

**СЕКЦИЯ В
«ЭКОНОМИКА, УПРАВЛЕНИЕ И ИННОВАЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ
ПРОМЫШЛЕННЫХ ПРЕДПРИЯТИЙ»**

УДК 631.158:658.310.854

**О ПЕРСПЕКТИВАХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ
КАК ИНСТРУМЕНТА НЕМАТЕРИАЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ
В ОРГАНИЗАЦИЯХ АГРОПРОМЫШЛЕННОЙ СФЕРЫ**

*А. А. Андреевко, аспирант, Государственное предприятие «Институт системных исследований в АПК НАН Беларуси»,
научный руководитель – канд. экон. наук, доцент О. А. Пашкевич*

Резюме – в статье рассмотрена суть геймификации, заключающаяся в использовании игровых методов в неигровых видах деятельности. Определены составные элементы, а также задачи, которые можно решить в агропромышленных организациях благодаря использованию данного инструмента.

Resume – the article examines the essence of gamification, which consists in the use of gaming methods in non-gaming activities. The components are identified, as well as the tasks that can be solved in agro-industrial organizations through the use of this tool.

Введение. Геймификация, как инструмент адаптации в профессиональной деятельности, способствует большей вовлеченности сотрудников в решение сложных задач, превращает рутинную работу в более увлекательную и целеустремленную. На основе проведенных исследований, установлено, что несмотря на активное использование геймификации в различных сферах деятельности (образование, медицина, ИТ и др.), недостаточно внимания уделяется внедрению данного инструмента в организациях агропромышленной сферы. Это объясняет актуальность выбранной темы.

Основная часть. Первые упоминания понятия «геймификация» датируются в 80-х гг. XX в. Несмотря на столь недавнее появление данного термина, игровые элементы в управлении работниками применялись достаточно давно. «Большой вызов» Наполеона, связанный с разработкой способа сохранения продуктов в походах для его армии во времена Отечественной войны 1812 г., является одним из известных примеров геймификации, т. к. использовалось игровое мышление и механизмы игры для привлечения людей к решению проблемы (для победителя предусматривалось вознаграждение в размере 12 тыс. франков) [1].

Именно с появлением ЭВМ, а в дальнейшем, изобретением интернета и использованием сетевых технологий, связан «революционный» этап развития геймификации. В 1980 г. Р. Бартл создал первую текстовую систему в компьютерной сети университета, что явилось следствием ис-

пользования виртуального мира в настоящее время. Исследования Т. Малоуна в 1980–1990-х гг. показали, что при помощи видеоигр обучающиеся могут получать знания и компетенции [2]. Г. Цихерманн, один из известных приверженцев данного инструмента, в своих работах подчеркивает важность игровых решений для выстраивания крепких коммуникаций и эмоциональной вовлеченности работников организации. Кроме того, его теория основана на концепции психологии человека и современных технологиях, которые коренным образом изменяют подход в мотивации работников [3]. К. Вербах и Д. Хантер концентрируют внимание на развитии игрового мышления, считая, что геймификация представляет собой «игру мышления в практике» [4].

При разработке эффективной системы управления персоналом в организациях аграрной сферы, нами учитываются положительные результаты использования материального стимулирования в росте результативности труда работника. Однако, оно может обеспечить только краткосрочное повышение мотивации труда работников, и поэтому не всегда приводит к долгосрочным изменениям в вовлеченности работников. Поэтому в последнее время увеличивается внимание к нематериальному стимулированию, в частности, благодаря использованию геймификации в целях повышения вовлеченности и производительности труда работников. В свою очередь, именно неденежные стимулы, в частности, геймификация, могут задействовать внутренние факторы мотивации, раскрыть потенциал работника.

Нами выделены отдельные задачи, которые можно решить с помощью геймификации в АПК, в числе которых: адаптация и обучение работников (создание интерактивных обучающих программ и приложений); управление ресурсами (разработка приложений или систем, позволяющих организациям отслеживать и управлять ресурсами); использование игровых подходов для стимулирования исследований (конкурсы, на которых организации демонстрируют свои идеи для улучшения производства); привлечение потребителей (разработка игровых элементов для сельскохозяйственной продукции, например, интерактивные метки или приложения для отслеживания происхождения продуктов).

Заключение. Для эффективного внедрения и использования геймификации рекомендуется: определить шкалу вознаграждений и обозначить четкие и достижимые цели; поощрять сотрудничество и командную работу для развития чувства единства и сплоченности коллектива; обеспечивать постоянную обратную связь для повышения мотивации, отслеживания прогресса и вовлеченности сотрудников. Таким образом, работники, в процессе выполнения своих должностных обязанностей, будут не только заинтересованы материально, но и вовлечены в игровую деятельность, которая создаст нематериальную мотивацию в целях повышения результативности производства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зикерманн, Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов / Г. Зикерманн, Д. Линдер ; пер. с англ. И. Айзятуловой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 272 с.
2. Фирсова, И. А. Обзор рынка геймификации и его классификация/ И. А. Фирсова, С. П. Азарова // Вестник РМАТ, 2023. – №. 2. – С. 31–37.
3. Шарин, И. А. Геймификация как инструмент нематериальной мотивации персонала в современных компаниях/ И. А. Шарин, Е. В. Сибилева // Арктика XXI век. Гуманитарные науки, 2024. – № 1 (35). – С. 47–65.
4. Панфилова, А. П. Инновационный менеджмент в управлении человеческими ресурсами : учебник для вузов / А. П. Панфилова [и др.]; под общей редакцией А. П. Панфиловой, Л. С. Киселевой. – Москва : Юрайт, 2021. – 313 с.

УДК 338.24.01

ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕСУРСОВ В ГОСУДАРСТВЕ

Ю. К. Балынская студент группы 10504222 ФММП БНТУ,
научный руководитель – канд. экон. наук, доцент *Н. В. Жудро*

Резюме – грамотное использование ресурсов является важным вопросом для каждого государства. В данной статье рассматриваются основные проблемы и возможные пути их решения.

Resume – The proper use of resources is an important issue for every State. This article discusses the main problems and possible solutions.

Ведение. В мире существует множество проблем, связанных с использованием ресурсов. Основной государственной задачей должна являться задача по недопущению истощения ресурсов и защита окружающей среды от результатов производства.

Основная часть. Ресурсы должны использоваться во благо государства. Их добыча должна быть экономически обоснованной. К сожалению, многие ресурсы остаются нетронутыми из-за их местоположения. В некоторых регионах тяжело организовать добычу, это может быть, как экономически невыгодно, так и невозможно [1]. Конечно, важно учитывать все факторы, но нельзя допустить того, чтобы важные экономикой ресурсы оставались нетронутыми. Зачем их закупать за границей, если в нашей республике можно их добывать.

Другой проблемой, связанной с ресурсами, можно назвать их неэффективное использование. Нельзя допустить того, чтобы добытые ресурсы не приносили никакой пользы государству [2]. В производственном секторе экономики должны быть задействованы только замотивированные специалисты, которые готовы трудиться на благо общества. Часто бывают