

СЕКЦІЯ 1 ТЕОРІЯ ТА ІСТОРІЯ СОЦІОЛОГІЇ

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ФАКТОР СОЦІАЛЬНОЇ АДЕКВАТНОСТІ РІЗНИХ ТИПІВ СОЦІАЛЬНИХ СИСТЕМ

GAMIFICATION AS A FACTOR OF SOCIAL ADEQUACY OF DIFFERENT TYPES OF SOCIAL SYSTEMS

У статті проводиться аналіз явища, яке можна осмислити як використання ігрових компонентів у неігровому середовищі, що часто трапляється в розвинених суспільствах у вигляді використання феномена «гейміфікації». Утім, наявна практика не має теоретичного підґрунтя у форматі теорії, що була б розроблена на засадах спеціально проведеного соціологічного дослідження. Незважаючи на те, що спроби гейміфікації різних соціальних систем уже дали змогу накопичити досить багатий емпіричний матеріал, теоретичні надбання теорії гейміфікації залишаються на рівні дискурсу щодо розроблення «ігрових категорій» в межах ключових соціологічних парадигм. На засадах здійсненого авторами аналізу явища гейміфікації та зробленої спроби розуміння впливу такої соціальної практики на процеси у різних типах соціальних систем висувається гіпотеза щодо того, що гейміфікація може виступати фактором їхньої соціальної адекватності через тиск на особистість із намаганням привести інтенції свідомості особистості у відповідність до рольових очікувань соціальної системи. Тобто принципово важливим уявляється те, що гейміфікація процесів у соціальній системі може розглядатися як чинник підвищення рівня соціальної адекватності такої системи залежно від того, якою мірою гейміфікований процес здатен підвищити рольову ідентичність учасників системи. Важливою особливістю такого тиску на особистість є прагнення до збалансування функціонування керуючої частини соціальної системи та наслідків управлінських впливів на частини, що виступає як керована. При цьому для підтримання високого рівня мотивації акторів до координованої діяльності між цими обома частинами соціальної системи повинні використовуватися спеціально спрямовані заходи. За таких умов результатами протікання системний гейміфікований процес не відрізняється від такого, що не був гейміфікований, але він підтримує високий рівень задоволеності учасників протіканням процесу, дозволяє розкривати їх творчий потенціал і забезпечувати у внутрішньому середовищі гейміфікованої системи загальноприйнятний і комфортний стан.

Ключові слова: гейміфікація, гра в соціології, ігровий компонент, соціальна адекватність, соціальна система, рольові очікування, віртуалізація.

The article deals with the phenomenon of gamification, which can be interpreted as the use of game components in non-game contexts. This phenomenon is often observed in developed societies. It should be stressed that today there is no single theory of gamification based on a specially conducted sociological research. Despite the fact that there is a rich empirical material on attempts to gamify various social systems, the theoretical basis of gamification theory remains at the level of discourse on the development of "game categories" within key sociological paradigms. In the article, attempts are made to analyze the phenomenon of gamification as well the possible impact of it on processes in various types of social systems. In particular, a hypothesis is put forward that gamification can act as a factor of social adequacy due to the pressure on a personality with an attempt to bring the intentions of the consciousness in line with role expectations of the social system. Of importance here is that the gamification of processes in the social system can be seen as a factor of increasing the level of social adequacy of such a system depending on the degree to which the gamified process is able to increase the role identity of the participants in the system. An important feature of such pressure on an individual is the desire to achieve balance in the functioning of the governing part of the social system and the consequences of the managerial influence on the manageable part. At the same time, in order to maintain a high level of motivation of the actors for coordinated activities between these two parts of the social system special measures should be used. In this case, the results of the systemically gamified process are no different from the results of the non-gamified process, while in the first case a high level of satisfaction of the participants during the process is maintained, which allows their creative potential to be open and a generally acceptable and comfortable state of the gamified system to be provided.

Key words: gamification, game in sociology, game component, social adequacy, social system, role expectations, virtualization.

УДК 316.3
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2020.11.1>

Кутянін О.В.

аспірант кафедри міжкультурної комунікації та іноземної мови
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»

Бурег В.В.

д.соціол.н., професор, завідувач
кафедри соціології та політології
Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут»

Постановка проблеми. Теорія гейміфікації розглядає гейміфікований процес як такий, який наповнений ігровим компонентом. Спро-

щено можна говорити про те, що гейміфікація – процес «включення ігрового режиму» в свідомості людини за рахунок використання

ігрових компонентів у процесах діяльності, в яких вона не передбачалася. До принципів, тобто вихідних правил такої діяльності, можна віднести: поетапність, рівневість під час залучення в діяльність, «сценарізацію» такої діяльності, як наділення привабливим змістом (свого роду «легендування»), забезпечення можливості оперативного коригування процесу як сукупності послідовних окремих дій по зміні станів завдяки отриманню стійкого і постійного зворотного зв'язку. При цьому проблема такого «включення» або «не включення» залишається емпіричною, оскільки теорія гейміфікації не має сьогодні соціологічного розроблення. Саме підходи до розроблення соціологічного аспекту теорії гейміфікації необхідні, перш за все, оскільки процеси гейміфікації стосуються не тільки особистісної мотивації, зміни спрямованості (як одного з проявів інтенції) свідомості, міжособистісної взаємодії, а й, що не менш значуще, взаємодії людей на рівні соціальних систем, взаємин, які при цьому виникають і встановлюються в конкретних системах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Питання, що пов'язувалися з гейміфікацією певних процесів у різного роду соціальних системах та аспектами використання ігрових компонентів у різних процесах людської діяльності, були предметом наукового інтересу Р. Кайуа, Е. Кутас, М. Леппера, Т. Мелоуна, Д. Роя, Й. Хейзінга, М. Чіксентміхайї та інших дослідників.

Постановка завдання. Враховуючи незавершеність наукових розвідок у напрямі соціологічного тлумачення гейміфікації, може вважатися доцільним розгляд у даній роботі умов процесів включення ігрових режимів у контекст функціонування різного роду соціальних систем як чинників досягнення певного або бажаного рівня їхньої соціальної адекватності.

Виклад основного матеріалу дослідження. В межах статті пропонується соціологічний підхід до розуміння гейміфікації, тобто процесу включення ігрових компонентів в неігрові процеси і форми діяльності та встановлення змістовних характеристик взаємодій та взаємовідносин, що складаються під час перебігу гейміфікованої діяльності. Такого роду видозміни (з метою пожевлення, полегшення, підвищення привабливості тощо) різних процесів актуалізувалися та набули широкого поширення з початку ХХІ століття, однак феномен включення ігрових компонентів в неігрові процеси знаходив своє застосування протягом всієї історії людства в тій чи іншій формі. Однією з найбільш ранніх зафіксованих форм гейміфікації є «лотерея Герхарда Терстегена» (1769). Терстеген запропонував за допомогою додавання ігрових компонентів подолати рутину і повсякденність релігійних ритуалів.

Його так звана «Благочестива лотерея» полягала в можливості для прихожан вибрати навмання одну з 365 карт, на яких були розміщені слова мудрості і поради для віруючих. Випадковим чином, вибираючи карту, прихожанин здійснював дві дії одночасно: грав в азартну гру (які, до речі, заборонялися самою церквою) і практикував християнське мислення [2, с. 122–129].

У прикладі Терстегена соціальна система, що базується на функціонуванні католицької церкви ХVІІІ століття, перебувала в складних умовах, коли під тиском Реформації втрачала прихожан, тобто своїх учасників. У соціологічній термінології система втрачала властивість своєї соціальної адекватності, тобто здатності процесу відповідати об'єктивно обумовленим запитам учасників. Використання елементів гейміфікації процесу при цьому дозволило через подолання буденності й рутини релігійного ритуалу привести у відповідність до мети сам гейміфікований процес і запити його учасників.

Перший аспект того, як гейміфікація видозмінює рівень соціальної адекватності системи, лежить у площині структури мотивації особистості. Гейміфікований процес не є ігровою діяльністю в повсякденному розумінні категорії гри. З погляду феноменології такий процес, безумовно, стає грою, оскільки пропонує фундаментально змінити інтенції свідомості особистості. Проте на рівні соціальної системи показники ефективності гейміфікованого процесу повинні відповідати показникам ефективності самої системи. Наприклад, наповнення ігровими компонентами семінарського заняття в рамках системи вищої освіти не має призводити до перетворення такого заняття в традиційну ігрову практику. Семінарське заняття повинно залишатися в рамках цілей і завдань системи вищої освіти. Таким чином, використання «рольової гри» на такому занятті покликане підвищити компетенції учнів або студентів, розуміння даної проблеми, а не замінювати нею систематичний характер пізнавальної діяльності в процесі навчання.

Томас Мелоун і Марк Леппер у своїх дослідженнях вказують на гейміфікацію процесів в освітній системі у ролі ключового чинника як підвищення мотивації особистості, так і підвищення міжособистісної мотивації. Незважаючи на те, що дослідники не використовували категорію «гейміфікація» у своїх роботах, вони наголошували на тому, що чинником підвищення мотивації має бути баланс чотирьох ключових аспектів діяльності: виклик (завдання повинно забезпечувати постійний оптимальний рівень складності для учня), фантазія (завдання повинно стимулювати фантазію учня), цікавість (завдання повинно забезпечувати оптимальний рівень інформаційної

складності) і контроль (завдання повинно заохочувати почуття самовизначення і контролю) [4]. Баланс таких аспектів у системі освіти призводить до зростання мотивації.

Важливо відзначити, що підтримка внутрішньої мотивації, через запропоновану Мелоун і Леппером форму гейміфікації в усіх чотирьох ключових аспектах, будується на необхідності процесу відповідати запитам своїх учасників. Зниження рівня складності поставленого завдання знижує мотивацію до вирішення такого завдання, як до «занадто простого», а значне підвищення рівня складності знижує мотивацію, як до «занадто складного». На важливість такої оптимальної побудови людської діяльності вказує в межах теорії потоку і Міхай Чіксентміхайї, в категоріях якого внутрішня мотивація перебуває, серед іншого, в оптимальному положенні інтенції свідомості між тривогою (коли завдання занадто складне) і нудьгою (коли завдання надмірно просте) [11]. Фактично позиція оптимального рівня організації процесу з найбільш високим рівнем мотивації збігається з позицією високої соціальної адекватності керуючої частини такої системи, оскільки проблема мотивації і проблема відповідності системи запитам її учасників це прямопропорційні залежні величини. У цьому контексті гейміфікація процесу, яка виступає фактором підвищення мотивації учасників системи одночасно з цим виступає фактором підвищення її соціальної адекватності.

Крім того, загалом брак мотивації учасників вказує на неефективність соціальної системи. Дональд Рой у роботах, які стосуються підвищення задоволеності робітників у рамках рутинних виробничих процесів, зазначає, що під час працюючої системи зовнішньої мотивації особистості (робітники продовжували займатися своєю діяльністю в силу різних причин, наприклад, страху опинитися на біржі праці) рутинні виробничі процеси можуть бути позбавлені системи внутрішньої мотивації [1]. При цьому недолік саме внутрішньої мотивації для учасників таких процесів може позначатися на продуктивності всієї системи загалом, тобто знижувати її ефективність. Фактично соціальна система з низьким рівнем внутрішньої мотивації менш ефективна, ніж система з високим рівнем, за умови інших рівних. У дослідженні Роя включення ігрових практик у повсякденність робочих підвищує задоволеність і продуктивність, тобто гейміфікація процесу призводить до зростання ефективності процесів всередині системи.

Соціальна система як явище, що складається із сукупності людей, які перебувають у регулярній взаємодії один з одним і здатні змінювати її структуру, повинна володіти базовими характеристиками цілісності і інтеграції. Дослідник гри Р. Кайуа запропонував одними

з базових ігрових атрибутів вважати умови протікання: простір, час і правила взаємодії, тобто об'єктивні форми існування гри. При цьому варто зазначити, що у випадку із соціальною системою об'єктивні форми існування системи становлять базову характеристику цілісності системи. Сам же Кайуа при побудові класифікації ігор відзначав, що будь-які типи ігор за своєю суттю можуть відрізнятися за ступенем своєї інституційної волі, де з одного боку можна розташувати нецілісні і досоціальні за своєю суттю ігри за типом каруселі (він називає такі латиною «*paidia*»), а з іншого детально формалізовані і цілісні гри за типом спортивних або настільних ігор (в категоріях дослідника «*ludus*») [8]. Тобто ігрові елементи можуть не тільки не мати цілісності, але знаходяться таку цілісність шляхом інституціоналізації під тиском соціального. «Правила стають невіддільною належністю гри, як тільки вона, так би мовити, набуває інституційного існування. З цієї миті вони утворюють частину її природи. Саме вони перетворюють її в продуктивний і принципово важливий інструмент культури» [8, с. 64].

У трактуванні Р. Кайуа «*ludus*» – це інституційна форма запаморочення, тобто легітимна соціальна форма «втратити голову». Гейміфікований процес соціальної системи в цьому сенсі являє собою, перш за все, системний процес, який структурно і функціонально залишається підпорядкованим існуючій системі та її інститутам. З погляду управляючої частини соціальної системи гейміфікація є процесом оптимізації, підвищення ефективності такої системи. Ефект «*ludus*» і наближення взаємодії людей до форми гри, коли, наприклад, робочий день наближається за формою до спортивного змагання, відбувається виключно в керованій частині соціальної системи. Тобто гейміфікація – це також процес внесення ігрових елементів в керовану частину соціальної системи з метою зміни взаємодії всередині процесів в такій системі.

Зміна взаємодії для ефективного впровадження гейміфікації направлена, перш за все, на підвищення відповідності рольових очікувань системи і інтенцій свідомості людини. Суб'єкт входить в ігрову ситуацію добровільно і в цьому ігрова реальність для нього сприймається як власна реальність. При цьому «входження в ігрову ситуацію», як влучно назвав це Ж. Бодріяр, є «входом у систему ритуальних зобов'язань» [6, с. 123]. Тобто гравець усередині гри залишається одночасно і суб'єктом, і об'єктом за двома ключовими ознаками: а) він як суб'єкт здійснює дію по входу в ігрову реальність; б) він як об'єкт входить у систему зобов'язань, яка визначає його дії. Отже, у реалізації гейміфікації в неігрових процесах відбувається зближення суб'єкта і пропоно-

ваної соціальною системою ролі. Фактично сама гейміфікація є процесом посилення ідентичності суб'єкта з пропонованою роллю, і показником ефективності гейміфікації соціального процесу є, перш за все, зростання показників ефективного виконання заданих системою ролей.

Ефективна гейміфікація з позиції керуючої частини соціальної системи впливає на показники ефективності такої системи з метою їх поліпшення. Такими показниками можуть бути студентські бали, продажі, різного роду KPI (показники ефективності системи/підсистеми) і так далі.

Проте одночасно з цим гейміфікація через тиск на людей, що є включеними в гейміфіковані процеси, призводить до посилення рольової ідентичності, що в свою чергу дає можливість привести у відповідність цілі на різних рівнях системи. Менеджмент такої системи стає соціально адекватним, оскільки люди максимально залучаються до існуючої системні ролі. Тиск ігрових елементів на особистість включає таку людину в рамки існуючої ролі і направлений на постійне підтримання високого рівня рольової ідентичності. Людина в таких умовах знаходиться в постійній рольової позиції, фактично «розчиняється» в ролі, що призводить до необхідності розглядати події, що відбуваються, давати їм оцінку саме з рольової позиції. У цьому контексті дії такої людини в системі, по-перше, спрямовані на підтримку життєздатності самої системи, а по-друге, напрямок, зміст і форми дій перебувають як в узгодженій позиції між собою, так і в узгодженій позиції з іншими учасниками. Підвищуючи рольову ідентичність учасника, гейміфікація підвищує ступінь інтеграції і життєздатність самої системи, а з позиції керуючої частини соціальної системи вдається досягти соціально адекватного менеджменту.

Слід зазначити, що якщо гейміфікація – явище досить автономне (соціальна система може знаходитися на різних ступенях гейміфікації і залишатися всередині системи макrorівня, а також володіти власними підсистемами незалежно від ступеня гейміфікації таких), то соціальна адекватність менеджменту – явище структурне (соціальна система макrorівня здатна досягати соціальної адекватності при забезпеченій адекватності соціальних систем, що її складають). Фактично ця теза вказує на можливі винятки, коли гейміфікація соціальної системи не призводить до соціальної адекватності її керуючої частини через неадекватність складових підсистем.

В умовах відсутності соціально-адекватного менеджменту частина управлінських впливів у соціальній системі віртуалізується за рахунок невідповідності цілей такого менеджменту об'єктивно обумовленим запитам учасників.

«Управління переходить з дієвого і реального в можливе» [7, с. 127].

Зважаючи на це, уявляється доцільним наголосити, що ефективна гейміфікація долає невідповідність різних рівнів цілей процесів всередині системи за рахунок посилення рольової ідентичності. Проте на феномені віртуалізації (повній або часткової) управлінських впливів керуючої частини соціальної системи і його подоланні варто зупинитися докладніше.

Важливою властивістю інституціоналізованої ігрової ситуації є швидкість і точність зворотного зв'язку між учасниками. Одночасно з цим, одним з найбільш популярних на практиці елементів гейміфікації є рейтинг, що представляє собою універсальну і найбільш оперативну форму зворотного зв'язку для учасників. Рейтинг постійно вказує учаснику гейміфікованого процесу на рівень ефективності його дій, підтверджує ступінь відповідності його дій очікуванням системи.

Рейтинг усередині системного процесу – це ключовий елемент самоорганізації і самоналаштування системи. Зміна зовнішніх умов, наприклад, пріоритетів на ринку праці, може стимулювати структурні зміни в керуючій частині системи вищої освіти і побудові рейтингів випускників відповідно до вимог реальності, приводячи їх у відповідність із запитами реального ринку. У свою чергу, всі процеси в системі вищої освіти переналаштовуються під нові умови в стислі терміни, оскільки новий формат рейтингу дає можливість всім структурним елементам на всіх рівнях системи отримувати оперативний і точний зворотний зв'язок про ефективність своїх дій. Продовжуючи вищевказаний умовний приклад, викладачі ВНЗ переналаштовують зміст лекцій з метою підвищення позицій своїх випускників в такому рейтингу, студенти переорієнтують набуття навичок під нові умови, адміністрація ВНЗ переналаштовує адміністративні процеси під нові умови і т.д. Наведений приклад є ідеальним прикладом гейміфікації соціальної системи із застосуванням одного тільки елемента, однак саме в такому варіанті можна наочно зрозуміти механізм дії ефективної системи зворотного зв'язку, реалізованого шляхом рейтингу, в складній соціальній системі. А також осмислити можливості швидкого і чіткого зворотного зв'язку в напрямі підвищення адаптивності соціальної системи і до підвищення її здібностей до самоорганізації.

Керуюча частина такої системи, будучи суб'єктом гейміфікації, може, безумовно, залишатися неадаптивною. У нашому прикладі щодо системи вищої освіти це може бути виражене у формі збереження старого формату рейтингу, незважаючи на зміну умов ринку. Однак, наявність форми швидкого і точного зворотного зв'язку в системі не дає мож-

ливість менеджменту втратити свою соціальну адекватність і віртуалізуватися за рахунок наявності в системі постійного «інформаційного потоку», практично наративу її життєдіяльності, що запускає в системі постійні процеси самоорганізації. Саморегуляція такої системи реалізується, в тому числі, за рахунок змін в системі управління, приведення її у відповідність з певним порядком і правилами під впливом сигналів, що надходять зсередини системи.

Користуючись запропонованою схемою, гейміфікація долає віртуалізацію за рахунок постійного і швидкого уточнення рольових очікувань для учасника такої системи. Рейтингова система зворотного зв'язку є орієнтиром, або своєрідною «картою» рольових очікувань для учасників системи, приводячи у відповідність до них дії і інтенції учасників, а також постійно інформує керовану частину системи про зміни всередині самої системи. Для керуючої частини системи рейтингова система являє собою потік імпульсів зсередини системи, що змінюють менеджмент.

Важливо зазначити, що рейтинг як елемент гейміфікації сам по собі не є універсальним способом гейміфікувати процес. Тобто введення рейтингової системи в соціальній системі не означає автоматичного запуску позитивних процесів і приведення у відповідність всіх елементів структури. Гейміфікація – це комплексний процес, і, скоріше за все, єдиною універсальною умовою ефективної гейміфікації є «свобода входу і виходу» учасників з гейміфікованого процесу. Ця теза, зокрема, підтверджується оцінками громадян КНР щодо впровадження державної рейтингової системи для громадян країни.

Наприклад, у своїх дослідженнях Г. Костка зазначає високий рівень підтримки рейтингової системи громадянами КНР [3]. Здебільшого китайці вважають таку систему, перш за все, природним етапом технологічного розвитку, що дозволяє значно підвищити якість життя за рахунок перекриття прогалів в існуючих інститутах і стимулювання законослухняної поведінки. Однак, важливо зазначити, що поширеність комерційних рейтингових систем (участь в яких є добровільною) досягає 80%, а державних лише 7,4% (в умовах обов'язкової участі громадян цей відсоток нижче частки від населення провінцій і міст, де реалізуються пілотні проекти державних програм від загального числа населення). Одночасно з цим, за даними Костки, найнижчий відсоток респондентів, які повністю або частково підтримують впровадження рейтингових систем, спостерігається саме серед громадян, що беруть участь тільки в державних системах (65,6%). У всіх інших випадках підтримка становить близько 86–90%. Тобто громадяни, які вико-

ристовують доступні і добровільні рейтингові системи позитивніше їх оцінюють [3, с. 10–12].

На підставі вищевказаного можна стверджувати, що гейміфікація може розглядатися як чинник соціальної адекватності функціонування певних соціальних систем (підсистем) за рахунок забезпечення відповідності низці вимог.

Так, цілями гейміфікації мають бути такі, що орієнтовані на майбутнє, спрямовані на програвання моделей діяльності спрямованої на вирішення перспективних завдань визначених на засадах сформованих особистісних, групових, організаційних та інших стратегій. При цьому гейміфіковані процеси мають бути максимально адаптованими до умов конкретних соціальних систем, враховувати той чи інший ступінь їх ресурсного забезпечення для оптимального використання соціально-політичного та психо-культурного потенціалів системи.

Бажаною також має бути відповідність вимогам щодо спрямування активності суб'єктів гейміфікованих процесів у площину самоорганізації, пошуку внутрішніх імпульсів для їх активності, запобігання залежності ступеню активності тільки від зовнішньої мотивації.

Враховуючи значущість ментальних характеристик соціуму, частинами якого виступають конкретні соціальні системи, гейміфіковані процеси мають їх враховувати, що зробить їх значною мірою адекватними.

Окрім того, спираючись на системні уявлення про сутність і змістовність соціальних систем, однією з вимог до процесу гейміфікації як чинника досягнення бажаного рівня соціальної адекватності має бути структурованість ігрових подій із метою їхнього поєднання та узгодження за рівнями управлінських зусиль, що спрямовуються на забезпечення необхідного ступеня ефективності.

Висновки з проведеного дослідження. Отже, гейміфікація процесів у соціальній системі може бути фактором підвищення рівня соціальної адекватності такої системи в залежності від того, наскільки сильно гейміфікований процес здатен підвищити рольову ідентичність учасників системи. Гейміфікація таких процесів може розглядатися як із погляду керуючої частини, так і з погляду керуючої частини системи гейміфікований процес сприяє залученню учасників до активної участі у життєдіяльності системи, постійній підтримці уваги на системних процесах, що сприяє підвищенню ефективності системи. З погляду частини, що керується, гейміфікований процес водночас покликаний привести учасника системи до стану, аналогічному так званому стану «потоку» за Чиксентміхайї, що підтримує високий рівень задоволеності процесом певний час, розкриває творчі здібності учасника.

Фактично з обох протиборчих сторін системи гейміфікація вводить систему у загальноприйнятний і комфортний стан.

Зважаючи на те, що будь-яка соціальна система або соціальна інституція має у своїй структурі рольові позиції, що пропонуються учасникам, процес посилення рольової ідентичності притаманний будь-якій соціальній системі. Протягом історії людства таке посилення відбулося несвідомо в аспекті теорії гейміфікації. Наприклад, деякі з державних інституцій, проміж іншого, органічно включають до себе гейміфіковані процеси, як-от рівні (звання/ранги у системах державного управління, вищої освіти, армії та інші), або мають зовнішні атрибути належності до наявної ролі (уніформа у системах судочинства, охорони здоров'я та таке інше).

З кінця ХХ століття та з початком розробки теорії гейміфікації зміна процесів у соціальних системах із додаванням ігрових компонентів у різні види людської діяльності дає змогу дослідникам сьогодні усвідомити сутність гейміфікації, її наслідки та можливі функції.

Одним з наслідків гейміфікації певного процесу є, на наш погляд, підвищення соціальної адекватності такого процесу. Ігрові практики мають на меті підвищити рольову ідентичність людини з певною системою. Висока рольова ідентичність узгоджує різні рівні цілей у системі, робить учасника системи відповідною до очікувань системи і, навпаки, робить систему відповідною до очікувань учасника. Отже, гейміфікація виступає фактором соціальної адекватності соціальних систем.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Donald F. Roy. «Banana Time» Job Satisfaction and Informal Interaction. *Journal Article. Human Organization*. Vol. 18. No. 4 (WINTER, 1959–1960). P. 158–168.
2. Fuchs M., Fizek S., Rufno P., Schrape N. Rethinking gamification. Germany : Meson press, 2014. 344 p.
3. Kostka G. China's Social Credit Systems and Public Opinion: Explaining High Levels of Approval. URL: https://www.researchgate.net/publication/326625329_China's_Social_Credit_Systems_and_Public_Opinion_Explaining_High_Levels_of_Approval.
4. Malone T.W., & Lepper M.R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, learning, and instruction*. 1987. № 3. P. 223–253.
5. Анохов И.В. Игровой аспект экономики. *Известия Иркутской государственной экономической академии*. 2013. № 2. С. 5–9.
6. Бодрийяр Ж. Соблазн / пер. с фр. А. Гараджи; вст. ст. Е. Петровской. Москва, 2000. Электронная публикация: Центр гуманитарных технологий. 18.07.2008. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/basis/3429>.
7. Бурева В.В. Социально-адекватное управление: концептуализация модели : монография. Донецк : ДонГУУ, 2005, 171 с.
8. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. Москва : ОГИ, 2007. 304 с.
9. Кутас Э.А. Игровая деятельность взрослых: «game» и «play». *Актуальные проблемы социализации учащейся молодежи* : сб. науч. статей под общ. ред. И.А. Фурманова. Минск : БГУ, 2012. С. 72–79.
10. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011, 416 с.
11. Чиксентмихайи М. Поток. Москва : Альпина Паблишер, 2016. 461 с.