

МОТИВАЦИЯ СТУДЕНТОВ НАПРАВЛЕНИЯ «ГЕЙМДЕВ» К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ПОТЕНЦИАЛ ГЕЙМИФИКАЦИИ (ПО ДАННЫМ ОПРОСА)

ЛОГАЧЕВА Марина Ивановна
доцент кафедры иностранных языков
ИЗВАРИНА Кира Станиславовна
студент

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики
г. Самара, Россия

В статье рассматриваются особенности мотивации студентов геймдев-направления к изучению английского языка. По результатам опроса студентов ПГУТИ выявлена высокая профессиональная значимость языка при низкой вовлеченности из-за формата обучения. Подтверждено положительное отношение студентов к использованию геймификации для повышения учебной мотивации.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, английский язык, геймдев, игровые элементы, профессиональная коммуникация, образовательные технологии.

Развитие индустрии цифровых игр усиливает требования к уровню владения английским языком со стороны будущих специалистов геймдев-направления. В данном контексте английский язык выступает не только средством профессиональной коммуникации, но и важнейшим инструментом доступа к технической документации, профессиональным сообществам и международному рынку труда.

Вместе с тем в образовательной практике сохраняется противоречие между высокой объективной значимостью английского языка и недостаточной мотивацией студентов к его систематическому изучению [1]. Одним из перспективных подходов к преодолению данного противоречия рассматривается геймификация, позволяющая приблизить образовательный процесс к привычным для студентов игровым практикам и логике функционирования игровых систем [2].

Мотивация студентов технических и креативных направлений в значительной степени определяется практической значимостью получаемых знаний [3]. В этом контексте геймификация курса иностранного языка может включать использование балльно-рейтинговых систем, визуализации прогресса, квестовых заданий, сюжетных сценариев и командных проектов, тематически связанных с индустрией разработки игр.

Целью проведенного исследования являлось выявление особенностей мотивации сту-

дентов геймдев-направления к изучению английского языка в вузе, а также оценка потенциала геймифицированных решений с учётом их образовательных предпочтений. В качестве метода исследования использовался онлайн-опрос с применением анкеты, включавшей блоки, направленные на самооценку уровня владения языком, определение значимости английского языка для профессиональной деятельности, анализ частоты его использования, выявление мотивационных барьеров, а также оценку опыта использования геймифицированных приложений и готовности к внедрению игровых механик в образовательный процесс.

По результатам опроса установлено, что большинство респондентов (85 %) оценивают свой уровень владения английским языком как A1–A2 или B1, тогда как лишь 15 % достигают уровней B2–C1. При этом, даже имея относительно невысокий уровень владения языком, студенты высоко оценивают его значимость для будущей карьеры. Английский язык ассоциируется у них в первую очередь с решением практических задач: чтением технической документации и взаимодействием в международных сообществах. Значительная часть студентов использует английский язык на регулярной основе, прежде всего при работе с техническими материалами и обучающими ресурсами.

К числу ключевых факторов, снижающих мотивацию к изучению английского языка, респонденты относят отсутствие связи учебного

материала с реальными задачами геймдева, высокую учебную нагрузку и страх допустить ошибку при устной коммуникации. Большинство студентов имеют опыт использования геймифицированных приложений для изучения языков (Duolingo, LinguaLeo, Puzzle English и др.), при этом значительная доля респондентов использует их на регулярной основе.

Отношение к внедрению игровых механик в образовательный процесс преимущественно положительное: студенты указывают, что это способствовало бы повышению интереса к обучению. Наиболее востребованными элементами геймификации являются накопительная система баллов за выполнение заданий, визуализация прогресса, а также задания, связанные с реальными профессиональными ситуациями.

Анализ уровня языковой тревожности показывает, что значительная часть студентов испытывает неуверенность при использовании английского языка, что связано со страхом допущения ошибок. В данном контексте геймификация может рассматриваться как

инструмент создания безопасной образовательной среды, в рамках которой ошибка воспринимается как естественный элемент процесса обучения.

Полученные данные свидетельствуют о сочетании высокой осознанной значимости английского языка и наличия выраженных мотивационных барьеров. При этом принципиально важным является не формальное использование игровых элементов, а их содержательная интеграция с профессиональными задачами геймдева [4].

В заключение можно отметить, что геймификация обладает значительным потенциалом повышения мотивации студентов при изучении английского языка, особенно при условии её ориентации на реальные профессиональные контексты и практическую деятельность. Перспективным направлением дальнейших исследований является разработка и апробация геймифицированных образовательных решений, ориентированных на задачи геймдева, а также сравнительный анализ их эффективности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Золкина А.В., Ломоносова Н.В., Петрусевич Д.А. Оценка востребованности применения геймификации как инструмента повышения эффективности образовательного процесса // *Science for Education Today*. – 2020. – Т. 10, № 3. – С. 121–137. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-vostrebovannosti-primeneniya-geymifikatsii-kak-instrumenta-povysheniya-effektivnosti-obrazovatelno-go-protssessa> (дата обращения: 20.03.2026).
2. Детердинг С., Диксон Д., Халед Р., Наке Л. From game design elements to gamefulness: defining «gamification» // *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. – 2011. – URL:<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040> (дата обращения: 24.03.2026).
3. Кэпп К.М. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
4. Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain // *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2017. – URL:<https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-017-0042-5> (дата обращения: 26.03.2026).

**STUDENT MOTIVATION IN THE GAME DEVELOPMENT FIELD
TO LEARN ENGLISH: THE POTENTIAL OF GAMIFICATION
(SURVEY DATA)**

LOGACHEVA Marina Ivanovna

Associate Professor of the Department of Foreign Languages

IZVARINA Kira Stanislavovna

Student

Povolzhskiy State University of Telecommunications & Informatics,
Samara, Russia

The article examines the features of motivation of students of the game-dev direction to learn English. According to the results of a survey of PSUTI students, the high professional importance of the language was revealed with low involvement due to the learning format. The positive attitude of students towards the use of gamification to increase learning motivation has been confirmed.

Keywords: gamification, motivation, English language, game development, game elements, professional communication, educational technologies.