

УДК 7.05

Косяк В.Р.

доц. НУ «Запорізька політехніка»

ІГРОВИЙ ДИЗАЙН ЯК ЕФЕКТИВНИЙ РУШІЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Початок гейміфікації суспільства, тобто використання ігрових елементів і механік у сферах реального життя, виник з різних причин, серед яких можна виділити наступні:

- завдяки технологічному прогресу ігри стали більш доступні і популярні серед населення, що викликало перспективи використання ігрових механік у різних суспільних сферах;

- з точки зору маркетингу – використання ігрових елементів може зробити продукти та послуги більш привабливими для споживачів;

- виникла потреба в удосконаленні збору даних про користувачів, їхні уподобання та звички;

- зросла необхідність посилення мотивації та збільшення продуктивності на робочих місцях;

- з'явилась потреба в подальшому посиленню соціальної інтеграції;

- виник попит на впровадження елементів винагороди і визнання.

Ці чинники спільно сприяли зародженню процесу гейміфікації, поглиблюючи її застосування в різних площинах суспільного життя.

Мета гейміфікації – це підвищення мотивації та результативності учасників через застосування ігрових методик. Ігровий дизайн є ключовим елементом у гейміфікації, оскільки він визначає структуру та механіки взаємодії користувачів із системою.

Гра – це потужний інструмент мотивації та залучення учасників до досягнення певних цілей. Ось декілька ключових аспектів ігрового дизайну, які роблять його ефективним рушієм гейміфікації:

- цілі та завдання: у гравців повинні бути чіткі, досяжні цілі, завдання структуровані так, щоб поетапно залучати їх до активності на подолання виникаючих перед ними викликів;

- невинне зростання складності: гра повинна забезпечувати постійне та безперервне зростання складності, щоб утримувати учасників в мотивованому та зацікавленому стані грати далі;

- система винагород: винагороди та визнання за досягнення мають важливу роль у мотивації, вони можуть бути реалізовані у вигляді балів, рівнів, медалей, бджів тощо;

- соціальна взаємодія: включення можливостей для взаємодії з іншими гравцями може збільшити зацікавленість та мотивацію, це може бути здійснено через групове змагання, спільні цілі або спільні досягнення;

- нарратив: сюжетна лінія або наратив може надати контекст та мотивацію діям гравців, він допомагає створити емоційний зв'язок з грою та поглиблює досвід;

- засоби зворотного зв'язку: система повинна надавати гравцям зрозумілий зворотний зв'язок щодо дій та досягнень, так щоб вони могли організовувати свою стратегію та вдосконалювати свої навички;

- можливість вибору та контролю: гравці повинні мати можливість впливати на хід гри та вибрати свої власні шляхи до розв'язання завдань та досягнення цілей.

Всі ці означені елементи ігрового дизайну спільно допомагають створити захоплюючий та мотивуючий ігровий досвід, що може бути успішно використаний у гейміфікаційних проєктах для досягнення різних цілей, таких як навчання, маркетингу, здорового способі життя тощо.

Гейміфікація суспільства може приносити користь різним зацікавленим сторонам залежно від контексту та застосування. Наведем декілька прикладів:

- бізнес та корпорації: гейміфікація може бути вигідною для бізнесу, оскільки вона допомагає покращувати мотивацію співробітників, підвищувати продуктивність;

– освітні заклади: гейміфікація може бути корисною в освітніх закладах, оскільки ігрові елементи можуть стимулювати та мотивувати інтерес до навчання;

– охорона здоров'я: гейміфікація може сприяти мотивації до здорового способу життя та дотримання режиму лікування;

– державні установи та неурядові організації: гейміфікація може бути використана для стимулювання бажаної поведінки своїх громадян, що робить суспільство більш відповідальним та ефективним;

– індивідуальні користувачі: гейміфікація може бути на корисною пересічним користувачам, допомагати у повсякденному житті, сприяти спілкуванню та соціалізації.

Гейміфікація – це процес використання елементів геймінгу для стимулювання участі, мотивації та залучення цільової аудиторії в нетрадиційних контекстах, таких як освіта, бізнес, охорона здоров'я тощо. Розробники, які володіють глибинним розумінням механік і принципів гри, безпосередньо впливаючи на гейміфікацію суспільства роблять ігровий дизайн її ефективним рушієм.