4. Ильин, А. С. Влияние социальных сетей на нравственные ценности современных студентов / А. С. Ильин // Вестник БГУ. Образование. Личность. Общество. – 2025. – №2. – С. 83–93.

Дьякова Е.С., студент 408 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Жилинская Т. С.,
кандидат педагогических наук, доцент

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЯ: ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РАЗРАБОТКИ

В настоящее время, наблюдается изменения в музейной работе, с появлением цифровых технологий, меняются многие тенденции, и музейную практику это не обходит стороной. VR/AR технологии, цифровые экспонаты, добавление интерактивов, эмоциональное вовлечение посетителей (звуки, запахи), а также создание мультимедийных «живых» экспозиций влияет на повышение интереса к музею. Также, музеи зачастую внедряют геймификацию, самый распространенный пример – это настольные игры. «По расчетам различных маркетинговых компаний, объем мирового рынка настольных игр в 2024 году находился в диапазоне $10–20 млрд: например, по довольно умеренным оценкам Market Research Future, в 2024 году этот показатель составлял $13,5 млрд. По прогнозам Statista, в 2025 году глобальный рынок принесет доход в размере $8,95 млрд (рост на 3,7% по сравнению с 2024 годом), включая как онлайн-, так и офлайн-каналы продаж. По данным компании YouGov на 2023 год, настольными играми увлечены 19% населения мира. Почти половина (47%) любителей такого времяпровождения – люди в возрасте от 18 до

34 лет, еще 18% – категория 55 лет и старше, женщин и мужчин приблизительно поровну. Больше всего игроков в Бельгии (31%), США (23%), Швеции (22%), а также Австралии, Германии, Великобритании, Индии» [2]. Также, настольные игры в музейной деятельности полностью подходят требованиям государственной программы «Культурное пространство», цель которой направленна на сохранение культурного наследия [3].

Настольная игра – игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. Настольные игры развивают мышление, погружают в сюжет и тем самым способствуют проживанию нового опыта, помогают глубже усвоить информацию, особенно, если контент настольной игры направлен на исторический или туристический жанр. Все это повышает заинтересованность аудитории, а следовательно, и посещаемость. Существует множество типов настольной игры, такие как: соревновательные, игры на ловкость, карточные игры, кооперативные игры, логические, стратегические и экономические, партийные, тактические, ролевые игры и многие другие. Для специфики музея, не все типы могут подходить, самые распространенные виды игр в музеях – это кооперативные, ролевые игры и стратегические. Так как именно они позволят посетителю погрузиться в экспозицию музея и закрепить материал. Важное преимущество музейных игр – возможность иллюстрировать их подлинными изобразительными материалами, что активно используется. Таким образом, информация становится наглядной, и она намного лучше усваивается благодаря правильно подобранному иллюстративному ряду [1, с. 311- 315].

В рамках нашего исследования, была выведена классификация настольных игр, которая представлена на рисунке 1.

Вид	Кооперативные	Соревновательные	Логические	Стратегические экономические	Партийные	Тактические
Цель	Игроки объединяются против игры. Победа или поражение общие	Победить оппонентов, быть первым/лучшим.	Решить головоломку, раскрыть тайну, вычислить скрытую информацию	Построить эффективную экономическую систему или стратегию для побед	Развлечься, создать веселую и шумную атмосферу, часто с юмором	Одолеть противника в военном/тактическом конфликте
Взаимодействие	Максимальное сотрудничество, обсуждение планов	Соперничество, конфликт, иногда торги или союзы	Часто индивидуальное решение, но может быть и кооперативным	Жесткая конкуренция, переговоры, иногда "нож в спину"	Живое общение, веселые споры, творчество	Прямой конфликт на поле, глубокое тактическое планирование
Примеры	*Манчкин: Квест, Хранители времени*	*Монополия, Каркассон, Колонизаторы*	*Скрэббл, Шакал, 5й элемент*	*Каркассон, Колонизаторы, Puerto Rico*	*Активити, Крокодил, Экивоки*	*Такеноко, Руммикуб*
Сложность	От низкой до средней	Обычно низкая или средняя	сложность в самой логической задаче	От средней до очень высокой	Очень низкая, правила объясняются за 5 минут	От средней до очень высокой
Длительность	30-120 мин.	20 мин - несколько часов	15-60 мин.	От 1 до 4+ часов	15-30 мин. на раунд	30 мин - много часов
Кол-во игроков	1-5	2-6	2-6	2-5	От 4 и больше	От 2 и больше
ЦА	Командам, семьям с детьми	Те, кто любит здоровую конкуренцию, классики	Любители головоломок, кроссвордов, детективов	Любители глубокого анализа, долгосрочного планирования	Для вечеринок, неигровых компаний	Стратегам, любителям истории, тактических задач

Рисунок 1 – Классификация настольных игр

Для создания настольной игры необходимы современные технологии. Они сопровождают весь процесс ее создания, от написания сюжета, до печати игры. Зачастую, для написания сценария используются не только архивная информация самого музея, но и интернет-ресурсы. Для создания дизайна игры, используются множество программ такие как: Adobe Illustrator и Adobe Photoshop для разработки изображений и дизайна элементов настольной игры, Adobe InDesign и Figma для верстки правил и полиграфической продукции игры, 3D Max и Blender для создания 3D фигурок, которые необходимы для игры, AutoCAD для визуализации самого проекта и многие другие программы необходимы для разработки игры.

В рамках нашего исследования, был разработан макет авторской настольной игры «Дорога жизни», которая будет размещена в Белорусском государственном музее Великой Отечественной войны.

Данная игра кооперативного вида, для трех - четырех игроков. Целевая аудитория – посетители музея старше 11 лет. Игра несет в себе образовательный характер, а также, развивает логические навыки. Так как музей посвящен Великой Отечественной войне, то и тематика данной игры полностью

соответствует этой теме. Концепция игры заключается в том, что игрокам необходимо восстановить поселение после военных действий. Каждому игроку необходимо внести свой вклад в общий труд для победы. Для образовательной части игры, было выбрано разместить на игральных картах QR-код, на котором будет рассказано о жизни людей в военное и послевоенное время, на некоторых картах будут размещены небольшие видеоролики, показаны различные мемориалы или места, которые связаны с военными действиями и рассказы о героях и различных деятелей во многих сферах.

Наполнение игры составляет: игровое поле состоит из девятнадцати шестиугольных плиток. Типы плиток: пшеничное поле: 4 плитки, мастерская: 4 плитки, аптека: 3 плитки, библиотека/школа: 3 плитки, дом/очаг: 3 плитки, центральная плитка / «Общий склад»: 1 плитка, плитка «Дорога»: плитка (служит для гибкости сборки поля). Также, рамки для поля – 6 деталей. Карточки ресурсов – 95 штук, карт взаимопомощи 25, колода ролей состоит из 6 карт. Также, необходимы два кубика, жетоны, две карты подсказки, 3D фигурки и правила игры.

Для разработки игры было выбрано несколько программ, а именно: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, онлайн-генераторы, позволяющие кодировать ссылки и Blender. Данный программы мы посчитали самыми комфортными для создания нашего проекта. В Adobe Illustrator мы разработали дизайн игрового поля и игральных карт, qr-коды, которые мы разместили на карточках мы создали с помощью онлайн-генератора QR code.io. В Adobe InDesign мы создали буклет с правилами игры, а также иной необходимой информацией. В программе для создания 3D моделей Blender, мы сделали макет фигурок, которыми будут ходить игроки. После создания и утверждения всех цифровых макетов, игра отправляется на печать и после на тестирование.

Таким образом, целью нашей настольной игры «Дорога жизни» является погружение посетителей в исторический контекст военного и послевоенного

времени через кооперативное взаимодействие и образовательный контент, который зашифрован в QR-кодах. В современных условиях, когда дети и молодежь увлекаются настольными играми, музеям необходимо использовать все доступные технологии – от цифровых инструментов разработки до игровых механик – для привлечения и удержания внимания аудитории. Такое объединение традиционной экспозиции и интерактивного формата позволяет не только повысить интерес к культурному наследию, но и способствует более глубокому усвоению материала. На сегодняшний день, разработанный макет игры «Дорога жизни» находится на рассмотрении руководства Белорусского государственного музея Великой Отечественной войны для возможного внедрения в деятельность музея.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Материалы научных сессий 2017 года в Государственном музее Л.Н. Толстого : Материалы Толстовских чтений. Материалы научно-фондовой конференции. Материалы научно-практической конференции по музейной педагогике, Москва, 26 апреля – 22 2017 года / Ответственный редактор Л.В. Гладкова. Составитель Л.Г. Гладких. – Москва: РГ-Пресс, 2018. – 384 с. – ISBN 978-5-9988-0848-7. – EDN WBWJMX.

2. РБК тренды [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://trends.rbc.ru/trends/social/68527f0f9a794728f84d392d. – Дата доступа: 13.02.2026.

3. Кодекс Республики Беларусь о культуре : 20 июля 2016 г. № 413-З : принят Палатой представителей 20 июля 2016 г. : одобр. Советом Республики 30 июля 2016 г. : в ред. Закона Республики Беларусь от 15 марта 2025 г. № 178-З : с изм. и доп., вступ. в силу с 1 мая 2025 г. – Минск : Национальный центр законодательства и правовой информации Республики Беларусь, 2016. – Статья 197, С. 111.