



Федеральное государственное образовательное бюджетное
учреждение высшего образования

**«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)**

Н.П. Реброва, Е.А. Лунева

СИСТЕМЫ ИГРОФИКАЦИИ В МАРКЕТИНГЕ

Учебное пособие



Москва 2024

УДК 33
ББК 65.290
Р 31

Рецензенты:

Ковалев Александр Иванович, профессор, доктор экономических наук, профессор кафедры «Экономика и менеджмент» Омского филиала Финансового университета при Правительстве Российской Федерации;

Апенько Светлана Николаевна, профессор, доктор экономических наук, зав. кафедрой «Менеджмент и Маркетинг» ФГАОУ ВО «Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского».

Реброва Н.П.

Р 31 Системы игрофикации в маркетинге: Учебное пособие / Н.П. Реброва, Е.А. Лунева — М.: Прометей, 2024. — 144 с.

ISBN 978-5-00172-655-5

В учебном пособии рассматриваются ключевые аспекты применения инструментов игрофикации в маркетинге, описаны элементы игрофикационных систем и процесс их разработки, рассмотрены наиболее популярные подходы к типологизации игроков и их мотивации.

Учебное пособие предназначено студентам вузов, обучающимся по программам бакалавриата и магистратуры, изучающим курсы «Маркетинг», «Современные технологии маркетинга», «Технологии игрофикации в маркетинге», а также другие дисциплины маркетингового содержания. Издание будет также интересно практикующим маркетологам.

ISBN 978-5-00172-655-5

© Реброва Н. П., Лунева Е. А., 2024
© Издательство «Прометей», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
1. ВВЕДЕНИЕ В ИГРОФИКАЦИЮ	6
1.1 Понятие и принципы игрофикационной маркетинговой системы.....	6
1.2 Компоненты маркетинговой системы игрофикации...	19
1.3 Игровая мотивация	32
1.4 Контексты применения игрофикации в маркетинге ..	41
2. ПОДХОДЫ К ТИПОЛОГИИ ИГРОКОВ В МАРКЕТИНГОВЫХ ИГРОФИКАЦИОННЫХ СИСТЕМАХ	68
2.1 Модель Ричарда Бартла	68
2.2 Модель HEXAD («Гексада») Анджее Маржевского	76
2.3 Модель BrainHex.....	84
3. ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ СИСТЕМ ИГРОФИКАЦИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В МАРКЕТИНГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	89
3.1 PBL-модель	89
3.2 Фреймворк MDA	94
3.3 Концепция 6D	96
3.4 Концепция игрофикационной системы, ориентированной на игрока	99
3.5 Фреймворк Октализ.....	101
ЗАДАНИЯ И КЕЙСЫ.....	110
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	132
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	133
ПРИЛОЖЕНИЕ	138