

Торайғыров университетінің
ҰЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

Торайғыров университетінің ХАБАРШЫСЫ

Экономикалық сериясы
1997 жылдан бастап шығады



ВЕСТНИК

Торайғыров университета

Экономическая серия
Издается с 1997 года

ISSN 2710-3552

№ 3 (2025)

Павлодар

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ Торайгыров университета

Экономическая серия

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания
№ KZ93VPY00029686

выдано
Министерством информации и коммуникаций
Республики Казахстан

Тематическая направленность

публикация материалов в области экономики, управления, финансовых, бухгалтерского учета и аудита

Подписьной индекс – 76133

<https://doi.org/10.48081/LBWF7904>

Бас редакторы – главный редактор
Давиденко Л. М.
доктор PhD

Заместитель главного редактора
Ответственный секретарь

Гребнев Л.. С., д.э.н., профессор
Шеримова Н. М., доктор PhD

Редакция алкасы – Редакционная коллегия

Шмарловская Г. А.,	д.э.н., профессор (Беларусь);
Кунязов Е. К.,	доктор PhD, доцент;
Алмаз Толымбек,	доктор PhD, профессор (США);
Мукина Г. С.,	доктор PhD, ассоц. профессор, доцент;
Дугалова Г. Н.	д.э.н., профессор
Алтайбаева Ж. К.,	к.э.н.
Мусина А. Ж.,	к.э.н., ассоц. профессор, доцент;
Титков А. А.,	к.э.н., доцент;
Сапенова Ж. К.	технический редактор.

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели
Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов
При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

© Торайғыров университет

***Аукенов А.Д.**

Алматы менеджмент университет, Республика Казахстан, г. Алматы.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0164-139X>

*e-mail: amir.au2998@gmail.com

РОЛЬ БИЗНЕС-СИМУЛЯТОРОВ В ФОРМИРОВАНИИ СТРАТЕГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ МЕНЕДЖЕРОВ

В представленной статье рассматривается потенциал геймификации как инструмента развития стратегического мышления у менеджеров разного уровня в современных организациях. С быстрым внедрением игровых механик в бизнес-практику возникает потребность в глубоких исследованиях влияния геймификации на принятие решений, лидерские качества и инновационное мышление. Автор обращает внимание на бизнес-симуляторы и кейс-стади (в частности, FLIGBY), способные воспроизводить реальные бизнес-ситуации и формировать у участников комплексное восприятие проблем и путей их решения. Основной аргумент исследования строится на том, что геймификация, благодаря интерактивным сценариям и элементам соревнования, способствует более высокому уровню вовлеченности и мотивации, что положительно отражается на когнитивных процессах, необходимых для стратегического анализа и прогнозирования.

Методологическую основу работы составляют сравнительный анализ нескольких бизнес-симуляторов (HumanCapital.kz Business Game, BizSim.kz, Catalyst Kazakhstan, The Business Strategy Game) и углубленное исследование кейса FLIGBY, в котором делается акцент на оценке лидерских качеств и навыках управления командой. Также в исследовании применяются психологические и когнитивные теории мотивации, позволяющие выявить механизмы, лежащие в основе улучшения когнитивных навыков. Практическая значимость статьи проявляется в рекомендациях по интеграции подобных симуляторов в корпоративные программы обучения и развития, что особенно актуально в рамках национальной инициативы «Цифровой

«Казахстан» и в условиях глобальной конкуренции. Итоги и выводы работы свидетельствуют о том, что использование геймификации в образовательном и бизнес-контексте способствует формированию стратегического мышления, а также развивает умения принимать взвешенные решения в условиях неопределенности и стремительных изменений внешней среды.

Ключевые слова: геймификация, стратегическое мышление, когнитивные навыки, принятие решений, сравнительный анализ, FLIGBY.

Введение

Геймификация, как применение игровых механик в неигровых контекстах, повышает вовлеченность и мотивацию участников. Ее популярность растет в образовательных и бизнес-сферах благодаря способности улучшать обучение, рабочую эффективность и клиентский опыт. В рамках программы «Цифровой Казахстан» геймификация рассматривается как инструмент повышения эффективности, особенно в развитии стратегического мышления, необходимого для адаптации к быстро меняющимся условиям [1, с. 2 ; 2, с. 25].

Стратегическое мышление включает анализ информации, прогнозирование и принятие решений, что делает его ключевым навыком для менеджеров в условиях неопределенности [3, с. 17]. Геймификация способствует развитию этих навыков через интерактивные симуляции, где участники могут изучать последствия своих решений в безопасной среде [4, с. 2-3]. Использование игровых элементов, таких как очки и соревновательные задания, улучшает когнитивные способности, включая планирование, критическое мышление и решение проблем, одновременно повышая мотивацию и удовлетворенность [5, с. 6].

Казахстанские исследования геймификации сосредоточены на образовательной сфере, подчеркивая ее влияние на мотивацию и вовлеченность студентов, но требуют дальнейшего изучения в контексте стратегического мышления [6, с. 45]. Хотя преимущества геймификации хорошо изучены, ее влияние на когнитивные процессы и развитие стратегического мышления остается недостаточно исследованным [7, с. 63 ; 8, с. 92].

Данная статья анализирует использование геймификации для развития стратегического мышления через сравнительный анализ бизнес-симуляторов и кейс-стади FLIGBY. Цель – показать, как геймификация может быть эффективно интегрирована в учебные программы и рабочие процессы для формирования ключевых профессиональных навыков. Результаты

предназначены для руководителей, разработчиков учебных программ и бизнес-стратегов, заинтересованных в инновационных подходах [9, с. 77].

Материалы и методы

В настоящем исследовании проведен сравнительный анализ различных бизнес-симуляторов, предназначенных для обучения стратегическому мышлению и управленческим навыкам. Рассмотрены 5 бизнес-симуляторов (3 из них казахстанские): FLIGBY, HumanCapital.kz Business Game, BizSim.kz, Catalyst Kazakhstan, The Business Strategy Game (BSG). Анализ включает ключевые аспекты каждого симулятора, такие как охваченные области, теоретическая основа, содержание, методы обучения и типичный процесс игры.

В дополнение к сравнительному анализу, используется метод кейс-стади, включающий детальное изучение конкретных примеров применения бизнес-симулятора FLIGBY в целях определения и развития стратегического мышления. Кейс-стади предоставляет возможность не только описать конкретные ситуации, но и проанализировать их, выявить успешные стратегии и методы, которые могут быть рекомендованы для широкого использования.

Все перечисленные методы вместе формируют многоуровневую методологию, направленную на исчерпывающее исследование взаимосвязи между геймификацией и стратегическим мышлением.

Результаты и обсуждение

По результатам проведенного сравнительного анализа, геймификация может привести к повышению вовлеченности и мотивации участников, впоследствии улучшаются изучение стратегических концепций и навык применения на практике.

В целях практического анализа геймификации развития стратегического мышления, проведено сравнение 9 бизнес-симуляторов по 10 показателям (1-3 таблицы).

FLIGBY – это интерактивная симуляция по теме лидерства в организации, она разработана под началом венгерского профессора Михая Чиксентмихайи, его труды в основном известны теорией «потока». Бизнес-симулятор ориентирован развитие управленческих навыков лидера, при котором создаются условия достижения состояния потока у подчиненных в рабочих процессах

BizSim – это бизнес-симулятор, разработанный компанией Caspian Training Group, он направлен на создание учебной среды, условия игры взяты с реальных кейсов. Участники при положительных результатах получают опыт анализа своих действий, в свою очередь это приводит к эффективному переносу полученных знаний в работу в на практике.

Catalyst Казахстан – платформа с широким спектром различных программ тимбилдинга и бизнес-игр, они направлены на развитие командной работы, сотрудничества и эффективной коммуникации. В программы входят интерактивные и креативные симуляции, способствующие применению навыков в реальных ситуациях. Catalyst Kazakhstan может способствовать развитию лидерских навыков, как смелость, конкурентоспособность, что хорошо сказывается на эффективности работы в командных условиях.

The Business Strategy Game (BSG) – это онлайн бизнес-симулятор, где состав участников имеет широкую географию. Участники в игре управляют искусственно созданными компаниями, соревнующими на международном рынке. BSG предлагает опыт управления организацией в максимально приближенных реальным условиям, позволяя пользователям развивать свое стратегическое мышление и навыки эффективного принятия решений.

Таблица 1 – Анализ бизнес-симулятора FLIGBY по ключевым показателям

№	Показатель	FLIGBY
1	Области, охваченные симуляцией	Интегрированный подход, включающий лидерство, прикладную психологию, работу в команде, бизнес-стратегию, динамику изменений, организационную культуру, эмоциональный интеллект, предпринимательство, маркетинг, устойчивость
2	Теоретическая основа	Основан на исследованиях Чиксентмихайи; научные основы
3	Суть	Обучение управлению эмоциями и состоянием потока в командах для реализации хорошей бизнес-стратегии
4	Основное обучение	Динамическая симуляция бизнес-аспектов и человеческих отношений
5	Типичный процесс игры	Индивидуальный выбор (150+ решений); влияние видно на финансовом, групповом, индивидуальном и стратегическом уровнях
6	Количество принимаемых решений	150+ решений
7	Интерфейс	Реальные актеры, установка повестки встреч, лидерские решения
8	Игроки	Индивидуальная игра (возможна командная игра)
9	Функциональность обучения	Учитель, команды, медиатека и повторное прохождение
10	Отчеты / Обратная связь	Во время, в конце и после игры через систему FLIGBY-metrix; индивидуальный отчет на 40+ страницах
Примечание – составлено автором на основе приведенных источников		

Симуляторы охватывают широкий спектр областей, что позволяет использовать их для различных образовательных целей. FLIGBY выделяется своим интегрированным подходом, охватывающим лидерство, управление командой и бизнес-стратегию. В то время как HumanCapital.kz Business Game и BizSim.kz сосредоточены на стратегическом мышлении и управленческих навыках. Catalyst Kazakhstan делает акцент на командном и стратегическом развитии, а также предпринимательстве. Это показывает, что выбор симулятора может зависеть от конкретных образовательных целей и потребностей.

Таблица 2 – Сравнительный анализ ключевых характеристик бизнес-симуляторов HumanCapital.kz и BizSim.kz

№	Показатель	HumanCapital.kz Business Game	BizSim.kz
1	Области, охваченные симуляцией	Стратегическое мышление, управленческие навыки	Различные аспекты управления
2	Теоретическая основа	Практические упражнения и кейсы	Комплексные задачи и решения
3	Суть	Развитие стратегического мышления через практические задачи	Фокус на различных управленческих сценариях
4	Основное обучение	Практические задачи и кейсы	Комплексные задачи по решению проблем
5	Типичный процесс игры	Командные решения и обсуждения	Множественные решения в течение продолжительных периодов
6	Количество принимаемых решений	Варьируется, обычно меньше, чем у FLIGBY	Умеренное, в зависимости от сценария
7	Интерфейс	Числовые и кейсовые сценарии	Числовые и сценарные
8	Игроки	Командная игра	Командная игра
9	Функциональность обучения	Через учителя или командные обсуждения	Через командные обсуждения и обратную связь
10	Отчеты / Обратная связь	Ограниченнная числовая обратная связь	Основная числовая и качественная обратная связь
Примечание – составлено автором на основе приведенных источников			

Теоретические основы симуляторов варьируются от научных исследований до практических упражнений. FLIGBY основан на исследованиях Чиксентмихайи, что придает ему научную основу в области потока и эмоционального управления. В то время как HumanCapital.kz Business Game и Catalyst Kazakhstan используют практические упражнения и кейсы для обучения, что делает их более практическими и применимыми в реальных условиях.

Таблица 3 – Сравнительный анализ бизнес-симуляторов Catalyst Kazakhstan и The Business Strategy Game (BSG) по основным показателям

№	Показатель	Catalyst Kazakhstan	The Business Strategy Game (BSG)
1	Области, охваченные симуляцией	Командное и стратегическое развитие	Стратегическое управление
2	Теоретическая основа	Интерактивные упражнения и командные задачи	Основан на принципах бизнес-стратегии
3	Суть	Развитие стратегических и командных навыков через взаимодействие	Развитие навыков стратегического управления
4	Основное обучение	Командные задачи	Формулирование и реализация стратегии
5	Типичный процесс игры	Интерактивные, ориентированные на команду задачи	Командные решения и анализ производительности
6	Количество принимаемых решений	Варьируется в зависимости от задачи	Умеренное до высокого
7	Интерфейс	Интерактивные и сценарные	Веб-основанный, числовой и сценарный
8	Игроки	Командная игра	Командная игра
9	Функциональность обучения	Командные обсуждения и обратная связь	Через учителя или командные обсуждения
10	Отчеты / Обратная связь	Качественная обратная связь через обсуждения	Подробные отчеты о производительности

Примечание – составлено автором на основе приведенных источников

Бизнес-симуляторы сегодня считаются как действенный инструмент для развития различных управлеченческих навыков. Например, бизнес-симулятор FLIGBY помогает научиться управлять эмоциями и поддерживать оптимальное рабочее состояние, тогда как проекты HumanCapital.kz Business Game и BizSim.kz ориентированы на развитие стратегического мышления через моделирование управлеченческих сценариев. Данный подход позволяет

Используемые в симуляторах методы весьма разнообразны. FLIGBY имеет возможность дать участнику окунуться в реальные бизнес-ситуации, где акцент делается именно на человеческий фактор, так как внутри симуляции можно взаимодействовать с NPC (неигровой персонаж, который не контролируется участником), это способствует развитию лидерских качеств и умению работать в команде. В свою очередь, HumanCapital.kz Business Game и BizSim.kz предлагают решать практические кейсы, что помогает закрепить теоретические знания, а The Business Strategy Game (BSG) специально направлен на формирование и воплощение стратегических планов.

Особенность каждого симулятора заключается в его подходе к обучению. Так, FLIGBY ставит в центр внимания индивидуальные решения, которые затем влияют на коллективную работу (в конце игры подводятся итоги взаимодействия с каждым NPC, как с положительной, так и с отрицательной стороны), а проекты HumanCapital.kz Business Game и BizSim.kz создают условия для обсуждения и совместного принятия решений. При этом BSG акцентирует развитие навыков стратегического управления, что особенно важно для современного руководителя.

Анализ показал, что выбор того или иного симулятора зависит от конкретных образовательных целей. Если необходимо отточить лидерские навыки и умение справляться с эмоциональными вызовами, FLIGBY окажется наиболее подходящим вариантом, а для глубокого стратегического анализа лучше использовать BSG. Однако для всестороннего развития стратегического мышления оптимально сочетать разные подходы — компетентностный, ситуационный и процессный, именно поэтому FLIGBY и был выбран для дальнейших исследований.

Программа FLIGBY зарекомендовала себя как надежное решение для развития стратегического мышления в современном бизнес-образовании. Она объединяет различные методики обучения, что делает процесс освоения материала гибким и всесторонним. К примеру, в любой момент игры участник может обращаться к дашборду с материалами обучения, которые помогут освоиться с механикой симулятора и развить навыки управлена [10, с. 1].

Участники, работая с FLIGBY, получают уникальный опыт: они не просто знакомятся с теоретическими аспектами, но и отрабатывают их на практике через интерактивные кейсы и моделирование реальных бизнес-ситуаций. Это позволяет им самостоятельно анализировать актуальные

вызовы и принимать стратегически важные решения, приближенные к реальным условиям.

Такая программа делает процесс обучения живым и динамичным, стимулирует творческое мышление и развивает не только стратегические компетенции, но и лидерские качества. Пройдя через ряд разнообразных сценариев и получив подробную обратную связь, участники значительно обогащают своё понимание ключевых принципов ведения бизнеса.

По завершении игры каждому участнику выдается личный отчет, в котором отражаются итоги игрового процесса, достигнутые цели, показатели рентабельности, а также оценивается корпоративная атмосфера и устойчивость бизнеса. Кроме того, в ходе симуляции участникам приходится взаимодействовать с виртуальными персонажами, которые в конце дают свои комментарии и рекомендации. Особую ценность представляет профиль, включающий 29 лидерских качеств (рисунок 1), где результаты отображаются в виде баллов и кривой распределения, позволяющей сравнить показатели с другими участниками (рисунок 2).



Рисунок 1 – Качества лидера, оцениваемые и развивающиеся на основе FLIGBY

Как видно из рисунка 1, симулятор оценивает широкий спектр навыков – от умения внимательно слушать до способности грамотно распоряжаться временем. При этом четыре качества, выделенные зелёным цветом, считаются ключевыми для эффективного руководства: умение сохранять баланс, предоставлять и воспринимать обратную связь, использование личных сильных сторон и наличие стратегического мышления.

LEADERSHIP SKILLSET



Рисунок 2 – Пример показателей лидерских качеств игрока в сравнении с другими участниками игры FLIGBY

Помимо этого, проводится детальный анализ сильных и слабых сторон каждого участника, на основе которого выдаются рекомендации для дальнейшего развития. Например, опыт автора показывает следующее:

Анализ выявил, что участник обладает высоким уровнем лидерских качеств и профессиональных навыков – он умеет анализировать, планировать, эффективно руководить командой, обладает развитым эмоциональным интеллектом и способностью к координации работы коллектива.

Также отмечается его заинтересованность в создании оптимальных условий для достижения выдающихся результатов. Его навыки ведения переговоров, управления конфликтами и делегирования задач позволяют ему успешно справляться с операционными вопросами и достигать стратегических целей.

Нельзя не отметить и его чуткость к эмоциональному состоянию коллег, что помогает вовремя оказывать необходимую поддержку. Осознавая важность взаимодействия со стейкхолдерами, участник придерживается принципов прозрачности и ясности в постановке целей. В совокупности этот анализ подчеркивает его выдающееся лидерство, умение находить общий язык с людьми и решать сложные задачи.

FLIGBY создает среду, где можно наблюдать управляемое поведение и выявлять истинный лидерский потенциал. Игрок полностью погружается в сюжет, сосредотачиваясь на принятии решений в режиме реального времени. Средняя продолжительность игры – около 5 часов 24 минут – свидетельствует о высокой вовлеченности участников. Такой формат исключает возможность

предвзятой оценки, которая часто возникает при опросах, ведь игрок не чувствует давления и действует максимально естественно.

Выводы

В условиях глобальной конкуренции развитие стратегического мышления становится решающим фактором успеха для руководителей. Геймификация, применяемая в бизнес-симуляторах, не только повышает мотивацию и вовлеченность, но и помогает отточить навыки принятия стратегических решений. Интеграция игровых элементов позволяет применять теоретические знания на практике, развивать критическое мышление, инициативность и умение работать в команде. Анализ показал, что различные симуляторы имеют свои особенности: FLIGBY помогает развивать лидерство и управленческие навыки, HumanCapital.kz Business Game сосредотачивается на управлении человеческим капиталом, BizSim.kz делает акцент на стратегическом управлении и рыночном анализе, Catalyst Kazakhstan способствует развитию командной работы и разрешению конфликтов, а The Business Strategy Game (BSG) готовит руководителей к управлению в условиях глобальной конкуренции. Все они охватывают направления стратегического мышления, управления, предпринимательства и командного развития, что делает их незаменимыми инструментами для подготовки будущих лидеров.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 **Zainuddin Z. et al.** The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence //Educational research review. – 2020.
- 2 Об утверждении Государственной программы «Цифровой Казахстан». URL: [Электронный ресурс]. – <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P1700000827> (Дата обращения: 11.08.2024)
- 3 **Andersen, T. J. (ed.)**. Responding to uncertain conditions: New research on strategic adaptation. – Emerald Publishing Limited, 2023.
- 4 **Murillo-Zamorano, L. R. et al.** Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests? //International Journal of Educational Technology in Higher Education. – 2021. – V. 18. – С. 1–27.
- 5 **Гусенко, Д.** Разработка программы геймификации в системе оценки человеческих ресурсов предприятия. Магистерский проект на соискание степени магистра менеджмента. – Алматы Менеджмент Университет, Алматы, 2020 – 53 с.

6 **Jaramillo-Mediavilla, L. et al.** Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review //Education Sciences. – 2024. – V. 14. – №. 6. – С. 639.

7 **Кухаренко, Е. В., Югай, Л. А.** Геймификация в образовании //ББК 72 К59. – 2021. – С. 60.

8 **Sailer, M., Homner, L.** The gamification of learning: A meta-analysis //Educational psychology review. – 2020. – V. 32. – №. 1. – С. 77–112.

9 **Huang, R. et al.** The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis //Educational Technology Research and Development. – 2020. – V. 68. – С. 1875–1901.

10 Сайт бизнес-симулятора FLIGBY. URL: [Электронный ресурс]. – <https://www.fligby.com> (Дата обращения: 11.08.2024)

REFERENCES

1 **Zainuddin, Z. et al.** The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence //Educational research review. – 2020. (In English)

2 Ob utverzhdenii Gosudarstvennoj programmy «Cifrovoj Kazakhstan» [On approval of the State Program «Digital Kazakhstan】. [Electronic resource]. – <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P1700000827> (Date of Access 11.08.2024). (In Russian).

3 **Andersen, T. J.** (ed.). Responding to uncertain conditions: New research on strategic adaptation. – Emerald Publishing Limited, 2023. (In English).

4 **Murillo-Zamorano, L. R. et al.** Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests? //International Journal of Educational Technology in Higher Education. – 2021. – Vol. 18. – P. 1–27. (In English)

5 **Gusenko, D.** Razrabotka programmy gejmifikacii v sisteme ocenki chelovecheskikh resursov predpriyatija. Magisterskij proekt na soiskanie stepeni magistra menedzhmenta [Development of a gamification program in the enterprise human resources assessment system. Master's project for the degree of Master of Management]. – Almaty Menedzhment Universitet, Almaty, 2020 – 53 P. (In Russian)

6 **Jaramillo-Mediavilla, L. et al.** Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review //Education Sciences. – 2024. – Т. 14. – №. 6. – P. 639. (In English)

7 **Kuharenko, E. V., Jugaj, L. A.** Gejmifikacija v obrazovanii [Gamification in education] //BBK 72 К59. – 2021. – P. 60. (In Russian)

8 Sailer, M., Homner, L. The gamification of learning: A meta-analysis // Educational psychology review. – 2020. – V. 32. – №. 1. – P. 77–112. (In English)

9 Huang, R. et al. The impact of gamification in educational settings on student learning outcomes: A meta-analysis //Educational Technology Research and Development. – 2020. – Vol. 68. – P. 1875-1901. (In English).

10 Sajt biznes-simuljatora FLIGBY [Website of the business simulator FLIGBY]. URL: <https://www.fligby.com> (Date of Access 11.08.2024). (In English)

Поступило в редакцию 10.03.25

Поступило с исправлениями 07.04.25

Принято в печать 19.08.25

*Ә. Д. Әүкенов

Алматы менеджмент университеті, Қазақстан Республикасы, Алматы қ.

10.03.25 ж. баспаға тұсті.

07.04.25 ж. түзетулерімен тұсті.

19.08.25 ж. басып шығаруға қабылданды.

МЕНЕДЖЕРЛЕРДІҢ СТРАТЕГИЯЛЫҚ ОЙЛАУЫН ҚАЛЫПТАСТАЫРУДА БИЗНЕС СИМУЛЯТОРЛАРЫНЫң РОЛІ

Бұл мақала заманауи ұйымдардагы әртүрлі деңгейдегі менеджерлер арасында стратегиялық ойлауды дамыту құралы ретінде геймификацияның әлеуетін қарастырады. Ойын механикасының іскерлік тәжірибесінен енүімен геймификацияның шешім қабылдауға, көшбасылық қабілеттерге және инновациялық ойлауга әсерін терең зерттеу қажеттілігі туындаады. Автор нақты іскерлік жағдайларды жаңғыртуға және қатысушыларда проблемалар мен оларды шешу жолдарын жан-жақты қабылдауды қалыптастыруға қабілетті бизнес-симуляторлар мен кейс-стадилерге (атап айтқанда, FLIGBY) назар аударады. Зерттеудің негізігі аргументті мынада: геймификация интерактивті сценарийлер мен бәсекелестік элементтер арқылы стратегиялық талдау мен болжау үшін қажетті когнитивті процестерге оң әсер ететін белсенділік пен мотивацияның жоғары деңгейіне ықпал етеді.

Жұмыстың әдістемелік негізі – бірнеше бизнес тренажерлардың салыстырмалы талдауы (HumanCapital.kz Business Game, BizSim.kz, Catalyst Kazakhstan, The Business Strategy Game) және көшбасылық

қасиеттерді бағалауға бағытталған FLIGBY жағдайын тереңдетіп зерттеу. Және команданы басқару дағдылары. Зерттеу сонымен қатар когнитивті дағдыларды жетілдірудің негізінде жатқан механизмдерді анықтау үшін мотивацияның психологиялық және когнитивті теорияларын пайдаланады. Мақаланың практикалық маңыздылығы «Цифрлық Қазақстан» ұлттық бастамасы аясында және жаһандық бәсекелестік жағдайында ерекше өзекті болып табылатын осындай тренажерларды корпоративтік оқыту және дамыту бағдарламаларына біріктіру бойынша ұсыныстардан көрінеді. Жұмыстың нәтижелері мен қорытындылары білім беру және іскерлік контексте геймификацияны қолдану стратегиялық ойлауды қалыптастыруға ықпал ететінін, сондай-ақ белгісіздік және сыртқы ортандың жылдам өзгеріүі жағдайында негізделген шешім қабылдау қабілетін дамытатынын көрсетеді.

Кілтті сөздер: геймификация, стратегиялық ойлау, когнитивтік дағдылар, шешім қабылдау, салыстыру, FLIGBY.

*A. D. Aukanov Almaty Management University,
Republic of Kazakhstan, Almaty.

Received 10.03.25.

Received in revised form 07.04.25.

Accepted for publication 19.08.25.

THE ROLE OF BUSINESS SIMULATORS IN FORMING STRATEGIC THINKING OF MANAGERS

The presented article examines the potential of gamification as a tool for developing strategic thinking among managers of different levels in modern organizations. With the rapid introduction of game mechanics into business practice, there is a need for in-depth research into the impact of gamification on decision-making, leadership qualities, and innovative thinking. The author draws attention to business simulators and case studies (in particular, FLIGBY), which are capable of reproducing real business situations and forming a comprehensive perception of problems and ways to solve them in participants. The main argument of the study is based on the fact that gamification, thanks to interactive scenarios and elements of competition, contributes to a higher level of involvement and motivation, which has a positive effect on the cognitive processes necessary for strategic analysis and forecasting. The methodological basis of the work

is a comparative analysis of several business simulators (HumanCapital.kz Business Game, BizSim.kz, Catalyst Kazakhstan, The Business Strategy Game) and an in-depth study of the FLIGBY case, which focuses on assessing leadership qualities and team management skills. The study also uses psychological and cognitive theories of motivation, which help identify the mechanisms underlying the improvement of cognitive skills. The practical significance of the article is reflected in the recommendations for integrating such simulators into corporate training and development programs, which is especially relevant within the framework of the national initiative «Digital Kazakhstan» and in the context of global competition. The results and conclusions of the work indicate that the use of gamification in the educational and business context contributes to the formation of strategic thinking, and also develops the ability to make informed decisions in conditions of uncertainty and rapid changes in the external environment.

Keywords: gamification, strategic thinking, cognitive skills, decision making, comparative analysis, FLIGBY.

Теруге 19.09.2025 ж. жіберілді. Басуға 30.09.2025 ж. қол қойылды.

Электронды баспа

34,01 Mb RAM

Шартты баспа табагы 17,4

Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген: А. К. Мыржикова

Корректоры: А. Р. Омарова, Д. А. Кожас

Тапсырыс № 4475

Сдано в набор 19.09.2025 г. Подписано в печать 30.09.2025 г.

Электронное издание

34,01 Mb RAM

Усл.п.л. 17,4. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка: А. К. Мыржикова

Корректорлар: А. Р. Омарова, Д. А. Кожас

Заказ № 4475

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов қ., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов қ., 64, 137 каб.

8 (7182) 67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.vestnik.tou.edu.kz

www.vestnik-economic.tou.edu.kz