

СТАТЬЯ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА. ТРЕТИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА БУДЕТ ПОСВЯЩЕН ПЛАТФОРМЕННОЙ ЭКОНОМИКЕ И ИГРОВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В БИЗНЕСЕ И ОБРАЗОВАНИИ

Уважаемые читатели, исследователи, авторы статей!

Третий номер журнала в этом году решили сделать тематическим. Тема номера: «**Платформенная экономика: игровые механики, ИИ и новые бизнес-модели**».

Мы находимся в точке бифуркации, где классическая цифровизация уступает место экономике экосистем и платформ. Цифровые платформы перестали быть просто технологической настройкой. Они стали фундаментом, на котором строится современная экономическая, социальная и образовательная деятельность.

Необходимость обсуждения научным сообществом заявленной темы обусловлена следующим:

- происходит смена парадигмы конкуренции (конкуренция товаров и услуг сменяется конкуренцией платформ, успех компаний определяется теперь не только качеством продукта, но и способностью выстроить вокруг него экосистему, удерживающую пользователя);
- большую значимость приобретают геймификация и поведенческая экономика (в условиях информационной перегрузки современные методы мотивации и обучения теряют эффективность, игровые механики становятся ключевым инструментом для обеспечения вовлеченности сотрудников, повышения лояльности клиентов и геймификации образовательного процесса);
- происходит интеллектуализация платформ (искусственный интеллект становится ядром платформенных решений, от гиперперсонализации предложений до предиктивной аналитики).

Поэтому для формирования третьего номера журнала ждем статьи, посвященные следующим вопросам:

1. Фундамент платформенной экономики. Эволюция бизнес-моделей. Сетевые эффекты платформ и экосистем.
2. Архитектура цифровых платформ. Проектирование платформенных экосистем.
3. Экономика и управление платформами.
4. Игровые технологии и ИИ как драйверы роста. Геймификация и ИИ: от вовлечения к сверхэффективности. Как игровые механики меняют HR и маркетинг.
5. Геймификация в бизнесе. Применение игровых механик для увеличения продаж, мотивации сотрудников и внедрения корпоративной культуры.
6. Игровые технологии в образовании. Проектирование образовательных программ на основе симуляций и деловых игр. Оценка эффективности игрового обучения.
7. ИИ в функционировании платформ. Предиктивная аналитика для удержания клиентов. ИИ-ассистенты в клиентском сервисе.
8. Будущее платформенной экономики. Обсуждение долгосрочных трендов.

Таким образом, представление для широкого обсуждения научному сообществу статей по перечисленным вопросам позволит провести анализ современного состояния и перспектив развития платформенной экономики, выявить лучшие практики применения геймификации для роста эффективности бизнес-процессов и образовательной деятельности, обсудить этические, правовые и организационные вызовы, связанные с внедрением технологий искусственного интеллекта в платформенные экосистемы, сформировать пул практических рекомендаций для бизнеса, государственного сектора и образовательных учреждений, выявить новые исследовательские направления на стыке экономики, социологии, информационных технологий, обсудить передовые педагогические практики подготовки кадров для цифровой экономики.

Прием статей в третий номер уже ведется. Ждем ваши рукописи в срок до 15.08.2026.

С уважением,

Главный редактор журнала,
Директор Института экономики
Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого,
канд. экон. наук, доцент



В.А. Трифонов

EDITOR-IN-CHIEF'S ARTICLE.**THE THIRD ISSUE OF THE JOURNAL IS DEDICATED TO THE PLATFORM ECONOMY AND GAMING TECHNOLOGIES IN BUSINESS AND EDUCATION**

Dear readers, researchers, authors of articles!

This year's third issue of the journal was themed. The topic is *"Platform Economy: Game Mechanics, AI, and New Business Models"*.

We are at a bifurcation point where classic digitalization is giving way to an economy of ecosystems and platforms. Digital platforms are no longer just technological enhancements. They have become the foundation upon which modern economic, social, and educational activity is built.

The need to discuss the stated topic for the scientific community is due to the following:

- a shift in the competitive paradigm is underway (competition between products and services is being replaced by competition between platforms; company success is now determined not only by the quality of the product but also by the ability to build an ecosystem around it that retains users);
- gamification and behavioral economics are becoming increasingly important (in the face of information overload, modern motivation and training methods are losing their effectiveness, and game mechanics are becoming a key tool for ensuring employee engagement, increasing customer loyalty, and gamifying the educational process);
- platforms are becoming intellectualized (artificial intelligence is becoming the core of platform solutions, from hyper-personalization of offers to predictive analytics).

Therefore, we are waiting for articles devoted to the following issues to form the third issue of the journal:

1. The Foundations of the Platform Economy. The Evolution of Business Models. Network Effects of Platforms and Ecosystems.
2. Digital Platform Architecture. Designing Platform Ecosystems.
3. Platform Economics and Management.
4. Gaming Technologies and AI as Growth Drivers. Gamification and AI: From Engagement to Superefficiency. How Game Mechanics Are Changing HR and Marketing.
5. Gamification in Business. Using Game Mechanics to Increase Sales, Motivate Employees, and Embrace Corporate Culture.
6. Gaming Technologies in Education. Designing Educational Programs Based on Simulations and Business Games. Assessing the Effectiveness of Game-Based Learning.
7. AI in Platform Operations. Predictive Analytics for Customer Retention. AI Assistants in Customer Service.
8. The Future of the Platform Economy. Discussion of Long-Term Trends.

Thus, submitting articles on these issues for broad discussion by the scientific community will allow us to analyze the current state and development prospects of the platform economy, identify best practices for using gamification to improve the efficiency of business processes and educational activities, discuss the ethical, legal, and organizational challenges associated with the implementation of artificial intelligence technologies in platform ecosystems, develop a pool of practical recommendations for businesses, the public sector, and educational institutions, identify new research areas at the intersection of economics, sociology, and information technology, and discuss advanced pedagogical practices for training personnel for the digital economy.

Articles for the third issue are now being accepted. We look forward to receiving your manuscripts by August 15, 2026.

Yours faithfully,

*Editor-in-Chief,
Director of Institute of Economics
Yaroslav-the-Wise Novgorod State University,
Cand. Sci. (Economics), Docent*

Vladimir A. Trifonov