

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

**«Российский государственный гуманитарный университет»  
(ФГАОУ ВО «РГГУ»)**

ИНСТИТУ МАССМЕДИА И РЕКЛАМЫ  
ФАКУЛЬТЕТ РЕКЛАМЫ И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ  
Кафедра интегрированных коммуникаций и рекламы

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»  
Маркетинговые коммуникации и маркетинг

Уровень квалификации выпускника - бакалавриат

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2025

Рабочая программа дисциплины  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Составитель:  
К.с.н., доцент Л.А. Часовская

УТВЕРЖДЕНО  
Протокол заседания кафедры  
№ 6 от 30.10.2024 г.

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

1. Пояснительная записка.....	4
1.1. Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	5
2. Структура дисциплины.....	5
3. Содержание дисциплины.....	6
4. Образовательные технологии.....	7
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	7
5.1. Система оценивания.....	7
5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине.....	8
5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	9
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	14
6.1. Список источников и литературы.....	14
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	
6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы	
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	16
9. Методические материалы.....	18
9.1. Планы семинарских/ практических занятий.....	18

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

**Цель дисциплины** –ознакомление студентов с основами геймификации и формирование навыков применения игровых механик в профессиональных целях.

#### **Задачи дисциплины:**

1. Изучить методы и инструменты внедрения игровых элементов в маркетинговые коммуникации.
2. Познакомиться с игровыми механиками для маркетинговых задач.
3. Научиться оценивать эффективность геймифицированных кампаний и их влияние на потребителей.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций ПК-3.1; ПК-3.2

<b>Компетенция</b> (код и наименование)	<b>Индикаторы компетенций</b> (код и наименование)	<b>Результаты обучения</b>
ПК 3. Способен участвовать в реализации коммуникационных кампаний, проектов и мероприятий	ПК 3.1. Выполняет функционал линейного менеджера в рамках текущей деятельности отдела по рекламе и связям с общественностью или при реализации коммуникационного проекта по рекламе и связям с общественностью	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• перспективные маркетинговыми социальными стратегиями и технологиями в современных условиях;</li> </ul> <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• анализировать внутреннюю и внешнюю среду данных организаций;</li> </ul> <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методикой проведения маркетингового исследования и формирования комплекса маркетинга в социальной сфере;</li> </ul>
	ПК 3.2. Осуществляет тактическое планирование мероприятий в рамках реализации коммуникационной стратегии	<p><i>Знать</i></p> <p>принципы и механизмы геймификации;</p> <p><i>Уметь</i></p> <p>разрабатывать игровые механики и элементы, которые будут способствовать достижению целей коммуникационной стратегии; уметь анализировать и оптимизировать игровые элементы для повышения вовлечённости и мотивации участников;</p> <p><i>Владеть</i></p> <p>навыками создания и адаптации игровых сценариев для различных целевых аудиторий; владеть инструментами и платформами для реализации игровых механик (например, игровые движки, платформы для создания викторин, интерактивных приложений и т. д.).</p>

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части формируемой участниками образовательных отношений блока дисциплин учебного плана по направлению подготовки бакалавриата 42.03.01. «Реклама и связи с общественностью» (профиль «Маркетинговые коммуникации и маркетинг»).

### 2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часа (ов).

#### Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
2	Лекции	12
2	Семинары/лабораторные работы	26
Всего:		42

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 66 академических часа(ов).

#### Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
8	Лекции	18
8	Семинары/лабораторные работы	20
Всего:		38

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 70 академических часа(ов).

#### Структура дисциплины для заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	4
4	Семинары/лабораторные работы	4
Всего:		8

Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 98 академических часа(ов), контроль-4.

### **3. Содержание дисциплины**

#### **1. Введение в геймификацию**

Определение понятия «геймификация»; история и эволюция геймификации; основные принципы и механизмы геймификации. Психология геймификации: мотивация и вовлечённость в игровой деятельности; психологические аспекты вознаграждения и обратной связи; влияние конкуренции и сотрудничества на поведение участников. Влияние геймификации на поведение и ценности участников; вопросы конфиденциальности и безопасности данных; этические дилеммы, связанные с использованием геймификации в различных сферах.

#### **2. Элементы и механики геймификации**

Точки и уровни; достижения и награды; системы очков, рейтингов и лидербордов; квесты и задания; прогрессия и развитие персонажа. Применение геймификации в бизнесе и образовании: примеры успешного применения геймификации в различных отраслях; кейсы из практики; стратегии внедрения геймификации в бизнес-процессы; использование геймификации для повышения эффективности обучения.

#### **3. Технологии и инструменты для создания геймифицированных систем**

Обзор популярных платформ и инструментов для разработки геймифицированных приложений; программирование и дизайн игровых элементов; интеграция геймификации с существующими системами и платформами.

#### **4. Оценка эффективности геймификации**

Методы и инструменты для измерения эффективности геймифицированных систем. Ключевые показатели эффективности (kpi) для оценки результатов. Анализ данных и оптимизация игровых механик. Тенденции и перспективы развития геймификации. Новые технологии и инновации в области геймификации. Роль геймификации в формировании цифрового будущего.

### **4. Образовательные технологии**

Для проведения учебных занятий по дисциплине используются различные образовательные технологии. Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии.

### **5. Оценка планируемых результатов обучения**

#### **5.1. Система оценивания**

При оценивании ответа на вопрос практического характера учитывается:

- ответ содержит менее 20% правильного решения (1-5 баллов);
- ответ содержит 21-50 % правильного решения (6-10 баллов);

- ответ содержит 51-79 % правильного решения (11-15 баллов);
- ответ содержит 80% и более правильного решения (16-20 баллов).

При оценивании промежуточной аттестации зачет в форме тестирования учитывается полнота выполненной работы:

- допущено пять – шесть ошибок или неточностей – 1-4 балла;
- допущено три-четыре ошибки или неточности – 5-8 баллов;
- задание выполнено полностью или допущены одна-две ошибки или неточности – 9-10 баллов.

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль: -устный опрос - участие в дискуссии на семинаре	10 баллов 30баллов	30баллов 30 баллов
Промежуточная аттестация-зачет	40 баллов	40 баллов
<b>Итого за семестр</b>		<b>100 баллов</b>

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала	Шкала ECTS	
95 – 100	отлично	A	
83 – 94		B	
68 – 82	хорошо	зачтено	
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	FX	
0 – 19		не зачтено	F

## 5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетво- рительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

1. Дайте определение геймификации и опишите её основные принципы.
2. Какие элементы игры используются в геймификации?
3. Какие преимущества может принести внедрение геймификации в различные сферы деятельности?
4. Какие существуют методы и подходы к разработке геймифицированных систем?
5. Какие психологические механизмы лежат в основе эффективности геймификации?
6. Какие факторы необходимо учитывать при разработке системы геймификации для определённой аудитории?
7. Какие метрики и показатели можно использовать для оценки эффективности геймификации?
8. Приведите примеры успешного использования геймификации в бизнесе, образовании и других сферах.
9. Какие риски и проблемы могут возникнуть при внедрении геймификации и как их можно минимизировать?
10. Опишите основные этапы разработки геймифицированной системы.
11. Какие инструменты и платформы можно использовать для создания геймифицированных решений?
12. Какие принципы дизайна игрового процесса необходимо учитывать при создании геймифицированных систем?
13. Какие методы мотивации можно использовать в рамках геймификации?
14. Как можно интегрировать элементы геймификации в существующие бизнес-процессы?
15. Какие вызовы и тенденции развития существуют в области геймификации сегодня?

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### 6.1. Список источников и литературы

*Основная:*

1. Егоршин, А. П. Основы менеджмента : учебник / А.П. Егоршин. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 350 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). - ISBN 978-5-16-010959-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1171350>
2. Сироткин, С. А. Стратегический менеджмент : учебник / С.А. Сироткин, Н.Р. Кельчевская. — Москва : ИНФРА-М, 2021. — 263 с. — (Высшее образование: Бакалавриат). — DOI 10.12737/958515. - ISBN 978-5-16-013815-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/958515>
3. Шевченко, Д. А. Цифровой маркетинг : учебник / Д. А. Шевченко. - Москва : Директ-Медиа, 2022. - 185 с. - ISBN 978-5-4499-3059-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2141346> (дата обращения: 17.08.2025). – Режим доступа: по подписке.
- 4.

*Дополнительная:*

1. Багиев Г.Л. Маркетинг: учебник для студентов вузов, обучающихся по экон. специальностям / Г. Л. Багиев, В. М. Тарасевич, Х. Анн; под общ. ред. Г. Л. Багиева. - 3-е изд., перераб. и доп. - СПб.: «Питер», 2010. - 736 с.

2. Инновационная экономика : (управленческий и маркетинговый аспекты) / Д. И. Кокурин [и др.]. - М. : Экономика, 2011. - 531 с. : рис., табл. ; 22 см. - ISBN 978-5-282-03107-2
3. Котлер, Филип Маркетинг 5.0. Технологии следующего поколения : [12+] / Филип Котлер, Айвен Сетиаван, Хермаван Картаджайя ; перевод с английского А. Горман. - Москва : Эксмо, Бомбора, 2022. - 269, [1] с.
4. Котлер, Филип ) Маркетинг 6.0 : [12+] / Филип Котлер, Айвен Сетиаван, Хермаван Картаджайя ; перевод с английского В. Г. Шереметьевой. - Москва : Эксмо, Бомбора, 2024. - 238, [1] с. Кузнецова, Л.В. Основы маркетинга. Уч. Пособие / Л.В. Кузнецова, Ю.Ю. Черкасова. – М.: Вузовский учебник, 2008 – 340 с.
5. Панкрухин, А. П. Маркетинг. Учебник. 5-е изд. / А. П. Панкрухин. - М.: «Омега-Л», 2007. - 656 с.
6. Токарев Б.Е. Маркетинговые исследования: Учебник / Б.Е. Токарев. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Магистр: НИЦ Инфра-М, 2013. - 512 с.

## **6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Национальная электронная библиотека (НЭБ) [www.rusneb.ru](http://www.rusneb.ru)  
 ELibrary.ru Научная электронная библиотека [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)  
 Электронная библиотека Grebennikon.ru [www.grebennikon.ru](http://www.grebennikon.ru)

## **6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы**

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

Консультант Плюс

Гарант

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером и проектором для демонстрации учебных материалов.

Состав программного обеспечения:

1. Windows
2. Microsoft Office
3. Kaspersky Endpoint Security

## **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
  - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;

- для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
- письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:

- устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
- дисплеем Брайля PAC Mate 20;
- принтером Брайля EmBraille ViewPlus;

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;

- акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
  - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## **9 Методические материалы**

### 9.1. Планы семинарских/ практических занятий

#### **1. Введение в геймификацию**

1. Что такое геймификация и какие её основные принципы?
2. Какие цели может преследовать внедрение геймификации в различные сферы деятельности?
3. Какие элементы игры можно использовать для повышения мотивации и вовлечённости участников?
4. В каких сферах деятельности уже применяется геймификация и какие результаты она показывает?
5. Какие преимущества и недостатки может иметь геймификация при использовании в образовательных процессах?
6. Какие потенциальные риски и этические вопросы связаны с применением геймификации?
7. Какие технологии и инструменты могут быть использованы для реализации геймификации в различных проектах?
8. Какие примеры успешных кейсов внедрения геймификации вы можете привести?
9. Какие факторы следует учитывать при разработке и внедрении системы геймификации?
10. Какие методы оценки эффективности геймификации можно использовать?

#### **2. Элементы и механики геймификации**

1. Какие основные цели геймификация преследует в различных сферах?
2. Какие элементы геймификации можно выделить и как они влияют на вовлечённость пользователей?
3. Какие механики геймификации наиболее эффективны для повышения мотивации и удержания пользователей?
4. Какие примеры успешного применения геймификации в бизнесе и образовании вы можете привести?
5. Какие потенциальные риски и проблемы могут возникнуть при внедрении геймификации в различные процессы?
6. Какие подходы к персонализации геймифицированных систем вы знаете и как они могут повысить эффективность взаимодействия с пользователями?
7. Какие инструменты и платформы используются для создания геймифицированных решений?

8. Какие методы оценки эффективности геймификации существуют и как их можно применять на практике?

9. Какие этические аспекты необходимо учитывать при разработке и внедрении геймифицированных систем?

10. Какие тенденции и инновации в области геймификации можно выделить на сегодняшний день?

### **3. Технологии и инструменты для создания геймифицированных систем**

1. Какие основные технологии используются для создания геймифицированных систем?
2. Какие инструменты можно использовать для разработки игровых механик в образовательных приложениях?
3. Какие платформы и сервисы подходят для создания и внедрения геймифицированных элементов в корпоративные системы?
4. Какие языки программирования наиболее популярны для разработки геймифицированных систем и почему?
5. Какие библиотеки и фреймворки можно использовать для создания игровых элементов в веб-приложениях?
6. Какие методы и подходы используются для мотивации пользователей в геймифицированных системах?
7. Какие инструменты аналитики и мониторинга можно использовать для оценки эффективности геймифицированных элементов в системе?
8. Какие существуют инструменты для создания интерактивных квестов и сценариев в геймифицированных приложениях?
9. Какие технологии используются для обеспечения кроссплатформенности геймифицированных систем?
10. Какие вызовы и ограничения существуют при разработке и внедрении геймифицированных систем, и какие инструменты могут помочь их преодолеть?

### **4. Оценка эффективности геймификации**

1. Какие цели преследует геймификация в рекламе и маркетинге?
2. Какие основные элементы и принципы геймификации можно выделить?
3. Какие метрики и показатели можно использовать для оценки эффективности геймификации в образовательных, корпоративных и маркетинговых целях?
4. Какие методы и инструменты могут помочь в сборе данных и анализе результатов геймификации?
5. Какие факторы могут влиять на успешность внедрения геймификации в различных контекстах?
6. Какие потенциальные риски и недостатки могут возникнуть при использовании геймификации, и как их можно минимизировать?
7. Какие примеры успешного применения геймификации можно привести из различных отраслей?
8. Какие этические аспекты следует учитывать при разработке и внедрении геймифицированных систем?
9. Какие подходы можно использовать для адаптации геймификации под разные целевые аудитории?

10. Как можно измерить долгосрочное влияние геймификации на мотивацию и поведение пользователей?