

УДК 659.19

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ТРЕНД РАЗВИТИЯ УПРАВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЛОМ В СТРОИТЕЛЬНОЙ ОТРАСЛИ

**П.А. Чернова, А.Н. Приходько**

Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, Санкт-Петербург,  
email: an\_prihodko@mail.ru

**Аннотация.** В статье рассматривается тема геймификации и ее внедрение в строительную отрасль с точки зрения как строительного процесса, так и процесса управления персоналом. Будет рассмотрена как история возникновения геймификации, так и примеры её внедрения различными компаниями, оценены результаты этих внедрений. Будут выявлены риски и преимущества внедрения геймификации в строительную отрасль. Особое внимание будет уделяться теме мотивации работников, повышению их вовлечённости и увеличению эффективности их работы, а также системе наград, баллов и рейтингов.

**Ключевые слова:** геймификация, персонал, строительная сфера, эффективность, виртуальная реальность, игры.

## GAMIFICATION AS A TREND IN THE DEVELOPMENT OF HUMAN RESOURCE MANAGEMENT IN THE CONSTRUCTION INDUSTRY

**P.A. Chernova, A.N. Prihodko**

Saint Petersburg State University of Architecture and Civil Engineering, St. Petersburg, email: an\_prihodko@mail.ru

**Abstract.** The article examines the topic of gamification and its implementation in the construction industry from the point of view of both the construction process and the personnel management process. The history of gamification and examples of its implementation by various companies will be considered, and the results of these implementations will be assessed. The risks and benefits of implementing gamification in the construction industry will be identified. Particular attention will be paid to the topic of employee motivation, increasing their involvement and increasing their work efficiency, as well as the system of rewards, points and ratings.

**Keywords:** gamification, employee, construction industry, efficiency, virtual reality, games.

Дата поступления статьи в редакцию: 28.08.2025

Дата принятия статьи в печать: 03.10.2025

### Введение

В текущих условиях строительная отрасль вынуждена искать свежие методы мотивации персонала. Это особенно важно из-за быстрых изменений в составе рабочих кадров и клиентской базы. Молодые поколения, выросшие на видеоиграх, имеют свои привычки и ожидания. Они привыкли к соревновательным и поощрительным подходам, которые делают работу и учебу интереснее. Поэтому использование геймификации в строительстве выглядит логичным и многообещающим способом поднять продуктивность, заинтересованность и удовлетворенность всех участников. В статье рассмотрим, почему геймификация важна для отрасли, и как она помогает адаптироваться к современным требованиям, а также какие конкретно элементы геймификации стоит вводить.

### Результаты исследования

Понятие геймификации

Среди задач современного бизнеса мы можем выделить:

- Увеличение продаж;
- Привлечение и удержание клиентов;
- Повышение лояльности сотрудников;
- Постоянное обучение и вовлеченность в освоение современных технологий.

В целях решения данных задач можно использовать внедрение игровых технологий в повседневный контекст производственного процесса в компании [1].

В сфере образовательных технологий часто выделяют два понятия — геймификация и игровое обучение. Несмотря на их схожесть, между ними есть значительные различия, поэтому важно четко пони-

мать, в чем именно они заключаются. Схемы, изображённые на рисунках 1 и 2, показывают составляющие как геймификации, так и игрового обучения. С их помощью можно чётко увидеть различия между этими понятиями.

### Принципы геймификации

Создание мотивирующей среды через внедрения методов геймификации работает на удовлетворение потребностей сотрудников. При учете соблюдения принципов геймификации (рис.3) возможно добиться следующих результатов [2]:

- Достижение производственного прогресса;
- Установить контроль над ситуацией;
- Совершенствовать социальное взаимодействие в коллективе;
- Создать чувство безопасности у сотрудников;
- Позволить сотрудникам реализоваться и получить признание и уважение;
- Обеспечить новизну и свободу сотрудникам;
- Предоставить сотрудникам помощь в развитии навыков и знаний.

Схема, изображённая на рисунке 3, наглядно иллюстрирует принципы геймификации.



Рис. 1. Схема геймификации



Рис. 2. Схема игрового обучения



Рис. 3. Схема принципов геймификации

Таблица 1

### История развития геймификации [4]

| Изобретатель                       | Год              | Суть открытия                                                                                                                                                        |
|------------------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ричард Бартл                       | 1980-ые годы     | Первое определение понятия геймификация: геймификация – превращение чего-то, что не является игрой, в игру.                                                          |
| Ник Пеллинг                        | 2003 год         | Новое понятие геймификации: геймификация – процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач         |
| Даниел Пинк                        | 2005-2009 год    | Выход книги о геймификации и её критике «Драйв: что на самом деле нас мотивирует». Эта книга заложила основу серьезной геймификации                                  |
| Сервис Bunchball                   | 2005-2009 год    | Один из первых сервисов, занимающихся геймификацией                                                                                                                  |
| Сервис LinguaLeo                   | 2009 год         | Первыми ввели геймификацию в процесс изучения английского языка                                                                                                      |
| TED                                | 2010 год         | Появление первого видео о геймификации                                                                                                                               |
| Гейб Зикерман                      | 2011 год         | Провёл первый Саммит по геймификации. Сформулировал более точное определение геймификации                                                                            |
| Исследовательская компания Gartner | 2011 год         | Выпуск пресс-релиза о том, что к 2014 году 70% компаний из рейтинга Global 2000 применяют геймификацию хотя бы в одном проекте                                       |
| Кевин Вербах                       | 2012 год         | Первый курс по геймификации                                                                                                                                          |
| «Пряники»                          | 2012-2013 год    | Первая отечественная платформа для внедрения игровых элементов.                                                                                                      |
| TED                                | 2014 – 2018 года | Увеличение числа образовательных выступлений, посвященных применению игровых технологий. Распространение концепции геймификации среди широкой аудитории.             |
| Duolingo                           | С 2011 года      | Применение игровых механик в процессе освоения зарубежных языков. Мобильное приложение достигло отметки свыше полу-миллиарда загрузок.                               |
| Различные компании                 | 2021 год         | Рекламные интерактивные активности и маркетинговые стратегии с игровыми элементами, направленные на предоставление ценовых преимуществ и расширение клиентской базы. |

### Появление геймификации и её развитие в мире и в России

На самом деле, использование игр для обучения и получения навыков и знаний является одним из древнейших человеческих механизмов, но применяться метод геймификации начал сравнительно недавно — термин был введён в восьмидесятых годах прошлого века. Игры и игровое поведение имеют огромное значение для людей с самого рождения. Дети «играют» автоматически, например, когда простое хождение они трансформируют в игру с прыжками, пытаясь не наступить на края плитки на дороге. Взрослые «играют»,

например, когда косят газон, создавая особые узоры с помощью газонокосилки, чтобы разбавить монотонность фактически бессмысленной деятельности. Дети и взрослые создают свою собственную, индивидуальную мотивацию и награду в игровой манере. Ранее, Фридрих Шиллер, немецкий поэт и философ, описал феномен игр и их эффект на человеческую психику. В своих писаниях об изучении эстетики человеческого тела он написал: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Игровой процесс отображает примитивную человеческую деятельность, мотивация которой исходит из самого глубинного ядра каждого человека [3].

Использование методов геймификации и различных игровых принципов и механик со временем вошло в обиход, и множество организаций активно внедряют эти подходы для обучения персонала или привлечения внимания со стороны своих клиентов. Игровые механики эффективно способствуют решению проблем и задач специалистами различных профессий – от преподавателей до маркетологов, строителей, менеджеров и многих других. Геймификация обеспечивает стабильное удержание внимания пользователя, предоставляя существенно более широкие возможности по сравнению с традиционными игровыми форматами. Рисунок 4 демонстрирует стремительную динамику распространения геймификационных технологий в различных регионах на протяжении трехлетнего периода.



**Рис. 4.** Темпы роста рынка геймификации с 2019 по 2022 год [5]

#### Примеры внедрения геймификации

Таблица 2

#### Примеры внедрения геймификации

| Компания          | Элемент геймификации                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Endorphin lounge  | Компания использует геймификацию через приложение с бонусами и кэшбэком, которые растут с увеличением трат, позволяя оплачивать счета полностью. Для сотрудников предусмотрены скидки, увеличивающиеся с повышением по карьерной лестнице от бармена/кальянщика до менеджера.                                                                                 |
| Одноклассники     | Создали для мотивации онлайн-платформу для работников, участники которой исправили 50% багов.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Сигналэлектроникс | Компания ввела игру, которая длилась весь год, и главным призом были путёвки. Так как никто не хотел лишаться приза на полпути, люди работали, повышая эффективность.                                                                                                                                                                                         |
| Mail.ru Group     | Ввели систему поощрения сотрудников – коины, которые можно было заработать за посещение тренингов, выступления на конференциях и т.д. На них можно приобрести корпоративный мерч.                                                                                                                                                                             |
| Лента             | В 2023 году в период новогодних праздников, когда продажи резко падают, ввели на своём сайте мини-игру, в которой за определённое время нужно было приготовить оливье. За прохождение игры клиенты получали призы в виде промокодов и скидок, что побуждало их делать покупки в магазине. Таким образом, компания повысила свои продажи в неприбыльный месяц. |
| Плюс Сити         | Ввели мобильную игру, где игроки создают виртуальный город, выполняя квесты и мини-игры. Развитие города открывает новые возможности. Подписчики Яндекс Плюс получают бонусы – баллы Плюса, которые можно использовать в сервисах Яндекса, таких как Яндекс Go, Еда, Музыка и другие.                                                                         |
| Class Dojo        | Приложение для учителей, позволяющее управлять классом. Ученики имеют профили, учитель начисляет очки за достижения и показывает рейтинг на доске. За выполненные задания и усилия, например, за решение сложного примера, ученик получает очки, а его аватар радуется.                                                                                       |
| Formaposte        | Чтобы решить проблему текучести кадров, компания запустила проект Jeu Facteur Academy, где желающие могли попробовать себя в роли курьера, учась дисциплине и общению с клиентами. Это помогло снизить текучесть с 25% до 8% и повысило подготовку претендентов к собеседованиям.                                                                             |

### Геймификация в строительстве

Высокая текучка и дефицит квалифицированных кадров — это основные проблемы рынка труда в последние годы в отечественной практике. Геймификация метод потенциально способный решить подобные проблемы в практике предприятий на рабочем месте. Геймификация способствует развитию командной работы [11].

Сегодня в строительной отрасли наблюдается растущий интерес к применению геймификации — принципов и методов, взятых из мира игр, в бизнес и повседневную практику. Главная идея геймификации заключается в том, чтобы использовать элементы игр, такие как соревнования, достижения и премии, для мотивации сотрудников и улучшения процессов [12].

Как уже было описано выше, геймификация использует такие игровые элементы, как уровни, баллы, квесты и вознаграждения за их выполнение, что повышает мотивацию и вовлечённость работников. То же самое может быть использовано и в строительной сфере, и схема на рисунке 5 даёт понять, каким именно образом.



Рис. 5. Схема введения элементов геймификации в строительную отрасль



Рис. 6. Риски, связанные с введением геймификации в строительство

Высокая текучка персонала в строительстве — это проблема, о которой пишут многие источники. Поиск способов снижения этого показателя — актуальная задача. Геймификация может оказаться подоб-



ным способом. Стратегия геймификации подразумевает, например, создание системы поощрений в случае успешного выполнения заданий, тестов и за высокое качество работы. Награда может быть разнообразной: дополнительные выходные, бонусы, увеличение отпуска и другие возможности которые имеются у работодателя.

Геймификация может выступить также как система контроля, в функции которой войдут отслеживания результатов работы и определение награды в зависимости от достижения. Сотрудники сами могут определять награду, исходя из количества заработанных баллов. Кроме того, система может выявлять потенциальные проблемы в реализации производственных процессов и потенциальные точки роста каждого сотрудника.

В рамках разработки системы геймификации нельзя упускать возможности виртуальной реальности. В условиях виртуальной реальности можно создать виртуальную стройплощадку, на которой модно отрабатывать правила безопасности, тренировать проверки и поведение в разных внештатных ситуациях. Такой виртуальный тренажер должен повысить результативность сотрудников и повысить безопасность процессов.

При перечисленных возможностях, у геймификации существуют риски. Эффект игры может настроить сотрудников на несерьезный лад и повлечь излишнюю соревновательность. Не правильно поставленные цели могут повлечь перерасход ресурсов и снижение общей эффективности. На рисунке 6 представлен план эффективного внедрения геймификации.

### Геймификация в управлении персоналом в строительстве

В управлении персоналом геймификация имеет и сходства и отличия с другими профессиональными областями. На строительной площадке подобный метод позволяет упростить работу и сделать ее безопаснее. Для нужд управления персоналом она в большей степени нужна, чтобы руководство эффективнее взаимодействовало с сотрудниками и для создания дружелюбной и интересной рабочей среды. Схема на рисунке 7 показывает, какие именно элементы геймификации стоит ввести для управления персоналом и чем это будет полезно и интересно.



Рис. 7. Идеи внедрения геймификации в управление строительством

### Выводы

Внедрение геймификации ориентировано на повышение продуктивности сотрудников, а также на повышение мотивации и обучение в отдельных областях деятельности. В перспективе подобные рабочие инструменты могут стать одним из способов решения актуальных отраслевых проблем и стимулировать творческую активность сотрудников, что повлечет прогресс в реализации производственных задач и повысит общую эффективность.

### Литература

1. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе. [Электронный ресурс]. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994?from=souru> (дата обращения: 13.08.2025).
2. Геймификация: как игровые элементы могут улучшить опыт пользователей. [Электронный ресурс]. URL: <https://neiros.ru/blog/business/geymifikatsiya-kak-igrovye-elementy-mogut-uluchshit-opyt-polzovateley/> (дата обращения: 13.08.2025).
3. Oliver Mauroner. Gamification in Management and Other Non-Game Contexts—Understanding Game Elements, Motivation, Reward Systems, and User Types // Open Journal of Business and Management. 2019. No. 7 (4). P. 1815-1830.
4. Краткая история геймификации. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamification-now.ru/blog/kratkaya-istoriya-geymifikacii> (дата обращения: 13.08.2025).
5. 54 Gamification Statistics You Must Know. [Электронный ресурс]. URL: <https://financesonline.com/gamification-statistics/> (дата обращения: 13.08.2025).
6. Геймификация в бизнесе: как повысить эффективность управления персоналом. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hr-director.ru/article/65676-geymifikatsiya-v-biznese-19-m2?ss=1> (дата обращения: 13.07.2025).
7. 5 примеров геймификации для мотивации сотрудников. [Электронный ресурс]. URL: [https://skillbox.ru/media/management/5\\_primerov\\_geymifikatsii\\_dlya\\_motivatsii\\_sotrudnikov/](https://skillbox.ru/media/management/5_primerov_geymifikatsii_dlya_motivatsii_sotrudnikov/) (дата обращения: 13.08.2025).
8. 3 Классных примера геймификации в управлении персоналом. [Электронный ресурс]. URL: [https://friend.work/blog/articles/geimifacicia\\_personala\\_3\\_klassnih\\_primera](https://friend.work/blog/articles/geimifacicia_personala_3_klassnih_primera) (дата обращения: 13.08.2025).
9. Mail.ru Group и геймификация. [Электронный ресурс]. URL: [https://friend.work/blog/articles/mailru\\_group\\_i\\_geimifacicia](https://friend.work/blog/articles/mailru_group_i_geimifacicia) (дата обращения: 13.08.2025).
10. Геймификация и игровое обучение: в чем разница? [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geimifikatsiya-i-igrovoe-obuchenie> (дата обращения: 13.08.2025).
11. 10 примеров геймификации в маркетинге: кейсы 2023 года. [Электронный ресурс]. URL: <https://markway.ru/blog/10-primerov-gejmifikaczii-v-marketinge-kejsy-2023-goda/> (дата обращения: 13.08.2025).
12. 5 примеров геймификации российского бизнеса, которые дали внушительные результаты. [Электронный ресурс]. URL: <https://vc.ru/marketing/1129912-5-primerov-geimifikacii-rossiiskogo-biznesa-kotorye-dali-vnushitelnye-rezultaty> (дата обращения: 13.08.2025).
13. Геймификация в строительстве. [Электронный ресурс]. URL: <https://seo-kompaniya.ru/blog/geimifikaciia-v-stroitelstve/> (дата обращения: 13.08.2025).
14. Геймификация в строительной. [Электронный ресурс]. URL: <https://smm-agentstvo.ru/blog/geimifikaciia-v-stroitelnoi-otrasli/> (дата обращения: 13.08.2025).
15. Маркеева А.В. Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации // Экономика и управление: научно-практический журнал. 2021. № 6. С. 112-118.
16. Попова В.В. Анализ возможностей геймификации в управлении персоналом организации // Современные наукоёмкие технологии. 2022. № 5. С. 45-50.
17. Батоврина Е.В. Геймификация как технология управления персоналом инновационных организаций // Управление экономическими системами. 2020. № 3 (141). С. 78-84.