

УДК 378.147

DOI: 10.34670/AR.2026.84.10.054

**Геймификация в экономическом образовании:
психолого-педагогические механизмы и модели
внедрения интерактивных симуляторов**

Шишко Степан Александрович

Студент,
Новосибирский государственный университет,
630090, Российская Федерация, Новосибирск, ул. Пирогова, 1;
e-mail: stepan.shishko@gmail.com

Федякин Дмитрий Анатольевич

Студент,
Новосибирский государственный университет,
630090, Российская Федерация, Новосибирск, ул. Пирогова, 1;
e-mail: dimafedyakin@yandex.ru

Кузнецов Никита Сергеевич

Студент,
Новосибирский государственный университет,
630090, Российская Федерация, Новосибирск, ул. Пирогова, 1;
e-mail: kuznik_6509@mail.ru

Аннотация

В статье рассматривается применение геймификации в экономическом образовании. Проанализированы психолого-педагогические механизмы влияния игровых подходов на мотивацию и усвоение материала, а также модели внедрения интерактивных симуляторов в высшую школу. Показано, что образовательный эффект достигается при методической интеграции игровых механик, тогда как их бесконтрольное применение способно снижать познавательный интерес обучающихся.

Для цитирования в научных исследованиях

Шишко С.А., Федякин Д.А., Кузнецов Н.С. Геймификация в экономическом образовании: психолого-педагогические механизмы и модели внедрения интерактивных симуляторов // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2026. Том 16. № 6А. С. 533-537. DOI: 10.34670/AR.2026.84.10.054

Ключевые слова

Геймификация, экономическое образование, бизнес-симулятор, теория самодетерминации, учебная мотивация, интерактивное обучение, высшая школа, игровые механики, цифровизация образования.

Введение

Цифровизация образовательной среды актуализирует поиск методов, повышающих вовлечённость обучающихся и качество усвоения учебного материала. Одним из таких методов выступает геймификация, под которой понимается системное применение игровых механик, динамики и эстетических элементов в контекстах, не связанных с развлечением, с целью повышения вовлечённости и оптимизации когнитивных процессов [Биджиева, Урусова, 2020]. Особую значимость геймификация приобретает в экономическом образовании, где требуется формирование компетенций анализа рыночных данных, оценки рисков и разработки стратегий в динамичной среде. Цель настоящей статьи состоит в систематизации психолого-педагогических механизмов влияния игровых подходов на мотивацию и усвоение материала, а также в характеристике моделей внедрения интерактивных симуляторов в высшую школу.

Основная часть

Исторические корни игровых подходов к обучению восходят к античной философии, где игра рассматривалась как фундаментальный способ взаимодействия человека с действительностью, а в эпоху промышленного развития игровые механизмы были адаптированы к бизнес-среде в форме ранних систем лояльности [Замолоцких и др., 2024]. Переход игровых подходов в формальное образование произошёл в середине двадцатого века с развитием деловых игр в экономической и управленческой подготовке, а последующая цифровизация высшей школы трансформировала их в интерактивные программные среды, воспроизводящие сложные экономические системы. В научной литературе выделяются три уровня применения игровых подходов: структурный, предполагающий внедрение баллов, рейтинговых таблиц и индикаторов прогресса; содержательный, ориентированный на погружение обучающихся в ролевые модели и сценарии принятия решений; и процессуальный, предусматривающий перестройку всего образовательного цикла под игровую логику в соответствии с концепцией эмпирического обучения [Биджиева, Урусова, 2020].

Психолого-педагогическое влияние игровых подходов может быть объяснено через теорию самодетерминации Э. Деси и Р. Райана, согласно которой поддержание внутренней мотивации требует удовлетворения трёх базовых потребностей – в автономии, компетентности и связанности [Лабзова, 2017]. В игровых симуляторах потребность в автономии реализуется через предоставление обучающимся свободы выбора стратегий и управления ресурсами; потребность в компетентности – за счёт постепенного усложнения задач, мгновенной обратной связи и визуализации прогресса; потребность в связанности – через мультиплеерное взаимодействие и конкурентно-кооперативные сценарии, моделирующие реальные деловые коммуникации. Когнитивные механизмы усвоения материала активируются вследствие снижения избыточной когнитивной нагрузки и поэтапного введения сложности, а погружение в игровой цикл способствует переходу знаний из кратковременной памяти в долговременную через эмоционально маркированные события. Эмпирические исследования подтверждают, что обучающиеся, использующие бизнес-симуляторы, демонстрируют более высокие результаты в задачах на анализ рыночных данных и принятие стратегических решений по сравнению с традиционными форматами [Velez, Alonso, 2025].

Существенную роль играет механизм обратной связи: каждый ход генерирует измеримый результат, отражающийся в изменении рыночных долей и финансовых показателей, что

позволяет обучающимся выявлять причинно-следственные связи между решениями и рыночными реакциями. Доступ преподавателя к журналам действий обеспечивает анализ индивидуальных траекторий обучения и своевременную корректировку системных заблуждений. Вместе с тем следует учитывать риск смещения мотивации: использование исключительно рейтинговых таблиц и значков без содержательного сопровождения способно сместить фокус с усвоения материала на накопление виртуальных достижений. Опросы преподавательского состава свидетельствуют о неоднозначном отношении к геймификации: значительная часть педагогов отмечает риск привыкания к игровому процессу и снижения познавательного интереса при чрезмерном применении игр, тогда как обучающиеся в большинстве считают такой подход уместным и мотивирующим [Биджиева, Урусова, 2020; Быстрова и др., 2022]. Указанное расхождение подчёркивает необходимость методической интеграции игровых элементов и сохранения приоритета компетенций над игровыми достижениями.

Практическое внедрение интерактивных симуляторов в высшую школу реализуется в рамках нескольких моделей, различающихся по степени автономности и интеграции в образовательные программы. К основным моделям относятся:

- инструментальная модель, при которой симулятор используется как дополнительный тренажёр в рамках лабораторных или практических занятий, а его результаты не влияют на итоговую аттестацию;
- методическая модель, интегрирующая игровую сессию в структуру практического занятия с предварительной теоретической подготовкой и последующим разбором принятых решений;
- системная модель, предусматривающая полное встраивание симулятора в рабочую программу дисциплины с учётом результатов игровых сессий при формировании итоговой аттестации [Пашук, Варчук, 2022].

В российской академической практике внедрение симуляторов сталкивается с институциональными и методическими барьерами, среди которых отсутствие унифицированных методических рекомендаций, технические ограничения университетских сетей и жёсткие требования к отчётности [Попова и др., 2022]. Анализ моделей внедрения показывает, что коммерческие продукты, ориентированные на самостоятельное или корпоративное обучение, недостаточно учитывают специфику вузовских занятий, ограниченных по времени и требующих группового взаимодействия. Академические симуляторы должны поддерживать одновременное участие большого числа игроков, синхронизацию состояний в реальном времени и инструменты мониторинга для преподавателя, что формирует обоснование для разработки целевых продуктов, соответствующих стандартам экономического образования.

Заключение

Проведённый анализ показывает, что геймификация в экономическом образовании обладает значительным дидактическим потенциалом, обусловленным поддержкой внутренней мотивации через удовлетворение потребностей в автономии, компетентности и связанности, а также снижением когнитивной нагрузки и активацией механизмов обратной связи. Вместе с тем образовательный эффект не является автоматическим: он достигается лишь при методической интеграции игровых механик в учебные цели, тогда как их бесконтрольное применение способно снижать познавательный интерес. Сопоставление моделей внедрения свидетельствует

о том, что наибольшую педагогическую отдачу обеспечивает системная модель, требующая, однако, значительных организационных ресурсов и специализированных программных решений. Дальнейшие исследования целесообразно направить на разработку методических рекомендаций по интеграции интерактивных симуляторов в конкретные экономические дисциплины высшей школы.

Библиография

1. Биджиева С.Х., Урусова Ф.А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. № 4. С. 1–10.
2. Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. № 6. С. 1–6.
3. Замолоцких Е.Г., Гоголева Г.С., Ханова З.Г. Историко-педагогические аспекты развития геймификации в образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 84-1. С. 106–109.
4. Лабзова И.Ю. Теория самоопределения и её применение в зарубежной образовательной практике // Человек и образование. 2017. № 3. С. 45–58.
5. Пашук Н.Р., Варчук В.О. Применение бизнес-симуляторов в университете как фактор повышения качества образовательных услуг // Вестник Астраханского государственного технического университета. Серия: Экономика. 2022. № 2. С. 101–106.
6. Попова Т.В., Ермакова О.Е., Долгова А.А., Черных Н.А. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. № 3. С. 176–182.
7. Velez A., Alonso R.K. Business Simulation Games for the Development of Decision Making: Systematic Review // Education Sciences. 2025. Vol. 15. No. 2. Art. 168. DOI: 10.3390/educsci15020168.

Gamification in Economic Education: Psychological and Pedagogical Mechanisms and Models for Implementing Interactive Simulators

Stepan A. Shishko

Student,
Novosibirsk State University,
630090, 1, Pirogova str., Novosibirsk, Russian Federation;
e-mail: stepan.shishko@gmail.com

Dmitrii A. Fedyakin

Student,
Novosibirsk State University,
630090, 1, Pirogova str., Novosibirsk, Russian Federation;
e-mail: dimafedyakin@yandex.ru

Nikita S. Kuznetsov

Student,
Novosibirsk State University,
630090, 1, Pirogova str., Novosibirsk, Russian Federation;
e-mail: kuznik_6509@mail.ru

Abstract

The article examines the application of gamification in economic education. The psychological and pedagogical mechanisms of the influence of game approaches on motivation and material assimilation, as well as models for implementing interactive simulators in higher education, have been analyzed. It is shown that the educational effect is achieved through the methodical integration of game mechanics, whereas their uncontrolled application can reduce the cognitive interest of learners.

For citation

Shishko S.A., Fedyakin D.A., Kuznetsov N.S. (2026) Geymifikatsiya v ekonomicheskom obrazovanii: psikhologo-pedagogicheskie mekhanizmy i modeli vnedreniya interaktivnykh simulyatorov [Gamification in Economic Education: Psychological and Pedagogical Mechanisms and Models for Implementing Interactive Simulators]. *Ekonomika: vchera, segodnya, zavtra* [Economics: Yesterday, Today and Tomorrow], 16 (6A), pp. 533-537. DOI: 10.34670/AR.2026.84.10.054

Keywords

Gamification, economic education, business simulator, self-determination theory, learning motivation, interactive learning, higher education, game mechanics, digitalization of education.

References

1. Bidzhieva, S. Kh., & Urusova, F. A. (2020). Geymifikatsiya obrazovaniya: problemy ispol'zovaniya i perspektivy razvitiya [Gamification of education: Problems of use and development prospects]. *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya* [World of Science. Pedagogy and Psychology], *4*, 1–10.
2. Bystrova, N. V., Bakulina, N. A., Gnezdin, A. V., & Ugarova, A. V. (2022). Geymifikatsiya v sovremennom obrazovatel'nom protsesse [Gamification in the modern educational process]. *Zhurnal prikladnykh issledovaniy* [Journal of Applied Research], *6*, 1–6.
3. Labzova, I. Yu. (2017). Teoriya samoopredeleniya i yeyo primeneniye v zarubezhnoy obrazovatel'noy praktike [Self-determination theory and its application in foreign educational practice]. *Chelovek i obrazovaniye* [Man and Education], *3*, 45–58.
4. Pashuk, N. R., & Varchuk, V. O. (2022). Primeneniye biznes-simulyatorov v universitete kak faktor povysheniya kachestva obrazovatel'nykh uslug [The use of business simulators at the university as a factor in improving the quality of educational services]. *Vestnik Astrakhanskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Ekonomika* [Bulletin of Astrakhan State Technical University. Series: Economics], *2*, 101–106.
5. Popova, T. V., Ermakova, O. E., Dolgova, A. A., & Chernykh, N. A. (2022). Perspektivy i riski vnedreniya geymifikatsii v sovremennom obrazovanii [Prospects and risks of introducing gamification in modern education]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika* [Bulletin of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics], *3*, 176–182.
6. Velez, A., & Alonso, R. K. (2025). Business simulation games for the development of decision making: Systematic review. *Education Sciences*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.3390/educsci15020168>
7. Zamolotskikh, E. G., Gogoleva, G. S., & Khanova, Z. G. (2024). Istoriko-pedagogicheskiye aspekty razvitiya geymifikatsii v obrazovanii [Historical and pedagogical aspects of the development of gamification in education]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya* [Problems of Modern Pedagogical Education], *84-1*, 106–109.