

Д. В. Касьянов

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН КРІЗЬ ПРИЗМУ ЕТИКИ

Анотація. Гейміфікація поступово стає потужним інструментом підвищення мотивації та залученості в найрізноманітніших сферах людського життя. Вона може стимулювати активну взаємодію і сприяти розвитку когнітивних навичок, емоційної зрілості та професійного зростання. Крім того, її застосування дає змогу створювати ефективніші механізми навчання, оптимізувати бізнес-процеси та покращувати якість надання медичних послуг. Однак гейміфікація також породжує низку складних етичних викликів, які суспільство нині змушене активно вирішувати. Використання ігрових механік стає інструментом не лише мотивації, а й формування нових моделей поведінки та ідентичності. Це викликає потребу глибокого аналізу його потенційних небезпек, зокрема стосовно впливу на психологічний стан особистості, формування залежностей та обмеження свободи вибору. У статті окрему увагу приділено ризикам, які виникають у процесі збору та опрацювання персональних даних, що часто є невід’ємною складовою гейміфікаційних технологій. Це ставить перед суспільством завдання — розробити комплексні стандарти, які гарантуватимуть етичне використання цих даних. У статті запропоновано концепцію гейміфлексії — підходу, що забезпечує баланс між інноваційністю ігрових практик і потенційними соціальними ризиками. Також акцентовано увагу на необхідності створення системи етичних принципів, яка могла б регулювати застосування гейміфікації у таких сферах, як освіта, бізнес, медицина, маркетинг та соціальне управління. Це дасть змогу гарантувати безпечне і відповідальне використання ігрових механізмів, враховуючи культурний, соціальний і технологічний контексти. Зрештою, гейміфікація, будучи визнаною важливим інструментом соціокультурного розвитку, потребує комплексного підходу до її етичної інтеграції з метою мінімізації можливих ризиків і максимізації її позитивного впливу на особистість зокрема і суспільство загалом.

Ключові слова: гейміфікація, етика, соціокультурний феномен, філософія гри.

Постановка проблеми. Гейміфікація, або впровадження ігрових механізмів у неігрові контексти, стає важливим інструментом для підвищення залученості та мотивації в різних сферах життя. Її вплив не обмежується лише поверховими змінами поведінки — гейміфікація проникає глибше, торкаючись фундаментальних аспектів людської психіки [1]. У цьому контексті вона знаходить своє застосування у психотехніці — практиках, спрямованих на застосування психологічних знань для вирішення практичних завдань, зокрема у сфері праці, профорієнтації та професійного відбору. Ігрові елементи

можуть стимулювати розвиток когнітивних навичок, допомагаючи людям більш ефективно управляти власними емоціями та досягати особистісного зростання [2].

Однак вплив гейміфікації не обмежується лише психотехнічним рівнем. Вона також впливає на ідентичність — процес самовираження та формування особистості. Через інтеграцію ігрових елементів у повсякденне життя люди мають можливість створювати нові форми самопредставлення, що відображають їхні індивідуальні та колективні цінності [3]. Із цими змінами виникають і етичні питання. Як забезпечити баланс між корисним впливом гейміфікації і ризиками маніпуляції чи втрати приватності?

Етика задає моральні рамки для використання ігрових механізмів з огляду на захист автономності особистості та збереження її прав. Усі ці аспекти роблять гейміфікацію значущим соціокультурним феноменом. Вона не лише відображає сучасні культурні тенденції, а й активно формує їх, впливаючи на суспільні норми, цінності та способи взаємодії між людьми.

Зростання популярності гейміфікації у сучасному світі відкриває нові можливості для розвитку етичних норм. Однак цей процес супроводжується низкою викликів і ризиків. По-перше, залишається відкритим питання щодо довгострокової ефективності і впливу гейміфікації на психічне здоров'я та емоційну стійкість людей. Чи справді ігрові елементи сприяють сталому розвитку особистості? Чи, може, вони створюють залежність від зовнішніх стимулів? По-друге, гейміфікація впливає на процеси формування ідентичності. З одного боку, вона відкриває нові можливості для самовираження, з іншого — може спотворювати або обмежувати справжню ідентичність, пропонуючи стандартизовані моделі поведінки та мислення. Як знайти баланс між творчим самовираженням і впливом зовнішніх ігрових структур? І, по-третє, як результат постає питання етичності використання гейміфікації. У світі, де дані стають новою валютою, як забезпечити захист приватності та уникнути маніпуляцій? Чи існують етичні межі у використанні ігрових механізмів, і хто має їх визначати? Усі ці аспекти підкреслюють необхідність глибокого аналізу гейміфікації як соціокультурного феномену. Важливо зрозуміти, як гармонійно інтегрувати її в сучасне суспільство, зберігаючи баланс між її потенційними перевагами і ризиками. Саме тому в цій статті ми приділимо увагу вивченню етичної сторони гейміфікації та її існування в соціокультурному просторі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

У статті «Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях» ми вже аналізували сучасні дослідження гейміфікації в наукових розробках і матеріалах. Зазначимо, що в українській науці цій темі присвячена дуже незначна кількість робіт, більшість із яких торкаються саме проблем впровадження наявних практик гейміфікації в ту чи ту соціальну систему та інститут. Переважно це наукові статті з педагогіки та освіти і використання гейміфікації в них. Крім педагогіки та освіти, вона простежується

в маркетингу, IT-сфері, медицині, юриспруденції, економіці, військовій справі та в інших галузях [4]. Водночас у цій статті, як уже було зазначено, ми зосередимося саме на гейміфікації крізь призму етики.

Отже, українська наукова думка нині не вивчає етичний бік гейміфікації. Якщо розглядати деякі дослідження в етиці за останнє десятиліття, то тут наукова спільнота порушує проблемні питання через філософський та соціальний конструкти, не виокремлюючи процеси впровадження ігрових практик. Так, Лариса Шевченко аналізує етичні аспекти сучасних медіа, порівнюючи класичну (кантівську) етику з «новою» етикою. У її статті «Сучасна медійна етика: проблеми і виклики» розглядаються етичні доміанти в контексті людської природи, прагнення до свободи та еволюції суспільства [5]. Авторка наголошує на етичній поліфонічності сучасних суспільств і водночас різних проявах свободи, що об'єднують у собі традицію і нові моделі світосприйняття. Своєю чергою, ми впевнені в тому, що нові моделі світосприйняття також можуть суттєво змінюватися: якщо на першому етапі (наприклад, освоєння якихось компетенцій, знань, умінь або навичок) у класичні підходи впроваджуються елементи гейміфікації, то тоді виникає слушне запитання: а які саме «межі дозволеного» існують під час формування нової моделі світосприйняття, тобто що може продемонструвати етика в процесі застосування ігрових концепцій в тій чи тій галузі знань і сфері практики? На жаль, на це запитання поки немає відповіді, оскільки відсутні дослідження, і науковій спільноті все-таки доведеться зіткнутися з ними в майбутньому, коли гейміфікація стане чимось буденним.

Етика в контексті широкого кола пізнання серед науковців розглядається в працях Інни Коблянської. Зокрема, в статті «Трансформація етичних аспектів наукових досліджень в умовах цифровізації» науковиця торкається проблем інтегрування принципів інформаційної та науково-дослідницької етики. Дослідниця пропонує інтегрувати зміст етичних принципів наукових досліджень із принципами інформаційної етики у своєрідну матрицю. На її думку, трансформація етики наукових досліджень в умовах цифровізації висуває нові вимоги до компетенцій дослідника, що формує проблемне поле для подальших наукових розвідок у цій сфері [6].

Авжеж, тут не можна обійти і наше наукове поле дослідження щодо застосування гейміфікації, оскільки здебільшого її процеси передбачають цифровізацію, хоча і залишаються дієвими ігрові підходи за принципом аналогізації, тобто використання традиційних, нецифрових методів. А якщо розглядати гейміфікацію як соціокультурний феномен, то можна погодитися з Інною Коблянською щодо того, що трансформація етики наукових досліджень в умовах цифровізації висуває нові вимоги до компетенцій сучасного дослідника: він повинен мати знання та навички відповідального управління даними, застосування цифрових інструментів опрацювання даних, законодавства з конфіденційності даних, особливостей функціонування алгоритмів опрацювання даних, належних практик та стандартів документування і проведення дослідження та ін. А в цьому, на наше переконання, також допоможе гейміфікація, яка може створити ігрові приклади з огляду на етичні норми поведінки науковців під час проведення різноманітних досліджень.

Деякі західні науковці більше приділяють увагу вивченню гейміфікації в точному розумінні. Так Те Ван Кім і Кевін Вербах у своєму дослідженні «Більше, ніж просто гра: етичні проблеми в гейміфікації» розглядають гейміфікацію як ситуаційну бізнес-практику на робочому місці. Їхньою метою є розроблення нормативно складного та багатого описового контексту для належного вирішення основних етичних проблем, пов'язаних із гейміфікацією. Ця концепція передбачає, що практики мають бути обережними, використовуючи методи гейміфікації, з метою уникнення [7]:

- експлуатації працівників;
- порушення автономії працівників або клієнтів (наприклад, маніпуляції);
- навмисного чи ненавмисного завдання шкоди працівникам та іншим залученим сторонам;
- негативного впливу на моральні якості залучених сторін.

Проблема гейміфікації в етичному контексті привертає увагу дослідників зі Школи бізнесу Стокгольмського університету (Нік Батлер) і Департаменту бізнес-гуманітарних наук і права Копенгагенської школи бізнесу (Сверре Споельстра), які розглядають етику гри в бізнес-контексті, зосереджуючись на феномені гейміфікації. Так, у своїх дослідженнях вони розглянули

два головних питання: звідки походить сучасна віра в гру і як ця віра приховує етичну амбівалентність гри? На їхню думку, віра в гру має своє коріння в аристотелівській традиції західної філософії і теології. Також ця віра включає переконання в спокутній силі гри, впевненість у тому, що гра — хай то аналогова чи цифрова — є ключем до справжнього щастя, або евідемонії, і, отже, значущості в роботі. Зрештою, ця віра слугує для того, щоб приховати від агентів гейміфікації «темну сторону» гри, як-от її здатність завдавати шкоди працівникам через автотелічний досвід [8].

Один із напрямів дослідження проблем етичності в гейміфікації зосереджено на етичних дилемах, які виникають із природи конкретних ігрових механізмів. Наприклад, гейміфікація підвищує потенціал для обману з використанням керованих даними методів переконання, які дають змогу маніпулювати користувачами, змушуючи їх діяти всупереч своїм інтересам [9]. Отже, розробників захоплюють вбудовувати етичні гарантії у гейміфіковані цифрові системи, щоб уникнути заподіяння шкоди працівникам або клієнтам [7], керуючись загальногалузевим кодексом поведінки [10]. З огляду на це в українських реаліях відповідні методи гейміфікації також можуть негативно впливати на агентів гри. Вважаємо, що такий вплив може бути більш серйозним в умовах воєнних дій, оскільки увагу суспільства прикуто саме до питання виживання та перемоги. І про етичні норми під час застосування методів гейміфікації нині не йдеться. Однак у майбутньому результати підготовки, наприклад, студентів або працівників методами ігрових практик безпосередньо на підприємстві можуть негативно позначитися як на окремому індивідуумі, його корпоративній культурі, так і на українському суспільстві в цілому. Тому дослідження гейміфікації крізь призму етики слід розпочинати і в наших поки що немирних умовах буття.

Мета статті — дослідити етичні аспекти впровадження гейміфікації у сучасному соціокультурному контексті з філософської точки зору, аналізуючи можливі ризики та переваги для особистості зокрема і суспільства загалом.

Завдання дослідження: розглянути філософські основи етичних питань, пов'язаних із гейміфікацією; проаналізувати вплив гейміфікації

на приватність та автономність особистості із соціально-філософської точки зору; вивчити потенційні ризики маніпуляцій через гейміфікацію та шляхи їх мінімізації у контексті етичних принципів; оцінити роль гейміфікації у формуванні етичних норм та цінностей у суспільстві з філософської перспективи.

Виклад основного матеріалу. Гейміфікація, як сучасний феномен, має свої корені у філософських концепціях етики, які створюють межі для аналізу її впливу на суспільство та індивідів. У цьому контексті ключовими є такі аспекти, як етика доброчинності (деонтологія) — зосереджена на правилах і обов'язках. Вона допомагає оцінити, чи відповідають ігрові механізми моральним нормам суспільства. Також це стосується й етики наслідків — утилітаризму, який передбачає аналіз впливу ігрових практик на суспільне благо. Цей підхід дає змогу оцінити баланс між позитивними і негативними ефектами гейміфікації.

У філософському контексті важливими є питання автономності особистості та приватності. Наприклад, інтеграція ігрових механізмів у робочі процеси чи освіту може як сприяти розвитку, так і викликати етичні проблеми, якщо порушується право на самовизначення чи людська гідність [11].

Застосування гейміфікації в повсякденному житті передбачає збір і використання великих обсягів персональних даних, що може порушити право на приватність. Гейміфікація часто вимагає аналізу поведінкових даних, створюючи ризики для конфіденційності. Крім цього, слід акцентувати увагу і на впливі на автономність, що здійснює застосування елементів гри. Використання механізмів, що стимулюють певну поведінку, може зменшувати свободу вибору. Теорія «паноптикуму» Мішеля Фуко добре ілюструє, як постійне спостереження впливає на самовизначення [12].

Гейміфікація створює можливості для маніпуляції поведінкою користувачів, що викликає певні ризики. Серед основних можна виокремити формування шкідливих звичок. Наприклад, механізми нагород можуть стимулювати надмірне споживання або втрату контролю над часом. Суб'єктивність мотивацій також ілюструє, як ігрові механізми можуть змушувати користувачів виконувати завдання, які не відповідають їхнім інтересам, що, на нашу думку, так само дуже ризиковано.

Наприклад, ми звикли, що більшість маркетингових концепцій, які застосовують продавці на сьогодні, мають елементи гри. Це використання накопичувальних балів, спеціальні акції для власників бонусних карток, елементи дегустацій, проведення політики «1 + 1 = 3» і т. ін., що здебільшого спонукає до вибору саме того продавця чи тих товарів, на які ця гейміфікація поширюється. Тобто т. зв. матеріальні блага. Своєю чергою, існують і віртуальні блага для користувачів, наприклад, передбачення в чеку після покупки або ж акції типу «ви сотий покупець і маєте право на подарунок». Однак усі ці елементи гри, вбудовані в маркетинг, також становлять певні ризики. На нашу думку, загальне й етичне ставлення до гейміфікації можна підсумувати як переважно позитивне з певним ступенем обережності на основі досвіду самих покупців. Тільки залишається відкритим питання нав'язування тих товарів і послуг, які фактично не потрібні покупцям, але елементи гри мотивують їх на додаткові витрати. А ще це може викликати питання про те, чи підходить гейміфікований маркетинг для ринків, де продаються товари та послуги, які можуть бути шкідливими для людей та їхнього середовища [13].

Отже, для зменшення цих ризиків слід розробляти етичні стандарти. Вони мають урахувати прозорість у використанні даних і взаємодії з користувачами. Також доцільним є запровадження принципів відповідальності. Розробники методів використання елементів гри мають відповідати за наслідки застосування гейміфікації. На жаль, поки що в українських реаліях цьому питанню фактично не приділяється увага, хоча деякі обговорення в науковій літературі виникають, зокрема це стосується освітнього простору, різних маркетингових і охорони здоров'я [14; 15; 16].

Гейміфікація не лише відображає наявні етичні норми, а й формує нові. У цьому контексті вона може сприяти соціальному навчанню. Ігрові механізми можуть бути ефективними в поширенні цінностей, як-от рівність, справедливість та співпраця. Серед іншого, гейміфікація здатна інтегрувати культурні особливості. Так, створення ігор, що враховують соціальні й культурні контексти, може сприяти взаєморозумінню між різними групами. Отже, щоб уникнути «лудиктатури», або впливу на особистість елементами гейміфікації, необхідно, на нашу думку, максимально враховувати етичні принципи:

- для уникнення надмірного спрощення та пов'язаних із цим негативних наслідків упровадження гейміфікації потрібно зосереджуватися більше на якості, ніж на кількості, а також ретельніше аналізувати конкретні результати досвіду, пов'язані зі структурними елементами методів гри;
- гейміфікована система втрачає сенс, якщо в ній відсутня логіка, яка була б зрозумілою та значущою для користувачів;
- хоча більшість винагород за участь вимагають, щоб гравці виконували певні дії, вони сприяють створенню та підтримці соціальних зв'язків між членами спільноти, задовольняючи потребу у взаємозв'язках;
- якщо є спосіб визначення завдань, де можна як заробити, так і втратити бали (наприклад, щоденні завдання або завдання із чітко визначеним терміном виконання), і завдань, у яких можна лише отримувати бали (наприклад, завдання на вироблення корисних звичок без визначеного терміну виконання), то стратегічно доцільніше вибрати останній варіант.

Зрештою, можна сказати, що значуща інтеграція гри в реальний світ має бути впроваджена як розумний баланс між гнучкістю й обмеженнями правил гейміфікації. Ця ідея надзвичайно важлива для успішного впровадження гейміфікації:

1. Значущість для користувача: якщо елементи гри інтегруються в реальний світ без відповідного контексту чи користі для учасників, вони можуть сприйматися як штучні або навіть дратівливі. Значущість означає, що ігрові механізми мають бути безпосередньо пов'язані з реальними потребами та цілями користувачів. Наприклад, у навчанні це може бути мотивуючий прогрес у вивченні складних тем, у робочому середовищі — підвищення ефективності праці чи командної роботи.

2. Баланс між гнучкістю й обмеженнями:

- гнучкість дає змогу користувачам адаптувати гейміфікацію до своїх індивідуальних потреб, наприклад, налаштувати складність завдань або обирати власний темп виконання, що допомагає зберегти внутрішню мотивацію;
- обмеження потрібні для підтримання структури гри, створення чітких правил, що надає системі передбачуваності і стимулює конкурентний або кооперативний елемент.

3. Приклади з реального світу:

- у сфері здоров'я популярними є застосунки для фізичної активності, які інтегрують ігрові механізми (наприклад, крокоміри з нагородами за досягнення мети); їх успіх залежить від того, наскільки вони дають змогу користувачам налаштувати цілі (гнучкість) і підтримують мотивацію через певні виклики (обмеження);
- у корпоративному середовищі системи, які заохочують співробітників виконувати завдання через гейміфікацію, мають бути достатньо гнучкими, адаптованими до різних рівнів складності роботи, але водночас повинні мати чіткі правила, що визначають, як досягнення впливають на винагороду чи просування.

4. Можливі ризики: якщо система буде надто гнучкою, вона може втратити свою структуру і стати хаотичною. З іншого боку, надмірна обмеженість може пригнічувати користувачів, змушуючи їх відчувати тиск і втрачати мотивацію.

Значуща інтеграція гри в реальний світ як баланс між гнучкістю й обмеженнями — це стратегія, що дає змогу враховувати потреби користувачів і забезпечувати їх залучення. Успішні системи гейміфікації мають бути адаптивними, щоб охоплювати різні індивідуальні потреби, але й мати чітку структуру, що стимулює досягнення конкретних цілей. Це підхід, що забезпечує не лише ефективність, а й етичність застосування гейміфікації.

Отже, для розуміння оптимального балансу між гнучкістю й обмеженнями правил гейміфікації (назвемо це гейміфлексією), нам потрібно зокрема і теоретичне підґрунтя цього явища.

Кожен із зазначених нами аспектів має свої етичні питання в розумінні застосування елементів гри на практиці. У теоретичному аспекті — для загального розуміння гейміфікації як соціокультурного феномену, і її оптимум — гейміфлексія. Останню слід розглядати через мультипарадигмальні підходи, оскільки вона зачіпає різноманітні соціальні, психологічні, технічні та філософські конструкти.

Так, інтеграція гри в реальний світ з огляду на етичні міркування повинна відбуватися в такий спосіб, щоб вона мала реальну цінність для користувача, зберігаючи при цьому етичність процесу. На це передусім вказує теорія діяльності, але в інтерпретації не радянських науковців, наприклад Сергія Рубінштейна та Олексія

Леонтьєва (дві взаємодіючі сутності — індивід та об'єкт), а в розумінні Ірйо Енгестрема, професора освіти дорослих Гельсінського університету (три взаємодіючі сутності — індивід, об'єкт і спільнота), оскільки інтегрування не може відбуватися без ретельного розгляду моральних аспектів, що впливають на суспільство в цілому [17]. Порушення етики може відбуватися, якщо ігрові механізми використовуються для маніпулювання користувачами або для отримання вигоди від їхніх особистих даних без згоди. Тому важливо не лише забезпечити значимість гейміфлексії, а й постійно оцінювати, як ці механізми взаємодіють з етичними нормами, як-от приватність, автономія та справедливість.

Гейміфлексію також можна представити через теорію ігрового дизайну. Вона демонструє важливий баланс між гнучкістю й обмеженнями для мотивації користувачів. Однак цей баланс може мати етичні наслідки. Якщо користувачі надто обмежені у виборі своїх дій чи мети, це може порушити їхню автономію, що є важливою етичною проблемою. З іншого боку, повна гнучкість може призвести до створення систем, які не будуть стимулювати бажану поведінку або результат і навіть призведуть до морально неприйнятних наслідків, як-от втрата контролю чи залежність. Це вимагає постійного контролю за тим, як механізми гейміфікації балансують між свободою вибору і необхідністю забезпечити результат.

Своєю чергою, можна погодитися з тим, що теорія ігрового дизайну в інтерпретації її автора, Рафа Костера, визначає гру як процес взаємодії із системою, що викликає задоволення через вивчення та вирішення завдань. Дослідник стверджує, що гра викликає задоволення через нашу природну потребу в пошуку шаблонів та їх вирішення [18]. Гейміфікація використовує ці принципи, впроваджуючи елементи гри в негеймові контексти, щоб підвищити мотивацію та задоволення. Наприклад, системи очок, медалей і таблиці лідерів можуть бути використані для стимулювання користувачів до досягнення цілей. І тут головне, щоб кінцевий результат був саме гейміфлексований.

Доречно згадати і про теорію соціального капіталу та теорію соціального обміну, оскільки гейміфлексія, безперечно, має позитивний ефект на створення соціальних зв'язків і є важливим

моральним аспектом. Однак слід ураховувати, як ці механізми взаємодії можуть створювати або поглиблювати соціальні нерівності. З точки зору етики, треба переконатися, що гейміфікація не призведе до соціальної сегрегації чи нерівного доступу до ресурсів, і всі користувачі матимуть рівні можливості для участі. У цьому контексті П'єр Бурдьє робить акцент на ролі соціального капіталу для підтримки соціальної нерівності.

Соціальний капітал можна сприймати як сукупність ресурсів, яка дорівнює мережі зв'язків і взаємного визнання. П'єр Бурдьє влучно називає це «приналежністю до групи». Якщо говорити більш конкретно, то соціальний капітал може бути накопичений і розгорнутий як колективно, наприклад покупцями, так і індивідуально, наприклад впроваджувачем елементів гейміфікації в маркетинг [19]. Ми розуміємо, що це переважно інструменталізується для матеріальних або символічних прибутків, і тому може призвести до соціальної сегрегації. Однак у нашому контексті саме гейміфлексія має нівелювати проблеми соціальної нерівності під час застосування елементів гри.

Отже, говорячи про етичні аспекти гейміфікації, важливо не лише оцінювати ефективність її механізмів, а й ретельно розглядати моральні наслідки для користувачів. І саме гейміфлексія має забезпечувати правильний баланс між гнучкістю й обмеженнями, а також між мотивацією й етикою, що є ключем до досягнення сталого розвитку цього соціокультурного феномену.

Висновки та перспективи подальших розробок. Гейміфікація як соціокультурний феномен є складним і багатограним явищем, що впливає на різні сфери людської діяльності, включаючи освіту, трудові відносини, маркетинг, політику, управління тощо. Використання гейміфікації може сприяти підвищенню мотивації, ефективності та результативності, однак вона створює реальні загрози, пов'язані з маніпулятивною поведінкою та порушенням приватності.

Аналіз етичних аспектів гейміфікації крізь призму деонтології, утилітаризму, концепцій Мішеля Фуко, Рафа Костера, П'єра Бурдьє та інших виявляє ризики використання ігрових механізмів для контролю та управління поведінкою людини. У деяких випадках гейміфікація може стати засобом прихованого примусу,

підривати автономію особистості та формувати нерівноправні відносини між суб'єктами. У цьому контексті важливим є механізм гейміфлексії — критичного осмислення ігрових практик, що дає змогу оцінювати їх реальний вплив на індивіда та суспільство в цілому. Етичне обґрунтування впровадження гейміфікації має забезпечити баланс між мотивацією і свободою вибору, а також дотриманням морально-правових норм.

Дослідження проблеми гейміфікації в контексті етики виявляє брак розвитку регуляторних механізмів, які б запобігли її негативним наслідкам. Подальші наукові розвідки мають бути спрямовані на аналіз довгострокових соціокультурних ефектів гейміфікації, її впливу на формування особистості та соціальної структури. Важливим аспектом є також розроблення правових підходів до регулювання гейміфікації, які дадуть змогу використовувати ігрові механізми з дотриманням етичних норм і прав людини. Це охоплює вияв законодавчих ініціатив, які б забезпечували прозорість процесу інтеграції гейміфікаційних елементів у різні сфери, як-от освіта, бізнес або державне управління. Наприклад, важливо визначити межі маніпуляції та забезпечити захист персональних даних, щоб уникнути зловживань, які можуть спричинити негативні наслідки для індивідів.

Правові підходи мають охоплювати не лише обмеження та заборони, а й стимулювання відповідного використання гейміфікації, сприяючи її розвитку в межах етичних і соціальних стандартів. Це потребує створення гнучкої нормативної бази, яка враховуватиме швидкість розвитку технологій і нові соціальні виклики, пов'язані з їх використанням. Також в українських реаліях слід проводити дослідження практичного характеру щодо результатів впровадження гейміфікації. Звертати увагу на елементи гри, які сприяють ефективнішій самовіддачі акторів, а також окреслювати негативні сторони гейміфікації, випереджаючи можливий негативний вплив як на індивідуума, так і на суспільство загалом. Це сприятиме створенню теоретичного фундаменту обґрунтування доцільності гейміфлексії у філософському та соціальному аспектах, а також допоможе науковцям, які переймаються дослідженнями гейміфікації, глибше зрозуміти перспективи цього явища та його вплив на молоде покоління.

Список використаних джерел

1. Landers R. N., Auer E. M., Collmus A. B., Armstrong M. B. Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda. *Simulation & Gaming*. 2018. № 49 (5). URL: https://www.researchgate.net/publication/325297221_Gamification_Science_Its_History_and_Future_Definitions_and_a_Research_Agenda (дата звернення: 30.01.2025).
2. Münsterberg H. Grundzüge der Psychotechnik. Leipzig : Johann Ambrosius Barth, 1920. URL: <https://archive.org/details/b29816191/page/n15/mode/2up> (дата звернення: 30.01.2025).
3. Giddens A. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Stanford University Press, 1991. 256 p. URL: <https://download.e-bookshelf.de/download/0003/8871/07/L-G-0003887107-0002286451.pdf> (дата звернення: 30.01.2025).
4. Касьянов Д. В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. *Наукові записки Малої академії наук України*. 2024. № 2 (30). С. 119–127.
5. Шевченко Л. Сучасна медійна етика: проблеми і виклики. *Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика*. 2022. № 45. С. 6–14. URL: <https://apultp.knu.ua/index.php/APULTP/article/view/126> (дата звернення: 30.01.2025).
6. Коблянська І. Трансформація етичних аспектів наукових досліджень в умовах цифровізації. *Економіка та суспільство*. 2023. № 48. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-33>.
7. Kim T. W., Werbach K. More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification. *Ethics and Information Technology*. 2016. № 18 (2). URL: https://www.researchgate.net/publication/303035492_More_than_Just_a_Game_Ethical_Issues_in_Gamification (дата звернення: 30.01.2025).
8. Butler N., Spoelstra S. Redemption Through Play? Exploring the Ethics of Workplace Gamification. *Journal of Business Ethics*. 2024. Vol. 193. Pp. 259–270. URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-023-05584-w?utm_source=chatgpt.com#auth-Nick-Butler-Aff1 (дата звернення: 30.01.2025).
9. Thorpe A. S., Roper S. The ethics of gamification in a marketing context. *Journal of Business Ethics*. 2019. № 155 (9). URL: https://www.researchgate.net/publication/315023072_The_Ethics_of_Gamification_in_a_Marketing_Context (дата звернення: 30.01.2025).
10. Marczewski A. The ethics of gamification. *Crossroads*. 2017. № 24 (1). Pp. 56–59. URL: https://www.researchgate.net/publication/319855897_The_ethics_of_gamification (дата звернення: 30.01.2025).

11. Sümer M., Cengiz H. A. Design Principles for Integrating Gamification into Distance Learning Programs in Higher Education: A Mixed Method Study. *International Journal of Serious Games*. 2022. Vol. 9. № 2. DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v9i2.494>.
12. Foucault M. *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Gallimard, 1975. P. 208. URL: https://monoskop.org/images/2/22/Foucault_Michel_Surveiller_et_Punir_Naissance_de_la_Prison_2004.pdf (дата звернення: 30.01.2025).
13. Fransis A., Frick A. Allmänna och Etiska attityder mot Gamification. En kvalitativ undersökning om konsumenters attityder mot gamification marketing. Stockholm : Södertörns högskola, 2021. 60 p. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1574213/FULLTEXT01.pdf> (дата звернення: 30.01.2025).
14. Антонов Є. В. Підготовка майбутнього вчителя інформатики до гейміфікації освітнього процесу основної школи : дис. ... д-ра філософії. Житомир : Житомир. держ. ун-т ім. Івана Франка, 2024. 270 с. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/39267/1/dys-Antonov.pdf> (дата звернення: 30.01.2025).
15. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх вчителів засобами гейміфікації / О. А. Жерновникова та ін. *Інформаційні технології та засоби навчання*. 2020. № 75 (1). С. 170–185. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036>.
16. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки : зб. наук. пр.* 2020. № 100. С. 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.
17. Kaptelinin V. Activity Theory: Implications for Human Computer Interaction. URL: <https://ics.uci.edu/~corps/phaseii/nardi-ch5.pdf> (дата звернення: 30.01.2025).
18. Koster R. A Theory of Fun for Game Design. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=3TAKAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Koster+R.+A+Theory+of+Fun+for+Game+Design&ots=EMZ9aqz9RU&sig=EyqQT3zl-97jKdh2k6AiXMKVJx8&redir_esc=y#v=onepage&q=Koster%20R.%20A%20Theory%20of%20Fun%20for%20Game%20Design&f=false (дата звернення: 30.01.2025).
19. Bourdieu P. The forms of capital. In J. Richardson (Ed.). *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York : Greenwood, 1986. Pp. 241–258. URL: <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm> (дата звернення: 30.01.2025).
20. Simulation & Gaming, 49 (5). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/325297221_Gamification_Science_Its_History_and_Future_Definitions_and_a_Research_Agenda
21. Münsterberg, H. (1920). *Grundzüge der Psychotechnik*. Leipzig : Johann Ambrosius Barth. Retrieved from <https://archive.org/details/b29816191/page/n15/mode/2up>
22. Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford University Press. Retrieved from <https://download.e-bookshelf.de/download/0003/8871/07/L-G-0003887107-0002286451.pdf>
23. Kasyanov, D. V. (2024). Heimifikatsiia v suchasnykh ukrainskykh doslidzhenniakh [Gamification in modern Ukrainian studies]. *Naukovi zapyski Maloi akademii nauk Ukrainy — Scientific notes of Junior Academy of Sciences of Ukraine*, 2 (30), 119–127 [in Ukrainian].
24. Shevchenko, L. (2022). Suchasna mediina etyka: problemy i vyklyky [Modern media ethics: problems and challenges]. *Aktualni problemy ukrainskoi lingvistyky: teoriia i praktyka — Current problems of Ukrainian linguistics: theory and practice*, 45, 6–14. Retrieved from <https://apultp.knu.ua/index.php/APULTP/article/view/126> [in Ukrainian].
25. Koblianska, I. (2023). Transformatsiia etychnykh aspektiv naukovykh doslidzhen v umovakhtsyfrovizatsii [Transformation of ethical aspects of scientific research in the context of digitalization]. *Ekonomika i suspilstvo — Economy and society*, 48. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-33> [in Ukrainian].
26. Kim T. W., & Werbach K. (2016). More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification. *Ethics and Information Technology*, 18 (2). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/303035492_More_than_Just_a_Game_Ethical_Issues_in_Gamification
27. Butler, N., & Spoelstra, S. (2024). Redemption Through Play? Exploring the Ethics of Workplace Gamification. *Journal of Business Ethics*, 193, 259–270. Retrieved from https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-023-05584-w?utm_source=chatgpt.com#auth-Nick-Butler-Aff1
28. Thorpe, A. S., & Roper, S. (2019). The ethics of gamification in a marketing context. *Journal of Business Ethics*, 155 (9). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/315023072_The_Ethics_of_Gamification_in_a_Marketing_Context
29. Marczewski, A. (2017). The ethics of gamification. *Crossroads*, 24 (1), 56–59. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/319855897_The_ethics_of_gamification

References

1. Landers, R. N., Auer, E. M., Collmus, A. B., & Armstrong, M. B. (2018). *Gamification Science, Its History and Future: Definitions and a Research Agenda*.

11. Sümer, M., & Cengiz, H. A. (2022). Design Principles for Integrating Gamification into Distance Learning Programs in Higher Education: A Mixed Method Study. *International Journal of Serious Games*, 9 (2). DOI: <https://doi.org/10.17083/ijsg.v9i2.494>.
12. Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Gallimard, 208. Retrieved from https://monoskop.org/images/2/22/Foucault_Michel_Surveiller_et_Punir_Naissance_de_la_Prison_2004.pdf.
13. Fransis A., & Frick A. (2021). Allmänna och Etiska attityder mot Gamification. En kvalitativ undersökning om konsumenters attityder mot gamification marketing. Stockholm : Södertörns högskola. Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1574213/FULLTEXT01.pdf>
14. Antonov, Ye. V. (2024). Pidhotovka maibutnoho vchytelia informatyky do heimifikatsii osvithnoho protsesu osnovnoi shkoly [Preparing future computer science teachers for gamification of the educational process in primary school]. *PhD thesis*. Zhytomyr : Ivan Franko Zhytomyr State University. Retrieved from <http://eprints.zu.edu.ua/39267/1/dys-Antonov.pdf> [in Ukrainian].
15. Zhernovnykova, O. A., Peretiaga, L. Ya., Kovtun, A. V., Korduban, M. V., Nalyvaiko, O. O., & Nalyvaiko, N. A. (2020). Tekhnologiiia formuvannia tsyfrovoi kompetentnosti maibutnikh vchyteliv zasobamy heimifikatsii [Technology for forming digital competence of future teachers using gamification]. *Informatsiini tekhnologii ta zasoby navchannia — Information technologies and teaching aids*, 75 (1), 170–185. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036> [in Ukrainian].
16. Sagan, O. V. (2020). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvithnyi trend [Gamification as a modern educational trend]. *Pedagogichni nauky — Pedagogical Sciences : Collection of scientific works*, 100 (pp. 12–18). DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> [in Ukrainian].
17. Kaptelinin, V. (1996). Activity Theory: Implications for Human Computer Interaction. Retrieved from <https://ics.uci.edu/~corps/phaseii/nardi-ch5.pdf>
18. Koster, R. A. (2013). Theory of Fun for Game Design. Retrieved from https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=3TAKAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Koster+R.+A+Theory+of+Fun+for+Game+Design&ots=EMZ9aqz9RU&sig=EyqQT3zl-97jKdh2k6AiXMKVJx8&redir_esc=y#v=onepage&q=Koster%20R.%20A%20Theory%20of%20Fun%20for%20Game%20Design&f=false
19. Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. Richardson (Ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York : Greenwood (pp. 241–258). Retrieved from <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm>

D. V. Kasyanov

GAMIFICATION AS A SOCIO-CULTURAL PHENOMENON THROUGH THE PRISM OF ETHICS

Abstract. *Gamification is gradually becoming a powerful tool for enhancing motivation and engagement across various spheres of human life. It can stimulate active interaction and contribute to the development of cognitive skills, emotional maturity, and professional growth. Moreover, its application enables the creation of more effective learning mechanisms, optimization of business processes, and improvement in the quality of medical services. However, gamification also brings forth a range of complex ethical challenges that society must actively address today. The use of game mechanics serves as a tool not only for motivation but also for shaping new behavior models and identities. This necessitates a deep analysis of its potential dangers, particularly regarding its impact on the psychological state of individuals, the formation of dependencies, and the limitation of freedom of choice. Special attention is given to the risks arising in the process of collecting and processing personal data, which is often an integral part of gamification technologies. This places the task of developing comprehensive standards before society to ensure the ethical use of such data. The article introduces the concept of “gamiflexion”, an approach that balances the innovation of game practices with potential social risks. The research also highlights the need to create a system of ethical principles that could regulate the application of gamification in areas such as education, business, medicine, marketing, and social governance. This would allow for the safe and responsible use of game mechanics, taking into account cultural, social, and technological contexts. Ultimately, gamification, recognized as an important tool for sociocultural development, requires a comprehensive approach to its ethical integration to minimize potential risks and maximize its positive impact on individuals and society.*

Keywords: *gamification, ethics, socio-cultural phenomenon, philosophy of the game.*

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

Kasyanov D. V. — PhD in Philosophy, Senior Researcher of Department of Creating and Using Intelligent Networking tools, 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 01.05.2025