

УДК 004.94

Обойшев М.А.¹, Бондаренко О.В.²

¹ студ. гр. Е-114м НУ «Запорізька політехніка»

² д-р філос. наук, проф. НУ «Запорізька політехніка»

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ СУЧАСНОЇ ЛЮДИНИ

Комп'ютерні ігри, як феномен сучасного життя, є важливою темою й проблемою наукових досліджень. Це унікальний продукт, що поєднує досягнення техніки та людської свідомості, інтегрує елементи культури, такі як добро і зло, життя і смерть, навчання і розваги, теорія і практика. Це поєднання не є абсурдним, адже ігри створюють передумови для розвитку особистості та суспільної культури. Розвиток комп'ютерних ігор, що розпочався у ХХ ст., продовжується й нині. Технічний прогрес мінімізує обмеження, дозволяючи таким іграм точніше відображати людські потреби й емоції. У майбутньому вони, ймовірно, допоможуть краще зрозуміти

свідомість, несвідоме, візуальне сприйняття та психологічні аспекти, які раніше не помічались.

Гра виконує важливу роль у житті людини. Сучасні концепції визначають гру як діяльність, що є вільною, обмеженою часі-просторі, що має правила та елемент непередбачуваності. Ігри задовольняють базову потребу людини – прагнення досягати вершин у розвитку навичок, навіть якщо це не стосується основних життєвих цілей. На стику досліджень ігор і філософії виникла дисципліна – філософія комп'ютерних ігор, яка аналізує поведінку гравців, привабливість ігор та їх значення. У 80-х рр. XX ст. ігри досліджували у контексті медіа, у 90-х рр. XX ст. – як особливі тексти із наративною складовою. У 1999 р. дизайнер ігор і уругвайський дослідник Гонсало Фраска запропонував людологію, акцентуючи увагу на геймплеї – власне процесі гри. Цей підхід доповнив датський психолог Джеспер Джул, виділивши правила, варіативність і змагальність як ключові компоненти ігор. Ігри стали розумітися як інструмент гейміфікації, що проникає у різні сфери життя – від освіти та бізнесу до медицини та соціальних ініціатив. Завдяки їм можна навчатися, отримувати нові навички та переживати унікальні ситуації, які складно реалізувати у реальному житті.

Термін «гейміфікація» (gamification) позначає застосування ігрових алгоритмів та елементів до неігрових контекстів з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності. З філософської точки зору це явище має як позитивні, так і потенційно небезпечні аспекти. Воно ставить перед людиною питання про свободу вибору, стику маніпуляцій, природу людської мотивації та межі технологічного впливу.

Позитивні аспекти гейміфікації. Підвищення мотивації – елементи гри (нагорода, змагання, рівні досягнень тощо) сприяють підвищенню мотивації; філософ Дж.Ст.Мілль стверджував, що задоволення є основою людської діяльності, гейміфікація пропонує це задоволення через досягнення мети, розвиток навичок та вирішення проблем. Розвиток соціальної взаємодії – гейміфіковані системи часто сприяють соціальним зв'язкам; теорія комунікативної дії Ю.Габермаса підкреслює, що соціальна взаємодія базується на діалозі та взаєморозумінні, ігри та ігрові елементи можуть бути інструментом, що стимулює такі форми комунікації. Освітній потенціал – ігрові алгоритми можуть допомогти зробити навчання цікавим і доступним, концепція «навчання через гру» наголошує на важливості активного, інтерактивного залучення людини.

Негативні аспекти гейміфікації. Етичні проблеми – застосування гейміфікації може перетворитися на маніпуляцію; у маркетингу або корпоративному середовищі часто використовуються ігрові алгоритми, щоб впливати на поведінку людини, не завжди на її користь, це ставить під сумнів свободу волі людини як базову цінність. Надмірна залежність – гейміфікація,

подібно до інших цифрових технологій, може призводити до залежності; «розбудження» К.Маркса або «дегуманізація» М.Гайдеггера допомагають зрозуміти, як технології можуть дистанціювати людину від її автентичної природи. Зміна ціннісних орієнтирів – гейміфікація може зміщувати акцент із внутрішньої мотивації на зовнішню (як отримання балів або нагород), це суперечить класичним етичним уявленням, які про важливість дій із морального обов'язку, а не із прагнення до винагороди.

В умовах сучасного суспільства, де змінюється не лише характер інформації, але й відносини між людиною та технікою, постійно точаться суперечки – що ігрова реальність може затягувати, спричиняючи втрату інтересу до реального світу. Як у свій час наукові відкриття стали інструментом для практичної діяльності, так і комп'ютерні ігри сьогодні можуть бути корисним засобом для розвитку людини (покращення уваги, швидкості реакції, логіки, пам'яті та інших важливих навичок). Їх роль у житті людини вимагає об'єктивного й збалансованого підходу. Гейміфікація є яскравим прикладом того, як технології можуть змінювати людське життя. Вона поєднує у собі потужний інструмент мотивації з ризиком етичних і соціальних наслідків. Філософський підхід дозволяє глибше зрозуміти цей феномен і допомагає визначити, як його використовувати на благо людства, уникаючи маніпуляцій та деградації людських цінностей.