

УДК 316.4:004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/3041-1351/2024-2-17>

Шевчук Олександр Володимирович

кандидат педагогічних наук,
викладач кафедри цифрових, освітніх та соціо-економічних технологій,
Навчально-реабілітаційний заклад вищої освіти
«Кам'янець-Подільський державний інститут»
evruka@i.ua
ORCID ID: 0000-0002-0557-2994

GAMIFICATION У СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ: ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СОЦІАЛЬНОЇ АДАПТАЦІЇ

Вступ. У сучасному суспільстві цифрові технології відіграють важливу роль у різних сферах діяльності, зокрема й у соціальній роботі. Одним із інноваційних методів, що набуває популярності, є гейміфікація – впровадження ігрових механік у неігрові процеси для підвищення мотивації, залученості та ефективності. У соціальній роботі гейміфікація має значний потенціал для соціальної адаптації вразливих категорій населення, таких як діти-сироти, особи з інвалідністю, люди похилого віку, безробітні та вимушені переселенці. Використання ігрових технологій дозволяє створювати інтерактивне середовище для навчання, реабілітації та розвитку соціальних навичок, що сприяє успішній інтеграції цих осіб у суспільство.

Мета. Дослідити можливості використання гейміфікації у соціальній роботі та визначити її ефективність у процесі соціальної адаптації вразливих груп населення. Аналіз ключових цифрових технологій та ігрових механік, які можуть бути інтегровані у соціальну сферу, з метою підвищення рівня соціалізації та самостійності учасників програм соціальної підтримки.

Наукова новизна:

1. Визначено ключові підходи до впровадження гейміфікації у соціальну роботу та їх вплив на адаптаційні процеси.
2. Проаналізовано найефективніші цифрові інструменти гейміфікації, такі як мобільні додатки, VR (віртуальна реальність), AR (доповнена реальність) та онлайн-платформи для соціальної взаємодії.
3. Виявлено основні переваги гейміфікації, зокрема підвищення мотивації, розвиток комунікативних навичок, формування соціальної відповідальності та емоційного інтелекту.
4. Окреслено основні виклики впровадження гейміфікації у соціальній роботі, серед яких фінансові та технічні обмеження, потреба в навчанні спеціалістів та ризики надмірного залучення до ігрового процесу.

Висновки. Результати дослідження свідчать про те, що гейміфікація є ефективним інструментом соціальної роботи, який сприяє покращенню адаптаційних можливостей вразливих груп населення. Використання ігрових механік у соціальних програмах підвищує рівень залученості, розвиває критичне мислення, навички комунікації та сприяє позитивним поведінковим змінам. Проте для успішного впровадження гейміфікації необхідно створювати спеціальні навчальні програми для соціальних працівників, розробляти адаптовані цифрові платформи та враховувати можливі ризики використання ігрових технологій. Подальші дослідження у цій сфері можуть бути спрямовані на розробку методик оцінки ефективності гейміфікації у соціальній роботі та визначення найоптимальніших підходів до її впровадження.

Ключові слова: *гейміфікація, соціальна адаптація, ігрові технології, соціальна робота, цифрові інструменти, мотивація, інтерактивне навчання, соціалізація, вразливі групи населення, адаптаційні процеси.*

Shevchuk Oleksandr Volodymyrovych

PhD in Pedagogical Sciences,
Lecturer at the Department of Digital, Educational, and Socio-Economic Technologies,
Educational and Rehabilitation Institution of Higher Education
“Kamianets-Podilskyi State Institute”
evruka@i.ua

GAMIFICATION IN SOCIAL WORK: USING GAME TECHNOLOGIES FOR SOCIAL ADAPTATION

Introduction. In modern society, digital technologies play a crucial role in various spheres of activity, including social work. One of the innovative methods that is gaining popularity is gamification—the implementation of game mechanics into non-gaming processes to increase motivation, engagement, and efficiency. In social work, gamification has significant potential for the social adaptation of vulnerable populations, such as orphans, people with disabilities, the elderly, the unemployed, and internally displaced persons. The use of game technologies enables the creation of an interactive environment for learning, rehabilitation, and the development of social skills, thereby facilitating the successful integration of these individuals into society.

Objective. To explore the possibilities of using gamification in social work and determine its effectiveness in the process of social adaptation of vulnerable groups. The study includes an analysis of key digital technologies and game mechanics that can be integrated into the social sphere to enhance the level of socialization and independence of participants in social support programs.

Scientific Novelty:

1. The key approaches to the implementation of gamification in social work and their impact on adaptation processes have been identified.
2. The most effective digital gamification tools, such as mobile applications, VR (virtual reality), AR (augmented reality), and online platforms for social interaction, have been analyzed.
3. The main benefits of gamification have been identified, including increased motivation, the development of communication skills, the formation of social responsibility, and emotional intelligence.

4. The main challenges of implementing gamification in social work have been outlined, including financial and technical constraints, the need for specialist training, and the risks of excessive engagement in the gaming process.

Conclusions. The research findings indicate that gamification is an effective tool in social work that enhances the adaptation capabilities of vulnerable population groups. The use of game mechanics in social programs increases engagement levels, fosters critical thinking and communication skills, and contributes to positive behavioral changes. However, for the successful implementation of gamification, it is necessary to develop specialized training programs for social workers, create adapted digital platforms, and consider potential risks associated with using game technologies. Further research in this field should focus on developing methods for assessing the effectiveness of gamification in social work and determining the most optimal approaches for its implementation.

Key words: *gamification, social adaptation, game technologies, social work, digital tools, motivation, interactive learning, socialization, vulnerable populations, adaptation processes.*

Актуальність проблеми. Гейміфікація, або впровадження ігрових елементів у неігрові контексти, набуває все більшого поширення в різних сферах, включаючи соціальну роботу. Її застосування в процесі соціальної адаптації спрямоване на підвищення мотивації та залученості користувачів, що є ключовими факторами успішної інтеграції в суспільство.

Постановка проблеми. Традиційні методи соціальної адаптації не завжди забезпечують достатній рівень мотивації та активної участі користувачів. Багато людей, які потребують соціальної підтримки, стикаються з труднощами в освоєнні нових навичок, встановленні соціальних зв'язків та подоланні психологічних бар'єрів. Використання гейміфікації може стати ефективним інструментом для подолання цих викликів, оскільки ігрові механіки сприяють підвищенню інтересу та залученості.

Зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями:

1. Гейміфікація сприяє створенню середовища, де учасники активно беруть участь у процесі адаптації, що підвищує ефективність соціальних програм [10].

2. Ігрові елементи використовуються для тренування соціальних та професійних навичок у безпечному та підтримуючому середовищі [11].

3. Гейміфікація допомагає знизити рівень стресу та тривожності, пов'язаних із процесом адаптації, надаючи можливість отримувати позитивний зворотний зв'язок та відчуття досягнення [2].

4. Ігрові платформи можуть сприяти встановленню та зміцненню соціальних зв'язків між учасниками програм, що є важливим аспектом успішної адаптації [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останні дослідження свідчать про зростаючий інтерес до впровадження гейміфікації в різні сфери, включаючи освіту та менеджмент. Зокрема, у роботі, присвяченій гейміфікації процесу соціально-психологічної адаптації молодих фахівців, розглядається вплив ігрових технологій на адаптацію в умовах сучасної організації [3].

Аналіз українських наукових досліджень показує, що гейміфікація здебільшого розглядається в контексті освітніх процесів. Зокрема, дослідження акцентують увагу на її впливі на мотивацію та залученість тих хто навчається [6].

Водночас, у сфері соціальної роботи застосування гейміфікації залишається недостатньо дослідженим. Існує потреба у вивченні впливу ігрових технологій на процеси соціальної адаптації різних груп насе-

лення, включаючи людей з інвалідністю, мігрантів та інших вразливих категорій.

Європейські дослідження також приділяють увагу впровадженню гейміфікації в соціальну роботу та процеси соціальної адаптації. Зокрема, у статті «Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти» розглядається інтеграція елементів гри та ігрового мислення в діяльність, відмінну від гри, що сприяє підвищенню пізнавальної активності та мотивації тих хто навчається [7].

Хоча більшість досліджень зосереджені на освітніх аспектах гейміфікації, їхні висновки можуть бути застосовані в соціальній роботі. Зокрема, використання ігрових елементів сприятиме підвищенню мотивації та залученості працівників соціальних служб, розвитку їхніх навичок та покращенню процесу соціальної адаптації.

Мета дослідження. Дослідження впливу гейміфікації на процеси соціальної адаптації тих хто навчається. Зокрема, стаття спрямована на аналіз існуючих підходів до впровадження ігрових елементів у практику соціальної роботи, оцінку їхньої ефективності та визначення перспективних напрямків для подальшого розвитку. Особлива увага приділяється вивченню того, як гейміфікація може підвищити мотивацію та залученість користувачів, сприяти розвитку необхідних соціальних навичок та полегшити процес інтеграції в суспільство.

Виклад основного матеріалу дослідження. Гейміфікація, як інноваційний підхід, активно інтегрується в різні сфери суспільного життя, включаючи освіту, маркетинг та управління персоналом. Її суть полягає у використанні ігрових елементів у неігрових контекстах з метою підвищення мотивації та залученості учасників. У сфері соціальної роботи гейміфікація має значний потенціал для сприяння соціальній адаптації різних груп населення.

Дослідження свідчать, що впровадження гейміфікації в освітній процес сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти та покращенню якості навчання. Зокрема, використання ігрових механік стимулює інтерес до навчання та сприяє кращому засвоєнню матеріалу [6].

У європейському контексті гейміфікація також знаходить застосування в різних галузях. Зокрема, у сфері маркетингу вона використовується для залучення користувачів та підвищення їхньої лояльності. Дослідження показують, що інтеграція ігрових елементів у маркетингові стратегії сприяє формуванню позитивного іміджу бренду та збільшенню обсягів продажів [5].

Враховуючи позитивний досвід застосування гейміфікації в інших сферах, її впровадження у соціальну роботу може стати ефективним інструментом для покращення процесу соціальної адаптації. Зокрема, використання ігрових технологій може сприяти підвищенню мотивації користувачів соціальних служб, розвитку необхідних соціальних навичок та полегшенню їхньої інтеграції в суспільство.

Ось порівняльна діаграма, яка ілюструє різницю між традиційним підходом і гейміфікованим підходом у соціальній роботі за ключовими показниками: мотивація, залученість, рівень стресу та ефективність адаптації.

Згідно з дослідженнями, гейміфікація сприяє підвищенню мотивації та залученості користувачів, значно покращує ефективність адаптаційних процесів, а також допомагає зменшити рівень стресу, що є важливим фактором у соціальній роботі.

Гейміфікація, як інноваційний підхід, активно інтегрується в соціальну роботу, сприяючи ефективній соціальній адаптації користувачів.

Серед основних підходів виділяють використання ігрових механік, таких як система балів, рівнів та відзнак, що стимулюють мотивацію та залученість користувачів. Застосування сюжетних ліній та рольових ігор дозволяє моделювати реальні життєві ситуації, сприяючи розвитку навичок вирішення проблем та прийняття рішень. Дослідження показують, що такі методи підвищують ефективність адаптаційних процесів, оскільки користувачів активніше залучаються до взаємодії та навчання [9].

Сучасні цифрові інструменти відкривають нові можливості для гейміфікації у соціальній роботі. Мобільні додатки забезпечують доступність та зручність використання, дозволяючи користувачам взаємодіяти з програмами у будь-який час. Технології VR та AR створюють занурювальні середовища, де користувачі можуть безпечно відпрацьовувати соціальні навички та адаптивні стратегії. Онлайн-плат-

форми сприяють соціальній взаємодії, надаючи можливість спілкування та підтримки між учасниками програм. Дослідження підтверджують ефективність цих інструментів у покращенні результатів соціальної адаптації [8].

Гейміфікація сприяє підвищенню внутрішньої мотивації клієнтів через надання чітких цілей, зворотного зв'язку та системи винагород. Ігрові елементи стимулюють розвиток комунікативних навичок, оскільки багато завдань вимагають співпраці та обміну інформацією. Крім того, участь у гейміфікованих програмах сприяє формуванню почуття соціальної відповідальності та розвитку емоційного інтелекту, що є ключовими компонентами успішної соціальної адаптації [4].

Незважаючи на численні переваги, впровадження гейміфікації у соціальну роботу виникають певні перешкоди. Фінансові та технічні обмеження можуть ускладнювати доступ до необхідних ресурсів та технологій. Існує потреба у спеціалізованому навчанні для соціальних працівників, щоб вони могли ефективно використовувати гейміфіковані підходи. Також важливо враховувати ризики надмірного залучення користувачів до ігрового процесу, що може відволікати від реальних завдань та цілей соціальної адаптації [6].

Таким чином, гейміфікація пропонує перспективні можливості для покращення соціальної адаптації, проте її впровадження вимагає ретельного планування та врахування потенційних викликів.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Результати дослідження підтверджують, що гейміфікація є ефективним інструментом соціальної роботи, спрямованим на покращення адаптаційних процесів у вразливих груп населення. Використання ігрових механік, таких як система балів, рівнів, нагород та інтерактивні сценарії, дозволяє підвищити рівень мотивації та залученості користувачів соціальних служб, що сприяє їхній інтеграції в суспільство.

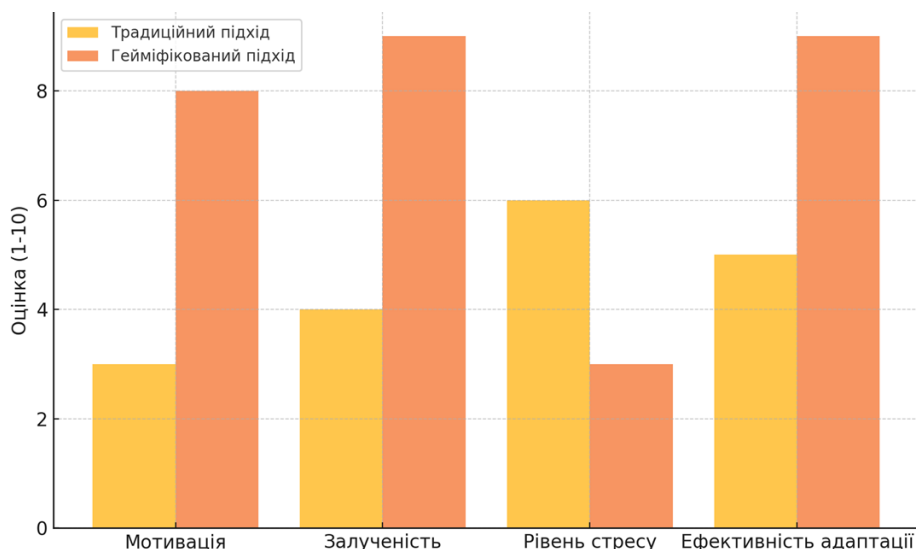


Рис. 1. Порівняння традиційного та гейміфікованого підходів у соціальній роботі

Гейміфіковані методи сприяють розвитку комунікативних навичок, критичного мислення та соціальної відповідальності, що особливо важливо для людей, які опинилися у складних життєвих обставинах.

Важливим аспектом є те, що цифрові технології, такі як мобільні додатки, віртуальна та доповнена реальність, можуть значно розширити можливості соціальної роботи та зробити її більш доступною і результативною. Успішне впровадження таких підходів потребує спеціальної підготовки соціальних працівників та інтеграції відповідних технологічних рішень у професійну діяльність.

Разом із тим існують певні виклики, пов'язані з гейміфікацією в соціальній роботі. Це, зокрема, фінансові та технічні обмеження, недостатня готовність фахівців до використання ігрових технологій, а також ризики надмірного занурення користувачів у віртуальні середовища. Подальші дослідження повинні бути зосереджені на розробці методик оцінювання ефективності гейміфікації, визначенні оптимальних форматів її впровадження у соціальну роботу, а також на створенні рекомендацій для мінімізації можливих ризиків.

Список літератури:

1. Використання гейміфікації та інтерактивного контенту в електронних навчальних курсах. URL: <https://cluelabs.com/blog>
2. Гейміфікація для мотивації: коли місія здійснена. *Indigo*. URL: <https://indigo.co.ua/ua/blog/geymifikaciya-dlya-motivacii-kogda-missiya-vypolnima>
3. Глоба А.В. Гейміфікація процесу соціально-психологічної адаптації молодих фахівців в умовах сучасної організації. URL: <https://ir.duan.edu.ua/items/412d28c0-82e8-452a-a4ae-5f5801d04ca8>
4. Гончаров А. Гейміфікація в освіті як засіб підвищення її ефективності. URL: <https://www.bestcleverslms.com/piznavalne/shcho-take-heyimifikatsiya-v-osviti>
5. Деділова Т.В., Юрченко О.В., Кононенко Я.В. Гейміфікація як соціальний феномен і тренд сучасного маркетингу. URL: <https://doi.org/10.30977/PPB.2226-8820.2023.31.54>
6. Касьянов Д. В. Гейміфікація в сучасних українських дослідженнях. *Наукові записки малої академії наук України*. 2 (30) 2024. URL: <http://doi.org/10.51707/2618-0529-2024-30-12>
7. Переяславська С.О., Смагіна О.О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Open educational e-environment of modern University, special edition* (2019). URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/download/230/pdf/1167>
8. Побризаєва В., Наливайко О. Цифрові інструменти гейміфікації освітнього процесу учнів початкової школи в умовах дистанційного навчання. URL: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3>
9. Роль гейміфікації у покращенні навчального дизайну. URL: <https://cluelabs.com/blog>
10. Сірський Л. Як працює гейміфікація в онлайн-тренінгах і системах управління навчанням?! URL: <https://kwiga.com.ua/blog/yak-pracyuye-geymifikaciya-v-onlajn-treningah-i-sistemah-upravlinnya-navchanniam>
11. Як застосовувати гейміфікацію у навчальному процесі. URL: <https://www.jta.com.ua/knowledge-base/yak-zastosovuvaty-heyimifikatsiiu-u-navchalnomu-protsesi>

References:

1. Vykorystannja gejmifikacii' ta interaktyvnogo kontentu v elektronnyh navchal'nyh kursah. [The Use of Gamification and Interactive Content in E-Learning Courses]. (n.d.). *cluelabs.com*. Retrieved from: <https://cluelabs.com/blog> [in Ukrainian].
2. Gejmifikacija dlja motyvacii': koly misiia zdiysnenna. Indigo. [Gamification for Motivation: When the Mission is Achievable]. (n.d.). *indigo.co.ua*. Retrieved from: <https://indigo.co.ua/ua/blog/geymifikaciya-dlya-motivacii-kogda-missiya-vypolnima> [in Ukrainian].
3. Globa, A.V. Gejmifikacija procesu social'no-psyhologichnoi' adaptacii' molodyh fahivciv v umovah suchasnoi' organizacii'. [Gamification of the Social-Psychological Adaptation Process of Young Professionals in a Modern Organization]. Retrieved from: <https://ir.duan.edu.ua/items/412d28c0-82e8-452a-a4ae-5f5801d04ca8> [in Ukrainian].
4. Goncharov, A. Gejmifikacija v osviti jak zasib pidvyshhennja i'i' efektyvnosti. [Gamification in Education as a Means of Increasing Its Effectiveness]. Retrieved from: <https://www.bestcleverslms.com/piznavalne/shcho-take-heyimifikatsiya-v-osviti> [in Ukrainian].
5. Dedilova, T.V., Jurchenko, O.V., & Kononenko, Ja.V. Gejmifikacija jak social'nyj fenomen i trend suchasnogo marketyngu. [Gamification as a Social Phenomenon and a Trend in Modern Marketing]. Retrieved from: <https://doi.org/10.30977/PPB.2226-8820.2023.31.54> [in Ukrainian].
6. Kas'janov, D. V. Gejmifikacija v suchasnyh ukrai'ns'kyh doslidzhennjah. [Gamification in Contemporary Ukrainian Research]. *Naukovi zapysky maloi' akademii' nauk Ukrai'ny*. 2 (30) 2024. Retrieved from: <http://doi.org/10.51707/2618-0529-2024-30-12> [in Ukrainian].
7. Perejaslavs'ka, S.O., & Smagina, O.O. (2019). Gejmifikacija jak suchasnyj naprjam vitchyznanoi' osvity. *Open educational e-environment of modern University, special edition*. [Gamification as a Modern Trend in National Education]. Retrieved from: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/download/230/pdf/1167> [in Ukrainian].
8. Pobryzgaeva, V., & Nalyvajko, O. Cyfrovii instrumenty gejmifikacii' osvith'ogo procesu uchniv pochatkovoi' shkoly v umovah dystancijnogo navchannja. [Digital Gamification Tools for Primary School Students' Educational Process in Distance Learning Conditions]. Retrieved from: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3> [in Ukrainian].

9. Rol' gejmifikacii' u pokrashhenni navchal'nogo dyzajnu. [The Role of Gamification in Improving Instructional Design.]. (n.d.). *cluelabs.com*. Retrieved from: <https://cluelabs.com/blog> [in Ukrainian].
10. Sirs'kyj, L. Jak pracjuje gejmifikacija v onlajn-treningah i systemah upravlinnja navchannjam?! [How Gamification Works in Online Training and Learning Management Systems?!]. Retrieved from: <https://kwiga.com/ua/blog/yak-pracyuye-gejmifikaciya-v-onlajn-treningah-i-sistemah-upravlinnya-navchannyam> [in Ukrainian].
11. Jak zastosovuvaty gejmifikaciju u navchal'nomu procesi. [How to Apply Gamification in the Learning Process]. (n.d.). *www.jta.com.ua*. Retrieved from: <https://www.jta.com.ua/knowledge-base/yak-zastosovuvaty-heyifikatsiiu-u-navchalnomu-protsesi> [in Ukrainian].