і медіа в умовах суспільних трансформацій*, ЛНУ ім. І. Франка, Львів, с. 146-159.
14. Яценко, Г. (2024), «Проєктно-орієнтований метод навчання у викладанні дисципліни “Історія української журналістики”», за ред. Яценко, А. М., Яценко Г. В., *Історія української журналістики: методологічні проблеми, перспективи досліджень, сучасні методи викладання, Львів, 18 жовтня 2024*, с. 71-82.
15. Aayeshah, W. (2015), «Playing with Journalism: Gaming Technology in Investigative Journalism education», Thesis (PhD) / *Swinburne University of Technology*. Australia, Melbourne, 371 p.
16. Arastoopour, G., Saucerman, J. (2015), «Special Issue on Epistemological Games», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7 (2), p. 4-8.
17. Hatfield, D. (2015), «The Right Kind of Telling: An Analysis of Feedback and Learning in a Journalism Epistemic Game», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7(2), p. 11-23.
18. Newton, E. (2012), «Promise, Peril of “Teaching Hospitals”», *International Journal of Communication 6*, p.2670-2673.

REFERENCE

1. Aleksandrov, P. (2023), «Rolova hra zhyvoi dii v zhurnalistskii osviti: funktsii ta spetsyfika provedennia», *Zhurnalistyka maibutnoho: vyklyky, tendentsii, perspektyvy rozvytku*, Lviv, 18-19 zhovtnia 2022, s. 59-60.
2. Aleksandrov, P. (2025), «Navchalni ihry yak innovatsiinyi metod vykladannia zhurnalistykoznavchykh dystsyplin», *Visnyk Lvivskoho natsionalnoho universytetu. Seriia zhurnalistyka*, Vyp. 57, s. 144-151.
3. Bilan, N., Netreba, M. (2024), «Intehratsiia interaktyvnykh tekhnolohii u suchasnii mediasferi», *Věda a perspektivy*, 10 (41), s. 186-199.
4. Voitovych, N. (2022), «Heimifikatsiia u navchalnomu protsesi: pliusy ta minusy», za red. Yatsenko, A.M., *Aktualni problemy suchasnoho zhurnalistykoznavstva*, Lviv, 3-4 liutoho 2022, s. 20-22.
5. Holovko, N. (2015), «Ihrovi tekhnolohii yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti studentiv», *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedahohika*, T. 1, № 1, s. 17-20.
6. Dvorianyn, P. (2024), «Innovatsii u vykladanni zhurnalistyky: interaktyvni metody ta platformy», za red. Kazimova, Yu.R., *Innovatsii ta osoblyvosti funktsionuvannia ZMI v demokratychnomu suspilstvi*, Lviv, 30 zhovtnia 2024, s. 69-74.
7. Dzendziura, N. (2014), «Pedahohichnyi dosvid: rolova hra yak metod aktyvnoho navchannia maibutnikh ekonomistiv», *Ukrainskyi naukovyi zhurnal «Osvita rehionu»: Politolohiia. Psykholohiia. Komunikatsii*, URL: https://social-science.uu.edu.ua/article/1248 (ostannii perehliad 15 hrudnia 2025).
8. Ivanova, T., Yurychko, A. (2022), *Interaktyvni formy ta metody u protsesi vykladannia zhurnalistskykh dystsyplin*, za red. Ivanova V.F., Akademiia ukrainskoi presy, Tsentr vilnoi presy, Kyiv, 208 s.
9. Medynska, O. (2019), «Vykorystannia innovatsiinykh pedahohichnykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnikh zhurnalistiv», *Obrii drukarstva*, # 1 (7), s. 100-110.
10. Netreba, M., Nyshchyk, H. (2017), «Vykladannia zhurnalistskykh dystsyplin u vyshchii shkoli: spetsyfika ta formy navchannia», *Visnyk Lvivskoho natsionalnoho universytetu. Seriia zhurnalistyka*, Vyp. 42, s. 33-38.
11. Romanova, M. (2014), «Dilova hra yak zasib formuvannia profesiinoi kompetentnosti molodshykh spetsialistiv», *Molod i rynok*, # 2. s. 99-103.
12. Yatsenko, H., Yatsenko, A. (2022), «Kreatyvni metody navchannia u vykladanni zhurnalistykoznavchykh dystsyplin», *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernadskoho. Seriia: Filolohiia. Zhurnalistyka*, T. 33 (72), #3, s. 362-366.
13. Yatsenko, H., Yatsenko, A. (2024), «Vykladannia zhurnalistykoznavchykh dystsyplin: onlain-instrumenty ta kreatyvni metody navchannia», *Zhurnalistyka i media v umovakh suspilnykh transformatsii*, LNU im. I. Franka, Lviv, s. 146-159.
14. Yatsenko, H. (2024), «Proiektno-oriientovanyi metod navchannia u vykladanni dystsypliny "istoriia ukrainskoi zhurnalistyky"», za red. Yatsenko, A.M., Yatsenko H.V., *Istoriia ukrainskoi zhurnalistyky: metodolohichni problemy, perspektyvy doslidzhen, suchasni metody vykladannia, Lviv, 18 zhovtnia 2024*, s. 71-82.
15. Aayeshah, W. (2015), «Playing with Journalism: Gaming Technology in Investigative Journalism education», Thesis (PhD) / *Swinburne University of Technology*, Australia, Melbourne, 371 p.

16. Arastoopour, G., Saucerman, J. (2015), «Special Issue on Epistemological Games», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7 (2), p. 4-8.
17. Hatfield, D. (2015), «The Right Kind of Telling: An Analysis of Feedback and Learning in a Journalism Epistemic Game», *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 7(2), p. 11-23.
18. Newton, E. (2012), «Promise, Peril of "Teaching Hospitals"», *International Journal of Communication 6*, p. 2670-2673.

TYPOLOGY OF EDUCATIONAL ROLE-PLAYING GAMES IN JOURNALISM EDUCATION

Pavlo Aleksandrov
Ivan Franko National University of Lviv
General Chuprynka Str., 49, 79044, Lviv, Ukraine
e-mail: pavlo.aleksandrov@lnu.edu.ua
https://orcid.org/0000-0001-9812-3233

This article examines the typology of educational role-playing games for students specialising in Journalism and identifies the optimal game-based models for achieving specific didactic goals in both theoretical and practical courses.

The key research method is a functional-competence approach, which allowed us to correlate the types of role-playing games with the expected learning outcomes.

The primary outcome of the research is the development of an original typology of educational role-playing games differentiated according to their didactic function. Five basic types are identified: simulation-based professional games (editorial newsroom simulations), communicative–psychological games (training interviews and interpersonal interaction), problem-based situational games (working under crisis conditions and deadlines), normative–axiological games (resolving ethical and legal dilemmas), and project–presentation games (strategic planning). It is established that in Ukrainian educational practice, simulation-based professional models (simulations and training exercises) prevail, whereas value-oriented role-playing games are used much less frequently.

The scientific novelty and practical significance of the study lie in substantiating the universality of game-based methodologies. The findings demonstrate that role-playing games are an effective tool not only for developing 'hard skills' (such as news writing and filming) but also for fostering critical thinking and professional ethics within theoretical courses (including the history of journalism and media law). The proposed typology enables educators to optimise their choice of pedagogical tools, thereby contributing to the training of competitive media professionals who are prepared to meet the challenges of the contemporary information market.

Keywords: journalism education, educational role-playing game, typology of educational games, interactive teaching methods, game-based format, game studies.

Отримано редакцією видання / Received: 15.12.2025
Прорецензовано / Revised: 19.12.2025
Схвалено до друку / Accepted: 22.12.2025
Опубліковано на сайті видання / Published on the publication's website: 29.01.2026