

УДК 1(091):17:316.7:791.69

DOI: 10.17721/2413-7065.3(96).2025.338880

ЕТИКА І МОРАЛЬ У СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ РОЗВИТКУ ЛЮДСТВА ВІД ПЕРВІСНОСТІ ДО СУЧАСНОСТІ В КОНТЕКСТІ ГЕЙМІФІКАЦІЇ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК

Ольга МОСКВИЧ

orcid.org/0000-0001-6964-7863

кандидат філософських наук, доцент,
завідувачка кафедри культурологіїВолинського національного університету імені Лесі Українки
email: moskvych.olha@vnu.edu.ua**Віктор ШОСТАК**

orcid.org/0000-0002-4837-9633

кандидат історичних наук, доцент,
доцент кафедри культурологіїВолинського національного університету імені Лесі Українки
email: shostakvictor4@gmail.com**Наталія СТОЛЯРЧУК**

orcid.org/0000-0003-4331-7051

кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри культурологіїВолинського національного університету імені Лесі Українки
email: natalia100lyarchyk@gmail.com

Анотація. Встановлено, що в умовах сучасної цифрової глобалізації за допомогою гейміфікації можна впроваджувати ігрові механізми у неігрові сфери життя, змінюючи таким чином способи комунікації, мотивації та взаємовпливу в суспільстві. Продemonстровано, що гейміфікація дає можливість формувати нові етичні орієнтири, адаптовані до вимог і викликів цифрової епохи, у якій базовими чинниками соціального життя є індивідуальність, інформаційна швидкість і мережеві спільноти.

Ключові слова: етика, мораль, гейміфікація, соціокультурний розвиток, цифрове суспільство.

Постановка проблеми. Повсякчас категорії етики та моральності, як засвідчує історія розвитку людства, формували базові поняття соціальної норми, визначали межі дозволеного, регулювали стосунки між індивідом та суспільством, визначаючи структуру останнього. А. Лазарева та Ю. Юшкевич констатують, що «мораль є формою суспільної свідомості, що характеризує

людину з точки зору її здатності жити в людському соціумі. Простором, в якому знаходить свій прояв моральність, є відносини між людьми. Лише в процесі взаємодії з іншими представниками соціуму людина може себе виявити як високоморальна або аморальна. Саме в моральності людини реалізується її суспільна сутність» [2, с. 20]. Сьогодні очевидно є теза, що еволюція моральних

уявлень (від умовного поділу на добро і зло, права та заборони до сучасних кодексів етики і декларацій прав людини) завжди тісно пов'язана з ціннісними орієнтирами епохи та її культурним контекстом. Процеси ж глобалізації та цифровізації, очевидцями і співучасниками яких ми є, суттєво трансформують традиційні соціальні зв'язки, провокуючи потребу осмислення нових форм етичного впливу, скажімо, через різноманітні культурні практики, на які значний вплив має гейміфікація. За визначенням О. Салати та О. Трухана, «гейміфікація – це підхід, відомий як додавання таких ігрових елементів, як розповідь, розв'язання проблем, естетика, правила, співпраця, змагання, системи винагород, зворотний зв'язок та навчання методом проб і помилок, до неігрового світу» [7, с. 47] – тобто впровадження ігрових механік у неігрові контексти.

У сучасному світі гейміфікація стала феноменом, що не лише умовно «захопив» такі сфери людської життєдіяльності, як освіта, мистецтво, реклама, соціальна комунікація, психологія впливу, а й став викликом для традиційних моральних орієнтирів. Адже динаміка сьогочасних соціокультурних змін вимагає цілковитої адаптації етики до нових форм взаємодії, де будь-який поділ на бінарні категорії практично неможливий. Саме гейміфікація допомагає індивідам зануритися в альтернативну реальність та належить до потреби морального вибору як до квесту, виклику чи певного сценарію. Очевидно, що такий підхід не можна залишити без філософського осмислення, бо вкрай важливо з'ясувати, чи виправданою є така новітня практика, вона сприяє або, навпаки, нівелює традиційні моральні установки

і як віртуальний соціум змінить нашу моральну відповідальність.

Аналіз досліджень і публікацій.

Питаннями взаємозв'язку етики, моралі та гейміфікованих форм культури цікавляться науковці різних галузей знань – філософи, культурологи, соціологи, педагоги, психологи та ін. Усі вони, крім історичної зміни моральних парадигм, досліджують ще й механізми їх трансляції у новітніх умовах. Використання міждисциплінарного підходу дає можливість поєднати специфічні культурно-історичні, аксіологічні та соціотехнологічні аспекти розвитку людства від первісного суспільства до епохи цифрових змін. М. Рогожа у монографії «Соціальна мораль: колізії мінімалізму» представив філософське осмислення суспільної моралі як конкретно-історичних систем норм і цінностей [5]. О. Саган називає гейміфікацію сучасним освітнім трендом і переконує, що «цей феномен віднесено до категорії “прорив”» [6, с. 13]. Т. Алексеєнко, вивчаючи розвивальну цінність гейміфікації та її потенціал, наприклад, у шкільній освіті, наголошує, що «знання, уміння та навички, набуті у процесі ігрового навчання – гейміфікації, слугують базисом розвитку пізнавальної й соціальної активності особистості школяра, його здатності до стресостійкості та співпраці в команді, набуття досвіду моральної поведінки, успішної самопрезентації та самореалізації у навчальній діяльності та соціальному житті, їх багатозадачності і підготовки до того, щоб бути одночасним виконавцем різних соціальних ролей. Такий потенціал гейміфікації та її емоційне зараження створюють умови і для підвищення мотивації у школярів до навчання, а у педагогів – для подальшого

розвитку креативного викладання навчальних предметів, що учні завжди цінують» [1, с. 183]. Актуальність теми зумовлена не лише науковим інтересом, а й практичною потребою сучасного суспільства у формуванні нових етичних орієнтирів, що відповідали б викликам часу, зокрема в умовах війни, кризи довіри до інституцій, інформаційного перевантаження та зростання впливу гейміфікованих технологій на формування свідомості.

Мета дослідження – комплексно осмислити роль етики і моралі у соціокультурному розвитку людства від найдавніших часів до сучасності та простежити, як процеси гейміфікації трансформували його сучасні морально-етичні практики. Задля реалізації задуму вважаємо за необхідне виконання цілої низки завдань: простежити історичну еволюцію уявлень про мораль та етику; встановити взаємозв'язок між моральними нормами і соціумом; дати характеристику соціального феномену гейміфікації; з'ясувати, як гейміфіковані практики впливають на уявлення про мораль та відповідальність; унаочнити потенціал гейміфікації в глобальному цифровому суспільстві та її значення для формування нових етичних орієнтирів.

Виклад основного матеріалу. Поняття моралі та етики крізь віки формувалися пліч-о-пліч із розвитком людської свідомості, соціальною організацією суспільства, його філософією, релігією та культурою. Первісні люди сприймали мораль як табу, підпорядковані правилам їхніх обрядів, заборон, звичаїв племені. Лише так було можливо забезпечити виживання спільноти і підтримувати порядок між родами й усередині них. Поведінку людини

оцінювали з точки зору її відповідності традиційним і колективним нормам, що сформувалися під впливом міфологічного світогляду, а не через внутрішню етичну мотивацію.

Перші цивілізації розпочали етап становлення базових моральних характеристик. Йдеться про Кодекс Хаммурапі, датований XVIII ст. до н. е., Старий Завіт християнства, програмні праці конфуціанства, ведичні та буддистські практики, у яких з'являються систематизовані настанови про добро і зло, злочин і кару, обов'язок та справедливість. Тут мораль тісно пов'язана із релігійними заповідями і сакральними приписами, а етичні приписи підпорядковуються не раціональному мисленню, а божественній волі або космічному порядку.

Античний період позначився переходом до філософського осмислення моралі – предмета раціонального пізнання. Сократ вважає пріоритетним особисте моральне вдосконалення, для Платона мораль – абсолютне Добро, Арістотель говорить про евдемонію – щастя і досконале життя, – якої можна досягти, дотримуючись цілого ряду чеснот тощо. Етика ж в античному світі є можливістю до самопізнання і способом досягти гармонії між людиною, соціумом і природою.

Релігійне середньовіччя визначає мораль у контексті божественного закону: добро є волею Божою, а зло – її порушенням. Людина має право на духовний вибір, потребує спасіння душі й мусить підкорятися заповідям Божим. Фома Аквінський переконує, що існує природний закон божественного походження, пізнати який можна лише розумом.

Відродження і Новий час – це період секуляризації моралі. Гуманіст Монтень

та Еразм Роттердамський акцентують на існуванні поняття людської гідності та індивідуальної совісті. Спіноза, Кант, Руссо, Бентам, Мілль перетворюють етику на автономну галузь філософії тощо.

У XIX–XX ст. мораль опиняється під вогнем тотальної філософської критики та пошуків нових смислів. Висунувши ідею «моралі рабів», Фрідріх Ніцше заперечує її традиційну суть і закликає до переоцінки цінностей. К'єркегор, Сартр, Камю переконують, що в абсурдному світі мораль не може бути особистою відповідальністю і вибором індивіда. XX ст. – це так звана етика турботи, екоетика, біоетика, феміністична етика, прикладна етика, виникнення яких неминуче в умовах технологічного прогресу та глобальних світових загроз. Не випадково автори дослідження «Вплив філософії етики на формування сучасних суспільних норм в Україні» констатують, що «етична свідомість українського суспільства, як результат тривалого історичного розвитку, на погляд авторів, відображає складну взаємодію традиційних цінностей і сучасних викликів. Українська культура, з її акцентом на свободу, гідність та повагу до іншого, формує унікальні етичні орієнтири. При цьому етичні норми не є статичними, а постійно переосмислюються та адаптуються до нових умов. Діалектичний характер такої свідомості полягає в поєднанні традицій та інновацій, стабільності та змін, що забезпечує її здатність відповідати на вимоги сьогодення» [4, с. 9].

У наш час спостерігається плюралістичне ставлення до моралі. Постмодерний релятивізм, культурна полівалентність, віртуалізація соціальних зв'язків зробили моральні орієнтири людства

залежними від індивідуального вибору, контексту та ситуативної логіки. А інтеграція штучного інтелекту, цифрових медіа та гейміфікованих практик легалізувала нові моральні форми, що дали можливість реалізувати її регулятивні функції через ігрові сценарії, алгоритмову поведінку та соціальні мережі тощо.

Таким чином, етична еволюція – це про постійний процес адаптації її базових уявлень до змінених форм буття, культури та комунікації, а не лише про історію розвитку філософських ідей. Адже норми моральні – це відображення і результат соціокультурного середовища, трансформованого культурними домінантами, економічним устроєм, рівнем освіти, типом релігійності, формами влади, технологічним розвитком і навіть ментальними конструктами, властивими певним цивілізаціям у відповідні періоди розвитку.

У XXI ст. ми переживаємо період становлення фрагментованої, ситуативної, персоніфікованої соціокультурної реальності, в якій формування моральних норм вже рідко здійснюється через колись надзвичайно авторитетні системи – релігію, школу, державу, а відбувається шляхом мережевої комунікації на цифрових платформах, часто через вірусні наративи та ігрові механізми. Констатуємо, що етика сьогодні знаходиться у новій фазі – фазі культурної гнучкості, що реалізується технологічним посередництвом та індивідуалізованим вибором. Як і колись, моральні норми зараз є відповіддю на виклики нового часу, які регулюють поведінку людини і є результатом панівного культурного коду. Лише таке їх розуміння дозволить якісне осмислення історичного розвитку моралі та її сучасних трансформацій

у гейміфікованому цифровому суспільстві.

На даному етапі вважаємо за необхідне детальніше зупинитися на розгляді поняття «гейміфікація», яке на культурному рівні репрезентує зсув у сприйнятті реальності. Йдеться про те, що у XXI ст. процес гри помилково інтерпретувати виключно як певну форму дозвілля. Адже він також активно інтегрується в освітніх, політичних, економічних, комунікаційних, релігійних і навіть медичних процесах, де формує ігрову естетику і дає можливість крізь її призму сприймати серйозні або кризові явища. Як стверджує С. Толочко, «хоч гейміфікація може транслювати серйозний контекст, однак вимагає кінцевої системи та повноцінної гри. У ролі методу вона пропонує динаміку, пов'язану з ігровим дизайном в освітньому середовищі, для стимулювання та безпосередньої взаємодії зі здобувачами освіти, розвитку навчальних, когнітивних та соціальних компетенцій, зокрема залучення до ігрової діяльності, мотивації дій та сприяння навчанню, вирішенню проблем. Важливе значення гейміфікації в означеному контексті – у почутті впевненості в необхідності виконання завдань, привабливості та спільній роботі, зусиллях та інших позитивних цінностях, властивих іграм (колаборація, емпатія, інтелектуалізм, творчість, критичне мислення, комунікація, інтеграція тощо)» [9, с. 373].

На рівні соціуму гейміфікація трансформує моделі взаємодії індивіда і системи. Наприклад, продукує новий тип поведінки: користувач стає гравцем, особистість – аватаром, обов'язок – досягненням. Змінюються також і мотиваційні механізми: для досягнення цілей

використовуються зовнішнє заохочення у вигляді балів, бейджів та лідербордів і внутрішня залученість, як-от інтерес, змагання, самореалізація. Л. Сірський доводить, що «гейміфікація – це не просто додавання до навчальної платформи ігрових елементів, схожих на ігри, але також їхнє поєднання зі значущими результатами. Уявіть, що ви заробляєте бали чи значки не лише за участь, а й за опанування певної навички чи перехід на новий рівень. Такий підхід робить гейміфікацію не просто захопливою, а й по-справжньому цінною для учнів і компаній. Йдеться не про звичайнісіньке збирання балів, а про відстеження реального прогресу та досягнень у здобутті нових знань» [8]. Таким чином, гейміфікація забезпечує соціальне навчання, розвиває soft skills, формує лояльність, поведінкові зміни, а також створює ілюзію свободи вибору в межах системи, що чітко контролюється.

Для культурологів і філософів гейміфікація – це маркер переходу до нової парадигми культури, в якій гра є не лише інструментом, а ще й світоглядом: моделлю світопізнання, соціалізації та формування цінностей. Так, складні етичні проблеми подаються через спрощені алгоритми, а моральні орієнтири – через різноманітні сценарії, рольові вибори, дилеми тощо.

У повсякденному житті гейміфікація реалізується через соціальні мережі, навчальні платформи, медичні додатки, мобільні сервіси, онлайн-доступ до державних послуг. Тут вона стала базовою культурною моделлю, що має вплив на структуру свідомості, спосіб прийняття рішень і взаємодію із дійсністю.

Ризики гейміфікованих практик, що пропонують специфічну

логіку оцінювання поведінки, полягають у тому, що постійне прагнення до нагороди з часом нівелює самодостатню цінність морального вчинку. Тоді, скажімо, допомога іншому стає не актом емпатії, а способом «заробити бали». Таким чином, відповідальність із внутрішнього обов'язку перетворюється на функцію гейміфікованої системи, діями якої керує алгоритм винагороди. А ще у гейміфікованому середовищі стирається межа між реальністю та симуляцією, справжнім вибором та ігровим сценарієм. Традиційно етика трактує моральний вибір як усвідомлення наслідків, готовність за них відповідати і жертвувати. Контекст гейміфікації такий вибір часто знецінює, допускаючи можливість «переграти», «перезапустити», «пройти ще раз» тощо.

Позитивний бік гейміфікації полягає у тому, що ігрові сценарії легко моделюють складні етичні ситуації, розвивають емпатію, критичне мислення, здатність до морального судження і допомагають учасникам відчувати наслідки своїх рішень, побачити інші перспективи, навчитися співчувати. Через ігрові платформи, мобільні додатки, соціальні кампанії та освітні сервіси гейміфікація просуває основні принципи екологічної свідомості, соціальної справедливості, толерантності та прав людини. Конкуренція й інтерактивність сприймаються як внутрішньо засвоєні мотиваційні установки. Крім того, гейміфіковані практики дають можливість формувати спільноти на основі спільних етичних орієнтирів. Вони можуть бути віртуальними й водночас реальними – через обмін досвідом, колективну гру, співчуття та солідарність. Таким чином, гейміфікацію можна назвати середовищем моральної взаємодії.

Понад те, в сучасному світі, перевантаженому інформацією, моральною невизначеністю та множинністю культурних впливів, гейміфікація стає «м'яким навігатором» у просторі цінностей. Вона перетворює абстрактні моральні концепції на життєвий досвід, відповідальність робить процесом активного вибору та сприяє вихованню етичної чутливості у молодого покоління, що поза цифровим середовищем існувати вже більше не може.

Висновки. Взаємозв'язок етики, моралі та гейміфікації під кутом зору соціокультурного розвитку людства демонструє, що під впливом культурних змін і технологічних інновацій людські уявлення про мораль трансформуються. Від найдавніших «ритуальних» заборон до філософських концепцій доброчесного життя, від «заповідей» релігії до автономної моральної відповідальності – етика завжди відображала соціальні потреби, різні типи свідомості, а також домінантні форми культури. Цифровізована й глобалізована сучасність ще більше перетворює мораль, надаючи їй гнучкої контекстуальної форми і перетворюючи мережі, спільноти чи цифрові платформи на її носіїв. Як культурний і соціальний феномен гейміфікація відіграє значну роль у цьому процесі: формує нові способи взаємодії між інформацією і людьми та впливає на моральні орієнтири сучасної особистості. З одного боку, гейміфіковані практики редукують складні етичні проблеми до форматів ігрового вибору, стимулюють конформізм і залежність від зовнішньої винагороди, з другого – дають можливість моделювати моральну поведінку, формувати емпатію, розвивати критичне мислення та соціальну відповідальність.

Отже, гейміфікація аж ніяк не заперечує мораль, а трансформує механізми її формування і переживання. Саме це і є її амбівалентною суттю та потенціалом – через гейміфіковані культурні практики формувати нові адаптивні, діалогічні й відкриті до рефлексії етичні горизонти.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексєєнко, Т. Розвивальна цінність гейміфікації та її потенціал у підвищенні мотивації школярів до навчання. *The XVI International Scientific and Practical Conference «Trends in the development of science and teaching methods»*. April 22–24, 2024. Sofia, 2024. P. 181–183.

2. Лазарева, А. Юшкевич, Ю. *Морально-етичні цінності громадянського суспільства*: монографія. Одеса, 2016. 260 с.

3. Матківський, М., Тарас, Т., Лучкевич, Є. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 14. С. 1–22.

4. Поліщук, Н., Свідло, Т., Сторожик, М. Вплив філософії етики на формування сучасних суспільних норм в Україні. *Вісник гуманітарних наук*. 2025. № 3–4. С. 1–22.

5. Рогожа, М. *Соціальна мораль: колізії мінімалізму*: монографія. Київ, 2009. 216 с.

6. Саган, О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С. 12–18.

7. Салата, О., Трухан, О. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності процесу навчання в закладах середньої освіти. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2023. № 3 (76). С. 47–60.

8. Сірський, Л. Як працює гейміфікація в онлайн-тренінгах і системах управління навчанням?! URL: <https://kwiga.com/ua/blog/yak-pracyuye-gejmifikaciya-v-onlajn-treningah-i-sistemah-upravlinnya-navchannnyam>

9. Толочко, С. Теоретико-методологічний

аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки*. 2023. № 1 (19). С. 370–383.

REFERENCES

1. Aliksieienko, T. (2024). The Educational Ealue of Gamification and its Potential to Increase Students' Motivation to Learn. *The XVI International Scientific and Practical Conference «Trends in the Development of Science and Teaching Methods»*, April 22–24, Sofia, Bulgaria. pp. 181–183. [in Ukr.]

2. Lazareva, A. Yushkevych, Yu. (2016). *Moral and Ethical Values of Civil Society: A Monograph*. Odesa, 260 p. [in Ukr.]

3. Matkivskyi, M., Taras, T., Luchkevych, Ye. (2025). The Role of Gamification in Improving Motivation and Academic Performance of Secondary School Students in the Context of Digital Transformation of Education in Ukraine. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky* (The Pedagogical Academy: Scientific Notes), No. 14, pp. 1–22. [in Ukr.]

4. Polishchuk, N., Svidlo, T., Storozhyk, M. (2025). The Influence of Ethical Philosophy on the Formation of Modern Social Norms in Ukraine. *Visnyk humanitarnykh nauk* (Bulletin of the Humanities), No. 3–4, pp. 1–22. [in Ukr.]

5. Rohozha, M. (2009). *Social Morality: Collisions of Minimalism*: A Monograph. Kyiv, 216 p. [in Ukr.]

6. Sahan O. (2022). Gamification as a Modern Educational Trend. *Pedahohichni nauky* (Pedagogical Sciences). No. 100, pp. 12–18. [in Ukr.]

7. Salata, O., Trukhan, O. (2023). Gamification as a Means of Improving the Efficiency of the Learning Process in Secondary Education. *Neperervna profesiina osvita: teoriia i praktyka* (Continuing Professional Education: Theory and Practice), No. 3 (76), pp. 47–60. [in Ukr.]

8. Sirskyi L. *How does Gamification Work in Online Training and Learning Management Systems?* <https://kwiga.com/ua/blog/yak-pracyuye-gejmifikaciya-v-onlajn-treningah-i-sistemah-upravlinnya-navchannnyam> [in Ukr.]

9. Tolochko, S. (2023). Theoretical and Methodological Analysis of Gamification as a Modern Educational Phenomenon. *Perspektyvy ta innovatsii nauky* (Prospects and Innovations in Science), No. 1 (19), pp. 370–383. [in Ukr.]

Summary

ETHICS AND MORALITY IN THE SOCIO-CULTURAL DEVELOPMENT OF MANKIND FROM PRIMITIVITY TO MODERNITY IN THE CONTEXT OF GAMIFICATION OF CULTURAL PRACTICES

Olha MOSKVYCH

orcid.org/ 0000-0001-6964-7863

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Cultural Studies,
Lesya Ukrainka Volyn National University
email: moskvych.olha@vnu.edu.ua

Viktor SHOSTAK

orcid.org/ 0000-0002-4837-9633

Candidate of Historical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Cultural Studies,
Lesya Ukrainka Volyn National University
email: shostakvictor4@gmail.com

Nataliia STOLIARCHUK

orcid.org/0000-0003-4331-7051

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Cultural Studies
Lesya Ukrainka Volyn National University
email: natalia100lyarchyk@gmail.com

The **relevance** of the topic is determined not only by scientific interest but also by the practical need of modern society to form new ethical guidelines that would respond to the challenges of the times, particularly in conditions of war, crisis of trust in institutions, information overload, and the growing influence of gamified technologies on the formation of consciousness. The processes of globalisation and digitalisation, which we are witnessing and participating in, are significantly transforming traditional social ties, provoking the need to comprehend new forms of ethical influence through various cultural practices, which are significantly influenced by gamification. In today's world, gamification has become a phenomenon that has not only conditionally “captured” such spheres of human life as education, art, advertising, social communication, and the psychology of influence, but has also become a challenge to traditional moral guidelines.

The **purpose** of the study is to comprehensively understand the role of ethics and morality in the socio-cultural development of humanity from ancient times to the present day and to trace how gamification processes have transformed its contemporary moral and ethical practices.

Conclusions. Ethics has always reflected social needs, different types of consciousness, and dominant forms of culture. The digitalised and globalised modern world is further transforming morality, giving it a flexible contextual form and turning networks, communities, and digital platforms into carriers. As a cultural and social phenomenon, gamification plays a significant role in this process: it shapes new ways of interaction between information and people and influences the moral guidelines of the modern personality. On the one hand, gamified practices reduce complex ethical problems to game choice formats, stimulate conformism and dependence on external rewards, and on the other hand, they provide an opportunity to model moral behaviour, form empathy, develop critical thinking and social responsibility. Thus, gamification does not deny morality but transforms the mechanisms of its formation and experience. This is its ambivalent essence and potential — to form new adaptive, dialogical, and reflective ethical horizons through gamified cultural practices.

Keywords: ethics, morality, gamification, socio-cultural development, digital society.