

ВАЛЕРИЯ МЕДВЕДЕВА – ПОБЕДИТЕЛЬ «100 ИДЕЙ ДЛЯ БЕЛАРУСИ»

Более 1300 заявок поступило в этом году для участия в республиканском молодежном проекте «100 идей для Беларуси». До финала дошел всего 171 проект, в том числе 5 – от ВГУ имени П.М. Машерова. Финалисты соревновались в трех возрастных категориях и в 10 номинациях. Счастливой для машеровцев стала номинация «Общество и социальная сфера», где проект «Таинственные миры Н.Я. Никифоровского как средство популяризации отечественной истории и культуры» (руководители – Анатолий Дулов и Екатерина Плытник) второкурсницы факультета гуманитаристики и языковых коммуникаций ВГУ Валерии Медведевой был признан победителем.

Лера разработала – это настольная игра, с помощью которой можно познакомиться с историей и культурой Витебска рубежа XIX – XX веков, увидев наш город глазами известного краеведа и этнографа Николая Никифоровского.

«Подобная настольно-ролевая игра – первая в Беларуси, хотя во всем мире такой формат «настолок» довольно популярен, – прокомментировала Валерия. – Уникальность разработки, с моей точки зрения, заключается в том, что благодаря игре даже те, кто не любит историю, кому кажется, что ему сложно понять ход тех или иных исторических событий, может не просто интересно провести время, но и, играя, сам того не осознавая, узнать что-то новое. Мне захотелось, чтобы люди заинтересовались прошлым хотя бы своего родного города, потому что я убеждена, что история и искусство – то, что делает мир прекраснее».

Сама Лера историей увлекается давно, последние пару лет занимается в Народном клубе исторической реконструкции «Варгенторн». А в прошлом году по совету доцента кафедры истории и культурного наследия нашего университета

Екатерины Плытник студентка решила разработать экскурсию на основе книги «Странички из недавней старины города Витебска» Николая Никифоровского. Так как предполагалось, что это будет квест-экскурсия, Валерия придумала ряд игр, в том числе и по книге Николая Яковлевича «Нечистики». Свод прстонародных в Витебской Белоруссии сказаний о нечистой силе». В итоге все трансформировалось в настольно-ролевую игру, прототипами персонажей которой стали исторические личности конца XIX – начала XX веков, а игроки с помощью карты Витебска 1904 года путешествуют по городу и выполняют различные задания.

«Осенью заведующий кафедрой истории и культурного наследия Анатолий Николаевич Дулов предложил мне разработать проект для конкурса «100 идей для Беларуси», – рассказала студентка. – Насколько бессонных ночей – и были рождены 11 игр, продуман дизайн... Помогло то, что в свое время я училась в художественной школе, потому смогла самостоятельно и верстку сделать, и все склеить, и оформить готовый экземпляр. Университетский этап конкур-



са был для меня самым волнительным, проект был еще сыроват, но компетентное жюри увидело в моей разработке потенциал и доверило представлять наш университет на городском этапе. Впоследствии свою игру я доработала, но все равно не верила, что дойду до гранд-финала в Минске».

Финальный этап конкурса запомнился Лере интересными знакомствами. В рамках работы выставки ребята со всей страны рассматривали проекты друг друга, общались. С некоторыми участниками Валерия и сегодня поддерживает связь.

«Признаюсь: на всех этапах конкурса меня преследовал синдром самозванца, – смеется девушка. – И хоть много людей подходили ко мне, спрашивали про разработку, желали удачи, мне до последнего не верилось, что я смогу победить. Мои первые эмоции? Удивление и непонимание, что происходит. Наверное, и сегодня я до конца это не осознаю, хотя статуэтка победителя стоит у меня на полке».

Пока игра Валерии «Таинственные миры Никифоровского» существует буквально в одном экземпляре, но девуш-

ка уже думает о том, как запустить ее в производство, ведь как победителю молодежного проекта «100 идей для Беларуси» ей должны предоставить финансовую и партнерскую поддержку на разработку бизнес-планов. Также Лера готовит иммерсивную экскурсию, планирует участвовать в республиканском конкурсе инновационных проектов, научных конференциях, а во время фестиваля искусства «Славянский базар» провести экскурсию-соревнование.

«Если бы я задумала создать еще одну игру, то за основу взяла бы книгу немецкого антифашиста Пауля Кёрнера-Шрадера «Дневник немецкого солдата», чтобы рассказать о Витебске в годы Великой Отечественной войны. Тем более есть, чем проиллюстрировать этот период в жизни города, – сохранились и фотографии, и кадры немецкой аэрофото-съемки».

Можно не сомневаться, что у Леры бы все получилось, ведь она, несмотря на все трудности, природную неуверенность в себе и своих силах, смогла собраться, настроиться и победить. А руководители студентки убеждены, что это закономерно и по-другому и быть не могло.





**Екатерина ПЛЫТНИК,
доцент кафедры истории
и культурного наследия:**

«На мой взгляд, проект получился действительно очень ярким и необычным. Органичное сочетание истории и игры, стилизация, вариативность – вот три составляющие успешности «Таинственных миров Никифоровского». И самое главное, то, без чего бы ни получилось покорить аудиторию, – Лерина увлеченность проектом. Мне кажется, что ей дорог каждый момент, начиная от первой робкой идеи и заканчивая последними штрихами на готовом экземпляре игры».

**Анатолий ДУЛОВ,
заведующий кафедрой
истории и культурного
наследия:**

«Многие годы мы с нашими студентами исследуем историю и культуру Витебска в рамках работы клуба «Краевед», который сегодня органично вошел в состав научно-просветительского центра «Спадчына Віцебскай зямлі». Одним из активных членов объединения является Валерия Медведева, с которой мы знакомы еще со времен ее участия в научно-практической краеведческой конференции учащихся и студентов «Задзвінскія чытанні». Став студенткой факультета гуманитаристики и языковых коммуникаций, Лера продолжила заниматься краеведением, участвовала в конкурсах и конференциях, а в этом году в проекте «100 идей для Беларуси» она представила настольно-ролевою игру. Разработка Валерии уникальна не только своей идеей, но и содержанием, а также блестящим исполнением. А самое главное – в перспективе запущенная в массовое производство игра, основанная на местном материале, будет способствовать патриотическому воспитанию населения».

Алеся ДУБРОВСКАЯ.

Фото- и видео-репортаж смотрите с помощью QR-кода.

