

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ИММЕРСИВНЫХ ЭКСКУРСИЙ НА БАЗЕ АВТОРСКОЙ ИГРЫ «ТАИНСТВЕННЫЕ МИРЫ НИКИФОРОВСКОГО»

Медведева В.А.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Дулов А.Н., канд. ист. наук, доцент

Ключевые слова: иммерсивные экскурсии, настольно-ролевая игра, Витебск, квест-экскурсия, эдьютеймент.

Актуальность данной темы обусловлена ростом такого феномена как «эдьютеймент» – обучение через развлечение. Настольные игры становятся все более популярными формами развлечения и образования. Они не только способствуют развитию интеллектуальных навыков, но и позволяют погрузиться в другие миры и эпохи. В связи с этим нами была создана настольно-ролевая игра «Таинственные миры Никифоровского» – уникальное сочетание игровой механики и реального историко-культурного контекста Витебска рубежа XIX–XX вв.

Проект является первой отечественной настольно-ролевой игрой, основанной на истории и культуре реального города с игровыми персонажами – прототипами реальных исторических личностей. Играя, участники изучают реальные события и персонажей, углубляют свои знания о конкретных событиях и периодах истории города Витебска. Такая игра интересный и доступный способ не только изучения истории, но и привлечения к этому новых людей разных возрастных групп.

Цель исследования – раскрыть потенциал иммерсивных экскурсий, созданных на основе авторской настольно-ролевой игры «Таинственные миры Никифоровского».

Материал и методы. Основным материалом послужило историко-культурное наследие Витебска рубежа XIX–XX вв., в частности, труды и биография Н.Я. Никифоровского. В работе были использованы общенаучные методы, методы моделирования, вовлечения и проектный.

Результаты и их обсуждение. Иммерсивность (от англ. Immerse – погружение) – это свойство контента за счет различных, прежде всего аудиовизуальных технологий, погружать пользователя в содержание. В идеале погружение должно достигаться за счет воздействия на все органы чувств человека. Во время иммерсивных экскурсий происходит погружение в определенную эпоху и события. Это достигается за счет музыки, вовлечения туристов с помощью танцев, взаимодействия с актерами в костюмах, личного участия гостей в ходе экскурсии [2, с. 105].

На данный момент нет общепринятой методики по созданию подобных экскурсий [1]. Главным требованием к иммерсивным экскурсиям является погружение ее участников в события. Это может быть решено как с помощью наушников и портфеля экскурсовода, так и с помощью актеров. В

формате видео экскурсии можно сочетать иные способы погружения в эпоху.

На основе авторской игры «Таинственные миры Никифоровского» было разработано несколько иммерсивных экскурсий, в том числе одна видеоэкскурсия.

В рамках акции «Любимому городу посвящается», проводимой во время Международного фестиваля искусств «Славянский базар в Витебске» была представлена иммерсивная квест-экскурсия по мотивам игры «Таинственные миры Никифоровского». В проведении этой квест-экскурсии было задействовано 8 человек. Все были распределены по маршруту со своими заданиями, отыгрывали определенные роли в соответствующих костюмах.

Следующим способом проведения подобных мероприятий стала виртуальная экскурсия, проведенная в рамках «Библионочи» в Центральной городской библиотеке имени Максима Горького в сентябре 2024 года. Основная информация шла на экране в форме видеоэкскурсии с дополнительными фотографиями и заданиями из основной игры «Таинственные миры Никифоровского». На протяжении всей виртуальной экскурсии участников сопровождала ведущая в костюме XIX века, информируя об истории и культуре Витебска того периода.

Подобное мероприятие было проведено и в Музее истории частного коллекционирования на выставке, посвященной белорусской мифологии. Виртуальная квест-экскурсия частично была вынесена в пространство музейной экспозиции и связана с ней. На экране транслировались фотографии старого Витебска. Участников сопровождали две ведущие в костюмах XIX века, помогая решать сложные задания, а между ними рассказывая, каким был город более века назад. В самом выставочном зале среди скульптур белорусских нечистиков было спрятано 10 конвертов с заданиями. Участникам необходимо было решить задание, чтобы понять у какого нечистика спрятана следующая подсказка в конверте. В данном мероприятии приняли участие как ученики школ и гимназий, так и взрослые группы туристов.

Также была создана иммерсивная видеоэкскурсия. Максимальное погружение достигалась за счет таких средств, как костюмы и предметы XIX–XX вв., музыка, оригинальные фотографии и фотоматериалы, актерская работа. В данной экскурсии главной целью было знакомство зрителя с личностью Н.Я. Никифоровского и погружение в историю Витебска этого периода через его труды. Сценарий был написан на основе сюжета и игровой механики игры «Таинственные миры Никифоровского». Сама экскурсия была разделена на ряд ключевых сюжетов – контрольных точек игрового мира. Каждому элементу сюжета соответствует один из этапов игры. Так, и игра, и фильм начинается с введения в игровой мир: участники получают письмо от супруги Николая Яковлевича. В видеоэкскурсии сюжет плавно развивается, открывая нам все больше тайн старого города.

Заключение. Благодаря всем разработанным формам экскурсий удалось вызвать искреннюю заинтересованность зрителей и желание к дальнейшему изучению истории Витебска.

Возможность реализации подобных проектов была доказана на практике. Особенностью подобных экскурсий является их тематический характер, направленность на вовлечение и погружение в исторические события, большая доля самостоятельности и творчества с элементами импровизации. Иммерсивные экскурсии имеют большие шансы на масштабирование и привлечение новых зрителей к историко-культурному наследию, что послужит его популяризации в обществе.

1. Киреева Ю. А. Особенности организации квест-экскурсий / Ю. А. Киреева, Н. А. Полоцкая // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2020. – Т. 14, № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-organizatsii-kvest-ekskursiy> (дата обращения 28.01.2026).

2. Рябова, Т. В. Театрализованная экскурсия в современных практиках социально-культурной анимации / Т. В. Рябова, Н. А. Фридолина // Вестник СПбГИК. 2020. №2(43). – С. 104–108.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ О РЫЦАРСКОЙ ЭПОХЕ НА УРОКАХ ИСТОРИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ШКОЛЬНИКОВ

Моисеенко Д.В.,

*студентка 5 курса СГПИ, г. Ставрополь, Российская Федерация
Научный руководитель – Ануприенко И.А., канд. ист. наук, доцент*

Ключевые слова: рыцарская культура, художественные тексты, интегративный подход, историческое образование, междисциплинарность.

Современная школа стремится не только передать знания, но и воспитать гражданина с развитым историческим мышлением и ориентацией в культурной среде. Эпоха Средних веков значима для школьного курса, так как заложила основы европейских цивилизационных норм и ценностей. Одним из важнейших феноменов той эпохи стало рыцарство – класс профессиональных воинов, руководствовавшихся кодексом чести и благородства. Сегодняшние ученики зачастую упрощенно воспринимают рыцарство, видя лишь романтический образ. Глубже раскрыть тему помогает включение в учебный процесс художественных текстов.

Цель настоящей статьи заключается в исследовании возможностей включения литературных произведений о рыцарстве в занятия по истории с целью повышения активности и мотивации учащихся, расширения их кругозора и формирования устойчивых представлений о роли рыцарства в историко-культурном наследии народов Европы. Статья рассматривает