

УДК: 130.2:17.023.36:316.77

Олег Марцішко

Науковий керівник: *Наталія Габрусєва, доктор філософії, доц.*

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

ГЕЙМІФІКАЦІЯ СУСПІЛЬНОГО ЖИТТЯ: ФІЛОСОФСЬКО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ МАНІПУЛЯТИВНИХ МЕХАНІЗМІВ

Анотація. У доповіді розглядається феномен гейміфікації як нової форми соціального контролю та маніпуляції в умовах цифрового суспільства. На основі філософських ідей Мішеля Фуко показано, що гейміфікація перетворює зовнішній примус на внутрішню мотивацію, створюючи ефект самоконтролю через гру. З психологічної точки зору проаналізовано маніпулятивні механізми, що експлуатують базові людські потреби — дефіцит, епічну мету, непередбачуваність. Зроблено висновок, що гейміфікація стає інструментом біополітичного впливу, який маскується під добровільну участь і задоволення.

Ключові слова: *гейміфікація, філософія техніки, біополітика, влада, контроль, маніпуляція, мотивація, паноптикум, психологічний вплив, цифрове суспільство.*

Oleg Martsishko

Scientific supervisor: Nataliia Habrusieva, Ph.D., Assoc. Prof.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ukraine

GAMIFICATION OF SOCIAL LIFE: PHILOSOPHICAL-PSYCHOLOGICAL ANALYSIS OF MANIPULATIVE MECHANISMS

У сучасному техногенному світі ігрові практики виходять далеко за межі розваг, перетворюючись на потужний інструмент соціальної організації, мотивації та контролю. Гейміфікація — це не просто використання ігрових елементів у неігровому контексті. Вона стала соціально-психологічним феноменом, який змінює способи взаємодії людини із суспільством, роботою, освітою та навіть політикою. Водночас цей процес має не лише прагматичний, а й глибокий філософський вимір, адже стосується механізмів влади, контролю, маніпуляції та саморефлексії.

Гейміфікація як механізм влади та контролю. Сучасна філософія техніки, спираючись на ідеї Мішеля Фуко, розглядає владу не лише як примусову силу, а як структуру управління поведінкою. Біополітика, за М. Фуко, полягає у керуванні життям — у тому, щоб спрямовувати людину до «нормальної» поведінки не через заборони, а через створення умов, у яких вона сама обирає потрібну дію. У цьому сенсі гейміфікація стає інструментом нової влади, яка діє через задоволення, заохочення й гру.

Якщо дисциплінарне суспільство ґрунтувалося на зовнішньому контролі — спостереженні, покаранні, заборонах, — то суспільство гейміфікації функціонує через внутрішню мотивацію, створену штучними ігровими стимулами. Замість наказу «зроби» людина отримує виклик «зароби», «виграй», «підвищ свій рівень». Так, зовнішній примус замінюється системою внутрішнього самоконтролю, який здається добровільним.

Цей механізм можна описати як цифровий паноптикум — метафору, яку М. Фуко використовував для опису сучасних форм контролю. У класичному паноптикумі ув'язнений постійно відчуває можливість бути спостережуваним, що змушує його самотійно дисциплінувати себе. У світі гейміфікації цю роль відіграють рейтинги, досягнення, лічильники кроків, бали активності, які формують публічний образ «успішного» індивіда.

Людина постійно відчуває, що її поведінка оцінюється — навіть якщо це лише алгоритм або статистика. Це створює ефект самонагляду: суб'єкт прагне підтримувати свою «ігрову репутацію», слідує за показниками, щоб не втратити статус чи бал.

Приклади цього можна побачити в найрізноманітніших сферах:

- у додатках для здоров'я (лічильники кроків, «щоденні streak-и» у фітнес-трекерах);
- в освітніх платформах (Duolingo, Khan Academy), де учень мотивується балами та медалями;
- у робочих системах (гейміфікація продуктивності, KPI-рейтинги, змагання між працівниками).

Таким чином, техніка гейміфікації перетворює владу над тілом і поведінкою на владу через гру, де суб'єкт — сам і гравець, і спостерігач, і контрольований об'єкт.

Маніпулятивні механізми гейміфікації. З психологічної точки зору, гейміфікація спирається на експлуатацію базових людських потреб і мотивацій. Ю-Кай Чоу у своїй моделі Octalysis виділяє вісім основних рушійних сил людської поведінки. Саме ці елементи часто використовуються розробниками ігор та соціальних систем для опосередкованого впливу на вибір користувача.

Дефіцит та нетерміновість

Цей механізм базується на страху втратити можливість (FOMO — fear of missing out). Людина реагує на обмеження часу або ресурсів, вважаючи, що кожна дія є шансом, який не можна втратити.

Приклади:

- щоденні бонуси у мобільних додатках;
- акції «тільки сьогодні»;
- сторіз, які зникають через 24 години.

Такі елементи створюють постійне відчуття терміновості, формуючи залежність від системи винагород.

Епічна мета та покликання. Людина прагне бути частиною чогось більшого за себе, відчувати значущість власних дій. Гейміфіковані системи використовують це, надаючи статуси, ролі, символічні звання — «волонтер», «першопроходець», «впливовий користувач».

Так, наприклад, користувачі Duolingo відчувають гордість за свій «стрик» або звання «Champion», а редактори Wikipedia — за участь у «глобальній місії» поширення знань.

У такий спосіб внутрішня мотивація людини перетворюється на керований ресурс, спрямований на підтримку певної платформи чи ідеї.

Непередбачуваність та цікавість. Цей механізм пов'язаний із ефектом гральних автоматів — нагорода є випадковою, а тому стимулює повторення дій.

Несподівані призи, «лутбокси», приховані бонуси створюють емоційний цикл очікування та винагороди, який викликає залежність.

Психологічно це пояснюється тим, що непередбачувані нагороди активують систему дофаміну сильніше, ніж гарантовані, — саме тому людина продовжує взаємодію, навіть не отримуючи реальної користі.

Маніпуляція як «добровільна» участь. Суть маніпулятивності гейміфікації полягає в тому, що людина вважає свій вибір вільним, хоча насправді він уже структурований системою ігрових стимулів.

Психологічно це схоже на інтерналізацію зовнішнього контролю: індивід починає мислити у категоріях балів, рівнів, досягнень.

Таким чином, гейміфікація створює ілюзію свободи, підмінюючи її алгоритмічним сценарієм "успішної" поведінки.

З філософської точки зору, це можна тлумачити як нову форму біовлади, у якій техніка стає посередником між індивідом і владними структурами. Людина прагне бути "кращою версією себе", але ця "кращість" вимірюється зовнішніми показниками — цифрами, лічильниками, бейджами.

Висновки. Гейміфікація суспільного життя є проявом нової парадигми контролю, у якій влада й маніпуляція приховані під виглядом гри, задоволення і добровільної участі.

Філософський аналіз показує, що це — не просто розважальна тенденція, а нова форма соціального управління, у якій людина сама бере участь у власній дисциплінаризації.

Психологічний аспект демонструє, що гейміфікація експлуатує базові мотивації — страх втрати, потребу в значущості, цікавість — перетворюючи їх на інструменти впливу.

Отже, у добу цифрової культури гейміфікація стає не лише технологічним, а й філософсько-етичним викликом. Вона змушує замислитись: де закінчується гра і починається контроль, і чи можлива справжня свобода вибору у світі, де навіть мотивація стає продуктом алгоритму.

Джерела та література

1. Foucault, M. Discipline and punish: The birth of the prison. New York: Vintage Books, 1995. 333 p.
2. Foucault, M. The history of sexuality. Vol. 1: An introduction. New York: Pantheon Books, 1978. 168 p.
3. Chou, Y.-K. Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Fremont, CA: Octalysis Media, 2015. 507 p.
4. Zichermann, G., Cunningham, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011. 208 p.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011. P. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.
6. Han, B.-C. Psychopolitics: Neoliberalism and new technologies of power. London: Verso Books, 2017. 108 p.
7. Кузьміна О. В. Гейміфікація як технологія соціального контролю в цифровому суспільстві // Філософські обрії. 2021. № 2. С. 45–52.
8. Скиба В. Ігрові механізми в культурі цифрової епохи: соціально-філософський аналіз // Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Філософія. 2020. № 4. С. 23–29.
9. Різун Н. Мотиваційні аспекти гейміфікації: психологічний підхід // Психологічні науки: проблеми і здобутки. 2022. № 3. С. 67–74.

УДК: 502:004.89:17.022

Неля Мотрук

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

НАУКОВО-ТЕХНІЧНИЙ ПРОГРЕС ТА МОРАЛЬ

Анотація. У тезах розглядається взаємодія науково-технічного прогресу з моральними нормами сучасного суспільства. Аналізуються позитивні результати розвитку технологій, а також морально-етичні виклики, які супроводжують їх упровадження у різні сфери життя. Окреслено основні напрями пошуку балансу між технологічним поступом та збереженням гуманістичних цінностей.

Ключові слова: прогрес, мораль, етика технологій, суспільство, цінності.

Nelya Motruk

Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ukraine

SCIENTIFIC AND TECHNICAL PROGRESS AND MORALITY