

УДК 32:316.776:004.738.5

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v053.2025.50>

С. Л. Швець

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2886-1537>

кандидат політичних наук,
старший викладач кафедри політичних наук і права
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ АКТИВНОСТІ: НОВІ ІНСТРУМЕНТИ КОНСОЛІДАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Вступ. У сучасному світі демократичне суспільство дедалі більше потребує нових, ефективних інструментів для залучення громадян до активної участі в суспільно-політичному житті. В умовах швидкого розвитку цифрових технологій, зростання ролі соціальних медіа та трансформації комунікаційних моделей, вже не завжди забезпечують необхідний рівень залученості. Особливо це стосується молоді, яка все частіше демонструє пасивність у політичних процесах або ж надає перевагу нетрадиційним, неінституційним формам активності. Тому існує нагальна потреба у впровадженні нових форматів комунікації з громадянами, здатних зацікавити, мотивувати та включити їх до активного соціального діалогу. Наразі одним із перспективних інструментів залученості громадянського суспільства є гейміфікація. Гейміфікація громадянської участі дозволяє перетворити рутинні громадські дії на активний процес, що робить політичну участь привабливішою, особливо для молоді. Актуальність теми зростає також у зв'язку з воєнним і поствоєнним періодом в Україні, коли суспільна консолідація, активність громадян, підтримка армії, допомога ВПО, участь у відбудові та розбудові демократичних інституцій набувають критичного значення. Саме в цей час особливо потрібні інструменти, що здатні швидко мобілізувати значну кількість людей, спрямовувати їхню енергію на спільні цілі, зміцнювати солідарність і довіру. Гейміфіковані кампанії можуть стати важливим ресурсом у цьому процесі. Гейміфікація відкриває нові можливості для «civic tech-проектів», платформ електронної демократії, краудсорсингу рішень та громадського моніторингу. Вона здатна подолати бар'єр байдужості, який часто виникає у громадян стосовно «офіційних» каналів впливу. Тому гейміфіковані інтерфейси, візуальні принади, системи досягнень і визнання можуть значно підвищити рівень залучення та утримання користувачів у громадянських ініціативах.

Мета та завдання. Метою статті є всебічне дослідження гейміфікації як інноваційного інструменту консолідації громадянського суспільства,

зокрема в умовах цифрової трансформації, та як ефективного механізму залучення молоді до громадської участі й суспільно-політичних ініціатив. Для досягнення поставленої мети сформульовано такі основні завдання: проаналізувати сучасний стан теоретичної розробки проблематики гейміфікації у контексті громадянської активності; визначити переваги та ризики використання гейміфікації для стимулювання політичної участі, особливо серед молоді; проаналізувати приклади практичного впровадження гейміфікації у сфері локальної демократії, зокрема в межах реалізації громадського бюджету.

Методи дослідження. Методологічна основа дослідження відповідає поставленій меті та завданням роботи. У процесі дослідження було використано комплекс взаємопов'язаних методів: метод аналізу – для структурного осмислення теоретичних підходів до гейміфікації в політичному контексті; метод синтезу – для інтеграції отриманих знань у цілісну концептуальну рамку. Також було використано елементи системного підходу – для аналізу гейміфікації як частини ширшої парадигми цифрової демократії, та інтердисциплінарного підходу – з метою врахування політичних, соціальних, психологічних і комунікативних аспектів досліджуваного явища.

Результати. Попри високий потенціал гейміфікації в громадянській активності, в українській політичній науці її використання досі не отримало належного рівня теоретичного осмислення та систематичного емпіричного аналізу. Наукова література здебільшого зосереджена на гейміфікації в маркетингу, HR, освіті чи медичній сфері, тоді як дослідження її впливу на політичну участь, громадську мобілізацію, формування громадянської свідомості залишаються фрагментарними. Водночас, відсутнє узгоджене розуміння того, як саме працює гейміфікація в контексті громадської участі: які саме механіки найефективніші, які типи учасників найбільше реагують на гейміфіковані елементи, за яких умов ігрові методи можуть бути успішними, а в яких – неефективними або навіть шкідливими. Постає проблема співвідношення мотивації: чи є участь у громадських ініці-

ативах, що стимулюються через гру, щирим проявом громадянської свідомості, чи лише частиною гри заради балів.

Зарубіжні дослідники почали вивчення теорії гейміфікації ще з 2012–2013 років, акцентуючи дослідження на взаємозв'язках між процесами гейміфікації та напрямками досліджень для урбаністики (А. Ваноло), або ж залучення громадян до виборчого процесу (Н. Махніч). На думку Е. Джіордано, «більш детальне зусередження на політичній гейміфікації дозволяє проаналізувати можливі трансформації, які гейміфікація може принести до практики політичної участі, оскільки гейміфікація – це нова практика в багатьох сферах – освіті, охороні здоров'я, благополуччі, політиці» [7].

Однак, варто визначити, що представляє собою гейміфікація. Як вважає дослідник Н. Бассета, «гейміфікація це суперечливий термін. В останні роки гейміфікація стала модним словом у комерційній галузі, що спонукає деяких науковців критикувати її як маркетинговий термін, а не як нову галузь академічних досліджень. Інші, однак, стверджують, що гейміфікація – це цінна концепція для дослідження зростаючого застосування елементів ігрового дизайну в неігрових умовах. Обидва аргументи є справедливими, але вони вказують на одну й ту саму проблему: сучасні визначення гейміфікації є занадто широкими, особливо для політичних досліджень» [3]. На думку А. Ваноло, «гейміфікація пов'язана не лише зі спостереженням та дисципліною, а має складний зв'язок між іграми, грайливістю та містами» [11]. В цьому контексті міста постають важливими майданчиками для реалізації різного роду суб'єктами ігрових практик в контексті соціально-культурного значення та інтенсифікації громадянської активності. На думку американської психологічної асоціації, «навчання через послуги та громадянська активність – це не одне й те саме в тому сенсі, що не все навчання через послуги має громадянський вимір, і не вся громадянська активність є навчанням крізь призму послуг. Для простого визначення, громадянська активність – це ширший мотив, який охоплює навчання через надання послуг, але не обмежується ним. Одне корисне визначення громадянської активності таке: індивідуальні та колективні дії, спрямовані на виявлення та вирішення питань, що становлять суспільний інтерес» [4]. Тобто, громадянська активність може приймати різні форми, від індивідуального волонтерства до організаційної участі та участі у виборах. Вона може включати зусилля, спрямовані на безпосереднє вирішення проблеми, співпрацю з іншими членами громади для вирішення проблеми або взаємодію з інститутами представницької демократії. Громадянська активність охоплює низку

конкретних видів діяльності, таких як робота в безкоштовній їдальні, участь у роботі районної асоціації, написання листа обраному посадовцю або голосування. Тому, гейміфікація громадянської активності – це новий, напрям, що потребує міждисциплінарного підходу, залучення інструментарію політології, соціології, психології, digital-комунікацій і культурології. Вивчення цього явища здатне не лише збагатити наукове розуміння громадянської участі в цифрову епоху, а й сприяти розробці практичних рекомендацій для громадських організацій, цифрових платформ та органів влади щодо ефективного залучення громадян до суспільно важливих процесів.

На думку Н. Маніч, «процес гейміфікації характеризується додаванням ігрових механік (очок, значків, віртуальних валют, рівнів та індикаторів прогресу) до веб-сторінок та додатків з метою покращення їхнього користувацького досвіду. Ігрові механіки – це інструменти які додають структуру, що доповнює та покращує контент відеогри» [10]. Як показує практика, ігрові елементи, як поверхнєве застосування, додавати відносно легко, але вони є доволі ефективним стимулюючим елементом, перетворюючи обов'язок у невимушену залученість, яка корелює з науково-технічним розвитком сучасного громадянського суспільства. Фінальним результатом гейміфікації є мотивація та залучення максимальної кількості індивідів до процесу прийняття рішень.

«Гейміфікація може трансформувати громадянську участь, зробивши її більш захопливою та винагороджуючою. Стратегії гейміфікації, такі як системи винагород, змагання, відстеження прогресу та співпраця, можуть стимулювати залученість та активну участь у громадській діяльності, а розробка зручних для користувача та інклюзивних інструментів гейміфікації є важливою для забезпечення доступності для всіх громадян» [10]. Тобто, в результаті ми можемо зробити висновок, що в основі гейміфікації є моделі стимулювання, залученості та заохочення громадян для їх активної участі та впливу на процес прийняття рішень. Але не всі розуміють особливості такого впливу та мотивації. Інструменти гейміфікації містять в собі систему нагород, оскільки це можна використати на власну користь. Наприклад, це може бути присвоєння певної відмітки, позначки, статусу, нарахування балів за коментарі або виконання завдань. Змагання є складовою людської природи, тому розпалювання духу змагання є складовою інструментів гейміфікації, а візуалізація результатів або таблиць лідерів лише підсилює це, викликаючи відчуття задоволення. Тобто, ігрові елементи можна використовувати для стимулювання залученості та сприяння активній участі.

Метод гейміфікації вміло поєднує розваги із серйозними справами, роблячи буденні завдання приємнішими.

На думку Н. Маніч, «існують внутрішні винагороди та вигідні компенсації. Тобто, успішні розробники ігор розуміють, що найважливішою винагородою є сам емоційний досвід. Тим не менш, деякі елементи ігрової механіки, такі як індикатори прогресу, є успішними, тому що користувачі просто насолоджуються «думкою про покращення своїх сприйнятих ситуацій». Однак, щоб користувачі відповіли на причину, у гейміфікованій системі має бути щось, розроблене для того, щоб користувачі виконували або вирішували проблеми. Цей елемент не повинен бути ні надто складним, ні надто легким. Медіаграмотність, або її сегменти, також потрібні людям для функціонування в медіакulturі, яка все більше характеризується грайливістю» [10].

Як зауважив М. Боссета, «політичні кампанії використовували гейміфікацію для заохочення дій, що підпадають під різні типології політичної участі. Незалежно від того, чи це заохочення до особистої участі в мітингу, чи лайк допису політика у Facebook, політичні актори стратегічно використовують принципи геймдизайну, щоб мотивувати прихильників до політичних дій. Тобто, гейміфікація є стратегічною, оскільки вона спрямована на заохочення конкретних дій, що відповідають цілям політичного актора» [3]. Тут постає питання етичних меж гейміфікації в громадянській сфері. Використання змагань, соціального тиску, систем винагород і покарань може призводити до поверхової участі, маніпулятивного залучення або дискримінації окремих категорій громадян. Також не вирішено, чи можуть гейміфіковані механіки формувати тривалу громадянську мотивацію, чи лише дають короточасний ефект. М. Боссета зазначає, що незважаючи на критику «маркетингової тактики», її використання має позитивні тенденції для формування переконань громадян та їх залученості в політичні процеси. «Елементи геймдизайну відносяться до компонентів системи, заснованої на правилах, які працюють над досягненням цілей політичного актора шляхом заохочення гравців до дій. Ці елементи включають правила системи, завдання для просування, які створюють вплив на гравця (наприклад, виконання дій, випробувань, вікторин), та те, як винагороди за виконання цих завдань відображаються інтерфейсом (наприклад, бали, таблиці лідерів, значки та аватари). Важливо, що елементи ігрового дизайну можуть бути вбудовані в автономну цифрову інфраструктуру, таку як мобільний додаток, або інтегровані з правилами та протоколами існуючих платформ. Нарешті, ці елементи ігрового дизайну стратегічно розгортаються для заохочення політичної участі: спектр діяльності, яку громадяни можуть здійс-

нювати, щоб впливати на політичні процеси. Зростаючий перехід до цифрових кампаній відкриває нові форми онлайн-участі, які можуть опосередковано впливати на політику. Громадяни можуть, наприклад, ділитися політичним повідомленням у своїх мережах у соціальних мережах або завантажувати свій список телефонних контактів, щоб допомогти кампанії зі збором даних. Хоча нещодавні приклади гейміфікації в політиці зазвичай зосереджені на посиленні охоплення повідомлення політика в соціальних мережах, кампанії використовували гейміфіковані підходи для заохочення дій, які, маючи онлайн-компонент, підпадають під більш формальні приклади участі. Прихильники можуть «зареєструватися» на виборчій дільниці, щоб показати, що вони проголосували, надсилати повідомлення друзям чи безпосередньо політичним акаунтам, або робити пожертви на кампанію через гіперпосилання» [3]. Тобто це відображення не лише ключових моментів гейміфікації, а й політичної партисипації та залученості громадян.

Тому адаптація західних гейміфікованих підходів до українського контексту є важливим аспектом формування сучасної політичної участі. Україна має унікальний соціальний, політичний та культурний ландшафт, у якому громадянське суспільство відіграє провідну роль, особливо в умовах війни. Водночас цифрова грамотність, рівень довіри до інституцій, доступ до технологій і суспільні очікування істотно відрізняються від західних моделей. Це вимагає критичного аналізу можливостей локалізації гейміфікованих стратегій, їхньої ефективності та прийнятності в умовах української реальності.

Серед українських реалій яскравим прикладом є реалізація проєктів «Громадського бюджету», як прикладу поєднання механізмів громадянської участі та інструментів гейміфікації в сучасній Україні. Це демократична практика, що передбачає пряме залучення мешканців територіальних громад до розподілу частини місцевого бюджету шляхом подання проєктів і голосування за них. У цьому процесі дедалі активніше використовуються ігрові механізми – системи балів, рейтингування, візуалізація досягнень, змагальність, що не лише підвищує залученість громадян, а й сприяє зміцненню горизонтальних соціальних зв'язків. Застосування елементів гейміфікації в межах громадського бюджету реалізується, зокрема, через створення онлайн-платформ, які дозволяють кожному зареєстрованому мешканцеві віддати обмежену кількість голосів за вподобані ініціативи. Така система моделює ситуацію розподілу ресурсів та стимулює раціональний вибір, водночас надаючи процесу інструментальну динаміку, характерну для ігрових середовищ. Окремі громади – Київ, Львів, Ужгород – розвивають внутрішню конкуренцію між районами, навчальними

закладами або активістськими групами, що формує квазіігрові команди навколо проєктів локального значення. Значущим елементом гейміфікації є також візуалізація успіху та досягнень: реалізовані проєкти позначаються на інтерактивних картах, доповнюються фото- та відеоматеріалами, а активні учасники можуть отримати символічні відзнаки чи публічне визнання. У деяких громадах запроваджено спеціальні освітні формати, як-от «Шкільний громадський бюджет», де учні виступають ініціаторами та розробниками проєктів, здобуваючи практичні навички самоврядування та колективної відповідальності.

Загалом, громадський бюджет в українських умовах слід розглядати не лише як інструмент партисипативної демократії, а й як платформу для формування культури участі. Ігрові елементи у цьому контексті виступають не розважальним чинником, а засобом мотивації, самоідентифікації з локальною спільнотою та мобілізації громадського ресурсу. Вони знижують бар'єри входження у сферу публічної політики, роблячи її більш доступною та привабливою для широких верств населення, зокрема молоді. Важливо також зазначити, що гейміфіковані механізми громадського бюджету сприяють консолідації суспільства на основі спільної дії, локальної ідентичності та досвіду співтворення простору. Таким чином, вони виконують не лише управлінську чи комунікаційну функцію, а й слугують інструментом соціального згуртування, що особливо актуально в умовах політичної турбулентності, трансформаційних процесів і постконфліктної реінтеграції.

Висновки. Таким чином, застосування елементів гри – балів, нагород, рейтингів, рівнів, змагань тощо – дозволяє активізувати користувача, формує у нього почуття причетності до процесу, забезпечує зворотний зв'язок і стимулює до повторної участі. Ці принципи активно використовуються в бізнесі, освіті, рекламі, проте в політичній науці та сфері громадянської активності вони потребують належного теоретичного осмислення та практичного впровадження. Крім того, гейміфікація здатна трансформувати модель відносин «громадянин-держава» у більш горизонтальну, партнерську, побудовану на добровільному залученні та емоційній взаємодії. Більш того, гейміфікація є проявом загальної ігрової культури сучасного цифрового покоління. Люди, які звикли до миттєвої реакції, візуального стимулу, персоналізованого досвіду, мають очікування подібної взаємодії і в громадянській сфері. Якщо інститути громадянського суспільства не зможуть адаптувати свої комунікації під нові запити, вони ризикують втратити довіру і вплив. Отже, використання гейміфікації не є просто модним трендом, а стає вимогою часу з точки зору локальної демократії та громадських ініціатив.

Література

1. Грищенко М., Дядікова О. Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/heimifikatsiia-partysypatsii-hra-iak-instrument-zaluchennia>
2. Applying Gamification to Encourage Civic Participation. URL: <https://www.smartico.ai/blog-post/applying-gamification-encourage-civic-participation>
3. Bossetta M. Gamification in Politics. URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://portal.research.lu.se/files/128574750/Gamification_in_Politics_Bossetta_Pre_Print_Final.pdf
4. Civic Engagement. URL: <https://www.apa.org/education-career/undergrad/civic-engagement>
5. Enhancing civic engagement in high school students through online gamification: the case of «Cities in Play». URL: <https://oecd-opsi.org/innovations/enhancing-civic-engagement-in-high-school-students-through-online-gamification-the-case-of-cities-in-play/>
6. Gamification and civic engagement tools and initiatives. URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.alpine-space.eu/wp-content/uploads/2023/11/SC_WPIT_D3-1-1_StateOftheArt.pdf
7. Giordanno E. Gamification in Politics: how does it influence Political Participation? URL: <https://elena-giordano.medium.com/gamification-in-politics-how-does-it-influence-political-participation-c4936170cf1b>
8. Hassan L. Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0740624X19302606>
9. Leveraging Gamification for Civic Participation: A Modern Approach to Democracy. URL: <https://infinitivitydesignlabs.com/leveraging-gamification-for-civic-participation-a-modern-approach-to-democracy/>
10. Manic N. Gamification of politics: start a new game! URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://dk.fdv.uni-lj.si/db/pdfs/TiP2014_1_Mahnic.pdf
11. Vanolo A. Cities and the politics of gamification. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0264275117308533>
12. Vittori D. Gamification in Politics: Lights and Shadows. URL: <https://ecpr.eu/Events/Event/PanelDetails/12753>

Анотація

Швець С. Л. Гейміфікація громадянської активності: нові інструменти консолідації суспільства. – Стаття.

У статті досліджується гейміфікація як інноваційний інструмент залучення громадян до участі в суспільно-політичному житті в умовах цифрової трансформації. Визначено актуальність теми у зв'язку зі зниженням традиційних форм політичної участі, особливо серед молоді. Розглянуто потенціал ігрових механізмів як інструментів мотивації до включення в громадянську активність, а також значення гейміфікації

у контексті суспільної консолідації, зокрема в умовах війни та післявоєнної відбудови України. Підкреслено важливість швидкої мобілізації громадян навколо спільних цілей шляхом використання цифрових інструментів та внесок гейміфікації у розвиток civic tech, краудсорсингу та електронної демократії. Стаття розкриває роль візуальних елементів, систем досягнень і винагород у стимулюванні сталого залучення. Однак, разом з тим розглянуто брак систематичного аналізу політичної гейміфікації в українському академічному дискурсі та підкреслено фрагментарність наукових досліджень у цій сфері, на відміну від закордонного досвіду. Досліджено складнощі з визначенням терміну «гейміфікація» в політологічному контексті. Визначено, що є необхідність глибшого розуміння взаємозв'язку між ігровими стимулами і справжньою громадянською мотивацією як на теоретичному так і на практичному рівнях, а також проаналізовано співвідношення зовнішніх і внутрішніх винагород у гейміфікованих проєктах. Висвітлено роль цифрової грамотності як чинника ефективності гейміфікації, в контексті чого було розглянуто проєкт «Громадський бюджет» як кейс ефективного впровадження ігрових механізмів у демократичну практику. Рейтингування, бали і візуалізація на залучення до прийняття рішень сприяють формуванню горизонтальних зв'язків у громаді, що в свою чергу важливо для побудови локальної ідентичності. Тобто, в цьому випадку гейміфікація виступає як елемент соціальної згуртованості в умовах кризи, а трансформація моделі «громадянин-держава» у напрямі партнерства позитивно впливає на функціонування держави та громад. Стаття сприяє теоретичному та практичному осмисленню гейміфікації як політичного інструменту, та акцентує увагу на необхідності співпраці між дослідниками, урядом і громадськими організаціями для ефективного впровадження гейміфікованих стратегій.

Ключові слова: гейміфікація, громадянська активність, політична участь, цифрова демократія, локальна демократія, ідентичність, місцеві ініціативи, електронне урядування.

Summary

Shvets S. L. Gamification of civic engagement: new tools for consolidating society. – Article.

The article explores gamification as an innovative tool for engaging citizens in socio-political life amid

digital transformation. The relevance of the topic is emphasized in light of the decline in traditional forms of political participation, especially among young people. The study examines the potential of game mechanics as motivational tools for fostering civic engagement, as well as the significance of gamification in promoting societal consolidation—particularly in the context of war and the post-war reconstruction of Ukraine. The importance of rapid citizen mobilization around shared goals through digital tools is highlighted, alongside gamification's contribution to the development of civic tech, crowdsourcing, and electronic democracy. The article addresses the role of visual elements, achievement systems, and rewards in sustaining long-term engagement. At the same time, it points to the lack of systematic analysis of political gamification within Ukrainian academic discourse and underscores the fragmented nature of existing research in this field, in contrast to more developed international scholarship. The paper examines the challenges of defining the concept of “gamification” within political science and argues for a deeper understanding of the relationship between game-based incentives and genuine civic motivation—both at the theoretical and practical levels. It also analyzes the balance between extrinsic and intrinsic rewards in gamified projects. The role of digital literacy is presented as a critical factor in the effectiveness of gamification. In this context, the “Public Budget” initiative is considered a case study of the successful integration of game mechanics into democratic practice. Tools such as ranking systems, point accumulation, and visualization of participation in decision-making contribute to the formation of horizontal ties within communities, which is essential for building local identity. Thus, gamification functions as an element of social cohesion in times of crisis, while the transformation of the “citizen-state” model toward a partnership approach has a positive impact on the functioning of the state and society. This article contributes to the theoretical and practical understanding of gamification as a political instrument and emphasizes the need for collaboration among researchers, government institutions, and civil society organizations to ensure the effective implementation of gamified strategies.

Key words: gamification, civic engagement, political participation, digital democracy, local democracy, identity, local initiatives, e-governance.