

проєкту, що забезпечує їх ефективність у різних сферах діяльності. Використання таких рішень дає змогу підприємствам швидше реагувати на зміни, підвищувати продуктивність командної роботи та покращувати загальну ефективність управління проєктами.

Висновки. Отже, впровадження Agile-інструментів у інформаційно-комунікаційні системи підприємств сприяє покращенню управління проєктами, підвищенню ефективності командної роботи та забезпеченню гнучкості процесів. Їх використання дає змогу не лише оптимізувати внутрішні бізнес-процеси, а й підвищити рівень прозорості та контролюваності виконання завдань. Завдяки автоматизації та можливості інтеграції з іншими цифровими платформами Agile-інструменти значно спрощують комунікацію між учасниками проєкту та сприяють ефективному розподілу ресурсів. Вони стають невід’ємною частиною сучасного бізнес-середовища, даючи змогу компаніям швидко адаптуватися до змін та підвищувати конкурентоспроможність.

Список використаних джерел

1. Васьків Р., Веретеннікова Н. Інформаційні та комунікаційні інструменти ефективного функціонування розподілених проєктних команд. *Інформаційні системи та мережі*. 2024. Т. 15. С. 357–369. URL: https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2024/aug/35684/maket_2402951-361-373_0.pdf (дата звернення: 01.04.2025).
2. Рантюк І. І. Використання інформаційно-комунікаційних технологій управління проєктами у процесі неформальної освіти фахівців ІТ-компаній: дис. ... д-ра філософії: 011 – Освітні, педагогічні науки. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2024. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740477/1/Дисертаційна%20робота%20Рантюка%20І.І..pdf> (дата звернення: 01.04.2025).
3. Моларес Д. Найкращі гнучкі інструменти для оптимізації ваших проєктів. *MindOnMap*. 2023. URL: <https://www.mindonmap.com/uk/blog/agile-tools/> (дата звернення: 02.04.2025).
4. Сучасні тренди розвитку менеджменту, фінансів і туризму в умовах новітніх глобальних викликів. І Міжнародна науково-практична конференція. 17.04.2024. 281 с. URL: <https://duan.edu.ua/wp-content/uploads/2024/05/suchasni-trendy-rozvytku-menedzhm.pdf> (дата звернення: 02.04.2025).



УДК 004.92:304:316.77

Ліщина Аліна Андріївна

(наук. керівник – д-р філол. наук, професор Шкіцька І. Ю.)

Західноукраїнський національний університет, м. Тернопіль

ПОЛІФУНКЦІЙНІСТЬ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Анотація. У тезах досліджено поліфункційність комп'ютерних ігор в інформаційному суспільстві. Проаналізовано їх еволюцію та реалізацію освітньої, соціалізаційної, терапевтичної, професійної й культурної функцій, розкрито потенціал для розвитку когнітивних здібностей, соціальних зв'язків, реабілітації та професійної підготовки. Окреслено ризики та актуальність міждисциплінарних студій для оптимізації позитивного впливу комп'ютерних ігор.

X Всеукраїнська наукова студентська конференція

«Інформаційні технології і системи в документознавчій сфері» (м. Вінниця, 11 квітня 2025 р.)

Ключові слова: комп'ютерні ігри, поліфункційність, освіта, соціалізація, терапія, професійна підготовка, культура.

У сучасному світі комп'ютерні ігри зазнали значної еволюції, трансформувались з елементарної форми дозвілля у складний і багатоаспектний феномен. Їх інтеграція в різноманітні сфери життєдіяльності засвідчує виражену поліфункційність, що суттєво перевищує первісну мету організації дозвілля. Актуальність дослідження цієї багатогранності зумовлена нагальною потребою у всебічному осмисленні їх впливу на індивіда, соціальні інститути, освітній процес, культурний простір та економічну сферу.

Метою нашої розвідки є аналіз поліфункційності комп'ютерних ігор, виокремлення їх конструктивного потенціалу та окреслення викликів.

Традиційно комп'ютерні ігри сприймалися здебільшого як засіб розваги. Проте сучасне розуміння їх ролі значно ширше. Під поліфункційністю розуміють здатність комп'ютерних ігор одночасно виконувати кілька важливих функцій у різних контекстах:

- *розважальна функція* – залишається ключовою, гарантуючи емоційне розвантаження, задоволення та позитивні емоції;
- *освітня функція* – застосування ігор для навчання, розвитку розумових здібностей і засвоєння знань;
- *соціалізаційна функція* – сприяння формуванню соціальних зв'язків, розвитку комунікації та створенню спільнот;
- *терапевтична функція* – застосування ігор для психологічної підтримки, реабілітації та покращення емоційного стану;
- *професійна функція* – використання ігрових технологій для професійної підготовки та удосконалення специфічних навичок;
- *культурна функція* – відтворення та трансляція культурних цінностей, опис історичних подій і відомих постатей.

Розглянемо згадані функції детальніше.

Розважальна функція комп'ютерних ігор полягає в здатності викликати позитивні емоції, задоволення та забезпечувати приємне проведення часу для гравця. Це досягається через низку механізмів та елементів, що роблять ігровий процес цікавим, захопливим і таким, що відволікає від повсякденних турбот.

Потенціал комп'ютерних ігор як засобу навчання (*освітня функція*) важко переоцінити. Інтерактивність, гейміфікація та занурення в ігровий світ підвищують мотивацію до навчання і сприяють кращому засвоєнню матеріалу. Ігри можуть розвивати критичне мислення, стратегічне планування, вміння знаходити рішення різноманітних проблем, логіку та креативність [3]. Прикладами є навчальні ігри з історії, математики, іноземних мов, а також симулятори, які дають змогу експериментувати у безпечному віртуальному середовищі. Використання ігор у формальній освіті (школи, університети) та неформальній освіті (самостійне навчання, онлайн-курси) відкриває нові перспективи для персоналізованого та цікавого навчання.

Соціалізаційна функція та формування спільнот. Багатокористувацькі онлайн-ігри (MMORPG), стратегії та інші ігри з можливістю взаємодії стали впли-

вовими платформами для соціалізації. Геймери, об'єднуючись у команди, клани, гільдії, комунікують між собою, узгоджують дії, розвивають навички командної роботи та лідерські якості. Віртуальні спільноти перетворюються на місце для знаходження друзів, обміну знаннями та формування ідентичності [1]. Кіберспорт, як окрема сфера, теж сприяє розвитку соціальних зв'язків, формуванню професійних команд і залученню великої кількості вболівальників [5].

Терапевтичний і реабілітаційний потенціал. Комп'ютерні ігри використовують у психотерапії для подолання стресу, тривоги, депресії та посттравматичного стресового розладу [1]. Ігри можуть відвертати увагу від негативних думок, сприяти розслабленню, давати відчуття контролю. Гейміфіковані програми застосовуються в медичних закладах, зокрема для мотивації до фізичних вправ серед пацієнтів із порушеннями руху. Спеціально розроблені ігри допомагають дітям з аутизмом та іншими особливостями розвитку покращувати соціальні навички та емоційний стан.

Професійна функція та вдосконалення навичок. Симулятори є корисним засобом для професійної підготовки у сферах медицини (хірургічні симулятори), авіації (авіасимулятори), інженерії (симулятори проектування) та військової справи (тактичні симулятори). Вони дають змогу вчитися в реалістичних, але безпечних умовах, відпрацьовувати складні процедури і приймати рішення у критичних ситуаціях. До того ж багато ігор розвивають універсальні навички, наприклад, стратегічне мислення, прийняття рішень, керування ресурсами, тайм-менеджмент і адаптивність, що є цінним у різноманітних професійних сферах [2].

Культурна функція та віддзеркалення суспільних цінностей. Комп'ютерні ігри не тільки є продуктом культури, а й активним її творцем та транслятором. Вони відображають сучасні суспільні цінності, ідеології, історичні події та культурні феномени. Ігри можуть переказувати історичні події, ознайомлювати з різними культурами, спонукати до дискусій на важливі соціальні та політичні теми. Розвиток ігрової індустрії привів до виникнення нових форм мистецтва, як-от ігрове кіно (machinima) та стримінг, що стають частиною сучасної масової культури.

Попри значний позитивний потенціал, поліфункційність комп'ютерних ігор супроводжується певними ризиками та викликами. Надмірне захоплення іграми може призвести до ігрової залежності, соціальної ізоляції, проблем зі здоров'ям (зокрема погіршення зору й захворювання опорно-рухового апарату) [4].

Питання кібербезпеки, захисту персональних даних гравців, розповсюдження дезінформації і токсичної поведінки в онлайн-іграх також потребують уваги. Етичні аспекти використання ігрових технологій, особливо з освітньою і терапевтичною метою, потребують ретельного обговорення та розробки відповідних правил.

Отже, комп'ютерні ігри в сучасному інформаційному суспільстві перестали бути виключно розвагою, набувши статусу поліфункційного феномену. Вони суттєво впливають на освіту, соціалізацію, терапію, підготовку фахівців, стимулюють культурний розвиток. Розуміння і свідоме використання їх позитивного впливу може бути корисним для особистості й суспільства загалом. Водночас необхідно враховувати на можливі ризики та виклики, розробляти шляхи їх подо-

лання та продовжувати наукові дослідження для глибшого розуміння їх багатостороннього впливу. Комп'ютерні ігри – це частина сучасного інформаційного простору, і їх поліфункційність визначає їх важливе місце у майбутньому.

Список використаних джерел

1. Ігри на межі: Ввід позитивного впливу до ризиків залежності. *Mind Score*. 31 жовтня 2024 р. URL: <https://mindscore.biz.ua/igry-na-mezhi-vid-pozytyvnogo-vplyvu-do-ryzykiv-zalezhnosti/> (дата звернення: 18.03.2025).
2. Комп'ютерні ігри як важливий фактор формування життєвих навичок. *Освіта.ua*. 20 лютого 2012 р. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/> (дата звернення: 13.03.2025).
3. Ляшенко Анна. Як ігри змінюють освіту. *EdEra blog*. 06 жовтня 2017 р. URL: <http://blog.ed-era.com/igry/> (дата звернення: 10.03.2025).
4. Наслідки азартних та комп'ютерних ігор. *Медичний центр рефлекс*. URL: <https://reflex-centre.com.ua/services/pozbavlenya-igrovoi-zalezchnosti/naslidki-azartnikh-ta-komp-yuternikh-igor/> (дата звернення: 08.03.2025).
5. Савчук Тетяна. Що таке кіберспорт та як ця культура розвинена в Україні. *Радіо Свобода*. 26 квітня 2018 р. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html> (дата звернення: 11.03.2025).



УДК 331.108.3:[004.77:795

Нечитайло Анна Юрївна

(*наук. керівник – канд. філол. наук, доцент Чередник Л. А.*)

Національний університет «Полтавська політехніка

імені Юрія Кондратюка», м. Полтава

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК МЕТОД ВИЗНАЧЕННЯ КАНДИДАТУРИ У РЕКРУТИНГУ

Анотація. У дослідженні окреслено поняття гейміфікації як одного з методів залучення кандидатів у процесі рекрутингу, його переваги та головні аспекти застосування, приклади використання у провідних компаніях.

Ключові слова: гейміфікація, рекрутинг, технології, кандидати, цифровізація.

Цифровізація сьогодні – це невід'ємна частина розвитку та трансформації сучасних бізнес-процесів у різних сферах суспільного життя. Не є винятком і система управління, яка також зазнає змін. Із розвитком таких технологій, як-от штучний інтелект (AI), великі дані (Big Data), хмарні обчислення та Інтернет речей (IoT), рекрутингові агентства, які надають професійні послуги з пошуку та підбору персоналу на ринку праці, також активно впроваджують нові методи для підвищення ефективності своєї діяльності та забезпечення потреб роботодавців у людських ресурсах.

Тобто рекрутинг – це «стратегічна функція управління людськими ресурсами, яка має на меті залучення, оцінку та відбір потенційних працівників з метою досягнення бізнес-цілей компанії. Основна мета технологій підбору персоналу полягає в ефективному приверненні, відборі та залученні найкращих талантів до підприємства» [1, с. 297].

X Всеукраїнська наукова студентська конференція

«Інформаційні технології і системи в документознавчій сфері» (м. Вінниця, 11 квітня 2025 р.)