

**Коновалов Юрий Васильевич,**

к.т.н., доцент, Ангарский государственный технический университет,  
e-mail: yrvaskon@mail.ru

**Охотина Дарья Андреевна,**

магистрант, Байкальский государственный университет,  
e-mail: okhotinada@mail.ru

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ПЕРСОНАЛА**

**Konovarov Y.V., Okhotina D.A.**

## **GAMIFICATION AS THE TRAINING METHOD OF STAFF**

**Аннотация.** Данная статья рассматривает новый инструмент обучения персонала – геймификацию, ее преимущества и недостатки, а также методы внедрения инструмента в систему обучения персонала. Разработка игровой ситуации в обучении сотрудников помогает в дальнейшем им быть готовым к различным ситуациям в реальном рабочем процессе. Такое обучение становится все более актуальным с появлением «нового поколения» работников. Оно делает процесс обучения более интересным, менее наукообразным и более технологически оснащенным.

**Ключевые слова:** геймификация, обучение персонала, управление персоналом, поколение «Y».

**Abstract.** This article examines a new tool for staff training – gamification, its advantages and disadvantages, as well as methods for implementing this tool in the personnel training system. Developing of a game situation in the training of employees helps them to be prepared for various situations in the real workflow in the future. Such training becomes more and more relevant with the emergence of a "new generation" of employees. It makes the learning process more interesting, less scientific, and more technologically equipped.

**Keywords:** gamification, staff training, hr management, the generation «Y».

Для получения предприятием желаемой прибыли и рационального использования трудовых ресурсов руководителям компаний очень важно обучать и мотивировать свой персонал. В современных компаниях основную рабочую силу составляет так называемое поколение «Y» - возросшее на гаджетах, играх и квестах.

Геймификация – это современная концепция, которая только начинает внедряться в процесс обучения российских компаний. Именно в этом инструменте встречаются элементы мотивирования для современного поколения [1-4]. Здесь проявляется комбинация лучших бизнес-идей с элементами программы лояльности сотрудников, игровые техники с инструментами поведенческой экономики и психологии управления [1].

Несмотря на привлекательность данного инструмента обучения, процесс внедрения геймификации достаточно сложен (рис. 1). Кроме того, процесс создания самой бизнес-игры требует затрат большого количества времени у менеджера по обучению персонала, ведь технология игры должна быть эффективной и удовлетворять потребности сотрудников. Основным недостатком данного процесса – он не подходит для работников старшего поколения [4]. Не

все сотрудники могут понимать серьезность и эффективность геймификации в рабочем процессе.



Рисунок 1 – Методика внедрения технологии геймификации

Преимущество метода обучения с помощью геймификации состоит в том, что данный инструмент подходит для нового поколения поскольку поколение «Y», в силу своих особенностей в воспитании и рождении на пике технологического прогресса, будет вовлечено в процесс обучения целиком и полностью. Они смогут визуализировать, быть готовыми к реальной ситуации, проработав ее в процессе игры.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гейб Зикерманн, Джоселин Линдер. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М., 2014. С. 172 – 180.

2. Козина Е.С. Геймификация профессиональной деятельности как эффективный инструмент мотивации персонала современной организации // Современные проблемы науки и образования. 2015 № 2-2. С. 18 – 22.

3. Матонин В.В. Тренды современного образования: геймификация // Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество. 2018 №2. С. 36 – 40. 1.

4. Першина Е.Г. Использование геймификации в управлении персоналом на предприятии // Управление экономическими системами: электронный научный журнал. 2017. №2. С. 10 – 15.