

DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).110-119

Специальность ВАК 5.2.3

УДК 332.14:378:004.77

JEL E71, I2, J23, L86, M37



© Безпалова А.Г., Микова Е.А., 2026

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ВЫСШЕМ ОБРАЗОВАНИИ РЕГИОНА: АНАЛИЗ ПРАКТИК И ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ

А.Г. Безпалова , Ростовский государственный экономический университет (РИНХ), г. Ростов-на-Дону, Россия

Е.А. Микова , Донской государственный технический университет, г. Ростов-на-Дону, Россия

Аннотация. Статья посвящена изучению возможностей внедрения игровых технологий в образовательный процесс высших учебных заведений региона в условиях меняющегося образовательного ландшафта. Актуальность обусловлена стремительной цифровой трансформацией системы образования, необходимостью повышения мотивации и вовлеченности студентов, а также растущим спросом на рынке труда на специалистов, владеющих современными интерактивными и игровыми инструментами коммуникации. Цель статьи – изучить новейшие игровые технологии в сфере высшего образования в региональных университетах и определить перспективы их внедрения во все образовательные программы. Важно изучить текущий опыт использования игровых форматов в образовательных программах российских университетов, проанализировать уровень внедрения игровых практик в региональных вузах и разработать адаптированные рекомендации по их интеграции в образовательные программы по направлениям «Реклама и связи с общественностью» в Ростовском государственном экономическом университете (РИНХ) и Донском государственном техническом университете. В ходе исследования был проведен контент-анализ образовательных программ и общедоступных цифровых ресурсов вузов, выявлены барьеры и перспективные форматы использования игровых технологий. Обоснована необходимость системного подхода к внедрению игровых механик с учетом отраслевой специфики и региональных особенностей. Предлагаются практические рекомендации по интеграции игровых технологий в рабочие программы дисциплин и внеаудиторную деятельность. Результаты исследования могут быть использованы при модернизации образовательных программ в области рекламы и связей с общественностью в цифровом медиапространстве, а также при разработке методических материалов для преподавателей профильных дисциплин в обоих университетах с масштабированием опыта в региональных вузах.

Ключевые слова: игровые практики и технологии, интеграция, образовательный процесс, региональные университеты

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования: Безпалова А.Г., Микова Е.А. Современные игровые технологии в высшем образовании региона: анализ практик и перспективы внедрения // BENEFICIUM. 2026. № 3(60). С. 110-119. DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).110-119

ORIGINAL PAPER

MODERN GAMING TECHNOLOGIES IN HIGHER EDUCATION IN THE REGION: PRACTICE ANALYSIS AND IMPLEMENTATION PROSPECTS

А.Г. Bezpalova , Rostov State University of Economics, Rostov-on-Don, Russia

Е.С. Mikova , Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russia

Abstract. The article is devoted to the study of the possibilities of introducing gaming technologies into the educational process of higher education institutions in the region in a changing educational landscape. The relevance is due to the rapid digital transformation of the education system, the need to increase student motivation and engagement, as well as the growing demand from the labor market for specialists with modern interactive and gaming communication tools. The purpose of the article is to study the latest gaming technologies in higher education at regional universities and highlight the prospects for their integration into all educational programs. It is important to study the current experience of using game formats in the educational programs of Russian universities, analyze the level of implementation of game practices in regional universities and develop adapted recommendations for their integration into educational training programs in the areas of Advertising and public relations at Rostov State University of Economics and Don State Technical University. The study conducted a content analysis of educational programs and public digital resources of universities, identified barriers and promising formats for the use of gaming technologies. The necessity of

a systematic approach to the implementation of game mechanics, taking into account industry specifics and regional peculiarities, is substantiated. Practical recommendations on the integration of gaming technologies into the work programs of disciplines and activities outside the university classrooms are offered. The results of the research can be used in the modernization of educational programs in the field of advertising and public relations in the digital media space, as well as in the development of methodological materials for teachers of specialized disciplines of both universities with the scaling of experience in regional universities.

Keywords: gaming practices and technologies, integration, educational process, regional universities
Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation: Bezpalova A.G., Mikova E.S. Modern Gaming Technologies in Higher Education in the Region: Practice Analysis and Implementation Prospects // BENEFICIUM. 2026. Vol. 3(60). Pp. 110-119. (In Russ.). DOI: 10.34680/BENEFICIUM.2026.3(60).110-119

Введение

Центральные и региональные университеты все активнее интегрируют цифровые технологии в образовательный процесс, уделяя особое внимание трансформации образовательных программ и стандартов, а также очевидному внедрению в учебный процесс новых практик, адаптированных к потребностям современной молодежи. В настоящее время уже никого не удивит развлекательными приложениями для различных видов деятельности, призванными привлекать и стимулировать покупателей/клиентов, которые постоянно «находятся» в истории компании и собственных запросов, чтобы совершать покупки и планировать новые. Однако эта практика не применима в сфере высшего образования по объективным причинам, связанным не только с потребностями и возможностями системы образования в новых «стимуляторах», но и в первую очередь с требованиями со стороны рынка труда и экономики, а также запросами абитуриентов и других лиц, принимающих решение о получении высшего образования.

Отечественные авторы говорят о том, что российские университеты, вступая на путь цифровизации, уже имеют собственный опыт и техническую базу для запуска новых цифровых форматов [1], что позволяет им уверенно переходить на совершенно новый уровень организации образовательного процесса и создавать симуляции для студентов, адаптированные к реальным конструктам предприятий. Система кейс-стади, популярная на протяжении многих лет, становится все менее эффективной [2], поэтому одним из направлений внедрения элементов интеллектуальной цифровой игры в образовательный процесс является создание образовательных продуктов, оснащенных игровыми возможностями и технологиями, востребованными среди молодежи, что, в свою очередь, может даже стимулировать поступление в вузы.

Доказательством также служат изменения в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» [3], а также Распоряжение Правительства о новой стратегии в трансформации цифровизации в образовании [4] и Указ Президента РФ о национальной идентичности, учитывающей в том числе особенности национального образования и формирования нового слоя научной, исследовательской и образовательной базы на основе совершенствования технических и технологических

цифровых платформ [5], которые в совокупности обусловили необходимость модификации тех цифровых форматов, которые применялись в образовательном процессе. Эти нормативные акты задали вектор на усиление практико-ориентированности обучения и активное использование современных технологий для повышения его эффективности. Поэтому на данном этапе развития инновационной цифровизации одним из наиболее значимых трендов в сфере высшего образования становятся игровые образовательные практики, внедрение которых помогает повысить интерес и вовлеченность студентов [6], а также эффективность восприятия как теоретического, так и практического учебного материала.

В исследованиях российских ученых находим отражение авторской идеи о том, что игровые форматы достаточно эффективно проявляют себя в вузах с творческой направленностью [7, 8], в образовательном процессе с узкой специализацией [9], в том числе приемы геймификации легко адаптируются к практическим форматам в экономических и технических вузах с целью улучшения восприятия сложного терминологического материала. Е.Ю. Алексеева, С.А. Кондаков поддерживают и развивают идею использования игровых инструментов в преподавании информационных дисциплин [10]. Довольно эффективно проявляют себя игровые технологии в физическом воспитании в высшей школе [11], поскольку их мультимедийность, гибкость и интеграция в любые конструкты позволяет быстро адаптироваться к нормативам спорта и здоровьесбережения [12].

На фоне всего, О.В. Пустовойтова и соавторы [13] предлагают модель подготовки профессиональных педагогических кадров в современной высшей школе, апеллируя к тому, что сначала важны цифровые компетенции преподавателей, потом передача этих компетенций студентам. Только в такой последовательности произойдет интеграция цифровых, в том числе игровых технологий через призму потребностей рынка.

В научной литературе проблематика геймификации образования также получает систематическое осмысление. Группа исследователей Самарского государственного экономического университета (Т.В. Коротаева, Д.Н. Франтасов, Е.В. Воронина)

в работе 2025 года подробно рассматривает особенности применения цифровых сервисов в образовании, акцентируя внимание на элементах геймификации, которые могут быть внедрены в образовательный процесс, и приходит к выводу, что отдельные игровые элементы способны положительно влиять на мотивацию студентов и их вовлеченность, а результаты их работы могут служить основой для разработки новых методик обучения с использованием цифровых технологий [1]. Данное исследование подтверждает актуальность изучения практик внедрения игровых технологий на уровне конкретных образовательных учреждений и направлений подготовки.

Особый интерес представляет применение игровых подходов в подготовке специалистов в сфере рекламы и связей с общественностью (РСО). В Национальном исследовательском университете «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ) в рамках образовательной программы «Медиакоммуникации» реализуется дисциплина «Креативные форматы и геймификация в медиа: от проектирования до реализации с искусственным интеллектом» [14]. Студенты изучают психологические аспекты геймификации, игровые механики и алгоритмы создания геймифицированных проектов, а также отрабатывают на практике превращение информационного или рекламного сообщения в интерактив. В другой дисциплине НИУ ВШЭ – «Игровые и интерактивные коммуникации» – последовательно раскрываются все стороны индустрии игр: игра как продукт, как медийная площадка, как канал взаимодействия бренда с аудиторией, в данном случае студенты учатся создавать концепцию игры, разрабатывать маркетинговую стратегию продвижения и оценивать бюджет, что напрямую соотносится с компетенциями специалиста по рекламе и связям с общественностью [14].

Согласно исследованию Е.Н. Ежовой, А.А. Кущенко и Е.Р. Семиколенновой, посвященному формированию цифровых компетенций в структуре подготовки специалистов в области РСО, современная трансформация профессии коммуникатора в условиях интенсивного развития технологий, включая геймификацию и искусственный интеллект, требует включения в образовательные программы модулей, связанных с цифровой грамотностью, управлением в цифровой среде, интернет-маркетингом и проектной деятельностью с использованием цифровых технологий [15].

Преподаватели Финансового университета при Правительстве РФ, несмотря на высокую активность в использовании цифровых технологий, проводят грань между эффективным обучением через игру и поверхностным развлечением. В контексте юридических дисциплин, например, критическими рисками являются упрощение сложных концепций, гонка за баллами в ущерб глубине понимания, а также возможность вытеснения рефлексии азартом [16]. Эти предостережения актуальны и для подготовки специалистов в сфере рекламы и связей с

общественностью, где важно сохранить баланс между творческой свободой и профессиональной ответственностью.

Искусственный интеллект и гейм-кейсы постепенно входят в конструкт многих дисциплин направления «Реклама и связи с общественностью» в региональных университетах, предприятия – базы-практики, а университетские партнеры также предлагают инновационные форматы повышения профессиональной квалификации для профессорско-преподавательского состава вузов в формате обучения новым трендам в цифровизации [17]. Однако конечный результат такого обучения лишь условно и формально соответствует реальным потребностям как самих преподавателей, так и студентов.

Отечественные авторы подчеркивают риски и барьеры, которые присущи цифровизации, стремительно входящей в конструкт современных образовательных программ [18]. «Заигрывание» со студентами и преподавателями без объективных оснований [19], перенос традиционных теоретических методов в игровые форматы не всегда показывают явную эффективность получения базовых знаний [20]. Как отмечают отечественные и зарубежные авторы [15], геймификация развивается в разных странах как исторический аспект соединения множества национальных традиций и культур в едином русле высшего образования, что положительно отражается на учебной мотивации и вовлеченности молодежи в научно-исследовательскую деятельность.

Несмотря на масштабный исследовательский экскурс в научные и аналитические работы отечественных и зарубежных авторов, вопрос использования игровых практик в программах высшего образования, в частности, направления «Реклама и связи с общественностью» еще недостаточно раскрыт, а применение инструментов геймификации в образовательном процессе еще менее популяризировано в региональных вузах [21].

Обобщая теоретический экскурс в вопрос внедрения игровых форматов в образовательный процесс вузов, следует дать определение самим игровым практикам в образовании, что нам представляется как комплекс интерактивных методов и цифровых решений, интегрируемых в образовательный процесс с целью повышения мотивации, вовлеченности и эффективности усвоения учебного материала через моделирование профессиональных ситуаций, соревновательных механик и элементов творческого самовыражения, адаптированных к запросам современной молодежи, требованиям рынка труда и региональной специфике подготовки кадров, при сохранении баланса между игровой формой и содержательным наполнением учебных дисциплин.

Научная новизна исследования заключается в расширении границ включения игровых форматов в учебные дисциплины направления «Реклама и

связи с общественностью в цифровом медиапространстве», когда погружение студентов в гаджеты должно перейти от их собственных потребительских интересов к этапу глубокого научно-познавательного мотива для получения качественного высшего образования, востребованных на региональном рынке труда профессиональных компетенций, в том числе на предприятиях, предоставляющих технические и технологические возможности для реализации профессиональных навыков и амбиций личностного роста выпускникам РГЭУ (РИНХ) и ДГТУ.

Исследование проводилось с помощью комплекса взаимодополняющих методов, позволяющих получить репрезентативную картину внедрения игровых технологий в образовательный процесс региональных вузов.

Эмпирическая база исследования включила:

- контент-анализ официальных сайтов и образовательных программ Донского государственного технического университета и Ростовского государственного экономического университета. Анализ проводился в период с апреля по июль 2026 года. Отбор материалов осуществлялся по трем критериям: наличие дисциплин, связанных с игровыми технологиями, упоминание геймификации в образовательных программах и наличие практико-ориентированных проектов игровой направленности;
- анализ публичных отчетов о внеучебной деятельности вузов, включая информацию о проведенных мероприятиях игрового характера, конкурсах, хакатонах и деловых играх с участием студентов направления «Реклама и связи с общественностью»;
- изучение учебно-методической документации – рабочих программ дисциплин, фондов оценочных средств, учебных планов по направлениям подготовки 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью» в обоих вузах.

Методологическая основа включала:

- контент-анализ текстов, рассказывающих о применении игровых практик с целью интерпретации данных для данного исследования;
- метод сравнительного анализа для сопоставления практик ДГТУ и РГЭУ (РИНХ) с общероссийскими тенденциями и моделями ведущих вузов страны;
- системный подход к изучению образовательной среды, позволяющей рассматривать внедрение игровых технологий как часть комплексной трансформации образовательного процесса.

Конкретизация данных по исследованию: общий объем проанализированных учебно-методических документов составил 24 единицы (РПД – 18, ФОС – 6), которые оценивались по таким критериям, как наличие специализированных дисциплин

игровой направленности, использование игровых механик в учебном процессе (викторины, кейс-чемпионаты, деловые игры, симуляции), участие студентов в профильных игровых мероприятиях и конкурсах и наличие материально-технической базы для реализации игровых форматов обучения.

Проведенный контент-анализ позволил выявить текущее состояние и специфику применения игровых технологий в образовательной практике обоих вузов.

Донской государственный технический университет демонстрирует наиболее системный подход к развитию игровых компетенций среди региональных вузов. В 2024 году в университете утверждена программа магистерской подготовки по направлению 09.04.02 «Информационные системы и технологии» с профилем «Геймдизайн» [22]. Программа предусматривает изучение таких дисциплин, как «Введение в индустрию игр» (основные жанры, этапы разработки, маркетинг игр), «Программирование игр» (игровые движки Unity и Unreal Engine, языки программирования) и «Геймдизайн» (лevel-дизайн, нарративный дизайн, игровые механики, игровая экономика) [22]. Однако следует отметить, что в открытых источниках не обнаружено прямого включения игровых технологий в образовательные программы направления 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью» в ДГТУ. Дисциплины, связанные с геймификацией как инструментом коммуникаций, в учебных планах подготовки рекламистов и специалистов по связям с общественностью не зафиксированы. Это свидетельствует о разрыве между наличием компетенций в технической сфере (подготовка разработчиков игр) и отсутствием их интеграции в гуманитарные направления подготовки данного университета.

Вместе с тем, ДГТУ активно участвует во внеучебных игровых мероприятиях регионального уровня. Студенты университета принимали участие в Играх по информационной безопасности, проведенных в Ростове-на-Дону в ноябре 2025 года на базе Дома кино «Союза кинематографистов Российской Федерации». Мероприятие, организованное при поддержке Правительства Ростовской области, было направлено на выявление и противодействие фейковой информации – ключевая компетенция специалистов в сфере рекламы и связей с общественностью. В ходе мероприятия участники отработывали навыки выявления и нейтрализации недостоверных сведений, а также формировали положительную информационную повестку, поскольку данные компетенции полностью соответствуют профессиональным задачам специалистов в области медиакоммуникаций.

В Ростовском государственном экономическом университете (РИНХ) анализ образовательных программ по направлению «Реклама и связи с общественностью» показывает, что специализированных дисциплин игровой направленности в учебных планах не выявлено. Учебные программы ориенти-

рованы на традиционные формы обучения с преобладанием лекционных и семинарских занятий. Так же, как и Донской государственный технический университет, Ростовский государственный экономический университет имеет опыт участия во внешних игровых образовательных проектах, в том числе в Играх по информационной безопасности 2025 года наряду с другими ведущими вузами региона. Решение практических кейсов по инфоповодам и лекционная часть от медиа-экспертов – подтверждение того, что потребности в использовании игровых форматов со стороны студенческой молодежи гуманитарных направлений становятся все более ярко выраженными и обоснованными текущими тенденциями в высшем образовании региона.

В Ростове-на-Дону функционируют образовательные программы по разработке компьютерных игр в других вузах. Так, в Ростовском государственном университете путей сообщения реализуется

программа подготовки по направлению «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений». Однако прямого отношения к подготовке специалистов в сфере рекламы и связей с общественностью данная программа не имеет.

Игровые форматы становятся все более популярными и востребованными среди всех участников образовательного процесса, и эта тенденция не только сохранится, но и будет иметь потенциал для роста. Следовательно, университеты, предлагающие широкий выбор новых и прогрессивных геймифицированных программ и дисциплин, будут в числе лидеров по количеству абитуриентов и в рейтингах лучших вузов страны.

Результаты и их обсуждение

Сравнительный анализ внедрения игровых технологий представлен в *табл. 1*.

Таблица 1 / Table 1

Обобщение результатов сравнительного анализа использования игровых технологий в образовательном процессе ДГТУ и РГЭУ (РИНХ) / Generalization of the Results of a Comparative Analysis of the Use of Gaming Technologies in the Educational Process of DSTU and RSEU (RINH)

Критерий оценки / Criterion for Evaluating		ДГТУ / DSTU	РГЭУ (РИНХ) / RSEU (RINH)
Наличие специализированных дисциплин игровой направленности		есть (магистратура «Геймдизайн»)	нет
Интеграция игровых технологий в программу «PCO»		не выявлена	не выявлена
Участие студентов направления во внеучебных игровых мероприятиях		активное	активное
Наличие материально-технической базы для игровых форматов		да	нет официальных данных (в вузе есть игровой клуб)
Системность применения игровых подходов		высокая (технические направления)	низкая
Ключевые выводы / Key Findings			
1. Фрагментарность внедрения	Игровые технологии в региональных вузах присутствуют, но носят преимущественно точечный и факультативный характер. Отсутствует системное включение игровых механик в основные образовательные программы направления «PCO»		
2. Разрыв между техническими и гуманитарными профилями	ДГТУ располагает развитой образовательной инфраструктурой в сфере геймдизайна (магистерская программа), однако, эти компетенции не транслируются на подготовку специалистов в сфере коммуникаций		
3. Потенциал внеучебных форматов	Существующие региональные инициативы (игры по информационной безопасности) демонстрируют высокую востребованность игровых подходов у студентов гуманитарных направлений и их эффективность в формировании профессиональных компетенций		
4. Отсутствие методического обеспечения	В обоих вузах не выявлено разработанных методик применения геймификации в преподавании дисциплин PCO, что является существенным барьером для системного внедрения		

Источник: составлено авторами / Source: compiled by the authors

На основе выявленных в ходе контент-анализа дефицитов и установленного потенциала региональных вузов сформулированы следующие авторские рекомендации, учитывающие специфику направления «Реклама и связи с общественностью» и региональные условия Ростова-на-Дону.

1. Внедрение дисциплины «Игровые коммуникационные технологии» в основные образовательные программы PCO в Донском государственном техническом университете и Ростовском государственном экономическом университете (РИНХ). Цель – формирование профессиональных компетенций в сфере игровых коммуни-

каций. Авторская концепция дисциплины строится на трех взаимосвязанных блоках.

Блок 1. «Психология игрового взаимодействия». Механика заключается в том, что студенты изучают механизмы вовлечения аудитории через игровые форматы, принципы формирования лояльности и эмоционального отклика. Рассматриваются вопросы мотивации, восприятия игрового контента и поведенческих реакций потребителя. В отличие от сугубо прикладных курсов, данный блок формирует фундаментальное понимание природы игровых коммуникаций, что позволяет выпускникам не просто копировать существующие решения, а разрабатывать авторские стратегии.

Блок 2. «Геймификация рекламных и PR-кампаний» – это практико-ориентированный модуль, в котором студенты осваивают методологию интеграции игровых элементов в рекламные продукты и коммуникационные стратегии, в частности, создание игровых механик в рекламных материалах, разработку интерактивных форматов для связей с общественностью, проектирование квестовых и соревновательных элементов в продвижении брендов.

Блок 3. «Региональный коммуникационный проект». Итоговый проектный модуль предполагает выполнение студентами командной работы по разработке и реализации игрового коммуникационного проекта для реального заказчика из числа региональных компаний или общественных организаций. Проект включает полный цикл, – от аналитики и стратегии до создания игрового продукта и оценки его эффективности. Защита проектов проводится в формате открытой презентации с участием представителей бизнес-сообщества и органов власти.

Результат – формирование фундаментальных и прикладных компетенций в сфере игровых коммуникаций, адаптированных к региональному контексту.

В декабре 2025 года и апреле 2026 года в Ростовском государственном экономическом университете были запущены два концептуальных пилотных проекта по типу «Региональный коммуникационный проект». Студенты защищали кейсы предприятий перед представителями бизнеса Ростова-на-Дону и региона в рамках межвузовского конкурса, в жюри которого входили партнеры и представители предприятий, предоставивших кейсы. Форматы были реализованы довольно успешно, в нескольких студенческих решениях были предложены игровые механики, которые были положительно восприняты представителями бизнеса, а после мероприятий многие студенты были приглашены на практику и стажировку.

В Донском государственном техническом университете в 2026 году был проведен 24-ый ежегодный межвузовский фестиваль «Галерея рекламы», в котором в очередной раз представлялись проекты с использованием искусственного

интеллекта в видеоконтенте и других работах студентов и молодых специалистов (выпускников вузов). Спонсоры, среди которых было не менее 20 компаний из разных сфер деятельности региона, высоко оценили участников и их проекты. Однако использование игрового контента по-прежнему недостаточно развито, а студенты направления «Реклама и связи с общественностью» не обладают достаточными знаниями, умениями и практическими навыками для разработки креативных предложений. Следует отметить, что мероприятие показало, насколько молодежь готова к участию в инновационных проектах, сколько новых и креативных идей она может предложить бизнесу, но в то же время сам бизнес не выделяет средства на финансирование более сложных технических и технологических решений.

2. Разработка авторской модели игрового практикума «Коммуникационный полигон» – регулярно проводимое мероприятие (ежеквартально), имитирующее работу реального коммуникационного агентства в кризисных и нестандартных условиях.

Сценарий включает 4 компонента, в частности, изучение вводной легенды, командная работа, создание экспертного жюри из представителей региональных СМИ, маркетинговых агентств и представителей бизнеса, обобщение результата (портфолио студентов и рекомендации к стажировкам). Например, командам из 5-7 человек в течение 48 часов необходимо разработать комплексную коммуникационную стратегию, включая геймифицированные элементы взаимодействия с аудиторией, и представить ее жюри.

Уникальность формата заключается в моделировании реальной информационной повестки Ростовской области, привлечении практикующих экспертов и формировании портфолио студентов, которое может быть использовано при трудоустройстве.

3. Интеграция игровых элементов в существующие дисциплины через авторскую систему «профессиональных уровней». Рекомендуется внедрить в образовательный процесс систему ранжирования студентов по мере освоения профессиональных компетенций через игровые механики.

Предлагается авторская градация, отражающая специфику РСО и не дублирующая традиционные академические оценки, в частности определены такие уровни, как:

- «Исследователь» (освоение теории, аналитические задания);
- «Стратег» (разработка стратегии на основе реальных кейсов);
- «Креатор» (создание собственного геймифицированного продукта);
- «Лидер мнений» (руководство командой, защита проекта перед заказчиком и формирование рекомендаций).

Каждый уровень предполагает выполнение определенного перечня заданий и проектов, а его подтверждение происходит через публичную защиту. Продвижение по уровням мотивирует студентов и дает им понимание собственной траектории профессионального развития.

4. Создание регионального игрового хаба на базе вузов. Предлагается объединить усилия ДГТУ и РГЭУ (РИНХ) для создания на их базе постоянно действующей площадки – Регионального центра игровых коммуникаций. Структура центра включает 4 направления деятельности:

- образовательное (тренинги, мастер-классы для студентов и преподавателей);
- исследовательское (анализ эффективности игровых форматов и мониторинг трендов);
- проектное (реализация проектов по заказу региональных компаний);
- методическое (разработка и систематизация методических материалов по применению игровых технологий).

Создание такого центра позволит институционализировать работу с игровыми коммуникациями, обеспечив преемственность и системность в подготовке специалистов.

5. Разработка авторского «Кодекса игрового

коммуникатора», целью которого является формирование этических и методологических принципов работы с игровыми форматами. Кодекс будет основываться на четырех основных принципах:

- «Принцип осмысленности» – игровые механики не замещают содержание, а усиливают его;
- «Принцип честности» – игровые форматы не вводят аудиторию в заблуждение;
- «Принцип доступности» – игровые форматы понятны и доступны для аудитории (с учетом региональной специфики);
- «Принцип измеримости» – эффективность игровых решений поддается оценке.

Разработка такого Кодекса может стать итоговым коллективным проектом студентов, а сам документ – уникальным методическим продуктом вузов, отличающим подготовку специалистов Донского государственного технического университета и Ростовского государственного экономического университета (РИНХ).

Обобщение результатов предполагаемого внедрения авторских рекомендаций в ДГТУ и РГЭУ (РИНХ) представлено на *рис. 1*.



Рис. 1. Полученные и ожидаемые результаты внедрения авторских рекомендаций / Fig. 1. The Received and Expected Results of the Implementation of the Author's Recommendations

Источник: составлено авторами / Source: compiled by the authors

Заключение

Проведенное исследование позволило систематизировать теоретические основания применения игровых технологий в высшем образовании, оценить текущее состояние их внедрения в региональных вузах и определить перспективные направления развития с учетом специфики подготовки специалистов в сфере рекламы и связей с общественностью.

Обзор теоретических источников и нормативно-правовой базы показал, что геймификация в высшем образовании является активно развивающимся направлением в РФ. В ведущих университетах страны реализуются как специализированные образовательные программы в сфере игровых технологий, так и отдельные модули и дисциплины для подготовки специалистов в области медиакоммуникаций. Вместе с тем, теоретические исследования указывают на необходимость баланса между игровыми формами и содержательным наполнением, а также на риски подмены учебной цели развлечением.

Контент-анализ образовательных программ и публичной информации Донского государственного технического университета и Ростовского государственного экономического университета (РИНХ) выявил фрагментарность внедрения игровых технологий на направления подготовки «Реклама и связи с общественностью», в частности, специализированных дисциплин игровой направленности в учебных планах обоих вузов не обнаружено. ДГТУ располагает системной подготовкой в сфере гемдизайна на технических направлениях, однако, указанные компетенции на транслируются на гуманитарные программы. Существующие внеучебные игровые мероприятия демонстрируют запрос студентов на игровые форматы и их эффективность, но не имеют системного характера.

Разработанные авторские рекомендации включают только те решения, которые могут быть реализованы в учебных планах обоих университетов, они не заимствуют готовые методики, а базируются на выявленных в ходе исследования потребностях регионального рынка труда и специфике подготовки специалистов в сфере РСО.

Предлагаемый подход в целом позволяет образовательным программам ДГТУ и РГЭУ (РИНХ) не просто адаптироваться к современным запросам рынка медиакоммуникаций, а формировать уникальный профиль подготовки, где игровые технологии становятся системным и органичным элементом образовательного процесса, инструментом профессиональной самореализации студентов и методом решения реальных коммуникационных задач регионального бизнеса и общества.

Дальнейшие исследования целесообразно направить на апробацию предложенных форм работы, оценку их эффективности в сравнении с традиционными образовательными форматами, разработку конкретного учебно-методического обеспечения для предложенных дисциплин и анализ

трансформации образовательной среды вузов под влиянием системного внедрения игровых технологий. Отдельного внимания заслуживает создание и тестирование инструментов, позволяющих объективно оценивать влияние игровых форматов на формирование профессиональных компетенций и развитие таких личностных качеств обучающихся, как креативность, гибкость мышления, командная работа и способность принимать решения в условиях неопределенности.

Библиография

- [1] Коротаева Т.В., Франтасов, Д.Н., Воронина, Е.В. Геймификация образовательного процесса // Вестник МГПУ. Серия: Педагогика и психология. 2025. Том 19. № 3. С. 25-39. DOI: 10.24412/2076-9121-2025-3-25-39
- [2] Беспалова А.Г., Микова Е.А. Цифровизация высшего образования как детерминанта современной экономики региона. Наука, инновации, общество в современных условиях: монография. Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2022. С. 16-27.
- [3] Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (2012). КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/?ysclid=mqck4slffi594417287 (дата обращения 16.06.2026).
- [4] Распоряжение Правительства РФ от 18.10.2023 № 2894-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения РФ» (2023). Гарант. URL: <https://base.garant.ru/407890373/> (дата обращения 16.06.2026).
- [5] Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и перспективу до 2036 года» (2024). КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_475991/?ysclid=msx96vfkyj679446331 (дата обращения 16.06.2026).
- [6] Озарчук В.С. Влияние цифровых образовательных технологий на мотивацию и эффективность студентов, обучающихся по программе военно-профессиональной подготовки в гражданских вузах // Педагогический журнал. 2024. Том 14. № 5А. С. 249-255.
- [7] Шан Л. Использование цифровых приложений в процессе изучения иностранных языков // Ярославский педагогический вестник. 2024. № 3(138). С. 100-106. DOI: 10.20323/1813-145X-2024-3-138-100
- [8] Шунков А.В., Дворовенко О.В., Григоренко Н.Н., Борздун В.Н. Цифровизация образования в творческом вузе: идеи и реализация // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2022. № 60. С. 190-198. DOI: 10.31773/2078-1768-2022-60-190-198
- [9] Мелентьева Н.Н. Лопухина А.С., Сверкунова Н.С. Внедрение цифровых технологий в преподавание дисциплины «Теория и методика обучения физической культуре» // Физическая культура. Спорт. Туризм. Двигательная рекреация. 2022. Том 7. № 4. С. 20-25. DOI: 10.47475/2500-0365-2022-17403
- [10] Алексеева Е.Ю., Кондаков С.А. Использование виртуальных лабораторий в преподавании информационных дисциплин // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2025. Том 17. № 2(67). С. 63-72.

- [11] Юдаев А.И. Инновационный подход к организации учебных занятий по физическому воспитанию в высшей школе // Проблемы современного педагогического образования. 2025. № 86-1. С. 425-428.
- [12] Трубицын К.В., Калмыкова О.Ю. Исследование профиля рисков цифровой трансформации образовательного процесса в вузе: цифровая компетентность преподавателей // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2025. Том 22. № 4. С. 79-100. DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2025.4.6
- [13] Пустовойтова О.В., Шепилова Н.А., Курзаева Л.В., Замиратов В.А. Модель технологии подготовки профессиональных педагогических кадров: теоретико-прикладной аспект // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2023. Том 15. № 3(61). С. 78-88.
- [14] Креативные форматы и геймификация в медиа: от проектирования до реализации с ИИ (2026). Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». URL: <https://www.hse.ru/ba/media/courses/1048921265.html> (дата обращения 20.07.2026).
- [15] Ezhova E., Kushchenko A., Mary Anita E.A., Semikovenova E. Digital Competencies in the Structure of Training of Advertising and Public Relations Specialists / DET-2024: International Conference on Distance Education Technologies Stavropol, September 17-19, 2024. Publisher: Springer, Cham, 2025. Pp. 112-120. (На англ.).
- [16] Геймификация образования: где граница между развлекательным обучением и развлечением? (2025). Финансовый университет при правительстве РФ. URL: <https://www.fa.ru/university/structure/university/uso/press-service/press-releases/geymifikatsiya-obrazovaniya-gde-granitsa-mezhdu-uvlekatelnym-obucheniem-i-razvlecheniem> (дата обращения 10.06.2026).
- [17] Akulich T.V., Bezpalova A.G., Mikova E.A. Digitalization of the Educational Process as a Vector of Development of a Modern University in the Digital Economy // Business 4.0 as a Subject of the Digital Economy. 2022. Pp. 121-125. (На англ.). DOI: 10.1007/978-3-030-90324-4_20
- [18] Паночевный П.Н., Ли А.А. Проблемы обучения студентов в условиях цифровой трансформации вуза // Педагогический журнал. 2022. Том 12. № 2А. С. 553-559. DOI: 10.34670/AR.2022.31.67.058
- [19] Лобова С.В., Бочаров С.Н., Понькина Е.В. Цифровизация: мейнстрим для университетского образования и вызовы для преподавателей // Университетское управление: практика и анализ. 2020. Том 24. № 2. С. 92-106. DOI: 10.15826/umpra.2020.02.016
- [20] Чернега Е.А., Соколовский С.Л., Копча В.В. Использование искусственного интеллекта будущими педагогами: педагогические условия, риски, этические вызовы и перспективы интеграции в образовательную практику // Вестник педагогических наук. 2025. № 12. С. 305-312.
- [21] Гревцева А.А., Зубова М.В., Сорока И.А. Цифровая среда как новый методологический подход реализации образовательных траекторий // Ученые записки Орловского государственного университета. 2023. № 3(100). С. 193-197. DOI: 10.33979/1998-2720-2023-100-3-193-197
- [22] Информационные системы и технологии (2022). Донской государственный технический университет. URL: <https://www.donstu.ru/abiturient/katalog-obrazovatelnykh-programm/1735/> (дата обращения 15.06.2026).
- [1] Korotaeva T.V., Frantsov D.N., Voronina E.V. Gamification of the Educational Process // MCU Journal of Pedagogy and Psychology. Vol. 19(3). Pp. 25-39. (In Russ.). DOI: 10.24412/2076-9121-2025-3-25-39
- [2] Bespalova A.G., Mikova E.A. Digitalization of Higher Education as a Determinant of the Modern Economy of the Region. Nauka, innovacii, obshchestvo v sovremennykh usloviyakh: monografiya [Science, innovation, and society in modern conditions: a monograph.]. Penza: Science and Education (IP Gulyaev G.Yu.), 2022. Pp. 16-27. (In Russ.).
- [3] Federal Law of December 29, 2012 No. 273-FL "Ob obrazovanii v Rossijskoj Federacii" ["On Education in the Russian Federation"] (2012). ConsultantPlus. (In Russ.). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/?ysclid=mqck4slffi594417287 (accessed on 16.06.2026).
- [4] Decree of the Government of the Russian Federation of October 18, 2023 No. 2894-r "Ob utverzhdenii strategicheskogo napravleniya v oblasti cifrovoy transformacii obrazovaniya, odnosyashcheysya k sfere deyatel'nosti Ministerstva prosveshcheniya RF" ["On approval of the strategic direction in the field of digital transformation of education related to the sphere of activity of the Ministry of Education of the Russian Federation"] (2023). Garant. (In Russ.). URL: <https://base.garant.ru/407890373> (accessed on 16.06.2026).
- [5] Decree of the President of the Russian Federation of July 05, 2024 No. 309 "O nacional'nykh celyakh razvitiya Rossijskoj Federacii na period do 2030 goda i na perspektivu do 2036 goda" ["On the National Development Goals of the Russian Federation for the period up to 2030 and the future up to 2036"] (2024). ConsultantPlus. (In Russ.). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_475991/?ysclid=msx96vfkyj679446331 (accessed on 16.06.2026).
- [6] Ozarchuk V.S. Impact of Digital Educational Technologies on Motivation and Efficiency of Students Enrolled in the Military Professional Training Program at Civilian Universities // Pedagogical Journal. 2024. Vol. 14(5A). Pp. 249-255. (In Russ.).
- [7] Shan L. The Use of Digital Applications in the Process of Learning Foreign Languages // Yaroslavl Pedagogical Bulletin. 2024. Vol. 3(138). Pp. 100-106. (In Russ.). DOI: 10.20323/1813-145X-2024-3-138-100
- [8] Shunkov A.V., Dvorenko O.V., Grigorenko N.N., Borzdun V.N. Digitalization of Education in a Creative University: Ideas and Implementation // Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts. 2022. Vol. 60. Pp. 190-198. (In Russ.). DOI: 10.31773/2078-1768-2022-60-190-198
- [9] Melentyeva N.N., Lopukhina A.S., Svergunova N.S. Introduction of Digital Technologies in Teaching Discipline "Theory and Methods of Teaching Physical Culture" // Physical Culture Journal. Sport. Tourism. Motor recreation. 2022. Vol. 7(4). Pp. 20-25. (In Russ.). DOI: 10.47475/2500-0365-2022-17403
- [10] Alexeeva E.Yu., Kondakov S.A. Use of Virtual Laboratories in Teaching Information Disciplines // Contemporary Higher Education: Innovative Aspects. 2025. Vol. 17(2-67). Pp. 63-72. (In Russ.).
- [11] Yudaev A.I. An Innovative Approach to the Organization of Training Sessions on Physical Education in Higher Education // Problems of Modern Pedagogical Education. 2025. Vol. 86(1). Pp. 425-428. (In Russ.).
- [12] Trubitsyn K.V., Kalmykova O.Y. Study of the Risk Profile of Digital Transformation of the Educational Process at the University: Digital Competence of Teachers // Vestnik of Samara State Technical University. Series: Psychological and Pedagogical Sciences. 2025. Vol. 22(4). Pp. 79-100. (In Russ.). DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2025.4.6

References

- [1] Korotaeva T.V., Frantsov D.N., Voronina E.V. Gamification of the Educational Process // MCU Journal of Pedagogy

- [13] Pustovoitova O.V., Shepilova N.A., Kurzayeva L.V., Zamiralov V.A. Model of Technology for Training Professional Teaching Staff: Theoretical and Applied Aspect // Contemporary Higher Education: Innovative Aspects. 2023. Vol. 15(3-61). Pp. 78-88. (In Russ.).
- [14] Kreativnye formaty i gejmifikatsiya v media: ot proektirovaniya do realizatsii s II [Creative formats and gamification in media: from design to implementation with AI] (2026). HSE University. (In Russ.). URL: <https://www.hse.ru/ba/media/courses/1048921265.html> (accessed on 20.07.2026).
- [15] Ezhova E., Kushchenko A., Mary Anita E.A., Semikovenova E. Digital Competencies in the Structure of Training of Advertising and Public Relations Specialists / DET-2024: International Conference on Distance Education Technologies Stavropol, September 17-19, 2024. Publisher: Springer, Cham, 2025. Pp. 112-120.
- [16] Gejmifikatsiya obrazovaniya: gde granica mezhdurazvlekatel'nyim obucheniem i razvlecheniem? [Gamification of education: where is the line between engaging learning and entertainment?] (2025). Financial University under the Government of the Russian Federation. (In Russ.). URL: <https://www.fa.ru/university/structure/university/uso/press-service/press-releases/geymifikatsiya-obrazovaniya-gde-granitsa-mezhdurazvlekatel'nyim-obucheniem-i-razvlecheniem> (accessed on 10.06.20206).
- [17] Akulich T.V., Bezpalova A.G., Mikova E.A. Digitalization of the Educational Process as a Vector of Development of a Modern University in the Digital Economy // Business 4.0 as a Subject of the Digital Economy. 2022. Pp. 121-125. DOI: 10.1007/978-3-030-90324-4_20
- [18] Panochevnyi P.N., Lee A.A. Problems of Teaching Students in Conditions of Digital Transformation of Higher Educational Institution // Pedagogical Journal. 2022. Vol. 12(2A). Pp. 553-559. (In Russ.). DOI: 10.34670/AR.2022.31.67.058
- [19] Lobova S.V., Bocharov S.N., Ponkina E.V. Digitalization: Mainstream for University Education and Challenges for Teachers // University Management: Practice and Analysis. 2020. Vol. 24(2). Pp. 92-106. (In Russ.). DOI: 10.15826/umpa.2020.02.016
- [20] Chernega E.A. Sokolovsky S.L., Kopcha V.V. Use of Artificial Intelligence by Future Teachers: Pedagogical Conditions, Risks, Ethical Challenges, and Prospects for Integration into Educational Practice // Bulletin of Pedagogical Sciences. 2025. Vol. 12. Pp. 305-312. (In Russ.).
- [21] Grevtseva A.A., Zubova M.V., Soroka I.A. Digital Environment as a New Methodological Approach to the Implementation of Educational Trajectories // Scientific Notes of the Orel State University. 2023. Vol. 3(100). Pp. 193-197. (In Russ.). DOI: 10.33979/1998-2720-2023-100-3-193-197
- [22] Informacionnye sistemy i tekhnologii [Information systems and technologies] (2022). Don State Technical University. (In Russ.). URL: <https://www.donstu.ru/abiturent/katalog-obrazovatelnykh-programm/1735/> (accessed on 15.06.2026).

Конфликт интересов / Conflict of Interests

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов / The authors declare no conflict of interests.

Вклад авторов

Авторы внесли равный вклад в проведение исследования: сбор и анализ материала; определение целей и задач, методов исследования; формулирование и научное обоснование выводов, оформление ключевых результатов исследования в виде статьи.

Authors' Contribution

The authors have made an equal contribution to the research: collection and analysis of the material; definition of goals and objectives, research methods; formulation and scientific substantiation of conclusions, registration of key research results in the form of an article.

Информация об авторах / About the Authors

Анна Григорьевна Безпалова – канд. экон. наук, доцент; доцент, Ростовский государственный экономический университет (РИНХ), Ростов-на-Дону, Россия / **Anna G. Bezpalova** – Cand. Sci. (Economics), Docent; Associate Professor, Rostov State University of Economics, Rostov-on-Don, Russia

E-mail: bezpalova@yandex.ru

SPIN РИНЦ 1169-6659

ORCID 0000-0001-8649-0167

Scopus Author ID 57211468914

Микова Елена Алексеевна – старший преподаватель, Донской государственный технический университет, Ростов-на-Дону, Россия / **Elena S. Mikova** – Senior Lecturer, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russia

E-mail: emikova13@mail.ru

SPIN РИНЦ: 8178-5579

ORCID 0000-0002-3333-6155

Scopus Author ID: 57211469462

Поступила в редакцию / Received 31.07.2026

Поступила после рецензирования / Revised 10.08.2026

Принята к публикации / Accepted 04.09.2026