

дой, векторами развития наук о личности, а также направлениями трансформации библиографической деятельности библиотек. Деятельность по подготовке биобиблиографических ресурсов сложна и увлекательна – это не только непосредственная работа по библиографированию источников информации, но и индивидуальный творческий подход к отражению интеллектуального и культурного наследия персоналий и коллективов, особый подход к Личности, который не может быть ограничен стандартами и правилами. Следование ряду принципов при подготовке современными библиотеками биобиблиографических ресурсов позволит повысить их качество и востребованность и, как следствие, разнообразие и значимость отражаемых персоналий и коллективов, повысить престиж государства на международной культурной, научной и образовательной арене.

1. *Винокур, Г. О.* Биография и культура / Г. О. Винокур; предисл. В. А. Виноградова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство ЛКИ, 2007. – 96 с. – (Лингвистическое наследие XX века).

2. *Зыгмантовіч, С. В.* Бібліяграфічная прадукцыя бібліятэк у новых умовах забеспячэння даступнасці інфармацыі / С. В. Зыгмантовіч // Навуковы пошук у сферы сучаснай культуры і мастацтва : матэрыялы навук. канф. (Мінск, 28 ліст. 2013 г.) / рэдкал.: Ю. П. Бондар (старшыня) [і інш.]. – Мінск, 2014. – С. 226–230.

3. *Козленко, Е. Ю.* Личность как автопроект: о новом подходе в формировании биобиблиографических ресурсов / Е. Ю. Козленко // Бібліятэчны веснік. – 2016. – Вып. 8. – С. 176–184.

*О. М. Кунцевич, преподаватель  
кафедры информационных технологий  
в культуре Белорусского государственного  
университета культуры и искусств*

## **ОТРАЖЕНИЕ СОБЫТИЙ ИСТОРИИ БЕЛАРУСИ В ИГРОВОЙ КУЛЬТУРЕ**

Знание и передача истории своей страны следующим поколениям является одной из главных задач для любого человека. К самым ярким событиям можно отнести военные действия. В раннем возрасте, наверное, любой ребенок играл со своими

друзьями в «войну». Атрибутами, передающими какое-нибудь оружие, являлись обычные палки.

Развитие технологий и внедрения компьютеров во все сферы деятельности открыли новую площадку для современных игр. Компьютерные игры прошли быстрый путь развития, внедрения и распространения. Развитие мобильных технологий повлияло и на продвижение соответствующих приложений, в том числе и игровой индустрии. Выбор тем для игр отражает влияние времени. Игры представляются от простых логических (пазлы) до более насыщенных: ролевых или стратегий.

Современные компьютерные игры превратились из детского развлечения в настоящее искусство. Для создания одной игры работает группа разработчиков: сценаристы, программисты, дизайнеры. Компьютерных игр, в которых упоминается про Беларусь или ее историю, мало. Но, несмотря на это, в мировом пространстве игровой индустрии как для ПК, так и в мобильных приложениях все же имеет место упоминание Беларуси.

1. Первые четыре миссии компьютерной стратегии «Блицкриг 2: Возмездие» (разработчик *Nival Interactive*; 2006 г.; стратегия в реальном времени) посвящены главным сражениям на территории БССР. Начинается все со знаменитого «Бобруйского котла». Игроку предстоит управлять советскими войсками (солдатами и техникой) и привести их к окончательному разгрому фашистских войск в городе. Далее – дорога на Минск, а потом и штурм столицы [1; 3].

2. В глобальной стратегии *Medieval 2: Total War: Kingdoms* (создана английской студией *Creative Assembly*, 2007) в Тевтонской кампании описываются события середины XIII в. в Восточной Европе. Одна из игравельных фракций – Великое Княжество Литовское, большая часть которого сегодня является Беларусью [2].

3. Самой, наверное, главной игрой про Беларусь можно считать «Операцию Багратион», выпущенную компанией *Wargaming* в 2008 г. Это стратегия в реальном времени, которая достаточно точно и правдоподобно описала события белорусской наступательной операции. Под свое управление можно брать танки, пехоту, артиллерийские установки, авиацию – словом, игрок погружался в самую подробную реконструкцию военных действий, проходивших на белорусской земле [2].

4. В 2009 г. издательство «1С» выпустило игру «Вторая мировая. Освобождение Беларуси». Действие игры разворачивается в 1944 г., когда советские войска начали Витебско-Оршанскую операцию, оттесняя немецкую армию на запад [2].

5. В 2010 г. вышел очень популярный онлайн-проект *World of Tanks* от белорусской студии *Wargaming.net*. В нем игроки могут выбрать страну, за которую они сражаются, историческое сражение. В зависимости от этого и происходит выбор военной техники. В данной игре можно играть как индивидуально, так и в команде. Игра насыщена и реалистична. Количество зарегистрированных игроков в этот танковый симулятор составляет более 18 млн [1].

6. Игра *Mount&Blade* («Огнем и мечом»; разработчик Студия СіЧь, 2009 г.) представляет смесь нескольких жанров – экшен, ролевая игра и стратегия. В первом официальном дополнении к *Mount&Blade* сюжет разделен на три основные линии – русскую, польскую, украинскую. В польской игроку предстоит помочь Речи Посполитой справиться со шведским вторжением, затем подавить восстание Богдана Хмельницкого и, наконец, решить, каким государством станет Речь Посполитая – «Республикой трех народов» или самодержавной польской монархией. Путешествуя по миру игры, можно наткнуться на множество белорусских городов: Слуцк, Менск и даже деревня Барановичи. А среди героев можно встретить магната Януша Радзивилла, Сапегу, Пацы. В *Mount&Blade* отражена белорусская история с 1654 по 1655 гг. [2; 3].

Это, возможно, неполный перечень игр, где в той или иной степени раскрыта история Республики Беларусь. Таким образом, Беларусь и ее история пока не представлена в большом объеме в компьютерных играх и мобильных приложениях. Но есть желание и надежда, что найдутся разработчики, которые возьмутся продвигать эту тему, ведь наша культура и история богата и разнообразна.

---

1. Давыдко, Р. Беларусь в компьютерных играх: войны прошлого и будущего, Речь Посполитая и хоккей [Электронный ресурс] / Р. Давыдко. – Режим доступа: <https://news.tut.by/society/279314.html>. – Дата доступа: 18.09.2018.

2. *Михно, А.* Подборка компьютерных игр, где так или иначе упоминается Беларусь [Электронный ресурс] / А. Михно. – Режим доступа: <https://42.tut.by/469904>. – Дата доступа: 24.10.2015.

3. *Яковчик, Ян.* Топ компьютерных игр, в которых упоминается Беларусь [Электронный ресурс] / Ян Яковчик // Новости Интекс-Пресс Общество. – Режим доступа: <https://www.intex-press.by/2017/10/10/top-kompyuternyh-igr-v-kotoryh-upominaetsya-belarus/>. – Дата доступа: 10.10.2017.

*А. П. Лубінская,  
старшы выкладчык кафедры беларускай  
і замежнай філалогіі Беларускага дзяржаўнага  
ўніверсітэта культуры і мастацтваў*

## **ІЕРАРХІЯ КАШТОЎНАСЦЕЙ БЕЛАРУСКАЙ І КІТАЙСКАЙ МОЛАДЗІ І ШЛЯХІ ЯЕ ВЫЯЎЛЕННЯ НА ЗАНЯТКАХ ПА ЗАМЕЖНАЙ МОВЕ**

На занятках па замежнай мове выкладчыкі ствараюць у пэўным сэнсе штучную атмасферу іншамоўнай камунікацыі, таму што ніхто з удзельнікаў не з'яўляецца носьбітам мовы. З некаторымі адрозненнямі дадзены тэзіс можна прымяніць як да звычайных заняткаў з беларускімі студэнтамі, так і да заняткаў у англамоўнай магістратуры з кітайскімі грамадзянамі. Нягледзячы на тое, што пры ўжыванні англійскай мовы звяртаецца больш увагі на культуру і менталітэт тых краін, дзе дадзеная мова выкарыстоўваецца, найбольшую адметнасць заняткі набываюць тады, калі ўлічваецца спецыфіка беларускага і кітайскага характару, розныя каштоўнасці і светапогляды.

З мэтай выявіць іерархію важнасці сфераў жыцця ў групе кітайскіх магістрантаў і ў групе II курса факультэта культуралогіі і сацыякультурнай дзейнасці было праведзена анкетаванне, у працэсе якога ўдзельнікам было прапанавана выбраць са спіса, які складаўся з 30 розных аспектаў, 10 найбольш важных для іх і зрабіць іх ранжыраванне ад найбольш да найменш важнага. Вынікі аказаліся ў чымсьці падобнымі, у чымсьці рознымі. Беларускія студэнты ў пераважнай большасці на першыя пазіцыі ставілі сям'ю (першае месца – 7, другое месца – 4, трэцяе месца – 1). Таксама ў ліку лідараў такія сферы, як лю-