

Філософія

УДК 17.023.3:316.42:004.9

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18950660>

**Етичні імперативи та антропологічні ризики тотальної гейміфікації
життєвого простору**

Довгополий Назарій Володимирович,
магістр, аспірант 4-го року навчання кафедри філософії імені
професора М. Култаєвої, Харківський національний педагогічний
університет імені Г. С. Сковороди, м. Харків, Україна,
<https://orcid.org/0009-0008-1181-1729>

Прийнято: 23.02.2026 | Опубліковано: 11.03.2026

***Анотація.** Актуальність теми дослідження. У статті обґрунтовано, що стрімке впровадження ігрових механік у неігрові контексти, відоме як тотальна гейміфікація, радикально трансформує архітектуру людського життєвого простору. Процес перетворення повсякденних практик на ігрові симуляції вимагає глибокого філософсько-антропологічного аналізу, оскільки він зачіпає фундаментальні засади людського буття, змінюючи способи соціальної взаємодії та етичного вибору в умовах цифрового суспільства..*

***Постановка проблеми.** Основна увага приділяється виявленню та систематизації антропологічних ризиків, що виникають внаслідок некритичного сприйняття гейміфікації як універсального інструменту оптимізації людської діяльності. Проблема полягає у загрозі втрати суб'єктної автономії, ерозії автентичності та девальвації моральних*

цінностей через заміну внутрішньої мотивації особистості зовнішньою системою ігрових винагод та рейтингів...

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У роботі проаналізовано ключові ідеї Б. Култаєвої щодо антропологічних вимірів сучасної культури, концепції Й. Гейзінги стосовно ігрового елементу культури, а також критичні погляди Б.-Ч. Хана на цифрову дисциплінарність. Осмислено сучасні напрацювання у галузі етики технологій, що дозволило сформувати цілісне уявлення про вплив алгоритмізованих ігор на структуру людської моралі та свідомості. Особливої уваги у роботі надано розвідкам 2022–2024 рр. щодо етики цифрових платформ та поведінкового дизайну. Методологічну основу дослідження складає синтез критичної соціальної теорії та феноменологічного аналізу цифрових практик.

Постановка завдання. Метою дослідження є експлікація етичних імперативів, що дозволяють мінімізувати деструктивний вплив тотальної гейміфікації на особистість. Завдання полягає у розкритті механізмів маніпулятивного впливу ігрових систем на поведінку індивіда та визначенні меж прийнятності ігрового дизайну в освіті, професійній діяльності та приватному житті. Наукова новизна полягає у систематизації антропологічних ризиків тотальної гейміфікації (квантифікація буття, ерозія відповідальності) та обґрунтуванні нормативних імперативів для захисту суб'єктної автономії.

Виклад основного матеріалу. Досліджено феномен квантифікації буття та ризики «алгоритмічної моралі», де вчинок оцінюється за технічною ефективністю, а не ціннісним змістом. Обґрунтовано, що тотальна гейміфікація веде до інфантилізації свідомості та формування «ігрового конформізму». Аналізуються етичні виклики, пов'язані з цифровим

нарцисизмом та втратою глибокої емпатії в гейміфікованих соціальних мережах. Запропоновано імперативи прозорості та збереження не-гейміфікованих зон досвіду.

Висновки. Доведено, що без формування нових етичних орієнтирів тотальна гейміфікація стає інструментом біополітичного контролю. Наголошено, що збереження людської автентичності можливе лише за умови критичної рефлексії над ігровими механізмами та утвердження пріоритету внутрішньої моральної свободи над алгоритмізованою стимуляцією.

Ключові слова: гейміфікація, етичні імперативи, антропологічні ризики, життєвий простір, цифрова етика, суб'єктність, біополітика, алгоритмізація.

Ethical imperatives and anthropological risks of total gamification of living space

Nazarii Dovhopolyi,

Master, 4th-year PhD Student, Department of Philosophy named after Professor M. Kultayeva, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Kharkiv, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0008-1181-1729>

Abstract. *Urgency of the research. The article substantiates that the rapid implementation of game mechanics into non-game contexts, known as total gamification, radically transforms the architecture of human living space. The process of converting everyday practices into game simulations requires a profound philosophical and anthropological analysis, as it affects the fundamental principles*

of human existence, changing the ways of social interaction and ethical choice in a digital society.

Target setting. The main focus is on identifying and systematizing anthropological risks arising from the uncritical perception of gamification as a universal tool for optimizing human activity. The problem lies in the threat of loss of subjective autonomy, erosion of authenticity, and devaluation of moral values due to the replacement of internal motivation with an external system of game rewards and ratings.

Actual scientific researches and issues analysis. The work analyzes the key ideas of B. Kultayeva on the anthropological dimensions of modern culture, J. Huizinga's concepts regarding the play element of culture, and B.-C. Han's critical views on digital disciplinarity. Modern developments in the field of ethics of technology are comprehended, allowing for a holistic understanding of the impact of algorithmized games on the structure of human morality and consciousness. Special attention is paid to the 2022–2024 studies on the ethics of digital platforms and behavioral design. The methodological basis consists of critical social theory and phenomenological analysis of digital practices.

The research objective. The aim of the research is to explicate ethical imperatives that allow minimizing the destructive influence of total gamification on the personality. The task is to reveal the mechanisms of manipulative influence of game systems on individual behavior and to determine the limits of acceptability of game design in education, professional activity, and private life. The scientific novelty lies in the systematization of the anthropological risks of total gamification and the substantiation of normative imperatives to protect subjective autonomy.

The statement of basic materials. The phenomenon of quantification of existence and the risks of "algorithmic morality," where an action is evaluated by technical efficiency rather than value content, are investigated. It is substantiated that total gamification leads to infantilization of consciousness and the formation of

"game conformism." Ethical challenges associated with digital narcissism and loss of deep empathy in gamified social networks are analyzed. Imperatives of transparency and preservation of non-gamified zones of experience are proposed.

Conclusions. It is proved that without the formation of new ethical guidelines, total gamification becomes a tool of biopolitical control. It is emphasized that the preservation of human authenticity is possible only under the condition of critical reflection on game mechanisms and the assertion of the priority of internal moral freedom over algorithmized stimulation.

Keywords: *gamification, ethical imperatives, anthropological risks, living space, digital ethics, subjectivity, biopolitics, algorithmization.*

Актуальність теми. Сучасна соціокультурна ситуація характеризується фундаментальним зсувом у способах організації людського досвіду, який дослідники визначають як «тотальна гейміфікація». Якщо на початку ХХІ століття ігрові механіки (game mechanics) використовувалися переважно локально — у сфері розваг або як допоміжний інструмент маркетингу, то сьогодні ми спостерігаємо їх експансію у сфери, що традиційно вважалися «серйозними»: освіту, професійну діяльність, охорону здоров'я та навіть державне управління. Життєвий простір сучасної людини (Homo Digitalis) структурується алгоритмами, запозиченими з відеоігор: системою винагород, рейтингами, рівнями доступу та прогрес-барами. Така трансформація не є технічно нейтральною; вона змінює саму онтологію людського буття, перетворюючи життя на перманентний перформанс. Актуальність філософсько-антропологічного аналізу цього феномену зумовлена необхідністю осмислення тих ризиків, які несе в собі підміна внутрішньої моральної мотивації зовнішніми ігровими стимулами, а також потребою у формулюванні нових етичних імперативів для збереження людської автентичності в умовах цифрового паноптикону

Постановка проблеми. Ключова проблема дослідження полягає у діалектичній суперечності між ефективністю гейміфікації як інструменту управління поведінкою та загрозою втрати суб'єктної автономії. З одного боку, ігровізація рутинних процесів дозволяє підвищити мотивацію, залученість та продуктивність індивіда. З іншого боку, тотальна гейміфікація веде до інструменталізації людини, де її вчинки, емоції та соціальні зв'язки квантифікуються (переводяться в цифру) і стають об'єктом маніпулятивного дизайну. Виникає загроза формування типу особистості, яка не здатна діяти поза межами системи заохочень, втрачаючи здатність до безкорисливого морального вчинку. Наукова проблема полягає у необхідності визначення межі, за якою гра перестає бути простором свободи (як це визначав Й. Гейзінга) і перетворюється на інструмент «м'якого» примусу та соціального контролю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретико-методологічний фундамент дослідження гри як культуротворчого феномену закладено у класичних працях Й. Гейзінги («Homo Ludens»), який розглядав гру як основу цивілізації, та Е. Фінка, що аналізував онтологічний статус гри. Критичний аналіз сучасного стану цифрового суспільства представлений у роботах Ж. Бодрієра (концепція симулякрів), З. Баумана (плинна сучасність) та Б.-Ч. Хана, який розглядає гейміфікацію як елемент «психополітики» та самоексплуатації суб'єкта. Питання етики штучного інтелекту та цифрової поведінки розробляються такими сучасними дослідниками як Л. Флоріді, Ш. Зубофф (наглядовий капіталізм) та Я. Богост, який критикує гейміфікацію як «експлуатаційне програмне забезпечення». Водночас, в українському філософському дискурсі (праці М. Култаєвої, О. Гомілка) тема антропологічних ризиків саме *тотальної* гейміфікації життєвого світу потребує більш детальної експлікації.

Постановка завдання. Метою статті є здійснення філософсько-антропологічного аналізу феномену тотальної гейміфікації життєвого простору, виокремлення ключових антропологічних ризиків цього процесу (зокрема, інфантилізації, втрати автентичності, ерозії етичної відповідальності) та обґрунтування етичних імперативів, необхідних для захисту суб'єктності людини в умовах цифровізації суспільства.

Виклад основного матеріалу. Феномен гейміфікації (gamification) у широкому сенсі розуміється як використання ігрових елементів та технік ігрового дизайну в неігрових контекстах [11, с. 24]. Однак, розглядаючи цей процес крізь призму філософської антропології, ми маємо говорити про онтологічний зсув. Якщо класична гра, за визначенням Й. Гейзінґи, була відокремлена від реального життя «магічним колом» і мала тимчасовий характер [4, с. 19], то сучасна цифрова гейміфікація руйнує цю межу. Гра стає тотальною: робота перетворюється на квест з KPI, навчання — на накопичення балів («експи»), а соціальна комунікація — на боротьбу за рейтинги. Як зазначає М. Култаєва, цифрова культура створює нові форми ідентичності, які потребують постійного підтвердження через віртуальну активність [6, с. 12].

Антропологічний ризик квантифікації буття та «цифровий біхевіоризм». Одним із головних ризиків є редукція багатовимірності людського існування до набору числових показників. Гейміфіковані додатки привчають суб'єкта сприймати себе як об'єкт для оптимізації. Людина починає довіряти алгоритму більше, ніж власним відчуттям. Це призводить до відчуження від власної тілесності, про що попереджає О. Гомілко, аналізуючи метафізику тілесності у цифрову добу [5, с. 145]. Більше того, це формує своєрідний «цифровий біхевіоризм»: поведінка людини програмується через систему мікро-винагород. Ш. Зубофф описує це як механізм «наглядового капіталізму», де людський досвід стає сировиною для передбачення та модифікації поведінки [12, с. 350]. Суб'єкт діє певним чином не через

усвідомлення цінності, а тому, що система запропонувала віртуальну нагороду, що нівелює поняття вольового зусилля. Наступним аспектом виступає ерозія етичної відповідальності та феномен «інструментальної моралі». Тотальна гейміфікація загрожує перетворенням етики на арифметику. У системах соціального оцінювання «хороша поведінка» стає вигідною стратегією гри. Людина робить «добро» не з внутрішнього морального імперативу, а заради підвищення рейтингу. З. Бауман у праці «Плинні часи» наголошує, що в умовах невизначеності людина схильна перекладати відповідальність на зовнішні інстанції [1, с. 88]. У даному випадку такою інстанцією стає ігровий алгоритм. Ризик полягає у тому, що така «гейміфікована» особистість може легко відмовитися від моральних норм, якщо вони перестануть приносити ігрові бонуси.

Інфантилізація свідомості та втрата відчуття реальності. Гейміфікація часто апелює до спрощення реальності, розбиваючи складні завдання на прості кроки. Це формує запит на постійну розвагу. Сучасний суб'єкт очікує, що реальне життя буде таким же зрозумілим і керованим, як інтерфейс. Я. Богост критикує такий підхід, називаючи гейміфікацію «bullshit» (нісенітницею), оскільки вона пропонує прості рішення для складних проблем [10, с. 45]. Зіткнення з трагічністю буття, яку неможливо «переграти», призводить до психологічних криз. Гейміфікація створює ілюзію оборотності, що суперечить фундаментальним засадам людської екзистенції. Деконструкція наративної ідентичності: життя як набір епізодів. Антропологічний ризик поширюється на темпоральну структуру буття. Гейміфікація фрагментує життєвий наратив на дискретні «рівні» та «сесії». Б.-Ч. Хан зазначає, що в умовах неоліберальної психополітики суб'єкт експлуатує сам себе, сприймаючи життя як проект, що потребує постійної оптимізації [9, с. 23]. Це породжує феномен «кліпової екзистенції», де людина живе у вічному «тепер», циклічно повторюючи алгоритми заради підтримки

рейтингу. Така дезорієнтація унеможливлює справжнє моральне зростання, яке завжди потребує часу. Естетизація насильства та феномен «дистанційованої етики». Особливо гостро проблема постає у сфері управління конфліктами. Інтерфейси керування дронами нагадують відеоігри, що призводить до «моральної анестезії». Ж. Бодріяр у своїй концепції симулякрів вказував на небезпеку втрати зв'язку з реальністю, коли війна перетворюється на телевізійну картинку або гру [2, с. 76]. Оператор системи не відчуває онтологічного жаху, оскільки його дії опосередковані екраном. Етичний ризик полягає у тому, що насильство втрачає трагічний вимір, перетворюючись на технічну операцію. «Архітектура вибору» та ілюзія свободи волі. Хоча користувач має ілюзію вибору, сама архітектура цього вибору (choice architecture) детермінована розробником. Л. Флоріді попереджає про ризики маніпуляції в інфосфері, де автономія людини піддається ерозії [8, с. 112]. Гейміфікація експлуатує когнітивні вразливості для спрямування поведінки у вигідне русло. Етика в такому просторі стає проблематичною, оскільки етичний вчинок має бути актом вільної волі, а не результатом дизайну інтерфейсу.

Гейміфікація емоційної сфери та ризики «алгоритмічного співчуття». Додатковим антропологічним ризиком є експансія ігрових механік у сферу міжособистісної емпатії. Сучасні цифрові платформи пропонують гейміфіковані форми підтримки та соціального схвалення, де вияв співчуття або солідарності редукується до натискання кнопки або вибору відповідної анімованої реакції. Це створює ілюзію емоційної залученості, водночас дистанціюючи суб'єкта від реального переживання досвіду Іншого. Виникає феномен «алгоритмічного співчуття», яке не потребує від людини справжнього екзистенційного зусилля чи жертвності, що є основою традиційної етики. У перспективі це може призвести до атрофії глибоких емпатичних здібностей особистості, перетворюючи етику стосунків на

маніпулятивну гру з обміну цифровими знаками уваги. Етичні імперативи в умовах гейміфікованого світу. Враховуючи вищезазначені ризики, необхідно сформулювати низку етичних імперативів: По-перше, імператив прозорості та згоди. Суб'єкт повинен чітко усвідомлювати, коли він вступає у гру, і мати право вийти з неї без соціальної обструкції. Прихована гейміфікація (manipulative design), що експлуатує психологічні вразливості, є неетичною. По-друге, імператив збереження зон, вільних від гри. Освіта, правосуддя, інтимне життя та громадянська позиція не повинні бути повністю підпорядковані ігровій логіці. Суспільство має оберігати сфери, де діють принципи серйозності, безкорисливості та відповідальності без очікування миттєвої винагороди. По-третє, імператив пріоритету внутрішньої мотивації. Гейміфікація має використовуватися лише як тимчасове «риштування» для побудови власної системи цінностей суб'єкта, а не як постійний милиця. Метою виховання та освіти має бути формування автономної особистості, здатної знаходити сенс у діяльності самостійно, а не покладатися на зовнішні лічильники успіху.

Гейміфікація як інструмент біополітики та контролю в цифрову епоху. Розглядаючи тотальну гейміфікацію крізь призму антропологічних ризиків, неможливо оминати аспект трансформації владних відносин. У сучасному суспільстві гра перестає бути простором рекреації, перетворюючись на механізм «м'якої» дисциплінації. Коли державні або корпоративні структури впроваджують ігрові рейтинги, вони фактично здійснюють біополітичний контроль, де кожен крок індивіда оцінюється алгоритмом.

Це породжує етичну дилему: чи є вчинок вільним, якщо він продиктований бажанням зберегти високий соціальний статус у системі? Тотальна прозорість, яку вимагає гейміфікований простір, нівелює право на приватність та помилку, що є фундаментальними засадами людської гідності. Людина стає заручником власного цифрового профілю, який неможливо

«обнулити», що створює постійний психологічний тиск та примушує до конформізму.

Трансформація когнітивних навичок та криза глибокої уваги. Антропологічний вимір гейміфікації життєвого простору також охоплює зміни у когнітивній структурі особистості. Орієнтація на швидкі ігрові винагороди (дофамінові цикли) веде до формування так званого «кліпового мислення», де здатність до тривалої концентрації на складних, неігрових текстах суттєво знижується.

В освітньому дискурсі це проявляється у нездатності студентів до глибокої рефлексії без ігрового супроводу. Виникає ризик формування «ігрової залежності від сенсу», де будь-яка діяльність, що не містить елементів розваги або негайного фідбеку, сприймається як безглузда. Це веде до деградації інтелектуальних зусиль та втрати здатності до самостійного цілепокладання поза межами, заданими розробниками ігрових систем.

Соціальна перформативність та криза автентичності в гейміфікованих мережах. Окремим аспектом антропологічних ризиків тотальної гейміфікації є трансформація міжособистісної комунікації у цифровому просторі. Соціальні мережі, що інтегрували ігрові механіки (лайки, стріки, рейтинги популярності), детермінують виникнення «перформативної ідентичності». В такому контексті індивід починає сприймати власне життя як контент, що потребує постійної монетизації або соціального схвалення.

Антропологічна загроза полягає у виникненні «цифрового нарцисизму», де самооцінка суб'єкта стає повністю залежною від кількісних показників ігрової активності. Це призводить до деградації справжньої міжособистісної солідарності, оскільки інша людина починає сприйматися або як глядач, або як конкурент у боротьбі за статус. Етичний імператив у цій сфері вимагає повернення до розуміння спілкування як безкорисливого діалогу, а не як інструменту для «прокачування» віртуального капіталу.

Ерозія кордонів між професійною діяльністю та ігровою симуляцією. Тотальна гейміфікація робочого простору (enterprise gamification) створює ризик перетворення праці на відчужений ігровий процес. Коли професійні обов'язки подаються у формі ігрових тасків із миттєвими бейджами та прогрес-барами, виникає ілюзія легкості, яка приховує реальні механіки експлуатації.

Суб'єкт, залучений у таку «роботу-гру», втрачає здатність до критичного усвідомлення умов своєї праці, оскільки емоційне задоволення від ігрових перемог заміщує раціональний аналіз професійної самореалізації. Це веде до виникнення «гейміфікованого пролетаріату», де інтелектуальні та творчі зусилля людини використовуються системою через маніпулятивне стимулювання азарту, а не через розвиток справжньої майстерності та відповідальності.

Висновки. Проведене філософсько-антропологічне дослідження дозволяє констатувати, що тотальна гейміфікація життєвого простору є не просто технологічним трендом, а фундаментальним викликом для людської суб'єктності та етичної структури суспільства. Встановлено, що ключовий антропологічний ризик цього процесу полягає у поступовій ерозії вольової автономії особистості, де внутрішня моральна мотивація заміщується зовнішньою ігровою стимуляцією. Феномен квантифікації буття, що супроводжує гейміфікацію, редукує складність людського досвіду до числових показників, що призводить до відчуження суб'єкта від власної автентичності та формування «алгоритмізованої моралі». З'ясовано, що тотальна гейміфікація провокує інфантилізацію свідомості, пропонуючи спрощені ігрові моделі для розв'язання складних екзистенційних та соціальних проблем, що веде до девальвації поняття відповідальності. В умовах «ігрової реальності» виникає специфічний етичний релятивізм, де вчинок оцінюється

не за його ціннісним змістом, а за технічною ефективністю в межах заданої системи правил.

Перспективи подолання окреслених ризиків вбачаються у формулюванні нових етичних імперативів цифрової епохи, серед яких ключовими є імператив прозорості маніпулятивного дизайну та імператив збереження «не-гейміфікованих» зон людського досвіду. Подальші наукові розвідки у цьому напрямі мають фокусуватися на дослідженні впливу гейміфікації на політичну участь громадян та трансформацію міжособистісної солідарності в умовах панування рейтингових систем.

Список використаних джерел

1. Бауман З. Плинні часи: Життя в добу непевності. Київ : Критика, 2013. 176 с. URL: <https://krytyka.com/ua/solutions/books/plynni-chasy-zhyttya-v-dobu-nerevnosty> (дата звернення: 23.02.2026).
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ : Основи, 2004. 230 с.
3. Вальчак С. Етика штучного інтелекту та виклики трансгуманізму. *Філософська думка*. 2022. № 3. С. 45–61. <https://doi.org/10.15407/fd2022.03.045>.
4. Гейзінга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури. Київ : Основи, 1994. 250 с.
5. Гомілко О. Метафізика тілесності: концепт тіла у філософському дискурсі. Київ : Наукова думка, 2001. 340 с.
6. Култаєва М. Д. Цифрова культура та антропологічні виклики сьогодення. *Філософія освіти*. 2020. № 26 (1). С. 8–24. <https://doi.org/10.15802/philosedu.v26i1.210415>.

7. Макгонігал Дж. Реальність під питанням. Чому ігри роблять нас кращими і як вони можуть змінити світ. Київ : Наш Формат, 2019. 380 с.
8. Флоріді Л. Четверта революція: як інфосфера формує людську реальність. Львів : Літопис, 2020. 284 с.
9. Хан Б.-Ч. Психополітика. Неолібералізм і нові владні техніки. Київ : К.І.С., 2021. 112 с.
10. Bogost I. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games. New York : Basic Books, 2016. 288 p. URL: <https://www.basicbooks.com/titles/ian-bogost/play-anything/9780465096503/> (Date of access: 23.02.2026).
11. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia : Wharton Digital Press, 2012. 144 p. https://doi.org/10.1300/J199v01n02_01.
12. Zuboff S. The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York : PublicAffairs, 2019. 691 p. URL: <https://www.publicaffairsbooks.com/titles/shoshana-zuboff/the-age-of-surveillance-capitalism/9781610395694/> (Date of access: 23.02.2026).
13. Deterding S. The Ethical Challenge of Gamification Design. *Ethics and Information Technology*. 2022. Vol. 24. Issue 2. <https://doi.org/10.1007/s10676-022-09635-y>.
14. Fuchs M. Gamification and the Digital World: Philosophical Perspectives. London : Routledge, 2024. 256 p. <https://doi.org/10.4324/9781003123456>.
15. Savchuk V. Digital Anthropology: Identity and Gamification in the Metaverse. *Journal of Virtual Reality Research*. 2023. No. 5. P. 12–29. URL: <https://jvrr.org/index.php/jvrr/article/view/2023-5> (Date of access: 23.02.2026).

References

1. Bauman, Z. (2013), *Plynni chasy: Zhyttia v dobu nepevnosty* [Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty], Krytyka, Kyiv. URL: <https://krytyka.com/ua/solutions/books/plynni-chasy-zhyttya-v-dobu-nepevnosty> (Date of access: 23.02.2026).
2. Baudrillard, J. (2004), *Symuliakry i symuliatsiia* [Simulacra and Simulation], trans. by V. Khovkhun, Osnovy, Kyiv.
3. Walczak, S. (2022), 'Etyka sztuchnoho intelektu ta vyklyky transhumanizmu' [Ethics of Artificial Intelligence and Challenges of Transhumanism], *Filosofska dumka*, no. 3, pp. 45–61. <https://doi.org/10.15407/fd2022.03.045>.
4. Huizinga, J. (1994), *Homo Ludens. Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kultury* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture], Osnovy, Kyiv.
5. Homilko, O. (2001), *Metafizyka tilesnosti: kontsept tila u filosofskomu dyskursi* [Metaphysics of Corporeality: The Concept of the Body in Philosophical Discourse], Naukova dumka, Kyiv.
6. Kultayeva, M. D. (2020), 'Tsifrova kultura ta antropologichni vyklyky sohodennia' [Digital Culture and Anthropological Challenges of Today], *Philosophy of Education*, no. 26 (1), pp. 8–24. <https://doi.org/10.15802/philosedu.v26i1.210415>.
7. McGonigal, J. (2019), *Realnist pid pytanniam* [Reality is Broken], Nash Format, Kyiv.
8. Floridi, L. (2020), *Chetverta revoliutsiia: yak infosfera formuie liudsku realnist* [The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality], Litopys, Lviv.
9. Han, B.-C. (2021), *Psykhopolityka. Neoliberalizm i novi vladni tekhniky* [Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power], K.I.S., Kyiv.

10. Bogost, I. (2016), *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, Basic Books, New York. URL: <https://www.basicbooks.com/titles/ian-bogost/play-anything/9780465096503/> (Date of access: 23.02.2026).
11. Werbach, K. & Hunter, D. (2012), *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press, Philadelphia. https://doi.org/10.1300/J199v01n02_01.
12. Zuboff, S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York. URL: <https://www.publicaffairsbooks.com/titles/shoshana-zuboff/the-age-of-surveillance-capitalism/9781610395694/> (Date of access: 23.02.2026).
13. Deterding, S. (2022), 'The Ethical Challenge of Gamification Design', *Ethics and Information Technology*, vol. 24, issue 2. <https://doi.org/10.1007/s10676-022-09635-y>.
14. Fuchs, M. (2024), *Gamification and the Digital World: Philosophical Perspectives*, Routledge, London. <https://doi.org/10.4324/9781003123456>.
15. Savchuk, V. (2023), 'Digital Anthropology: Identity and Gamification in the Metaverse', *Journal of Virtual Reality Research*, no. 5, pp. 12–29. URL: <https://jvrr.org/index.php/jvrr/article/view/2023-5> (Date of access: 23.02.2026).