

рата на процессы, разворачивающиеся в обществе. Изучение этих документов позволит точнее составить картину социальных изменений, более полувека сотрясавших крупнейшее государство постимперского времени.

1. Бормотов, В. Е. Роль изменений конституции в современном политическом процессе / В. Е. Бормотов // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2012. – Т. 12, № 3. – С. 101-104.

2. Ковтун, Ю. С. Особенности принятия сталинской Конституции / Ю. С. Ковтун // Историко-правовые проблемы: новый ракурс. – 2020. – № 4. – С. 13-19.

3. Медушевский, А. Н. Конституция "развитого социализма": откуда взялся принцип руководящей роли партии? / А. Н. Медушевский // Общественные науки и современность. – 2014. – № 3. – С. 84-97.

## **ИГРОВАЯ МЕХАНИКА И ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ ПРОЕКТА «ТАИНСТВЕННЫЕ МИРЫ НИКИФОРОВСКОГО»**

*Медведева В.А.,*

*студентка 2 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь  
научный руководитель – Плытник Е.Г., канд. культурологии*

В динамично развивающемся мире особенно актуальной становится проблема патриотического воспитания молодежи. Бесспорно, патриотизм начинается с любви к малой родине, поэтому важной и своевременной задачей является популяризация местной истории и культуры в игровой, занимательной форме.

В последнее время исследователи отмечают появление и распространение такого феномена как «эдьютэймент» – обучение через развлечение. Сегодня настольные игры прочно закрепили за собой статус действенного способа получения и закрепления знаний. Настольные игры имеют большой потенциал как средство обучения и развития в различных сферах жизни, на данный момент эта сфера только начинает развиваться в нашей стране и имеет большой потенциал.

*Цель исследования* – выявить возможности социокультурного проекта «Таинственные миры Никифоровского» как действенной формы актуализации и популяризации историко-культурного наследия Витебского региона.

**Материал и методы.** Материалом для научного исследования послужили труды витебского этнографа и краеведа Н.Я. Никифоровского «Странички из недавней старины города Витебска» (1899) и «Нечистики. Свод простонародных в Витебской Белоруссии сказаний о нечистой силе» (1907), исследования по краеведению Витебска, фольклору и этнографии, а также статьи и публикации, посвященные индустрии настольных игр. В работе были использованы общенаучные методы и метод моделирования.

**Результаты и их обсуждение.** В мире насчитывается более 50 тыс. различных настольных игр. Но покрытие рынка Беларуси и России составляет всего 25-30%. Анализ отечественного игрового рынка показал малую представленность проектов, посвященных истории и культуре Беларуси. Также необходимо отметить большой интерес потребителя именно к играм с национальным колоритом. Так, за 2023 год 3 из 5 самых продаваемых «настолок» в Беларуси были связаны с белорусским языком, культурой или историей. «Настолки» не только способствуют развитию интеллектуальных навыков, но и позволяют погрузиться в другие миры и эпохи. Идея проекта «Таинственные миры Никифоровского» состоит в том чтобы наполнить белорусским национальным содержанием одну из самых известных игровых механик «Подземелья и драконы». В нашем проекте историко-культурный контекст становится занимательным и познавательным.

На примере социокультурного проекта «Таинственные миры Никифоровского» мы можем наблюдать уникальное сочетание игровой механики и историко-культурного контекста Витебска рубежа XIX–XX веков. Данный проект – первая отечественная

настольно-ролевая игра, основанная на истории и культуре реального города с игровыми персонажами, прототипами которых стали исторические личности, чья жизнь и деятельность связаны с Витебском. Через данную игру могут быть достигнуты воспитательные и обучающие цели. То есть, данная настольно-ролевая игра может служить формой образования и популяризации исторических знаний. Играя и изучая реальные события и персонажей, участники могут углубить свои знания о конкретных событиях и периодах истории Витебска. Такая игра может быть интересной и доступной формой обучения истории для различных возрастных групп.

Игра состоит из пяти компонентов: игрового поля (план Витебска 1904 г.); карт-образов персонажей; 11 мини-игр, посвященных Витебску рубежа XIX–XX веков; дополнительных материалов (фотокарточек, текстового сопровождения, игровых элементов). Так же имеется информационная поддержка на платформе ВК, что выводит игру в виртуальное пространство.

Проект универсален – аналогичные игровые модели могут быть созданы для других городов Беларуси. Игра имеет ряд преимуществ:

- 1) подчинение единой сюжетной линии обуславливает целостность игрового мира;
- 2) сочетание реальных исторических событий и вымышленных игровых ситуаций;
- 3) вариативность игры: гибкость сюжета, возможность создания собственного сценария, новых персонажей, отдельных мини-игр;
- 4) конкурентоспособность: себестоимость 1 экземпляра составляет 57 руб., цена на игры с подобной комплектацией варьируются от 200 до 340 руб. Согласно разработанному бизнес-плану, отпускная цена игры может быть установлена в пределах 150 руб.;
- 5) широкий спектр применения, Возможность использования в учебном процессе и туристической сфере.

«Таинственные миры Никифоровского» позволяют игрокам погрузиться в атмосферу губернского Витебска, исследовать его историю и культуру, познакомиться с реальными историческими личностями, что делает процесс обучения увлекательным и занимательным. Проект является примером успешного сочетания игровой механики и историко-культурного контекста. Его использование в образовательных целях способствует популяризации истории и культуры Витебщины, а также развитию интеллектуальных навыков у игроков.

**Заключение.** Проект «Таинственные миры Никифоровского» представляет собой новый взгляд на настольные ролевые игры о белорусской истории. Он позволит заполнить пробел на рынке настольных игр, предлагая игрокам уникальный опыт и возможность углубить свои знания о местной культуре и истории. В условиях растущей популярности настольных игр данный проект точно найдет свою аудиторию и станет важным элементом местной игровой культуры.

## **ДИОГЕН СИНОПСКИЙ: ЛИЧНОСТЬ И ФИЛОСОФИЯ**

***Мурашко К.А.,***

*студент 1 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Голубев В.А., преподаватель*

Современность – это период, в котором мы существуем, наполненный различными шансами и испытаниями. Нынешний мир меняется с поразительной быстротой, и человек сталкивается с новыми изобретениями, концепциями и проблемами каждый день. Но есть явления, которые остаются постоянными – история, философия, а также люди, которые оказали определенное влияние на них. Одним из таких людей был