

Д. В. Касьянов

## ГЕЙМІФІКАЦІЯ В СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ

**Анотація.** У цій статті висвітлюються результати наукових досліджень у сфері гейміфікації. Проаналізовано останні публікації, які стосуються гейміфікації, в українській науковій фаховій періодиці. Основна увага приділяється застосуванню гейміфікації в освіті — початковій, середній і вищій. Акцентовано, що для вищої освіти гейміфікація сприяє індивідуалізації навчання та покращенню його якості. Проведені дослідження свідчать про те, що гейміфікація може бути використана для підвищення мотивації студентів, а також для розробки більш ефективних та персоналізованих навчальних програм. Окрім цього, розглядаються філософські аспекти гейміфікації, зокрема її вплив на етику, владу, автентичність, сенс життя та соціальну справедливість крізь психологію, менеджмент і маркетинг. У проаналізованих дослідженнях також ідеться про позитивний вплив гейміфікації на взаємодію з людиною, проте наголошується на потенційних ризиках, таких як відволікання учнів, можливий негативний вплив гаджетів на здоров'я та труднощі в організації ігрової діяльності. Наведено думки науковців про те, що гейміфікація негативно позначається на психіці молоді через можливий вплив на неї ігор. Вказано про необхідність розробки теоретичних підходів і методологій, що дадуть змогу краще зрозуміти і використати гейміфікацію в різних сферах діяльності. Запропоновано декілька напрямів подальшого вивчення гейміфікації крізь призму етики та соціальних наук. Результатом є розуміння того, що філософія може допомогти досягнути глибших аспектів гейміфікації та її вплив на суспільство, людину і світ.

**Ключові слова:** гейміфікація, методи, ігри, соціальна комунікація.

**Постановка проблеми.** Гейміфікація як дефініція тлумачиться науковцями залежно від варіативності досліджень. Однак на практиці зустрічається і не зовсім зрозуміле (з першого погляду) її пояснення як «експлуатаційне програмне забезпечення», а подекуди і просто «містифікація». На це, зокрема, вказують Іан Богост і Ян Клабберс [1; 2]. Вони описують гейміфікацію як маркетинговий термін або бізнес-практику, створену для продажу продуктів, а не для відображення реального та унікального явища, що зумовлює ставлення до гейміфікації як науки. Однак, на нашу думку, такий погляд є поверхневим, оскільки ігнорується розвиток теорії та емпіричних досліджень гейміфікації в межах постпозитивістської епістемології. Фактично, оскільки гейміфікація спрямована на результат

загального проектування гри, сучасне дослідження гейміфікації має більш міцне підґрунтя в соціальній науці, ніж багато досліджень ігор.

Наука про застосування гри належить до розробки теорій дизайну гейміфікації та їх емпіричної оцінки в різних соціальних системах. Тому метою практичних досліджень у сфері гейміфікації має бути розуміння того, як краще досягти організаційних цілей завдяки дизайну гейміфікаційних втручань, використанню інсайтів, отриманих як з науки гейміфікації, так і більш широкою галузі досліджень ігор.

Існує багато різних визначень гейміфікації як у науковій літературі, так і серед практиків. Одне з них особливо виділяється і набуло популярності завдяки Іану Богосту, який стверджував, що «гейміфікація — це містифікація» і «експлуатаційне програмне забезпечення» [1]. Цей погляд знайшов відгук у риторичі деяких

дослідників ігрових методів пізнання, в тому числі Яна Клабберса, слугуючи для дискредитації цілого напрямку гейміфікації як законної наукової діяльності. Ян Клабберс так описує зазначене явище: «Гейміфікація — це бізнес-практика... метод управління... [вона] не має на меті перетворювати бізнес-процеси на веселу гру» [2, с. 231–232].

У цьому контексті слід розуміти, що сам Ян Клабберс не є практиком і не наводить жодних емпіричних доказів на підтримку своєї точки зору: «гейміфікатори застосовують біхевіористський підхід до управління робочим місцем для покращення результативності» [2, с. 231–232].

Він не описує гейміфікацію як практику, а розуміє її з огляду на свої суб'єктивні бачення. Водночас бездоказовість і необґрунтованість будь-якої думки є лише інтерпретацією власного розуміння. І в цьому контексті сумнівною вбачається логіка такого тлумачення гейміфікації.

Невипадково Ян Клабберс та інші подібні до нього особи й досі не знаходять широкої підтримки, і їхні роздуми про гейміфікацію виглядають лише малоймовірними припущеннями, зробленими на бездоказових підставах. Навпаки, сучасні вчені в галузі соціальних наук, як правило, дотримуються поглядів постпозитивізму, який не є ні логічно-позитивістським, ні постмодерністським за своєю суттю. Простіше кажучи, логічні позитивісти вважають, що існує загальнооб'єктивна та об'єктивно вимірювана реальність, постмодерністи вважають, що всі знання соціально конструюються, а отже — суб'єктивні. У свою чергу, постпозитивісти вважають, що існує об'єктивна реальність, яка сприймається крізь призму суб'єктивної інтерпретації.

Постпозитивізм, як правило, приписується Карлу Попперу [3] і є філософською основою практично всієї сучасної соціальної науки. Приймаючи таку епістемологію, на нашу думку, для мінімізації упередженості та суб'єктивності слід виокремити існуючі на сьогодні погляди на гейміфікацію з точки зору соціально-філософського конструкта та історичності в застосуванні ігрових методик у різних сферах суспільного буття. Це сприятиме більш широкому розумінню про гейміфікацію як науковий підхід і створить передумови для вироблення саме методологічної основи дослідження предмета та об'єкта гейміфікації.

На тлі зазначених вище упередженостей стосовно такого явища, як гейміфікація, вбачається за доцільне актуалізувати окреслену тематику

дослідження, ґрунтуючись на сучасних українських наукових розвідках, а саме з'ясувати, які ж підходи до вивчення гейміфікації застосовують науковці та практики.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

На сьогодні значна кількість робіт, присвячених проблемі гейміфікації, належить зарубіжним авторам. Це легко перевірити завдяки Google Scholar. Водночас в українській науці цій темі приділено менше досліджень, які переважно стосуються саме впровадження практик гейміфікації в ту чи іншу соціальну систему та інститути. Здебільшого це наукові статті з питань педагогіки та освіти і використання гейміфікації в них. Однак відомо, що гейміфікація має ширше коло застосування: крім педагогіки та освіти, вона простежується в маркетингу, IT-сфері, медицині, юриспруденції, економіці, військовій справі та в інших галузях.

Отже, за останні 10 років українська наукова спільнота поступово долучається до вивчення проблеми гейміфікації та застосування цього феномену в різних аспектах життєдіяльності людини. Передусім завдяки Google Scholar в українському сегменті можна простежити переважання саме освітньої сфери. К. Осадча, І. Крашеніннік, О. Попадич, І. Махович, Є. Антонов, Я. Сікора, І. Турчина, О. Скларенко, О. Третьяк, К. Ткаченко та інші науковці досліджують проблеми гейміфікації крізь призму освіти та навчальних дисциплін. Наприклад, К. Осадча та І. Крашеніннік аналізують особливості екосистеми цифрового навчання на основі концепції STEAM-гейміфікації та визначення шляхів її адаптації до умов закладів освіти України [4].

О. Попадич у колективній статті «Впровадження ігрової діяльності у початковій школі: виклики та перспективи» робить висновок про те, що ігровий метод навчання є ефективним інструментом для підвищення якості освіти в початковій школі, сприяючи не лише покращенню освітнього процесу, а й загальному розвитку учнів і набуттю ними знань та вмінь [5].

Інші зазначені вище науковці досліджують застосування гейміфікації в різних навчальних дисциплінах [6; 7].

Крім використання гейміфікації в освітній галузі, певне коло дослідників звертає увагу й на інші сфери діяльності соціуму, в яких застосовуються принципи ігрових методик. Зокрема, наприклад, Л. Анищенко досліджує

проблеми терапії стрес-асоційованих розладів за допомогою віртуальної реальності та гейміфікації [8].

В. Кармазінова висвітлює практики застосування гейміфікації в українських компаніях з метою забезпечення довгострокової лояльності споживачів до брендів [9, с. 835]. Т. Деділова, О. Юрченко і Я. Кононенко досліджують соціальну сутність гейміфікації та особливості її застосування в різних сферах соціальної економіки, зокрема в маркетингу [10].

Дослідженням застосування гейміфікації у сфері менеджменту переймається Т. Кузнецова. На думку авторки, практичні поради щодо впровадження гейміфікації в процесі освоєння методів і технік проектного менеджменту допомагають підвищити мотивацію і покращити результати командної співпраці та залучення клієнтів [11].

Соціологічному переосмисленню гейміфікації як ідеології приділяє увагу В. Ніколаєнко. Науковець зазначає: «... дослідники гейміфікації як соціальної технології роблять все для того, щоб вона стала більш витонченою... Якщо класичні ідеології мали чітко визначену доктринальну складову і передбачали процес вище означеної рефлексії над нею, то сучасні соціально-політичні ідеології запроваджуються в свідомість людей через різного роду технології, серед яких не останнє місце займає технологія гейміфікації, а найбільше через розробку спеціально створених комп'ютерних ігор, орієнтованих на відповідну політичну соціалізацію у формі ігрової соціалізації, спрямованої на культивування ігрового мислення та відповідної ігрової поведінки. І все це робиться на основі найостанніших досліджень та розробок в психології комп'ютерних ігор, а ширше, в кіберпсихології» [12, с. 379].

Отже, в результаті аналізу українських досліджень проблем гейміфікації доходимо висновку, що вони перебувають на етапі становлення. Про це свідчить, зокрема, і значна зацікавленість практиків у впровадженні методів гри у певну свою діяльність, тоді як наукові розробки, присвячені гейміфікації, містять незначну кількість наукового матеріалу і наразі мають описовий характер.

**Мета та завдання.** Метою статті є характеристика гейміфікації в сучасних українських дослідженнях крізь призму соціально-філософського конструкту, під яким мається на увазі

сукупність суспільних відносин незалежно від поділу їх на первинні й вторинні, як такі, що в певних історичних умовах можуть відігравати як провідну, так і другорядну роль під час впровадження методик гри в певні галузі та напрями життєдіяльності суспільства.

Для розуміння логіки вивчення проблеми цього дослідження необхідно вирішити такі завдання:

1. Проаналізувати в сучасних українських наукових публікаціях дослідження феномену гейміфікації.

2. Дослідити основні результати вивчення проблем, пов'язаних з гейміфікацією.

3. Виявити основні напрями методологій дослідження гейміфікації в сучасній українській науковій літературі.

4. Сформувати та обґрунтувати можливі соціальні підходи для виокремлення гейміфікації в самостійну теорію (концепцію).

**Виклад основного матеріалу.** Як зазначено вище, основна тематика в наукових публікаціях за 2023 р. і півріччя 2024 р. стосується передусім використання гейміфікації у галузях педагогіки та освіти. У цьому контексті автори застосовують загальнонаукові методи дослідження проблем гейміфікації, передусім це методи опису, систематизації, структурного аналізу та спостереження. Так, К. Осадча, І. Крашенінник і В. Осадчий, спираючись на методи індукції та дедукції, діалектичний, систематизації та структурний методи, дослідили одну з моделей побудови освітнього процесу, яку спрямовано на розвиток цифрових навичок та інноваційних якостей здобувачів професійно-технічної освіти. На їхню думку, «модель має гарний потенціал для адаптації в закладах освіти України і загалом узгоджується з сучасними практиками української освіти» [4, с. 112].

Ця модель — STEAM-гейміфікація. Зауважимо, що автори матеріалу не узагальнюють зазначене поняття, а розкривають його з використанням індуктивно-дедуктивного методу дослідження, а саме структуру цієї моделі розкладають на компоненти та намагаються охарактеризувати кожен з них.

Також проблемам STEAM-гейміфікації приділяє увагу О. Матяш. Дослідниця аналізує гейміфікацію крізь призму STEM- і STEAM-технологій за різними педагогічними дисциплінами. Але на відміну від попередніх авторів О. Матяш

розглядає і недоліки гейміфікації, що виділяє її наукові розробки з-поміж більшості наукових матеріалів, розглянутих нами.

Так, дослідниця зазначає, що застосування STEM-технологій дає можливість об'єднувати кілька дисциплін в один проєкт. Сучасним учням важливо бачити результати своєї праці і вони радіють, коли можуть отримати оцінки з різних предметів, працюючи над одним проєктом. «Проте чи все це так ідеально? Чи може використання гаджетів у школах мати негативні сторони?» [13, с. 473–474].

За допомогою методу спостереження ця авторка виявила, що однією з проблем, як вона зазначає, є те, що школярі можуть застосовувати пристрої для розваг, а не для навчання. Це відволікає від уроків і викликає невдоволення вчителів. Крім того, гаджети навантажують зір і впливають на здоров'я.

Ще однією перешкодою в реалізації STEM-освіти є значний час, потрібний для підготовки уроків, тривалість проєктів і брак матеріально-технічних ресурсів. Однак переваги значно перевищують недоліки. Успіх у впровадженні педагогічних інновацій залежить від багатьох чинників, головними з яких є рівень компетентності вчителя та його готовність використовувати нові підходи. Учні мають усі шанси на успіх у майбутньому, займаючись справою, яка їм до душі [13, с. 474].

Проблеми впровадження ігрової діяльності у початковій школі вивчають науковці Ужгородського національного університету. Так, О. Попадич, Б. Попадич і А. Панющик вважають, що завдяки застосуванню ігрової діяльності на заняттях у молодшій школі краще розвиваються індивідуальні здібності учнів, різні компетенції, зокрема моторно-кінестетична, просторова, когнітивна, міжособистісна, внутрішньоособистісна, вміння спілкуватися, співпрацювати.

Використовуючи загальнонаукові методи дослідження, науковці виявили, що ігрова діяльність стимулює пізнавальну активність, сприяє розвитку творчого мислення, формує комунікативні навички, розвиває емоційний інтелект. Важливо зазначити, що ігрова діяльність повинна бути правильно організована, а вчитель мусить підбирати ігри, які відповідають віковим та індивідуальним особливостям дітей, створювати атмосферу довіри та підтримки, заохочувати дітей до самостійності та ініціативи,

слідкувати за тим, щоб усі діти брали участь у грі та мали можливість проявити себе [5, с. 236].

Подібних висновків також доходять і освітяни І. Турчина та І. Подоляк з Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Як зазначають дослідники, гейміфікація — це корисний та цікавий метод, який є відповіддю на багато викликів сучасності. Зокрема, він є ефективним при змішаному навчанні в початковій школі. Звичайно, навчання — це серйозна діяльність, однак воно має бути цікавим, практико-орієнтованим і спрямованим на розвиток особистісних якостей учнів, а не тільки зубріння певних знань. І з цими завданнями чудово може впоратися метод гейміфікації [14, с. 772].

Питання негативних аспектів, спричинених упровадженням гейміфікації в освітній процес у початковій школі, висвітлюють у своїй роботі О. Третяк та І. Клімцова. Серед основних недоліків представниці Рівненського державного гуманітарного університету вбачають:

- нерозуміння цілей і завдань навчання;
- невміння впроваджувати ігрові механіки;
- недостатню комунікацію під час освітнього процесу;
- недостатню підготовку вчителів початкових класів з використання інформаційних технологій та засобів;
- наявність часових витрат, пов'язаних із розробкою та впровадженням ігрової діяльності [15, с. 254].

Крім цього, дослідниці звертають увагу, що гейміфікація передбачає введення елементів гри не тільки у цифровому форматі, а й створення ситуації успіху, збирання фішок, нагородження, бонуси тощо [15, с. 258].

Певне коло науковців приділяє увагу проблемам впровадження гейміфікації у вищій освіті. Так, І. Махович, зазначаючи про гейміфікацію як сучасний інструмент для навчання, виділяє її з точки зору методу сприяння індивідуалізації навчання та покращенню якості освіти в галузі комп'ютерних спеціальностей. Автор пише: «Враховуючи різноманітність стилів навчання та індивідуальних потреб студентів, гейміфікація відкриває нові горизонти для персоналізованого навчання, забезпечуючи кожного студента індивідуальним та ефективним навчальним досвідом» [6, с. 331].

У свою чергу, досліджуючи проблеми гейміфікації в системі вищої освіти, Я. Сікора

зауважує, що потрібна методика гейміфікації навчальних дисциплін, яка включала б розробку гейміфікованих та цілісно-ігрових освітніх компонентів [16]. Не можна не погодитися із цим твердженням, оскільки на сьогодні використання гейміфікації (принаймні з огляду на ті дослідження, які ми аналізуємо) знаходиться у площині впровадження західних практик. Однак наскільки вони є успішними та ефективними, може засвідчити тільки час. Проте певні науковці на підставі вивчення поодиноких методів гейміфікації все-таки переконані в їх ефективності. Так, О. Березінська серед багатьох реалізованих проєктів із застосуванням гейміфікації приділяє увагу інтерактивним панелям. Вона вважає, що їх використання надає можливості українським освітянам знаходити міжнародну підтримку, щоб забезпечити свій заклад найсучаснішими навчальними технологіями і готовність міжнародних організацій до активної співпраці з українською освітою [17, с. 40].

Підтвердженням тому, що гейміфікація в системі підготовки фахівців має більше переваг, аніж недоліків, є, зокрема, і використання конкретних відеоігор, які, безперечно, захоплюють молоде покоління (а з особистого досвіду можна сказати — і не тільки молоде!) при вивченні певних предметів. Наприклад, С. Рябець та І. Рябець упевнені, що відеоігри є не лише захопливим інструментом розваг, а й потужним засобом навчання та розвитку різноманітних умінь і навичок. Через величезну різноманітність жанрів та підходів ігри можуть впливати на різні сфери освіти та розвитку особистості. Саме такі погляди приводять до нового розуміння ролі відеоігор в освіті та відкривають шлях до більш креативних та інноваційних методів навчання в майбутньому [18, с. 710].

В освітній сфері на відміну від інших, як виявляється, найбільш активно застосовують методи гейміфікації. Однак існують певні намагання дослідників вивчити процеси гейміфікації крізь призму інших напрямів діяльності людини. Наприклад, практики у галузях психології, маркетингу, менеджменту також мають певні напрацювання з питань впровадження гейміфікації. Так, Л. Анищенко, голова Асоціації тілесно-орієнтованих психологів України, у своїй роботі про терапію стрес-асоційованих розладів за допомогою віртуальної реальності та гейміфікації зосереджується на останньому методі

як значному потенціалі для залучення користувачів та активізації їхньої мотивації в комплаєнсі стрес-індукованих розладів, тривоги та депресії. Психологиня пише, що при застосуванні елементів гри, змагання та винагороди, гейміфікація може мотивувати клієнтів до поведінкової активності, яка полегшує симптоми тривоги та депресії [8]. Це дуже цікавий підхід, особливо в часи постійних депресій і тривоги, зумовлених воєнними діями на нашій території. Однак, на жаль, досліджень за цим напрямом фактично немає.

Поодинокі наукові розробки щодо використання методів гейміфікації починають з'являтися в українському сегменті споживачів. Так, В. Кармазінова пише про використання гейміфікації для забезпечення довгострокової лояльності споживачів до українських компаній.

Результати її емпіричних досліджень свідчать, що для вітчизняних компаній основними етапами впровадження гейміфікації мають стати:

- оцінка існуючої програми лояльності та аналіз маркетингового середовища;
- визначення цілей, визначення цільової аудиторії;
- вибір елементів гейміфікації;
- визначення цільових дій, за які будуть нараховуватися вигоди для споживачів;
- налаштування KPI;
- впровадження елементів гейміфікації в програму лояльності;
- оцінка і контроль діяльності;
- оновлення та доповнення елементів гейміфікації в програмі лояльності [9, с. 82].

Можна погодитися з тим, що така поетапність дасть змогу раціонально визначити складові процесу гейміфікації, що в цілому підвищить інтерес до відповідної програми лояльності. Однак, знов-таки, залишається не розв'язаною проблема застосування гейміфікації як методу, що, у свою чергу, потребує наукових досліджень як конструкт, з предметом, об'єктом дослідження, а також методологією вивчення.

Цікавими науковими розвідками щодо проблем гейміфікації є дослідження Т. Деділової, О. Юрченко та Я. Кононенко. Вчені намагаються проаналізувати гейміфікацію крізь різні напрями, зокрема освіту, бізнес і маркетинг, охорону здоров'я та соціальні мережі, для підтвердження того, що відповідна методика є соціальним феноменом. Дослідниці впевнені, що гейміфікація

як соціальний феномен і тренд у маркетингу є потужним інструментом, що сприяє позитивним змінам і формує активну та відповідальну громадянську позицію в українському суспільстві, стимулюючи позитивні звички у його членів. З економічної точки зору, прихований маркетинговий вплив гейміфікації полягає в тому, що вона здатна створювати емоційно насичені взаємодії, спонукаючи аудиторію до активної участі та взаємодії з брендом. Це дієвий спосіб збільшити обсяги продажів, створити позитивний імідж і зміцнити лояльність. Завдяки гейміфікації маркетологи можуть творчо підходити до вирішення завдань, роблячи взаємодію з брендом цікавою та привабливою [10, с. 58].

Ще одним привабливим дослідженням є наукові розробки Т. Кузнєцової. Авторка розглядає гейміфікацію крізь призму проектного менеджменту. Як зазначає вчена: «Гейміфікація в управлінні проектами створює структуру, графічний інтерфейс, ігрові елементи та ігрові механізми, які поєднуються, щоб створити стимул для учасників досягати цілей і ефективно виконувати завдання. Це покращує управління та сприяє більш успішному завершенню проектів, роблячи їх більш захоплюючими та корисними для всіх учасників» [11, с. 278].

З огляду на зазначені вище напрацювання, на нашу думку, науковець, який досліджує проблеми гейміфікації, стикається з тим, що сам метод наразі є сталою практикою і вона може змінюватися під впливом як застосовуваних у ній елементів гри, так і під впливом наукових дисциплін, які займаються її вивченням. Водночас цілісності розуміння гейміфікації як феномену, на наше переконання, має надати розробка теорії гейміфікації крізь призму насамперед таких соціальних наук, як філософія, соціологія, психологія та педагогіка. Подальше вивчення гейміфікації за допомогою методів і методологій зазначених наукових напрямів сприятиме розвитку методів, подібних до гейміфікації.

**Висновки та подальші розробки.** Гейміфікація в сучасних наукових публікаціях переважно розглядається в контексті освіти та педагогіки. Науковці відзначають її потенціал для розвитку цифрових навичок та інноваційних якостей серед студентів професійно-технічної освіти, особливо за моделлю STEAM-гейміфікації.

Дослідники використовують загальнонаукові методи опису, систематизації, структурного

аналізу та спостереження для вивчення моделей гейміфікації в освітньому процесі, що допомагає визначити основні компоненти та їх ефективність.

Гейміфікація є ефективним підходом при змішаному навчанні в початковій школі, адже сприяє розвитку комунікативних і творчих здібностей учнів. Водночас вона допомагає зробити освітній процес цікавим та практично-орієнтованим, зберігаючи елемент розваги.

Деякі науковці вказують на недоліки гейміфікації, такі як відволікання учнів від навчання через використання гаджетів, можливі проблеми із зором та здоров'ям, а також тривалість підготовки ігрових проектів та брак матеріально-технічних ресурсів.

У вищій освіті гейміфікація сприяє індивідуалізації навчання та покращенню його якості. Дослідження засвідчують, що вона може бути використана для підвищення мотивації студентів, а також для розробки більш ефективних та персоналізованих навчальних програм.

Окрім освітньої, гейміфікація розглядається і в інших сферах, таких як психологія, маркетинг, менеджмент тощо. Наприклад, у терапії стрес-асоційованих розладів, маркетингу для залучення клієнтів і мотивації, а також в управлінні проектами для стимулювання ефективності та досягнення цілей.

Зважаючи на значний інтерес до гейміфікації, існує потреба в розробці цілісної теорії, яка могла б пояснити гейміфікацію як феномен і довести необхідність вивчення її крізь призму соціальних наук, таких як філософія, соціологія, психологія та педагогіка.

На завершення нашого дослідження хотілося б зазначити, що гейміфікація як концепція, що з'явилася в результаті інтеграції ігрових механік у неігрові контексти, являє собою цікаве поле для філософського аналізу.

У подальші дослідження гейміфікації крізь філософію варто включати такі аспекти:

1. Філософський аналіз гейміфікації може досліджувати те, як ігрові принципи та механіки сприяють перетворенню різних сфер життя на більш «ігрові» і що це означає для розуміння людської природи та культури.

2. Гейміфікація порушує питання про моральні наслідки використання ігрових механік. Чи етично мотивувати людей через ігрові елементи? Чи здатні ці практики призвести

до маніпуляції, викликати залежність або сприяти виключенню чи дискримінації?

3. Ігри можуть бути інструментом влади та контролю. Подальші розробки в цьому напрямі нададуть відповідь на запитання: як гейміфікація може бути використана для маніпулювання поведінкою, посилення контролю або підсилення ідеології? Філософський аналіз допоможе звернути увагу на те, як, наприклад, влада й гейміфікація взаємодіють.

Зрештою, філософія може допомогти зрозуміти глибші аспекти гейміфікації та її вплив на суспільство, людину і світ. Аналіз цих питань сприятиме більш етичному та осмисленому використанню гейміфікації в різних контекстах.

#### Список використаних джерел

- Bogost I. Gamification is bullshit. *The Atlantic*. 2011. URL: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-bullshit/243338/> (дата звернення: 11.05.2024).
- Klabbers J. H. G. On the architecture of game science. *Simulation & Gaming*. 2018. № 49. Pp. 207–245. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878118762534> (дата звернення: 11.05.2024).
- Popper K. *Conjectures and refutations: The growth of scientific knowledge*. London : Routledge, 1963. URL: [https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=zXh9AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=puK2D-Ao8TX&sig=h77sGqolcVP82fTmqM5SHA6uOo&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=zXh9AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=puK2D-Ao8TX&sig=h77sGqolcVP82fTmqM5SHA6uOo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false) (дата звернення: 11.05.2024).
- Осадча К. П., Крашеніннік І. В. Формування цифрових навичок у здобувачів професійної освіти: зарубіжні освітні практики. *Інноваційна педагогіка*. 2024. Вип. 68. Т. 2. С. 110–113.
- Попадич О. О., Попадич Б. Т., Панющик А. В. Впровадження ігрової діяльності у початковій школі: виклики та перспективи. *Інноваційна педагогіка*. 2024. Вип. 68. Т. 1. С. 233–236.
- Махович І. Гейміфікація в контексті індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей. *Світ дидактики: дидактика в сучасному світі* : зб. матеріалів III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (7–8 листопада 2023 року, м. Київ). Київ : Видавництво Людмила, 2023. С. 328–332.
- Антонов Є. Реалізація гейміфікованого підходу у підготовці майбутнього вчителя інформатики. *Вісник. Наука та освіта. Серія: філологія, культура і мистецтво, педагогіка, історія та археологія, соціологія*. 2024. № 1 (19). С. 665–678.
- Анищенко Л. Новий підхід в терапії стрес-асоційованих розладів за допомогою віртуальної реальності та гейміфікації. 2023. URL: <https://mediaosvita.org.ua/wp-content/uploads/2023/11/Anyshhenko-L-Novyj-podyh-v-terapiyi-stres-asotsijovanyh-rozladiv-za-dopomogoyu-virtualnoyi-realnosti-ta-gejmifikatsiyi.pdf> (дата звернення: 11.05.2024).
- Кармазінова В. Гейміфікація програм лояльності споживачів. *Cientia ructuosa*. 2024. № 153 (1). С. 70–83.
- Деділова Т., Юрченко О., Кононенко Я. Гейміфікація як соціальний феномен і тренд сучасного маркетингу. *Проблеми і перспективи розвитку підприємництва* : зб. наук. пр. 2023. № 31. С. 54–63.
- Кузнєцова Т. Нові горизонти: гейміфікація у проектному менеджменті. *Українські студії в європейському контексті*. 2023. Вип. 7. С. 269–278.
- Ніколаєнко В. Л. Гейміфікація ідеології: соціологічна рефлексія. *Innovative approaches to solving scientific problems : the 19th International Scientific and Practical Conference (Tokyo, Japan, May 16–19, 2023)*. Tokyo, 2023. С. 375–381.
- Матяш О. Сучасні тенденції та перспективи впровадження STEM- і STEAM-освіти на уроках англійської мови. *Інноваційні практики наукової освіти* : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 6–12 грудня 2023 року). Київ : Інститут обдарованої дитини, 2023. С. 467–474.
- Турчина І. С., Подоляк І. М. Гейміфікація як інноваційний засіб реалізації змішаного навчання в початковій школі. *Інноваційні практики наукової освіти* : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 6–12 грудня 2023 року). Київ : Інститут обдарованої дитини, 2023. С. 768–773.
- Третяк О. М., Клімцова І. І. Педагогічні умови ефективної гейміфікації освітнього процесу початкової школи. *People and the world: global problems of human development* : Abstracts of XIV International Scientific and Practical Conference (Czech Republic, December 18–20, 2023). Prague, Czech Republic, 2023. Pp. 252–258.
- Сікора Я. Дидактичний потенціал цифрових технологій для гейміфікації освітнього процесу. 2023. URL: [http://eprints.zu.edu.ua/38902/1/%D0%BC%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82\\_23\\_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0%D1%821-133-136.pdf](http://eprints.zu.edu.ua/38902/1/%D0%BC%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82_23_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0%D1%821-133-136.pdf). (дата звернення: 11.05.2024).
- Березінська О. Застосування сучасних, інтерактивних методик на уроках іноземної мови. *Інноваційні практики наукової освіти* : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 6–12 грудня 2023 року). Київ : Інститут обдарованої дитини, 2023. С. 36–40.

18. Рябець С. І., Рябець І. С. Технології відеогри як засіб навчання. *Інноваційні практики наукової освіти* : матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції (Київ, 6–12 грудня 2023 року). Київ : Інститут обдарованої дитини, 2023. С. 707–710.

## References

1. Bogost, I. (2011). Gamification is bullshit. *The Atlantic*. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/08/gamification-is-bullshit/243338>.
2. Klabbers, J. H. G. (2018). On the architecture of game science. *Simulation & Gaming*, 49, 207–245. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878118762534>.
3. Popper, K. (1963). *Conjectures and refutations: The growth of scientific knowledge*. London : Routledge. Retrieved from [https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=zXh9AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=puK2DAo8TX&sig=h77sGqolcVP82fTmqM-5SHA16uOo&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=zXh9AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=puK2DAo8TX&sig=h77sGqolcVP82fTmqM-5SHA16uOo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
4. Osadcha, K. P., & Krasheninnik, I. V. (2024). Formuvannya tsyfrovikh navychok u zdobuvachiv profesiinoi osvity: zarubizhni osvitni praktyky [Formation of digital skills in vocational education seekers: foreign educational practices]. *Innovatsiina pedahohika — Innovative Pedagogy*, 68, 2, 110–113 [in Ukrainian].
5. Popadych, O. O., Popadych, B. T., & Panushchik, A. V. (2024). Vprovadzhennia ihrovoi diialnosti u pochatkovii shkoli: vyklyky ta perspektyvy [Implementation of gaming activities in primary school: challenges and prospects]. *Innovatsiina pedahohika — Innovative Pedagogy*, 68, 1, 233–236 [in Ukrainian].
6. Makhovych, I. (2023). Heimifikatsiia v konteksti individualizatsii navchannia studentiv kompiuternykh spetsialnostei [Gamification in the context of individualization of learning for computer science students]. *Svit didaktyky: didaktyka v suchasnomu sviti — World of Didactics: Didactics in the modern world* : Proceedings of the III International Scientific and Practical Internet Conference. (pp. 328–332). Kyiv : Vydavnytstvo Liudmyla [in Ukrainian].
7. Antonov, Ye. (2024). Realizatsiia heimifikovanoho pidkhodu u pidhotovtsi maibutnoho vchytelia informatyky [Implementation of a gamified approach in the preparation of future computer science teachers]. *Visnyk. Nauka ta osvita. Serii: filolohiia, kultura i mystetstvo, pedahohika, istoriia ta arkhelohiia, sotsiologiia — Bulletin. Science and Education. Series: Philology, Culture and Arts, Pedagogy, History and Archaeology, Sociology*, 1 (19), 665–678 [in Ukrainian].
8. Anyshchenko, L. (2023). Novyi podykh v terapiyi stres-asotsiiovanykh rozladiv za dopomohoiu virtualnoi realnosti ta heimifikatsii [A new breath in the therapy of stress-associated disorders through virtual reality and gamification]. Retrieved from <https://mediaosvita.org.ua/wp-content/uploads/2023/11/Anyshhenko-L-Novyj-podyh-v-terapiyi-stres-asotsiiovanykh-rozladiv-za-dopomogoyu-virtualnoyi-realnosti-ta-gejmifikatsiyi.pdf> [in Ukrainian].
9. Karmazinova, V. (2024). Heimifikatsiia program loialnosti spozhyvachiv [Gamification of consumer loyalty programs]. *Cientia ructuosa*, 153 (1), 70–83 [in Ukrainian].
10. Dedilova, T., Yurchenko, O., & Kononenko, Ya. (2023). Heimifikatsiia yak sotsialnyi fenomen i trend suchasnoho marketynhu [Gamification as a social phenomenon and a trend in modern marketing]. *Problemy i perspektyvy rozvytku pidpriemnytstva — Problems and Prospects of Entrepreneurship Development* : Collection of Scientific Works. (Vol. 31), (pp. 54–63) [in Ukrainian].
11. Kuznetsova, T. (2023). Novi horyzonty: heimifikatsiia u proektnomu menedzhmenti [New horizons: gamification in project management]. *Ukrainski studii v yevropeiskomu konteksti — Ukrainian studies in a European context*, 7, 269–278 [in Ukrainian].
12. Nikolaenko, V. L. (2023). Heimifikatsiia ideolohii: sotsiologichna refleksiiia [Gamification of ideology: sociological reflection]. *Innovative approaches to solving scientific problems* : The 19th International Scientific and Practical Conference (Tokyo, Japan, May 16–19, 2023). (pp. 375–381). Tokyo [in Ukrainian].
13. Matiash, O. (2023). Suchasni tendentsii ta perspektyvy vprovadzhennia STEM- i STEAM-osvity na urokakh anhliiskoi movy [Current trends and prospects of implementing STEM and STEAM education in English language lessons]. *Innovatsiini praktyky naukovoї osvity — Innovative Practices in Scientific Education* : Proceedings of the III All-Ukrainian Scientific and Practical Conference. (pp. 467–474). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny [in Ukrainian].
14. Turchyna, I. S., & Podoliak, I. M. (2023). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi zasib realizatsii zmishanoho navchannia v pochatkovii shkoli [Pedagogical conditions for effective gamification of the educational process in primary school]. *Innovatsiini praktyky naukovoї osvity : Innovative Practices in Scientific Education* : Proceedings of the III All-Ukrainian Scientific and Practical Conference. (pp. 768–773). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny [in Ukrainian].
15. Tretiak, O. M., & Klimtsova I. I. (2023). Pedahohichni umovy efektyvnoi heimifikatsii osvitnoho protsesu pochatkovoi shkoly [Pedagogical conditions for effective gamification of the educational process in primary school]. *People and the world: global problems of human development* : Abstracts of XIV International Scientific and Practical Conference (Czech Republic, December 18–20,



- 2023). (pp. 252–258). Prague, Czech Republic [in Ukrainian].
16. Sikora, Ya. (2023). Dydaktychnyi potentsial tsyfrovnykh tekhnolohii dlia heimifikatsii osvithnoho protsesu [Didactic potential of digital technologies for gamifying the educational process]. Retrieved from [http://eprints.zu.edu.ua/38902/1/%D0%BC%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82\\_23\\_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0%D1%821-133-136.pdf](http://eprints.zu.edu.ua/38902/1/%D0%BC%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82_23_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0%D1%821-133-136.pdf) [in Ukrainian].
17. Berezinska, O. (2023). Zastosuvannia suchasnykh, interaktyvnykh metodyk na urokakh inozemnoi movy [Application of modern, interactive methods in oreign language lessons]. *Innovatsiini praktyky naukovoï osvity — Innovative Practices in Scientific Education* : Proceedings of the III All-Ukrainian Scientific and Practical Conference. (pp. 36–40). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny [in Ukrainian].
18. Riabets, S. I., & Riabets, I. S. (2023). Tekhnolohii videohry yak zasib navchannia [Video game technologies as a means of learning]. *Innovatsiini praktyky naukovoï osvity — Innovative Practices in Scientific Education* : Proceedings of the III All-Ukrainian Scientific and Practical Conference. (pp. 707–710). Kyiv : Instytut obdarovanoi dytyny [in Ukrainian].

D. V. Kasianov

### GAMIFICATION IN CONTEMPORARY UKRAINIAN RESEARCH

**Abstract.** This article highlights the results of scientific research in the field of gamification within the Ukrainian context. Recent publications concerning gamification in Ukrainian scholarly journals are analyzed. The primary focus is on the application of gamification in education, spanning from primary to higher education. It is emphasized that in higher education, gamification facilitates individualized learning and enhances its quality. Research indicates that gamification can boost student motivation and aid in the development of more effective and personalized educational programs. Furthermore, philosophical aspects of gamification are examined, including its impact on ethics, power dynamics, authenticity, the meaning of life, and social justice through the lenses of psychology, management, and marketing. Analyzed studies also underscore the positive impact of gamification on human interaction, albeit highlighting potential risks such as student distraction, possible adverse effects of gadgets on health, and challenges in organizing gaming activities. Scholars' opinions regarding the negative influence of gamification on youth through the potential impact of games on mental health are presented. The necessity for developing theoretical approaches and methodologies to better understand and utilize gamification across various domains is indicated. Several directions for further studying gamification from the perspectives of ethics and social sciences are proposed. The outcome is an understanding that philosophy can aid in comprehending the deeper aspects of gamification and its impact on society, individuals, and the world.

**Keywords:** gamification, methods, games, social communication.

#### ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА

**Касьянов Дмитро Володимирович** — канд. філос. наук, старший науковий співробітник відділу створення та використання інтелектуальних мережних інструментів, НЦ «Мала академія наук України», м. Київ, Україна, d.kasianov@icloud.com; ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-1915-3329>

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

**Kasianov D. V.** — PhD in Philosophy, Senior Researcher of Department of Creating and Using Intelligent Networking tools, the NC “Junior Academy of Sciences of Ukraine”, Kyiv, Ukraine, d.kasianov@icloud.com; ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-1915-3329>

Стаття надійшла до редакції / Received 22.05.2024