

АСПИРАНТУРА И ДОКТОРАНТУРА

Известия Балтийской государственной академии
рыбопромышленного флота. 2025. № 2(72). С. 261–262

Научная статья

УДК 378.147.34

Doi:10.46845/2071-5331-2025-2-72-261-262

Историография адаптивной геймификации в подготовке будущих IT-специалистов к деловой коммуникации

Анастасия Вадимовна Филипская

Российский технологический университет, Москва, Россия

Аннотация. Представлен историографический анализ адаптивной геймификации как инструмента подготовки будущих IT-специалистов к деловой коммуникации. Выделено три ключевых этапа развития геймификации: начальный, экспериментальный и системный. Особое внимание уделяется применению игровых симуляторов и платформ для развития soft skills у IT-специалистов. В перспективе ожидается дальнейшее развитие AI-геймификации и VR-симуляций, что повысит эффективность подготовки к деловой коммуникации.

Ключевые слова: геймификация, адаптивное обучение, IT-специалисты, деловая коммуникация.

Для цитирования: Филипская А. В. Историография адаптивной геймификации в подготовке будущих IT-специалистов к деловой коммуникации // Известия Балтийской государственной академии рыбопромышленного флота. 2025. № 2(72). С. 261–262.

Всестороннее изучение геймифицированного обучения будущих IT-специалистов деловой коммуникации требует предварительного анализа историографии проблемы. Такой анализ помогает определить рамки научного исследования, исключить малозначимые аспекты и выявить наиболее перспективные идеи, предложенные ранее.

Мы поддерживаем точку зрения Яковлевой Н. О., согласно которой только через анализ эволюции научной проблемы можно подтвердить корректность выбранной формулировки и найти оптимальный способ её решения [7, с. 124].

Как отмечает Чудинов В. А., создание историографии научной проблемы предполагает «осознанное построение последовательности исторических событий в целостное повествование, относящееся к конкретному периоду и региону» [5]. В итоге формируется «хронологически упорядоченная и систематизированная картина развития научной проблемы» [6, с. 16].

В нашей работе мы понимаем геймификацию как учебную технологию, в основе которой лежит такой способ организации занятий, который позволяет достигать внеигровые цели благодаря использованию системы игровых элементов (баллов, уровней, миссий, поощрений и др.) [3]

История адаптивной геймификации в подготовке будущих IT-специалистов к деловой коммуникации проходит три ключевых этапа: начальный период становления геймификации (до 2000 года), экспериментальный (2000–2015 годы) и системный (с 2015 года по настоящее время).

В начальный период становления геймификация еще не оформилась как целостная образовательная концепция, но исследователи уже начали изучать применение игровых методов в обучении.

Теоретическую базу игрового подхода заложили Хейзинга Й. в труде *Homo Ludens* [4], рассматривавший игру как средство когнитивного развития. Параллельно разрабатывались теории мотивации, включая концепцию самоопределения Деси Э. и Райана Р. [9], которая позднее стала основой для геймификационных механизмов. С развитием компьютерных технологий в 1980-х появились первые обучающие симуляторы, например, *Oregon Trail*, однако в IT-подготовке игровые методы использовались лишь в технических тренажерах, не распространяясь на сферу деловой коммуникации.

Экспериментальный период становления геймификации берет свое начало в 2000-х годах на фоне активного развития цифровых образовательных технологий. Понятие «геймификация» впервые было предложено Ником Пелингом в 2002 году, а спустя восемь лет Джесси Шелл и Себастьян Детердинг [10] детально проработали его основные положения. Параллельно набирает обороты



адаптивное обучение – внедряются алгоритмы персонализации содержания учебного процесса в системах управления обучением (Moodle, Coursera и др.).

В этот период исследователи активно изучают влияние геймификации на образование: работы К. Вербаха [1] оценивает их практическую эффективность. Одновременно в академической среде растёт внимание к формированию soft skills у IT-специалистов – например, Джозеф Д. [8] исследуют важность деловой коммуникации в этой области. На практике адаптивная геймификация реализуется через игровые симуляторы переговоров, платформы для командного обучения (Codecademy, Duolingo) и ролевые бизнес-игры.

Начиная с 2015 года, адаптивная геймификация становится неотъемлемой частью образовательных программ для IT-специалистов, учитывая стремительное развитие искусственного интеллекта, big data и персонализированного обучения. Благодаря прогрессу в искусственном интеллекте появляются системы, способные анализировать коммуникативный стиль студентов и подстраивать задания под их уровень (например, IBM Watson Education, Knewton).

Ведущие образовательные платформы, включая Coursera, Udacity и Stepik, активно внедряют игровые механики в обучение программированию и soft skills. Получают распространение игровые симуляторы делового общения, такие как "Rehearsal" и "Simformer", а также интерактивные форматы вроде хакатонов и челленджей. Эффективность адаптивной геймификации в развитии коммуникативных навыков IT-специалистов подтверждается современными исследованиями [11].

Таким образом, адаптивная геймификация прошла путь от теоретических основ до активного внедрения в образовательные программы, помогая будущим IT-специалистам не только осваивать технические знания, но и развивать коммуникативные навыки. В перспективе ожидается дальнейшее развитие AI-геймификации и VR-симуляций, которые сделают процесс подготовки к деловой коммуникации еще более эффективным.

Список источников

1. Вербах, К., Хантер, Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.
2. Пиаже, Ж. Психология интеллекта. – Избранные психологические труды. – Москва, 1969. – С. 55–231.
3. Филипская, А. В. Использование технологии геймификации в обучении английскому языку студентов технологического вуза / А. В. Филипская // Человеческий капитал. – 2024. – № 12(192). – С. 269–276.
4. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий. – Москва : Азбука, 2022. – 400 с.
5. Чудинов, В. А. Канун научной революции в области историографии / В. А. Чудинов. – URL: <http://www.trinitas.ru/rus/doc/0211/002a/02111083.htm> (дата обращения: 12.02.2025).
6. Яковлев, Е. В. Педагогическое исследование: содержание и представление результатов / Е. В. Яковлев, Н. О. Яковлева. – Челябинск : Издательство РБИУ, 2010. – 317 с.
7. Яковлева, Н. О. Диссертация как результат педагогического исследования : монография / Н. О. Яковлева, Е. В. Яковлев. – Краснодар : Краснодарский государственный институт культуры, 2019. – 304 с.
8. Damien, Joseph, Soon, Ang, Roger, H. L. Chang, and Sandra A. Slaughter. – 2010. – Practical intelligence in IT: assessing soft skills of IT professionals. Commun. ACM 53, 2 (February 2010). – Pp. 149–154.
9. Deci, E. L., Ryan, R. M. The Causality orientation scale: self-determination in personality // Journal of research in personality 19. – Pp. 109–134.
10. Deterding, S., Dixon, D., Nacke, L. et al. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. – URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf> (data obrashheniya: 26.03.2025).
11. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work?—A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, 6-9 January 2014. – Pp. 3025–3034.
12. Huotari, K., Hamari, J. Defining Gamification – A Service Marketing Perspective // Association for Computing Machinery. 2012. № 11 (6). – URL: https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective, свободный. (data obrashheniya: 27.03.2025).
13. Zichermann, G., Linder, J. Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests. – John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2010. – 288 p.

Информация об авторе

А. В. Филипская – аспирант.