

УДК 378.17:304.3

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ ДОНОРСТВА В УНИВЕРСИТЕТЕ

Я. В. КНЯЗЕВ, М. А. НЕСТЕРОВА

Научный руководитель Е. А. КОПЫЛОВА, доц.
Белорусско-Российский университет
Могилев, Беларусь

В современном обществе развитие культуры донорства крови является одним из приоритетных социальных направлений. Донорство – проявление гуманистических ценностей и гражданской ответственности, а также ключевой элемент формирования здоровой, безопасной и поддерживающей образовательной среды в университете.

Актуальность использования игровых механик в работе с молодёжной аудиторией обусловлена тем, что традиционная мотивация к донорству недостаточно эффективна из-за страха и неосведомлённости студентов. Игровые подходы стимулируют участие, делают сдачу крови увлекательной, формируют культуру здоровья, превращая донорство в позитивный и престижный опыт, укрепляют ценности взаимопомощи и социальной ответственности.

Целью работы является анализ результатов анкетирования студентов по вопросам донорства для выявления основных барьеров и мотивационных факторов, а также определение потенциала использования геймификации как эффективного инструмента для развития и укрепления культуры донорства в университетской среде.

Для достижения поставленной цели проведён детальный анализ результатов анкетирования, позволивший оценить вовлечённость студентов в донорство.

Исследование проведено на базе Белорусско-Российского университета в марте 2026 г. В эмпирическом исследовании приняли участие 50 студентов первого курса строительного факультета по следующим специальностям и направлениям подготовки: «Техническая эксплуатация зданий и сооружений», «Строительство зданий и сооружений», «Экспертиза и управление недвижимостью».

Время однотипных исследований, вызывающих у респондентов чувство рутинной работы, уходит в прошлое. Современные участники, привыкшие к динамике, быстро теряют интерес к банальным шаблонам, тогда как внедрение игровых механик улучшает взаимодействие с аудиторией и способствует получению более точных и качественных данных.

Одним из приоритетных вопросов в анкете является: «Как вы оцениваете уровень своих знаний, понимание и значение процедуры донорства?».

На вопрос об уровне знаний о донорстве получены следующие результаты: 36 % (18 чел.) обладают высоким уровнем осведомлённости, отлично понимая ценность и процедурные аспекты донорства; 32 % (16 чел.) хорошо знают основные этапы и правила; 26 % (13 чел.) имеют ограниченные, поверхностные

знания с пробелами в понимании; 6 % (3 чел.) практически не имеют знаний по данной теме.

Таким образом, несмотря на то, что большинство участников демонстрируют базовый или хороший уровень информированности, присутствует группа студентов, нуждающаяся в повышении осведомлённости, что подчёркивает необходимость проведения дополнительных образовательных программ и информационных мероприятий по донорству среди целевой аудитории.

На рис. 1 отражены результаты ответов об оценке уровня знаний о донорстве крови.

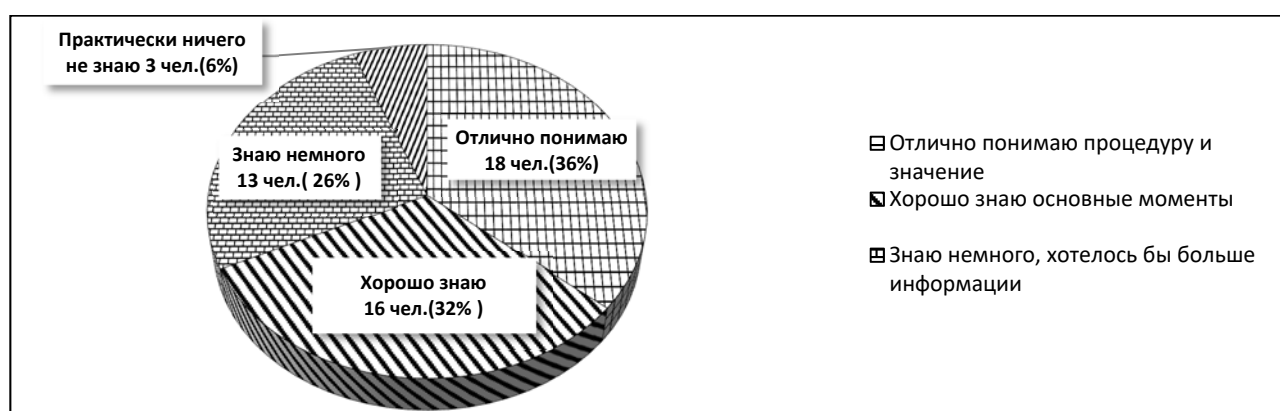


Рис. 1. Результаты ответов об оценке уровня знаний о донорстве крови

На рис. 2 отражены результаты ответов на основные вопросы о геймификации.

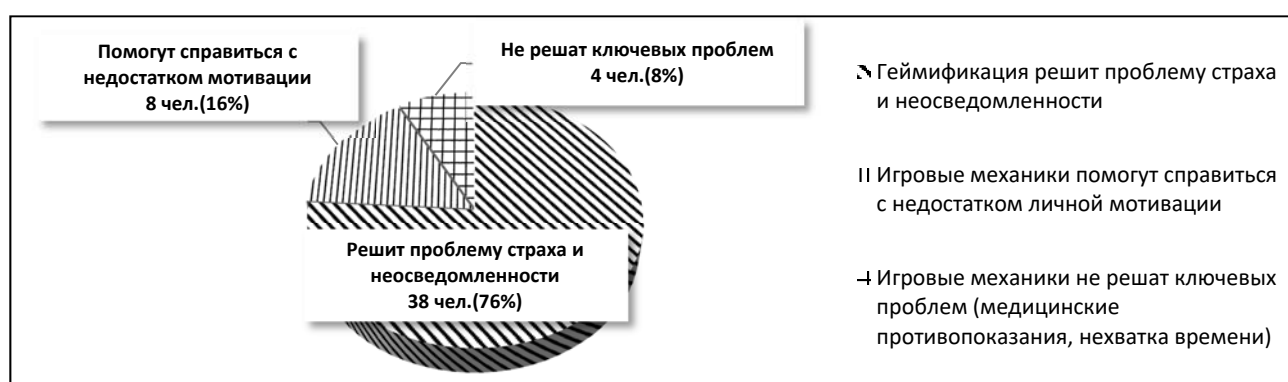


Рис. 2. Результаты ответов на вопросы о геймификации

На вопрос о том, решит ли геймификация проблему страха и неосведомленности, 76 % (38 чел.) ответили утвердительно, что свидетельствует о высоком доверии к игровым механикам как к эффективному и мотивирующему инструменту. При этом только 16 % (8 чел.) считают, что игровые механики могут повысить мотивацию, что говорит об ограниченной уверенности в их эффективности для этого аспекта и подчеркивает необходимость целенаправленной разработки игровых элементов.

8 % (4 чел.) полагают, что игровые механики не решат ключевых проблем (медицинские противопоказания, нехватка времени), что указывает на потребность в более глубоких стратегиях, обучении и системах поддержки для части участников. Рекомендуются регулярно собирать обратную связь, следить за эффективностью решений, быстро реагировать на отзывы, а также сочетать игровые механики с экспертными знаниями.

Геймификация повышает мотивацию студентов к донорству, превращая его в увлекательное и значимое действие, формируя позитивное восприятие социального акта. Игровые механики также стимулируют объединение студентов в команды для соревнований между факультетами, укрепляя командный дух и чувство принадлежности. Такой подход усиливает социальную активность, поощряет дружеское соперничество и способствует формированию устойчивой культуры донорства, основанной на ответственности и поддержке.

Ключевые элементы и методы использования геймификации в донорстве крови включают:

- систему наград: за каждую сдачу крови студент получает баллы или виртуальные деньги для обмена на подарки, сертификаты, публичное признание;
- мерчи и достижения: за определённое число сдач крови выдаются уникальные мерчи и титулы;
- лидерборды: таблицы лучших доноров по количеству сдачи крови за определённый период;
- миссии и квесты: игровые сценарии с задачами донорской активности;
- мобильное приложение: для регистрации, отслеживания достижений и участия в игровых активностях;
- обратную связь: информирование об историях спасённых жизней.

У студентов-доноров формируется культура здоровья благодаря медицинским осмотрам, консультациям и лекциям, повышающим их медицинскую грамотность.

Регулярное донорство стимулирует регенерацию эритроцитов, улучшает состав крови, укрепляет иммунитет и снижает риск сердечно-сосудистых заболеваний. Донорство повышает психофизиологическую устойчивость, увеличивает выработку эндорфинов – гормонов радости. Доноры часто испытывают чувство удовлетворения и гордости, что способствует снижению уровня стресса.

Резюмируя вышеизложенное, подчеркнем, что цифровые форматы коммуникации выступают ключевым драйвером масштабирования донорского движения и укрепления его кадрового резерва. Вовлечение молодежи позволяет трансформировать разовые акции в устойчивую традицию осознанного донорства. Реализация данной стратегии не только увеличивает донорский резерв для критических ситуаций, но и формирует гражданскую ответственность, прививает принципы безопасного донорства и в целом способствует культивированию культуры здоровья и взаимопомощи в социуме.