

Секция «Социальные технологии в управлении общественными процессами»

Геймификация в общественно-политических и социальных проектах

Научный руководитель – Маркеева Анна Валерьевна

Зинченко Полина Олеговна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра экономической социологии и маркетинга, Москва, Россия

E-mail: zin7pol@mail.ru

В условиях стремительных изменений, вызванных технологическим прогрессом и социальными трансформациями, возникает потребность в инновационных подходах к вовлечению людей в социальные процессы. Связано это, в первую очередь, с тем, что общественные и экологические проблемы сталкиваются с множеством сложностей в попытках привлечь и удержать внимание широкой аудитории. Конкуренция за внимание с различными отвлекающими факторами, такими как развлекательный контент, социальные сети и другие медиа, делает задачу эффективной коммуникации особенно трудной. Одним из инструментов, который может революционизировать взаимодействие с целевой аудиторией, стала геймификация - стратегия, которая интегрирует развлекательные и захватывающие игровые элементы в неигровые контексты для повышения вовлеченности и мотивации определенного поведения[1]. Она использует игровой дизайн и механику, такие как значки, таблицы лидеров, баллы и награды, чтобы поощрять активное участие и делать задания веселыми и приятными[2].

Применение игровых механик в неигровых контекстах отвечает на ключевые вызовы, с которыми сталкиваются НКО, общественные организации и социальные предприниматели. Геймификация играет важную роль в повышении осведомленности аудитории, привлечении внимания к актуальным социальным проблемам, организации и координации волонтеров, а также в продвижении своей деятельности для поиска финансирования.

При этом геймификация помогает не только привлечь внимание к важным социальным проблемам, но и мобилизовать людей на участие в реальных действиях. Помимо этого, геймификация также может значительно улучшить эффективность социальных инициатив, так как создает более привлекательную и интерактивную среду для взаимодействия и способна трансформировать способ коммуникации со сторонниками на гораздо более глубоком уровне, вплетая игровые элементы в различные аспекты общественной деятельности. Некоммерческие организации могут не только активизировать свои усилия по сбору средств, но и увеличить рост волонтерской активности, миссионерского образования, корпоративных партнерств и многого другого[3].

Несмотря на очевидные преимущества, использование геймификации в социальных проектах требует особого внимания к этическим аспектам. При выборе игровых механик важно избегать манипуляций или создания ложного ощущения достижения. Участники должны понимать истинные цели инициативы и осознавать последствия своих действий. Разработка и внедрение геймифицированных систем также могут потребовать значительных ресурсов. Подобные инициативы могут оказаться дорогостоящими, и не всегда результат оправдывает затраченные усилия и средства. Следовательно, необходимо тщательно планировать каждую стадию проекта и проводить анализ его эффективности, чтобы гарантировать, что ресурсы используются оптимально.

Геймификация, внедряемая в социальные и общественные проекты, представляет собой многообещающий подход для решения актуальных проблем. Но, как и любой мощный

инструмент, она требует взвешенного и ответственного подхода. Следует помнить об особенностях этой сферы и учитывать этические аспекты, открытость и прозрачность, чтобы максимизировать положительное влияние на общество и достигать поставленных целей.

Источники и литература

- 1) Вербач Х., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Манн, Иванов И Фербер, 2015. С. 36.
- 2) Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. №3. С. 14-28.
- 3) Игра в помощь: как устроена геймификация и чем она может быть полезна НКО // Журнал о благотворительности. 2023. URL: <https://givingjournal.ru/2023/12/13/igra-v-pomoshh-kak-ustroena-gejmifikacija-i-chem-ona-mozhet-byt-polezna-nko/> (дата обращения: 02.03.2025).