

Т. С. Жилинская,
*кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой информационных технологий в культуре;*

В. С. Якимович,
*кандидат педагогических наук,
доцент кафедры информационных технологий в культуре;*

Н. Г. Гончарик,
*старший преподаватель кафедры информационных технологий
в культуре учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Минск, Беларусь*

ПРОДВИЖЕНИЕ ОБЪЕКТОВ ВСЕМИРНОГО НАСЛЕДИЯ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Компьютерные игровые технологии с каждым годом все глубже внедряются в нашу повседневную жизнь. Вместо пассивного потребления информации или развлечений наблюдается стремление людей стать активными участниками процесса, где они могут влиять на исход событий и вносить свой вклад в развитие и результат. Это позволяет им чувствовать себя частью чего-то большего и осознавать свою значимость в социальном контексте. Учитывая этот тренд, необходимо организовать работу по созданию компьютерных игр, сюжет которых разворачивался бы в культурных объектах всемирного наследия, вовлекая персонажей в интерактивные сценарии, воспроизводящие национальные обряды, национальный культурный быт, отражая богатство и разнообразие культурного наследия белорусского народа. Использование интерактивных сценариев позволит игрокам не только погрузиться в атмосферу различных национальных традиций, но и взаимодействовать с историческими и культурными контекстами, став активными участниками в традиционных обрядах, праздниках и культурных событиях. Подобные инновационные подходы к разработке компьютерных игр позволяют эффективно сочетать развлечение и образование, способствуя не только развитию геймификации, но и популяризации и сохранению культурного наследия в динамичном виртуальном пространстве.

Проблемы развития информационных технологий и расширения сферы информационных услуг отражены в законодательных документах Республики Беларусь [1; 2].

Белорусские разработчики компьютерных игровых проектов ведут работу по интеграции культурных элементов и исторических сценариев в свои творческие проекты. Первым их опытом, получившим признание, является компьютерная ролевая тактическая игра, разработанная белорусской студией Aterdux Entertainment, «Легенды Эйзенвальда». Несмотря на то что разработчиками игры являлась белорусская студия, сюжет данного проекта разворачивается в фэнтезийном южном немецком княжестве Эйзенвальд в Тюрингии, что представляет особенную ценность такого творческого подхода для сохранения культурного наследия округа. Отличительной особенностью данной компьютерной игры является наличие в ней белорусской локализации. Эта локализация является не только технической особенностью, но и отражает стремление разработчиков сохранить и передать особенности белорусской культурной терминологии и атмосферы в контексте виртуальной игровой среды. Вторым примером разработки игровых проектов, интегрирующих культурные и исторические элементы в контекст виртуальных игр, служит анонсированный белорусской инди-студией Qualestory Games исторический экшен «Tales of Meadows» (рис. 1).



Рис. 1. Скриншот игры «Tales of Meadows»

В отличие от предыдущих попыток этого жанра сценарий данной игры разворачивается в г. Турове (Гомельская обл.), что предоставляет уникальную возможность игрокам взаимодействовать с историческим контекстом города. Приведенные примеры подчеркивают готовность белорусских разработчиков компьютерных игровых проектов к встраиванию исторической специфики отечественной культуры в виртуальное пространство. Таким образом, создание компьютерных игр для различных платформ, сюжет которых разворачивался бы в культурных объектах всемирного наследия, обеспечит не только сохранение богатства и аутентичности культурных элементов, но и предоставит игрокам возможность активного взаимодействия с историческими сценариями, что в конечном итоге будет способствовать углубленному пониманию и оценке культурного наследия в контексте виртуальной среды развлечений, а также вовлеченности широкой аудитории. Привлечение внимания целевой аудитории из различных уголков мира не только создаст уникальную возможность для глобального обмена культурным опытом, но и будет содействовать культурному диалогу, повышению интереса к объектам всемирного наследия различных регионов, а также формированию более глобального и сознательного восприятия культурного многообразия.

Отметим, что создание компьютерных игровых проектов позволит привлечь внимание не только к материальным культурным объектам, но и к нематериальному культурному наследию, предоставив игрокам возможность активного взаимодействия с уникальными традициями и обрядами. В рамках белорусского культурного контекста ряд значимых элементов нематериального наследия может быть включен в игровой сценарий. Например, обряд «Колядные цари», сохранившийся в деревне Семежево Копыльского района, может стать частью виртуального мира, предоставляя игрокам возможность взаимодействия с этой традицией, погружая их в аутентичное культурное пространство. Обряд «Юровский хоровод» также может стать важным элементом, обогащающим игровой опыт и способствующим сохранению и продвижению нематериального культурного белорусского наследия посредством популяризации уникальных традиций, передаваемых из поколения в поколение в современном цифровом формате.

Кроме того, в качестве продвижения объектов всемирного наследия посредством *компьютерных игровых проектов* создаются интерактивные пространства, такие как открытые карты элементов, состоящие из объектов всемирного наследия, например игра в жанре песочницы «Minecraft Belarus Project» (<https://www.planetminecraft.com/projects/tag/belarus/>). Открытые карты могут включать детально созданные архитектурные памятники, природные места, позволяя раскрыть богатство культурного наследия Беларуси в интерактивной форме (рис. 2). Подобные проекты не только предоставляют уникальную возможность виртуального путешествия по культурным объектам, но и стимулируют творческое взаимодействие сообщества игроков. Такие инициативы подчеркивают важность использования современных игровых платформ для продвижения культурного наследия и создания интерактивных пространств, способствующих сохранению и популяризации уникальных явлений культуры.



Рис. 2. Коссовский дворцово-парковый комплекс в игре «Minecraft»

Мобильные приложения становятся мощным инструментом в стратегии продвижения объектов всемирного наследия. Они могут предоставлять посетителям не только удобный и легкий доступ к информации об этих объектах, но и к информации о мероприятиях – выставках, концертах, спектаклях, других культурных событиях, к дополнительным материалам, таким как аудио- и видеозаписи, интерактивные карты, обзоры и т. д. Мобильные приложения дают возможность покупки

билетов, заказа экскурсий, регистрации на мастер-классы и другие услуги. Более того, они могут быть использованы для взаимодействия с посетителями, организации обратной связи, что приводит к улучшению качества предоставляемых услуг.

На основании анализа мобильных приложений в Google Play и App Stor нами было выявлено только одно мобильное приложение «Mir CastleVR» (рис. 3), посвященное объектам всемирного наследия Республики Беларусь. Однако, несмотря на ограниченное количество мобильных приложений, можно утверждать, что их использование является эффективным инструментом в стратегии продвижения объектов всемирного наследия, так как повышает интерес к культурным достопримечательностям страны. Поэтому необходимо расширить работу по их созданию.



Рис. 3. Скриншот мобильного приложения «Mir CastleVR»

Таким образом, использование современных компьютерных игровых технологий в разработке инновационных стратегий продвижения объектов всемирного наследия позволяет преодолевать географические, социокультурные и временные барьеры, обеспечивая доступ к культурному контенту широкому кругу пользователей. Компьютерные игровые технологии

создают возможность глубже понять и определить ценностное значение культурных объектов, а также вовлечь широкую аудиторию в деятельность по сохранению и продвижению объектов культурного наследия. Этот синергетический подход, сочетающий традиции и современные технологии, способствует сохранению культурного наследия для будущих поколений и обеспечивает его увековечение в цифровом пространстве.

1. Государственная программа «Культура Беларуси» на 2021–2025 годы» [Электронный ресурс] : утв. постановлением Совета Министров Респ. Беларусь, 29.01.2021 г., № 53 // Нац. правовой интернет-портал Респ. Беларусь. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=3871&p0=C22100053>. – Дата доступа: 25.11.2023.

2. Кодэкс Рэспублікі Беларусь аб культуры [Электронны рэсурс] : 20 ліп. 2016 г., № 413-3 : прыняты Палатай прадстаўнікоў 24 чэрв. 2016 г. : адобр. Саветам Рэсп. 30 чэрв. 2016 г. // Нац. правовой интернет-портал Респ. Беларусь. – Режим доступа: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=Нк1600413>. – Дата доступа: 25.11.2023.

УДК 338.483.12:7.079(476)

Д. С. Жук,
група 350,

*установа адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт
культуры і мастацтваў», Мінск, Беларусь*

АЎГУСТОЎСКИ КАНАЛ ЯК ЦЭНТР ФЕСТИВАЛЬНАГА ТУРЫЗМУ

Турысцка-рэкрэацыйны парк «Аўгустоўскі канал» быў створаны ў адпаведнасці з Указам Прэзідэнта Рэспублікі Беларусь № 220 ад 26 мая 2011 г., і функцыі па кіраванні паркам былі ўскладзены на адміністрацыю СЭЗ «Гроднаінвест». У лістападзе 2011 г. Савет Міністраў Рэспублікі Беларусь зацвердзіў Праграму развіцця спецыяльнага турысцка-рэкрэацыйнага парку «Аўгустоўскі канал» на 2012–2015 гг. з аб’ёмам фінансавання не менш за 8845 млн рублёў (пастанова Савета Міністраў ад 21 лістапада 2011 г., № 1564) [4].

Гідратэхнічныя збудаванні – гэта інжынерныя канструкцыі, прызначаныя для кіравання воднымі рэсурсамі, водазабеспячэння, дрэнажу, арашальных сістэм і іншых водных працэсаў.