

УДК 316.77

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНЫХ СФЕР В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

**А. В. Цыбулевский**

аспирант кафедры управления персоналом

Институт государственной службы и управления РАНХиГС при Президенте РФ

*В статье рассматривается задача проанализировать применение геймификации в таких социальных сферах, как здравоохранение, гостиничный бизнес и образование. Сегодня в цифровую эпоху геймификация является одним из эффективных инструментов в социальной сфере. Фундаментом данного научного исследования служат десятки работ представителей белорусских высших учебных заведений, а также представителей медицинских учреждений, бизнеса и других.*

Ключевые слова: геймификация, медицина, образование, управление персоналом, мотивация, обучение.

### Введение

В Республике Беларусь, как и в других странах постсоветского пространства, наблюдается отставание в применении современных технологий, таких как геймификация, в развитии социальных сфер. Несмотря на то, что геймификация признана эффективным инструментом для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности в различных областях, ее потенциал в Беларуси остается недостаточно изученным и используемым. Это приводит к тому, что социальные сферы, такие как образование и здравоохранение, не могут в полной мере воспользоваться преимуществами геймификации для улучшения качества предоставляемых услуг и повышения социальной активности граждан. Ее внедрение требует комплексного научного анализа, который позволит выявить потенциальные возможности и ограничения применения геймификации в белорусском контексте. Исследование должно охватывать такие аспекты, как:

- Социальные и культурные факторы – изучение влияния культурных и социальных особенностей Беларуси на восприятие и эффективность геймификации;
- Практическое применение – разработка и тестирование пилотных проектов по внедрению геймификации в образовании, здравоохранении, государственном управлении и других социальных сферах;
- Оценка результатов – проведение научных исследований для оценки эффективности геймификации и ее влияния на развитие социальных сфер.

Проблемы пенетрации электронного здравоохранения во всем мире и в Беларуси в частности вызваны таким глобальным фактором, сдерживающим развитие информационного общества в целом, как цифровое неравенство. Для преодоления цифрового неравенства большое значение имеет развитие цифровой грамотности [1].

В условиях быстроменяющегося мира общество нуждается в новых эффективных инструментах для повышения профессиональных навыков специалистов разных классов и улучшения условий работы в разных социальных сферах. В большинстве стран мира сегодня используют различные игровые инструменты, или же технологию геймификации. Она эффективна преимущественно для молодых специалистов, которые росли в эпоху процветания индустрии видеоигр. Сегодня ивенты геймификации в компаниях могут быть воплощены не только по сюжетам видеоигр, но и популярных кинокартин.

### Основная часть

Существует несколько определений термина «геймификация».

Американский ученый, бизнесмен и писатель Кевин Вербах и его коллега Дэн Хантер являются первыми авторами курса по внедрению геймификации в малый и средний бизнес и описывают ее как трендовый бизнес-инструмент. К. Вербах считает, что «геймификация – это использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [2]. По их мнению, одним из важных мотиваторов сотрудника является стремление получить удовольствие, поэтому инструменты геймификации не должны имитировать игру. Тогда как применение психологии игры является основным механизмом геймификации.

В 1979 году профессор Эссекского университета Ричард Бартл, еще будучи студентом, создал первую в мире широкодоступную многопользовательную игру MUD1. Проект представлял собой игру в формате виртуальных приключений, но вскоре MUD1 расширился до платформы сотрудничества игроков. Бартл расширил спектр соревновательных действий и задач, имеющихся в распоряжении игроков, отсюда и пошло определение геймификация – «превращение чего-то, что не является игрой, в игру» [3]. Он выпускает свою книгу «Designing Virtual Worlds» [4], где он описывает 4 психотипа игроков в зависимости от их предпочтений действий в игре: Накопители, Киллеры, Исследователи и Социальщики. Для первых важно накопление ресурсов, для вторых главная мотивация – это превосходство над другими игроками, третьим интересно изучать игровой мир и не торопятся проходить сюжетную линию, а для четвертых важно социальное взаимодействие и взаимопонимание.

Один из ярких представителей геймификации Ю-Кай Чоу в своей книге «Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников к работе» обозначает «геймификацию как искусство извлекать из игр элементы, которые делают их увлекательными, и применять их к реальной жизни» [5]. Этот процесс он также называет „человекоориентированным дизайном“ в противовес функционально-ориентированному. Его главной разработкой считается «система октализ», где заложены несколько стимулов мотивации: значимость, достижения, творчество, обладание, социальное влияние, дефицит, непредсказуемость и избегание потерь. Эти элементы помогут клиента подтолкнуть к покупке, специалиста – настроить к усердной работе, а студента – мотивировать к продуктивной учебе [6].

Игровая технология применялась до наших дней в Советском Союзе, в том числе и на территории современной Республики Беларусь. Многие механики мотивации, которые активно применялись на советских предприятиях, остаются актуальными и сейчас (таблица 1).

Таблица 1. Описание стимулов игровых механик в СССР

|                               | Описание                                                                                                     | Механика                                                                                                                                                                                                                          | Мотивация                                                                        |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Социалистическое соревнование | Массовое соревнование между трудовыми коллективами предприятий, цехов, бригад или даже отдельных работников. | Коллективы соревновались за достижение лучших показателей производительности, качества труда и выполнения планов. Лучшие коллективы и отдельные работники получали звания «победители соцсоревнования», грамоты, премии и значки. | Стремление к коллективному успеху, признание и почет среди коллег и руководства. |

*Продолжение таблицы 1*

|                                                 |                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Доска почета                                    | Один из самых распространенных инструментов мотивации в СССР.                                                                          | Лучшие сотрудники или коллективы, достигшие высоких производственных показателей или проявившие себя в общественной работе, помещались на «Доску почета».                                                                          | Признание со стороны руководства и коллег, личное или командное достижение, гордость за успехи.                       |
| Ударники и стахановцы                           | Особая форма поощрения передовых работников – ударников труда и стахановцев, которые значительно перевыполняли производственные нормы. | Работники, которые добивались выдающихся успехов, получали звания «Ударник социалистического труда» или «Стахановец». Им присуждались различные награды и привилегии, а также организовывались специальные мероприятия в их честь. | Индивидуальное и коллективное стремление превзойти ожидания, получить статус и привилегии.                            |
| Значки и награды за производственные достижения | В СССР широко использовалась система значков, медалей и наград за производственные достижения.                                         | Работникам вручались значки за выполнение производственных планов, участие в соревнованиях или в зависимости от стажа работы и вклада в общее дело.                                                                                | Получение физической награды как символа признания и успеха, а также повышение статуса в коллективе.                  |
| Книга почета                                    | Особая книга, куда вносились имена самых успешных работников.                                                                          | Лучшие работники предприятия, которые показали себя в социалистическом соревновании или проявили инициативу, вносились в «Книгу почета». Это был аналог почетной доски, но более официальный и долговечный.                        | Долговременное признание и увековечение имени в истории предприятия.                                                  |
| Почетные знамена и переходящие кубки            | Переходящие награды, такие как почетные знамена или кубки, передававшиеся коллективам-победителям в социалистическом соревновании.     | Лучшие бригады или отделы, которые показывали наилучшие результаты, получали почетные знамена или кубки на определенный период. После следующего соревнования награда могла перейти к другому коллективу.                          | Стремление удерживать символ победы и стать лучшим коллективом, что мотивировало к постоянному улучшению показателей. |
| Звания «Лучший по профессии»                    | Присвоение сотрудникам звания лучшего специалиста в своей профессии, например, «Лучший токарь», «Лучший слесарь» и т. д.               | Работники, которые добивались высоких показателей в своей работе, участвовали в конкурсах мастерства и получали звания «Лучший по профессии». Это могло сопровождаться материальными наградами и публичным признанием.             | Личное признание профессиональных достижений, престиж среди коллег и работодателя.                                    |

Эти геймификационные механики способствовали мотивации сотрудников в СССР, создавая дух соревнования, стремления к успеху и коллективной ответственности. Большинство из них основывалось на моральных и материальных стимулах, таких как престиж, признание и награды.

Более детально рассмотрим примеры внедрения геймификации в таких сферах, как образование, здравоохранения, а также сферу гостиничных услуг в Республике Беларусь.

#### Образование.

Все чаще преподаватели сталкиваются с проблемой роста количества обучающихся, заинтересованных лишь в той информации, которую они сами для себя определяют как полезную и нужную, задаваясь вопросом, зачем им тот материал, который они получают при прохождении обязательных курсов. Многие студенты отвлекаются на занятиях, предпочитая читать книги, играть на телефоне, общаться с одноклассниками или искать информацию в интернете, так как считают получаемую из этих источников информацию не только более актуальной для себя, но и более интересной. Она является для них эмоционально значимой, в то время как занятия порой представляются вынужденной необходимостью. В подобной ситуации задачей преподавателя становится удержание внимания студентов, вовлечение их в учебный процесс и иллюстрация важности преподносимых сведений лично для обучающихся [7].

Для цифровизации образования были разработаны такие государственные программы, как «Цифровое развитие Беларуси» на 2021–2025 годы и «Образование и молодежная политика» на 2021–2025 годы. Также Министерством образования Республики Беларусь была разработана и утверждена Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования на 2019–2025 годы [8].

Цифровизация образования в Беларуси – это значимая инвестиция для правительства. Она рассматривается как необходимая мера по улучшению качества образования в Республике и подготовки кадров к новым вызовам в цифровую эпоху. По данным исследования журнала «International Journal of Human-Computer Studies», геймификация в образовании повышает успеваемость учащихся на 34,75 % [9]. Геймификация образования может являться мощным инструментом для вовлечения школьников и студентов в образовательный процесс. Некоторые онлайн-курсы реализуются с использованием игровых элементов, чтобы помочь студентам лучше усваивать материал и мотивировать их на его изучение. Игровые компоненты интегрируются в основные образовательные курсы и дополнительные задания. Важно отметить, что применение геймификации требует системного и индивидуального подхода, а также соответствующего преподавательского опыта.

Также на факультете межкультурных коммуникаций Минского государственного лингвистического университета был проведен социальный опрос среди студентов. Исследование было проведено в 2018 году кандидатом технических наук Тарасевичем Алексеем Николаевичем. Согласно полученным данным, 80,0 % обучающихся считают, что геймификация может сделать процесс обучения более увлекательным, остальные 20,0 % – что игровые технологии будут только мешать учиться. Большинство обучающихся отметили, что им предпочтительны групповые работы. Кроме того, поиск ими дополнительного материала стимулируется желанием узнать что-то новое самим и поделиться найденным с коллегами. Среди опрошенных 40,0 % отмечают, что их также будет стимулировать получение внутриигровой валюты за выполнение заданий. Большинство считает, что существующая система наград оценена положительно, однако другие считают, что преподавателем должна учитываться активность каждого студента. Среди дисциплин, в которые обучающиеся хотели бы внедрить игровые механики, – фонетика и иностранный язык.

Можно сделать вывод, что большинство обучающихся интересна игровая технология, которая способствует формированию внешней и внутренней мотивации к активной учебе. Теперь разберем не менее важную сферу – здравоохранение.

Здравоохранение.

Геймификация в сфере здравоохранения понимается как использование игровых механик для поддержания и развития здоровья человека. В этой сфере геймификация может применяться для приобретения, поддержания и развития здоровья. Например, активно ведется работа по созданию единой системы медицинских записей и переходу на электронные рецепты.

Преимуществами использования геймификации в здравоохранении являются: повышение вовлеченности в процессе выполнения медицинских или оздоровительных манипуляций, формирования устойчивых навыков поведения; сбор дополнительных данных о пациенте (состояние, успех выполнения, изменения в состоянии и т. д.); наличие обратной связи; мотивация и признание. К недостаткам относятся: возможность формирования зависимости от игровой механики; формирование агрессивного поведения как следствие использования конкурентных стратегий в игре; замещение внутренней мотивации внешними игровыми стимулами. При этом тонкость применения данной технологии заключается в том, чтобы с помощью игры сформировать правильное поведение, но не сформировать зависимость от самой игровой механики.

История становления и развития сети Интернет в сфере здравоохранения в Республике Беларусь открывает обширные возможности для использования сторителлинга. Используется в рекламе, социальных сетях, личных и корпоративных блогах. Отработка на практике приемов рационального поиска профессионально-значимой информации в сети интернет может быть реализована в форме состязания, а работа с электронной почтой – в форме деловой игры [10].

Понимание основ функционирования и использования локальных и глобальных компьютерных сетей требует свободного оперирования терминологией. Флеш-карточки, кроссворды и другие игры со словами могут быть использованы для обобщения лекционного материала. В медицинских вузах игровые механики реализуются на таких дисциплинах, как «Информатика в медицине», «Основы статистики» и других. Занятия проводят при помощи технологии геймификации для управления вниманием аудитории, психолого-эмоциональной разрядки, мотивации самостоятельной работы по практическому внедрению и самостоятельной отработке на практике (таблица 2).

Таблица 2. Информатика в медицине

| Тематические разделы                                                                                                                                                                                                                                       | Геймификация в лекции                                                       | Геймификация на практических занятиях                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Управляемая образовательная среда на основе системы дистанционного обучения MOODLE                                                                                                                                                                         | Виртуальное путешествие по курсу, кроссворд                                 | Соревновательная деятельность по решению задач                                     |
| Интегрированный пакет Microsoft Office. Создание комплексных документов в текстовом редакторе                                                                                                                                                              | Эстафета «Создание документа». Игра Ribbon Hero                             | Скрайбинг, клавиатурные тренажеры, баскет-метод                                    |
| Обработка медико-биологической информации средствами электронных таблиц. Выполнение профессионально значимых расчетов и построение графиков в среде электронных таблиц. Статистическая обработка медико-биологических данных средствами электронных таблиц | Элементы интеллектуальных игр «Своя игра». Карточки «Flashcards». Анаграммы | Баскет-метод, рейтинги и поощрения по компетенциям: шкала прогресса, знаки отличия |

*Продолжение таблицы 2*

|                                                                                                                                                                           |                                                    |                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Использование графики для представления медицинской и биологической информации. Создание Профессионально-ориентированных рисунков с использованием графического редактора | Демонстрации «Тело человека», «Создание логотипа». | Проект «Инфографика». Конкурс «Резюме»               |
| Создание и обработка мультимедийных документов                                                                                                                            | Интерактивная галерея, анимации                    | Игра: Медицинская бизнес-презентация                 |
| Обеспечение сохранности электронных ресурсов. Резервное копирование и архивация                                                                                           | Викторина «Способы архивации»                      | Игра-исследование                                    |
| Компьютерные сети. Виды компьютерных сетей и их назначение. Глобальная сеть Интернет. Ресурсы Интернет. Электронная почта                                                 | Кроссворд, «Flash-cards». Сторителлинг             | Кубок по поиску в Интернет, игра «Деловая переписка» |

Тем самым, можно отметить, что в практико-ориентированном обучении будущих специалистов медицины геймификация как способ повышения мотивации к учению и активизации познавательной деятельности позволяет добиться улучшения результатов обучения, что свидетельствует о более высоком уровне формирования необходимых социально-личностных, академических и профессиональных компетенций в ходе освоения дисциплины «Информатика в медицине» [11].

В завершении затронем еще одну важную отрасль – сферу гостиничных услуг.

Сфера гостиничных услуг.

В сфере гостиничных услуг геймификация используется для поиска и привлечения нового персонала, обучения сотрудников, мотивации их трудовой деятельности. Например, международная сеть отелей «Marriott» одной из первых протестировала возможности использования геймификации для привлечения персонала.

Ежегодно отелю необходимо привлечь около 50 000 новых сотрудников. В Республике Беларусь HR-специалистам довольно тяжело найти такое количество кандидатов на постоянной основе [12]. В связи с этим сотрудники отеля разработали игру по мотивам известной саги виртуальной реальности The Sims, основная механика которой заключается в том, что «игрок» начинает управление рестораном. За каждое выполненное задание он получает внутриигровую валюту. Чем больше заказов «игрок» выполнит, тем больше «денег» заработает. Чем больше «денег», тем выше место в рейтинге, что повышает шансы на трудоустройство в Marriot [13]. В первые дни десятки тысяч пользователей стали играть и зарабатывать баллы. Компания с успехом выполнила поставленную задачу – получила базу кандидатов.

### Заключение

В завершении можно сказать, что геймификация является перспективным инструментом для развития социальных сфер в Республике Беларусь. Она позволяет повысить мотивацию граждан, вовлечь их в решение общественных задач и улучшить качество предоставляемых услуг. Однако для успешного внедрения геймификации необходимо учитывать особенности каждой социальной сферы и разрабатывать индивидуальные подходы.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. **Маклакова, О. М.** Применение геймификации в электронном здравоохранении / О. М. Маклакова // Социум и христианство: материалы IV Международной научно-практической конференции, Минск, 24–26 янв. 2020 г. / OIKONOMOS, Изд-во Минской духовной академии, 2020. – С. 87–89.
2. **Werbach, K.** For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business / K. Werbach, D. Hunter. – Boston : Wharton School Press, 2012. – 148 p.
3. **Уфельман В. Д.** Исторические аспекты развития геймификации / В. Д. Уфельман, И. В. Кохова, И. Н. Белогруд // Современная научная мысль. – 2020. – № 1. – С. 125–128.
4. **Bartle, R.** Designing Virtual Worlds / R. Bartle. – Indianapolis : Pearson Education, 2003. – 947 p.
5. **Chou, Y-K.** Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards / Y-K. Chou. – Octalysis Media, 2015. – 513 p.
6. **Цыбулевский, А. В.** Применение технологии геймификации в системе лояльности / А. В. Цыбулевский // Вектор экономики. – 2024. – № 4 (94). – С. 1–10.
7. **Тарасевич, А. Н.** Перспективы использования геймификации в процессе самостоятельной работы студентов / А. Н. Тарасевич // Обучение межкультурной коммуникации для профессиональных целей: теория и практика : сб. науч. ст., Минск, 17 мая 2019 г. / Минский гос. лингвист. ун-т ; редкол.: Е. В. Баланович (отв. ред.) [и др.]. – Минск : МГЛУ, 2021. – С. 44–49.
8. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019–2025 годы. – URL: <https://crit.bspu.by/wp-content/uploads/2021/08/concept.pdf>. (дата обращения: 17.10.2024).
9. **Legaki, N.-Z.** The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education / N.-Z. Legaki [et al.] // International Journal of Human-Computer Studies. – 2020. – V. 144. – P. 1–14.
10. **Гарновская, И. И.** Геймификация в практико-ориентированном обучении информатике в медицинском университете / И. И. Гарновская // Исторические и психолого-педагогические науки. – 2019. – № 19. – С. 180–188.
11. **Гарновская, И. И.** Типология практико-ориентированных задач по информатике в образовательном процессе медицинского университета / И. И. Гарновская // Веснік Віцебскага дзяржаўнага ўніверсітэта. – 2017. – № 1. – С. 83–91.
12. Marriot Hotels: игра как инструмент поиска сотрудников. – URL: <https://www.gamification-now.ru/cases/igra-kak-instrument-poiska-sotrudnikov-na-primere-marriott-hotels>. (дата обращения: 13.04.2025).
13. Базылик, Я. И. Геймификация в туризме и гостеприимстве / Я. И. Базылик // Современный механизм функционирования торгового бизнеса и туристической индустрии: реальность и перспективы : материалы V Междунар. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых, Минск, 3–4 дек. 2020 г. / редкол.: Г. А. Короленок (пред.) [и др.] ; Министерство образования Республики Беларусь, Белорусский государственный экономический университет. – Минск : БГЭУ, 2021. – С. 405–406.

Поступила в редакцию 17.04.2025 г.

Контакты: [tsybulevskiy-av@ranera.ru](mailto:tsybulevskiy-av@ranera.ru) (Цыбулевский Андрей Валерьевич)

**Tsybulevsky A. V. GAMIFICATION AS A TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SPHERES IN THE REPUBLIC OF BELARUS**

*The article considers the task of analyzing the application of gamification in such social spheres as healthcare, hospitality, and education. Today, in the digital age, gamification is one of the most effective tools in the social sphere. The foundation of this research is based on dozens of studies conducted by representatives of Belarusian higher educational institutions, as well as representatives of medical institutions, businesses, and other sectors.*

**Keywords:** gamification, medicine, education, personnel management, motivation, training.