

---

---

*И. Митина*

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ЯЗЫК ПЕРЕДАЧИ ТРАДИЦИОННЫХ ЦЕННОСТЕЙ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

*В статье исследуются возможности сохранения культурного наследия России через геймификацию. На примере успешных кейсов анализируются ключевые условия эффективного внедрения игровых механик в образование. Предлагается концепция мобильного приложения для изучения традиций народов России с акцентом на баланс между вовлечением и образовательной ценностью.*

**Ключевые слова:** геймификация, культурное наследие, образование, традиции, история, цифровизация.

**УДК:** 004.9

**EDN:** KTGGRX

**DOI:** 10.51905/2073-038\_2025\_2S\_283

**JEL:** Z10, Z13, I21, O35

### Введение

Современный мир быстро меняется, принося новые технологии и открытия, но мы рискуем забыть о вековых ценностях – истории, традициях, культуре. Страна, забывшая свою культуру, обречена на вымирание. Эта мысль особенно актуальна сегодня, когда глобализация угрожает культурному многообразию.

Россия, как многонациональная страна, сталкивается с такой угрозой. На ее территории проживает более 190 этнических групп [1],

---

**Митина Ирина Валерьевна** – студентка 3-го курса факультета информационных технологий Московского политехнического университета (г. Москва).

**Арсентьев Дмитрий Андреевич** – научный руководитель: кандидат технических наук, доцент кафедры «Информатика и информационные технологии» Московского политехнического университета (г. Москва).

каждый из которых вносит уникальный вклад в общую культуру. Потеря даже одного элемента этого «лоскутного одеяла» создает брешь, которую можно попытаться «залатать», но восстановить первоначальную целостность и красоту уже невозможно. Сохранение культурного наследия важно для связи с корнями, для укрепления идентичности и передачи знаний от поколения к поколению.

Сегодняшние меры, такие как уроки истории и экскурсии в музеи, недостаточны для привлечения внимания молодежи, выросшей в эпоху цифровых технологий. Решение может быть в геймификации – использовании игровых механик для обучения и популяризации культурного наследия [2].

### Геймификация в образовании: за и против

Геймификация как инструмент обучения используется недостаточно. В обществе игры часто воспринимаются как развлечение, источник дофамина и форма зависимости. Это опасение обоснованно, учитывая влияние цифровых технологий на детей. В 2019 г. «Лаборатория Касперского» исследовала влияние онлайн-игр на школьников [3] и выяснила, что 83% детей старше 7 лет играли в них, а почти каждый десятый посвящал этому все свободное время.

Эти данные могут вызывать тревогу, но, как говорил Парацельс, «все – яд, все – лекарство; то и другое определяет доза» [4]. Геймификация в образовании обладает огромным потенциалом, несмотря на возможные риски. Согласно конусу обучения Эдгара Дейла (рис. 1), эффективность запоминания информации напрямую зависит от степени нашей вовлеченности [4]. Так, мы усваиваем лишь 10% того, что читаем, 20% того, что слышим, 30% увиденного. Если же сочетать зрение и слух, запоминание возрастает до 50%. При активном участии в процессе, например, через проговаривание или запись, этот показатель поднимается до 70%. А наивысший уровень усвоения, 90%, достигается при моделировании ситуации.

Геймификация активно вовлекает учащихся через интерактивные методы, что позволяет достичь максимального уровня вовлеченности и запоминания. Первые исследования уже подтверждают этот тезис. По данным 2020 г., использование игровых методик в обучении повышает успеваемость на 34,75%, а старшеклассники, участвующие в уроках с элементами игры, улучшают свои результаты на 89,45% по сравнению с теми, кто учится по традиционным методикам [6].

### Основы применения игр в обучении

Главная черта геймификации – наглядность. Ее применение в образовании включает игровые механики: задания с наградами, на-



Рис. 1. Конус обучения

Источники: Ефимова Е. Г. Инновации в образовательном пространстве // Вестник магистратуры. 2015. №11–2 (50). [https://www.magisterjournal.ru/docs/VM50\\_2.pdf](https://www.magisterjournal.ru/docs/VM50_2.pdf)

копление очков, отслеживание прогресса, рейтинги и статусы [7]. Чтобы лучше понять, как работают эти элементы, сравним процесс изучения английского языка с помощью учебника *Enjoy English* [8] и популярного приложения *Duolingo* [9].

**Задание и награда.** Как отмечал Л. Толстой: «Для того, чтобы идти, надо знать, куда идешь.» [10]. Цель является одной из ключевых парадигм как в традиционном, так и в игровом подходе к обучению.

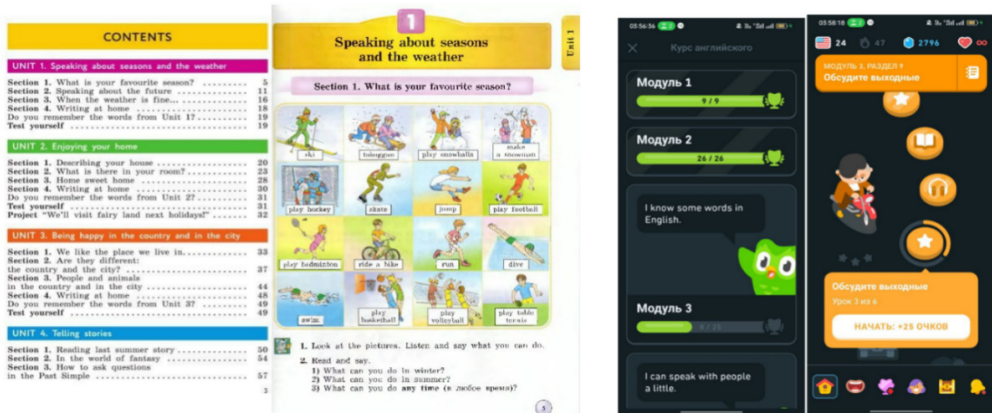


Рис. 2. Задания и награды

слева – традиционная реализация, справа – геймифицированная реализация.

Источники: составлено автором.

В традиционном обучении материал структурирован по главам, а в *Duolingo* задания разбиты на небольшие шаги, с наградами (очки опыта, алмазы). Это превращает обучение в квест, где ученик видит связь между усилиями и вознаграждением, что делает процесс увлекательным и способствует активизации игрового мышления.

*Накопление очков и отслеживание прогресса.* Этот компонент помогает удерживать внимание обучающегося. В учебнике прогресс отслеживается лишь косвенно – по количеству пройденных страниц или закладкам (рис. 3, а), что слабо стимулирует к дальнейшему изучению. В *Duolingo* очки суммируются и отображаются в реальном времени (рис. 3, б), создавая ощущение постоянного движения вперед. Ученик видит рост своих показателей, и это стимулирует его продолжать обучение. Наглядность прогресса поддерживает концентрацию и усиливает мотивацию.



**Рис. 3. Накопление очков и отслеживание прогресса**

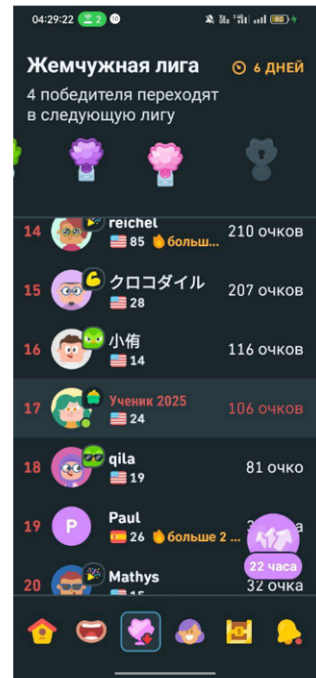
слева – традиционная реализация, справа – геймифицированная реализация.

*Источники:* составлено автором.

*Рейтинговые системы и приобретение статусов* играют ключевую роль в мотивации учащихся, добавляя в образовательный процесс важный соревновательный элемент. В традиционной системе оценки лишь фиксируют уровень знаний (рис. 4, а), но не создают динамичной среды для развития. В отличие от этого, *Duolingo* предлагает продуманную систему лиг и рейтингов (рис. 4, б), где прогресс каждого пользователя отображается наглядно.

Таким образом, геймификация не только повышает вовлеченность, но и создает здоровую конкуренцию, улучшая результаты обучения. Этот подход достаточно эффективен [11] и прост в реализации. Однако важно соблюдать баланс: чрезмерная сосредоточенность на соревновании может сместить акцент с получения знаний на погоню за рейтингом. Именно поэтому такие системы должны дополнять образовательные цели, а не подменять их.

№	Фамилия	Сентябрь							
		4	6	11	13	18	20	25	27
1	Бобров Сергей					4			
2	Выползова Алена			4					4
3	Громов Артем				4				
4	Гуреева Виктория		5						
5	Давидян Ульяна			4				5	
6	Долгих Полина					4	5		4
7	Дьяченко Маргарита						4		4
8	Егорова Марина					4			
9	Зотова Елена			4			4	5	
10	Карелин Сергей			5			5		
11	Кныш Екатерина		Н	Н	Н				
12	Козлов Денис			4					
13	Колодин Никита		5		4		5	Н	
14	Коптева Полина		4				5	5	
15	Котенкова Анастасия					4		5	
16	Красов Владислав								4
17	Лукашенко Игорь			4				4	
18	Моложева Ирина					4			5
19	Нестеренко Ольга				4				5
20	Попов Александр					Н	Н	Н	
21	Соболев Павел					3	4		



**Рис. 4. Рейтинговые системы и приобретение статусов**

слева – традиционная реализация, справа – геймифицированная реализация.

*Источники:* составлено автором.

### Существующие примеры применения методики геймеризации

Один из примеров внедрения игрофикации в учебный процесс, точнее в изучение иностранного языка, был описан выше. Другой яркий пример – практики Великого Новгорода, где игровые методы успешно интегрируют, хотя пока преимущественно в офлайн-форматах [12].

Знаковым мероприятием стал проводившийся уже пять раз, включая 2018 г., фестиваль народной игровой культуры «Игры и люди» на Ярославовом Дворище [13]. Организованный Домом народного творчества, он ставит целью приобщение молодежи к традиционным играм и воспитание уважения к культурному наследию.

Особого внимания заслуживает разработанная Г. Путятиной интерактивная экскурсия «Легенды Ярославова Дворища». В ходе часовой прогулки участники, разделившись на команды под руководством «воеводы» и «казначея», получают стилизованные монеты и соревнуются, выполняя различные задания: игры на смекалку и реакцию; изучение исторических фактов (к примеру, о Ганзейском союзе, средневековой торговле). Каждая остановка маршрута сочетает познавательный рассказ с традиционными новгородскими играми XII–XX в., собранными с 1980-х годов энтузиастами.

Ярким онлайн-примером применения геймификации стала игра студии *Upper One Games – Never Alone* (2014), созданная совместно с народом инупиатов Аляски [14]. Проект, инициированный *Cook Inlet Tribal Council* [15], удачно объединяет игровой процесс и сохранение культурного наследия.

По сюжету, девочка Нуна и ее спутник, полярный лис, отправляются в путешествие по арктическим просторам, чтобы остановить угрожающую их дому метель [16]. Помимо головоломок и платформенных элементов, игра включает образовательные мини-фильмы с рассказами инупиатов об их традициях, мифах и быте.

*Never Alone* получила признание за оригинальность и была удостоена множества наград, включая награды за лучший дебют и важность социального воздействия. Успех проекта показывает, что видеоигры могут быть не только развлечением, но и важным инструментом для образования, культурного обмена и сохранения традиций.

### Ключевые аспекты внедрения

Примеры *Duolingo*, новгородских проектов и игры *Never Alone* показывают, как геймификация помогает в обучении и сохранении культурного наследия. В каждом из приведенных примеров есть сильные и слабые стороны. Проанализировав их, можно выделить основные ключевые аспекты, которые необходимо учитывать при внедрении и масштабировании геймификации в образовательный процесс для сохранения культуры народов России.

Главный аспект внедрения – наглядность и мотивация. Хорошей иллюстрацией в этом случае выступает *Duolingo*. Игровые механики (очки, награды, прогресс) делают обучение увлекательным. Такой подход можно адаптировать для культурных платформ, но важен баланс развлечения и образования, как в *Never Alone*, где игровой процесс сочетается с передачей культурных ценностей. При этом критична аутентичность – точное отражение культурных особенностей, достигнутое благодаря сотрудничеству с носителями традиций, то есть особую роль играет вовлечение местных сообществ. Опыт Новгорода, включая фестиваль «Игры и люди», показывает важность участия носителей традиций, что обеспечивает достоверность знаний и укрепляет связь поколений.

### Концепция автора

Объединив лучшие практики, можно создать мобильное приложение для популяризации истории и традиций народов России среди школьников и молодежи – основной аудитории цифровых технологий. Оно будет включать четыре интерактивных формата.

### Квесты по мотивам фольклора

Пример игры: «Путешествие с Алешей Поповичем» переносит игроков в мир русских былин. Путешествуя по интерактивной карте (рис. 5, а), участники решают загадки о традициях разных народов (рис. 5, б), расшифровывают древние символы и выполняют логические задания. Награды: баллы для рейтинга и прогресс в сюжете.



Рис. 5. Игры по сюжетам

слева – карта странствий, справа – разгадывание загадки.

Источники: составлено автором.

### Создание народных игрушек (рис. 6).

Пример: в «Мастерской романовской игрушки» игроки проходят все этапы традиционного ремесла – от виртуальной лепки до выбора аутентичных узоров и цветов. Каждый этап сопровождается мини-викторинами об истории промысла. Готовые работы попадают в виртуальную галерею, открывая доступ к новым видам игрушек.



Рис. 6. Игры по созданию народных игрушек. Романовская игрушка.

Источники: составлено автором.

*Строительство традиционных жилищ*

Пример: игра «Строительство чума» [17] детально воспроизводит процесс возведения северного жилища. Игроки выбирают материалы, расставляют элементы конструкции и общаются с виртуальными персонажами – носителями традиций.

*Коллекция настольных игр*

Раздел включает стратегические игры типа «Мельницы», где нужно выстраивать линии из трех фишек. Победы открывают доступ к другим традиционным играм (бирюльки, таврели – русские шахматы) и сопровождаются историческими справками.

Приложение будет использовать ключевые игровые механики для поддержания мотивации: система заданий и наград (например, «мастерские баллы» за создание игрушек, которые можно обменять на новые материалы), визуализация прогресса через уровни и достижения (шкала опыта после строительства чума показывает продвижение к новым объектам), а также рейтинги и статусы (титулы вроде «мастер стратегии» за 1000 очков в «Мельницах»), создающие здоровую соревновательную среду.

Геймифицированное приложение может быть эффективно интегрировано в образовательный процесс: на уроках истории (например, игра «Строительство чума» для изучения быта народов Севера), занятиях «О важном» (использование сказочных квестов для патриотического воспитания), а также в качестве интерактивного домашнего задания с последующим обсуждением результатов в классе.

\* \* \*

Геймификация становится мощным инструментом сохранения культурного наследия в цифровую эпоху. Такие проекты, как игра *Never Alone* и фестиваль «Игры и люди», показывают, как увлекательно можно передавать традиционные ценности современному поколению.

Предлагаемое приложение может стать связующим звеном между культурным наследием России и молодежью. Для его успешной реализации необходимо объединение усилий педагогов, разработчиков и носителей традиций. Это позволит создать не просто игру, а полноценную образовательную платформу.

Как верно заметил писатель П. Проскурин, память человеческая, память поколений и память целых эпох – ценность историческая и постоянная; на ней держится прогресс [18]. Внедряя инновационные подходы к сохранению культурного наследия, мы не просто увековечиваем прошлое, но и создаем основы для осмысленного развития в будущем. Геймификация в этом контексте становится не просто технологическим инструментом, а современным языком передачи традиционных ценностей.

Список литературы / References

1. Шамахаева С. Р. Россия – многонациональная страна // Образовательный альманах. 2024. №2 (77). Часть 2. <https://f.almanah.su/2024/77-2.pdf> Дата обращения 10.03.2025.
2. Мазоренко Д. А. Геймификация // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал. <https://bigenc.ru/c/geimifikatsiia-79b12f/?v=7926532> Дата обращения 10.03.2025.
3. Лаборатория Касперского»: каждый десятый российский школьник-геймер уделяет онлайн-играм всё свободное время <https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/laboratoriya-kasperskogo-kazhdyj-desyatyj-rossijskij-shkolnik-gejmer> Дата обращения 10.03.2025.
4. *Paracelsus. Septem Defensiones: Die Selbstverteidigung eines Aussenseiters* // *Septem Defensiones: Die Selbstverteidigung eines Aussenseiters* : издание на нем. яз. // *Paracelsus* ; Hrsg. G. P rksen. – Basel : Schwabe, 2003. – 124 с. – ISBN 3-7965-1988-1.
5. Ефимова Е. Г. Инновации в образовательном пространстве // Вестник магистратуры. 2015. №11-2 (50). [https://www.magisterjournal.ru/docs/VM50\\_2.pdf](https://www.magisterjournal.ru/docs/VM50_2.pdf) Дата обращения 11.03.2025.
6. 54 Gamification Statistics You Must Know // *Financesonline.com*. <https://financesonline.com/gamification-statistics/> Дата обращения 10.03.2025.
7. Полякова А. В. Геймификация в образовании: обзор проблем и исследований // Человеческий капитал. 2024. №5 (185). [https://humancapital.su/wp-content/uploads/2024/05/202405\\_p216-221.pdf](https://humancapital.su/wp-content/uploads/2024/05/202405_p216-221.pdf) Дата обращения 11.03.2025.
8. Биболетова М. З. Английский язык: Английский с удовольствием // Enjoy English: учебник для 4 кл. общеобраз. учреждений // М. З. Биболетова, О. А. Денисенко, Н. Н. Трубанева. – Обнинск : Титул, 2009. – 144 с. – ISBN 978-5-86866-305-5.
9. Duolingo: Учите языки бесплатно, весело и эффективно! <https://www.duolingo.com/> Дата обращения 10.03.2025.
10. Толстой, Л. Н. Круг чтения (1904–1908 гг.). Том первый // Полное собрание сочинений : в 90 т. // Л. Н. Толстой. – М.: Гос. изд-во худож. Лит., 1957. – Т. 41. – С. 138
11. Landers R. N., Landers A. K. An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning // *Simulation & Gaming*. 2015. №45 (6). С. 769–785.
12. Каминская Т. Л., Чаусов А. И. Геймификация культурной памяти: современные коммуникативные практики // Ученые записки НовГУ. 2018. №3 (15). <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kulturnoy-pamyati-sovremennye-kommunikativnye-praktiki> Дата обращения 14.03.2025.
13. В Великом Новгороде прошел фестиваль «Игры и люди» // Официальный сайт газеты «Крестцы». <https://kresttsy.ru/culture/>

v-velikom-novgorode-proshel-festival-igry-i-lyudi Дата обращения 09.03.2025.

14. Never Alone (Kisima Ingitchuna). <https://www.neveralongame.com/> Дата обращения 10.03.2025.

15. *Alspach B.* The Story Behind How an Alaska Native Story Led to a Video Game // Denver Art Museum. 2017. 15 Nov. <https://www.denverartmuseum.org/en/blog/story-behind-how-alaska-native-story-led-video-game> Дата обращения 14.03.2025.

16. Never Alone // Википедия. Раздел «Геймплей». [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Never\\_Alonge#Геймплей](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Never_Alonge#Геймплей) Дата обращения 10.03.2025.

17. Чум. <https://arcticmobility.kunstkamera.ru/mob-zhilishe/chum> Дата обращения 10.03.2025.

18. Советуем прочитать! // Культура.РФ. <https://www.culture.ru/events/2272695/sovetuem-prochitat> Дата обращения 14.03.2025.

*Дата предоставления рукописи: 30 июня 2025 г.*

### *About the Author*

**Irina V. Mitina** – a Third-Year Student at the Faculty of Information Technology in Moscow Polytechnic University (Moscow).  
[mitina.irina18@yandex.ru](mailto:mitina.irina18@yandex.ru)

**Dmitry A. Arsentiev** – a Scientific Advisor: a Candidate of Technical Sciences, an Associate Professor of the Department of Computer Science and Information Technology at Moscow Polytechnic University (Moscow).  
[d.a.arsentev@mospolytech.ru](mailto:d.a.arsentev@mospolytech.ru)

### **Gamification as a Language for Transmitting Traditional Values in the Digital Age**

**Annotation.** This article explores the possibilities of preserving Russia's cultural heritage through gamification. Using successful case studies, it analyzes the key conditions for the effective implementation of game mechanics in education. A concept for a mobile app for studying the traditions of the peoples of Russia is proposed, focusing on a balance between engagement and educational value.

**Keywords:** gamification, cultural heritage, education, traditions, history, digitalization.

05.13.00 Информационные системы и процессы.

Цифровые технологии в культуре и образовании.