

Галанина Екатерина Владимировна, Акчелов Евгений Олегович

A POTENTIA AD ACTUM: ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР ВИДЕОИГРЫ

Статья посвящена актуальной теме исследования феномена видеоигр и конструируемых ими виртуальных миров. Предложено авторское определение понятия "виртуальный мир видеоигры". Выявлена структура виртуального мира видеоигры, описаны его основные элементы, свойства и характеристики. Показана многослойность виртуального мира видеоигры на примерах. Сделан вывод о том, что виртуальный мир видеоигры обладает собственным бытием.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/10.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 12(74): в 3-х ч. Ч. 3. С. 45-51. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hlist@gramota.net

FOREIGN LANGUAGE AS A TRICKSTER OF SOCIAL CHANGES AND SOCIO-CULTURAL MODERNIZATION (BY THE EXAMPLE OF RUSSIA OF THE XVI CENTURY)**Vasilenko Ol'ga Alekseevna***Siberian State University of Telecommunications and Information Sciences
vasilenko201076@mail.ru*

The article reveals a problem of foreign languages mastering as a social and cultural one, as a trickster of social changes and socio-cultural modernization in Russia in the XVI century. Special attention is paid to a thesis that any foreign language in each concrete country, and particularly in Russia, produces true revolution in lifestyle, attitudes, habits, everyday life and tempers of average men generating the approach of a completely new historical epoch.

Key words and phrases: foreign language; trickster; socio-cultural modernization; socio-cultural paradoxes; socio-political, economic, socio-cultural transformations.

УДК 111

Философские науки

Статья посвящена актуальной теме исследования феномена видеоигр и конструируемых ими виртуальных миров. Предложено авторское определение понятия «виртуальный мир видеоигры». Выявлена структура виртуального мира видеоигры, описаны его основные элементы, свойства и характеристики. Показана многослойность виртуального мира видеоигры на примерах. Сделан вывод о том, что виртуальный мир видеоигры обладает собственным бытием.

Ключевые слова и фразы: структура видеоигры; виртуальный мир видеоигры; философия видеоигр; Архитектор виртуальных миров; Наблюдатель; «околоигровые феномены»; многослойность; симулякр.

Галанина Екатерина Владимировна, к. филос. н.**Акчелов Евгений Олегович***Национальный исследовательский Томский политехнический университет
galanina@tpu.ru; seismopro@tpu.ru***A POTENTIA AD ACTUM¹: ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР ВИДЕОИГРЫ**

Публикация подготовлена в рамках поддержанного РГНФ научного проекта № 16-33-01069.

Сегодня видеоигры распространены повсеместно. Количество людей, играющих в видеоигры, растет с каждым годом. Видеоигры значительно влияют на современную культуру. Они конструируют различного рода виртуальные миры, элементы которых, с одной стороны, проникают в реальную действительность и продолжают свое существование посредством «околоигровых феноменов» (например, ролевые игры живого действия, косплеи, «фанфикшн» и др.), с другой стороны, виртуальные образы обретают свою бытийственную форму, конструируют реальное, не имея собственных истоков в реальном.

Виртуальные миры видеоигр представляют собой пространство симулякров, которое позволяет осуществлять социальное взаимодействие, а также вовлекает пользователей в новый тип экономических отношений (виртуальная экономика, симулятивная экономика, экономика симулякра) [8; 13], изменяя тем самым современный социально-экономический ландшафт. Как отмечают О. В. Губарь и др., множество аватаров, населяющих сегодня виртуальные миры видеоигр, вовлечены в экономические отношения, основанные на перераспределении ресурсов, кооперации труда, торговле, изготовлении и потреблении благ [9, с. 207]. Таким образом, видеоигры и конструируемые ими виртуальные миры являются значимыми социокультурными феноменами, требующими отдельного философского исследования.

Видеоигра представляет собой сложный и многогранный предмет исследования. Видеоигра существует на множестве уровней нашего восприятия. Видеоигра, согласно Я. Богосту, есть определенный компонент программного обеспечения, созданный и запущенный на определенном компьютерном оборудовании в определенный момент времени [1, с. 87]. В том числе видеоигра – это код, платформа, а также нарратив, цифровое медиа, новая форма искусства и пр. [3, с. 48].

Видеоигра выходит за свои границы: это уже не просто игра, она конструирует некий новый мир, продолжающий свое существование за пределами игры как таковой. Видеоигра всегда оказывается нечто большим, чем она изначально задумывалась. Каждая видеоигра представляет собой отдельный мир, существующий по определенным законам [2, с. 44]. Формируя виртуальные миры с собственными правилами и законами, объектами и персонажами, ценностями, коллективными представлениями и нормами поведения, видеоигры значительно влияют на массовое сознание и современную культуру.

¹ От возможного к действительному (лат.).

Следует отметить то, что конструируемые видеоиграми виртуальные миры можно рассматривать как мифологизированное пространство, наделенное функцией закрепления новых культурных ценностей и социальных норм. Специфика современной культуры заключается, на наш взгляд, в многообразии ее мифотворческих практик [4-6]. А информационно-коммуникационные технологии и технологии виртуальной реальности только усиливают данную тенденцию.

Мы считаем, что виртуальный мир следует понимать не только как компьютеризированное пространство, которое симулирует реальный мир, где пользователи, представленные аватарами, способны к взаимодействию синхронно [7, с. 101]. Виртуальный мир следует рассматривать в более широком, философском понимании как целостное пространство симулякров.

Сегодня не зависящие от трансцендентных образцов симулякры формируют социокультурное пространство и жизненную среду современного человека. Симуляция становится всеобъемлющим феноменом, постепенно исчезает различие между производимыми ею эффектами и самой реальной действительностью. Симулякры как знаки, обладающие своим собственным бытием и не соотносимые с какой бы то ни было реальностью, формируют виртуальные миры.

Симулякр как понятие философского дискурса постмодерна стало известным благодаря работам Ж. Делеза, Ж. Бодрийяра, Ж. Деррида, Ж. Батайя и др. Симулякры предполагают отказ от установления иерархических отношений. По словам Ж. Делеза, «более не существует какой-либо привилегированной точки зрения... Не существует возможной иерархии, второй, третьей... Подобие существует, но оно возникает как внешний результат симулякра, поскольку выстраивается на дивергентных сериях и делает их резонирующими» [10, с. 236].

Виртуальный мир мы можем рассматривать как целостное пространство симулякров, которое сосредоточено не на фиксировании сходства с референтной реальностью, а на существовании различий с ней. Данный универсум становится актуальным, на наш взгляд, в процессе взаимодействия Архитектора и Наблюдателя виртуального мира. Наблюдатель становится частью самого симулякра, который видоизменяется и деформируется под влиянием его точки зрения [Там же, с. 232].

Виртуальный мир видеоигры, с нашей точки зрения, есть некий универсум симулякров, порожденный Архитектором (гейм-дизайнер, команда разработчиков) и актуализируемый в компьютерной среде в процессе взаимодействия: а) Наблюдателя (игрока) и Архитектора – в одиночных видеоиграх; б) Наблюдателей (игроков) между собой и с Архитектором – в многопользовательских видеоиграх [7, с. 106].

Следует отметить то, что как таковой виртуальный мир видеоигры не становился предметом отдельного исследования. В целях понимания сущности данного феномена, выявления его фундаментальных основ, элементов, структуры мы разработали схему виртуального мира видеоигры.

На Рисунке 1 представлена структура виртуального мира видеоигры.

В левой части Рисунка представлена область, которая описывает деятельность Архитектора по созданию видеоигры:

- 1) исходный материал видеоигры состоит из концепта видеоигры, исходного сценария, концепт-арта;
- 2) разработка видеоигры и программирование есть процесс воплощения концепта видеоигры во внутриигровой контент с помощью игрового «движка»;
- 3) внутриигровой контент видеоигры представляет собой три основных блока: графика, звук и игровой сценарий;
- 4) дизайн видеоигры – процесс проектирования содержания и правил видеоигры.

В результате деятельности Архитектора по разработке видеоигры формируется иммерсивная (от англ. *immersive* – создающая эффект присутствия) среда видеоигры. Она представляет собой пространство, в которое погружается игрок и с которым он непосредственно взаимодействует с помощью нарратива, сеттинга, игровой механики, звукового сопровождения видеоигры, геймплея, атмосферы, интерфейса, платформы.

Рассмотрим их подробнее.

Сеттинг – среда, в которой происходят действия видеоигры, место и время, где разворачиваются события видеоигры, реализуется геймплей.

Звуковое сопровождение – звуковая составляющая видеоигры, включающая голосовую озвучку персонажей, музыку, звуковые эффекты.

Нарратив – содержательная составляющая видеоигры, повествование, изложение взаимосвязанных событий, представленных игроку в виде совокупности слов и образов.

Игровая механика – набор правил, которые описывают взаимодействие всех элементов игрового процесса и все способы изменения игрового состояния.

Геймплей – совокупность всех возможных элементарных действий, которые могут быть совершены игроком на основе игровой механики. Другими словами, геймплей есть сам игровой процесс с точки зрения игрока.

Атмосфера – совокупность и результат специальных приемов, направленных на вовлечение игрока в виртуальный мир видеоигры и создание у него определенного психоэмоционального состояния.

Пользовательский интерфейс – набор команд и меню, посредством которых пользователь осуществляет коммуникацию с видеоигрой.

Платформа – комбинация электронных устройств и компьютерного оборудования, которая во взаимодействии с программным обеспечением позволяет видеоигре функционировать.

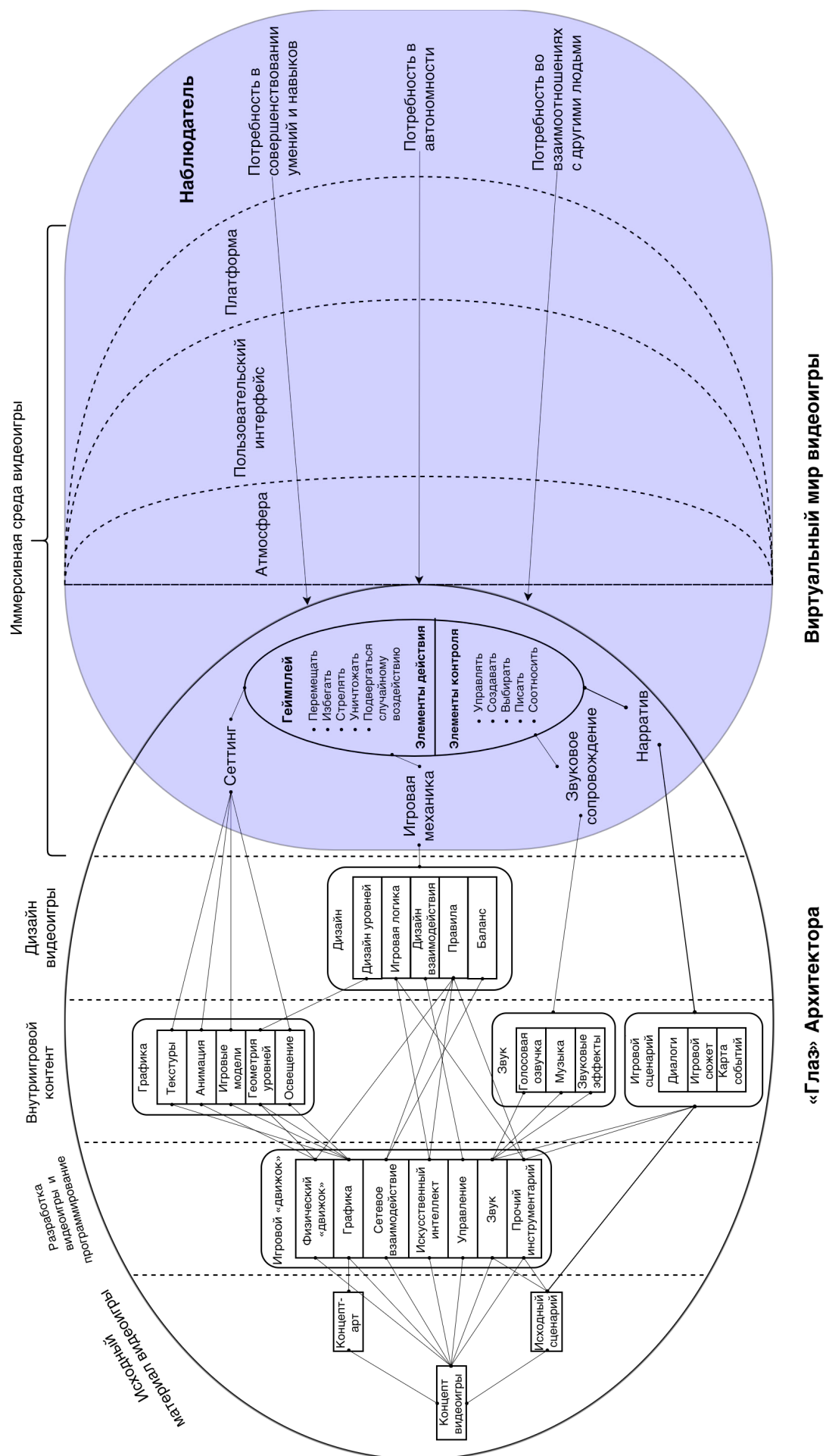


Рис. 1. Схема виртуального мира видеоигры

Таблица 1.

Структура виртуального мира видеоигры на примерах

Название видеоигры	Платформа	Пользовательский интерфейс	Атмосфера и звуковое сопровождение	Игровая механика и геймплей	Сеттинг	Нарратив	Ключевая потребность игрока
<i>Braid</i>	<i>Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Xbox 360, PlayStation 3</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки, геймпад, телевизионная панель. Графический интерфейс: основное меню, индикаторы выполнения, подтемы, окна сообщений	Таинственная, загадочная, меланхоличная, сказочная и яркая атмосфера, создаваемая в результате инструментального звукового сопровождения и графического оформления игры в стиле импрессионизма, имитирующем рисование акварельной краской	Игровая механика на основе манипуляции со временем. Возможность продолжения игры после концовки. Геймплей ориентирован на достижение цели. Базовые действия: перемещать, избегать, уничтожать, взаимодействовать, носить	Дом, параллельный мир, природа, замок	Метафоричный, многослойный, нарратив, посвященный вопросам взаимоотношений, сам взаимноответственности ученого	В совершенствовании умений и навыков
<i>The Stanley Parable</i>	<i>Microsoft Windows, Mac OS, Linux</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки. Графический интерфейс: главное меню, подсказки, субтитры	Загадочная, уединенная, мрачная и одновременно юмористическая атмосфера. Ключевым компонентом звукового сопровождения является закадровая речь. Реалистичный стиль	Игровая механика основана на необходимости постоянного выбора действий. Разветвленная, множественная концовка. Геймплей ориентирован на цель. Базовые действия: выбирать, перемещать, взаимодействовать, избегать	Офисное здание, подземные сооружения	Нарратив излагается посредством изучения окружающего мира. Сложная антиструктура нарратива. Сюрреалистический, фантастический, фантастический нарратив о выборе и природе принятия решений. «Любка чет-вертой стены»	В автономности
<i>Machinarium</i>	<i>Microsoft Windows, Mac OS, Linux, Wii, PlayStation 3, PlayStation Vita, Android, Apple iOS, BlackBerry Tablet OS, GS GameKit</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки, геймпад, телевизионная панель, сенсорный экран смартфона или планшетного компьютера. Графический интерфейс: главное меню, меню быстрого доступа, инвентарь, подсказки, окна сообщений	Мрачная, причудливая, уединенная и в то же время милая, юмористическая атмосфера. Звуковое сопровождение в стиле стимпанк. Графика имитирует рисование от руки. Остаток за кадром	Механика видеоигры на основе «кулаки и щелчки». Геймплей ориентирован на цель. Игра без возможности продолжения после концовки. Базовые действия: выбирать, перемещать, избегать, взаимодействовать, стрелять, соотносить	Город роботов, стимпанк	Минималистичный нарратив с короткими ретроспективными сценами. Лаконичный сюжет о любви и мести	В автономности

Название видеоигры	Платформа	Пользовательский интерфейс	Атмосфера и звуковое сопровождение	Игровая механика и геймплей	Сеттинг	Нарратив	Ключевая потребность игрока
<i>Minecraft</i>	<i>Microsoft Windows, Xbox 360, Linux, PlayStation 3, Mac OS, Xbox One, PlayStation 4, PlayStation Vita, Chrome OS, OUYA, Wii U</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки, геймпад, телевизионная панель. Графический интерфейс: главное меню, меню быстрого доступа, инвентарь, подсказки, индикаторы состояния, панель инструментов	Приключенческая, минималистичная атмосфера. Звуковое сопровождение в стиле эмбиент, ненавязчивое, естественные звуки и шумы, речь отсутствует	Механика игры – «песочница», открытый мир, симулятор выживания и творчества. Игра без концовки. Геймплей ориентирован на процесс. Различные ресурсы игры. Базовые действия: избегать, соотносить, уничтожать, создавать, перемещать, подвергать случайному воздействию, выбирать, стрелять	Вымышленные открытые миры	Сюжет отсутствует, игрок получает нарративный опыт посредством изучения окружающего мира	В автономности
<i>Spore</i>	<i>Microsoft Windows XP, Mac OS</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки. Графический интерфейс: основное меню, панель инструментов, подсказки, панель быстрого доступа, индикаторы состояния, окно сообщений, кнопки, мини-карта, диалоговое окно, внутриигровой редактор	Милая, агрессивная атмосфера. Визуальный стиль – мультфильм. Эмоциональная электронная музыка, перекрывающая специфическую речь отсутствует	Механика меняется в зависимости от эпохи игры, основана на принципах аркады, ролевой игры, стратегии в реальном времени. Игра без концовки. Геймплей ориентирован на цель. Базовые действия: избегать, уничтожать, создавать, управлять, перемещать, подвергать случайному воздействию, выбирать, стрелять	Вымышленные открытые миры	Концептуальный нарратив с отсылками к различным явлениям культуры. Игра о выживании и эволюции. Сюжет отсутствует, игрок сам конструирует нарратив из различных блоков	В автономности
<i>Mortal Kombat X</i>	<i>Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки, геймпад, телевизионная панель. Графический интерфейс: главное меню, меню выбора персонажа, подсказки, индикаторы состояния, окна сообщений	Мрачная, темная, агрессивная, жестокая атмосфера. Рок, хэви-метал музыкальное сопровождение помогает поддерживать высокий темп игры. Присутствуют звуки боя, голого, острая звуковая персонажей. Визуальное оформление в стиле гиперреализма	Трехмерный файтинг. Развлекательная, множественная концовка. Геймплей ориентирован на процесс. Базовые действия: избегать, перемещать, выбивать, взаимодействовать, стрелять, уничтожать	Виртуальная арена	Упрощенный нарратив о противостоянии различных сил. Сюжет второстепенен	В совершенствовании умений и навыков
<i>World of Warcraft</i>	<i>Microsoft Windows, Mac OS</i>	Клавиатура, мышь, дисплеев, компьютерные колонки. Графический интерфейс: главное меню, генератор персонажа, подсказки, индикаторы состояния, инвентарь, окна сообщений, панель инструментов, панель быстрого доступа, диалоговые окна, кнопки, мини-карта, всплывающие окна, чат	Приключенческая атмосфера. Звуковое сопровождение: музыка уникальная для каждой локации, создает эпическое настроение, естественные звуки и шумы, голосовая озвучка персонажей	Механика игры основана на разделении игроков на классы для совместного выполнения заданий. Многопользовательская ролевая онлайн игра. Игра без концовки. Геймплей ориентирован на процесс. Базовые действия: все	Мир фэнтези	Фэнтезийный нарратив о противостоянии сил. Сюжет-мозаика, раскрывается игроку в квестах	Во взаимоотношениях с другими людьми

В правой части Рисунка представлено взаимодействие Наблюдателя (игрока) с видеоигрой, его погружение в виртуальный мир видеоигры. Наблюдатель играет в видеоигру, поскольку они удовлетворяют его определенные потребности. Согласно С. Ригби и Р. Райану, у игрока присутствуют следующие основные потребности: в совершенствовании умений и навыков, в автономности, во взаимоотношениях с другими людьми [14, р. 10]. Удовлетворение потребностей Наблюдателя происходит в процессе игры посредством взаимодействия с геймплеем, сеттингом, нарративом, звуковым сопровождением, а также через призму пользовательского интерфейса видеоигры, платформы, которые создают специальную атмосферу видеоигры.

Виртуальный мир видеоигры на Рисунке 1 обозначен цветом. Виртуальный мир видеоигры, с нашей точки зрения, есть универсум симулякров, конструируемый Архитектором и актуализируемый Наблюдателем. Виртуальный мир видеоигры конструируется только в процессе взаимодействия Архитектора и Наблюдателя в иммерсивной среде видеоигры. Реальность виртуального мира видеоигры конструируется сознанием Наблюдателя, он актуализирует данное пространство в соответствии со своими личными потребностями и целями, а также игровым контекстом.

Виртуальный мир видеоигры обладает собственными онтологическими основаниями. Мы описали структуру, ключевые элементы и составляющие данного мира, а также связи между ними. Также следует отметить то, что виртуальный мир видеоигры обладает своим пространством и временем, которые имеют достаточно сложную структуру [11, с. 90]. Виртуальный мир видеоигры реален, воспринимаемый и интерпретируемый Наблюдателем, он оказывает значительное воздействие на массовое сознание и также на современное социокультурное пространство в целом, порождая все новые и новые «околоигровые феномены», такие как косплей, «фанфики», ролевые игры, стриминг, киберспорт и пр.

Что касается свойств и характеристик виртуального мира видеоигры, то наряду с выделенными М. В. Шумейко онтологическими характеристиками мира видеоигры, такими как несамодостаточность, внетелесность и смысловая насыщенность виртуальной игровой реальности [12, с. 4553], мы предлагаем следующие: симулятивность, целесообразность, целостность, автономность и интерактивность виртуального мира видеоигры.

Рассмотрим структуру виртуального мира видеоигры на примерах различных видеоигр. Примеры видеоигр выбраны по различию типа геймплея в целях демонстрации специфики виртуального мира видеоигр (Таблица 1).

Мы видим, что виртуальный мир видеоигры, в который погружается игрок, состоит из множества различных слоев. Наблюдатель начинает взаимодействовать с виртуальным миром видеоигры посредством платформы и пользовательского интерфейса. Начиная игровой процесс, Наблюдатель получает первые впечатления и ощущения, создающие особую атмосферу видеоигры, погружается в сеттинг и знакомится с игровой механикой. Каждый из данных слоев обладает определенным и равным значением при изучении виртуального мира видеоигры.

Проведенный анализ структуры виртуального мира видеоигры на примерах также показал, что удовлетворение базовых потребностей Наблюдателя наилучшим способом осуществляется с помощью игровой механики и геймплея. Однако если говорить не только о базовых потребностях игрока, но и других, например потребность в эстетическом наслаждении, то визуальное оформление, нарратив и сеттинг, звуковое сопровождение, атмосфера видеоигры будут играть здесь особую роль.

Кроме того, можно сделать вывод о том, что игровая механика и геймплей по-разному могут быть связаны с нарративом в виртуальном мире видеоигры. К примеру, в *Braid* нарратив и игровая механика достаточно сильно связаны, так, например, что геймплей меняется в зависимости от нарратива. В *The Stanley Parable* нарратив полностью контролирует игровую механику (действия игрока зависят от действий рассказчика). В *Mortal Kombat X* ключевым является сам геймплей, нарратив отходит на второй план, так что они оказываются практически не связанными друг с другом. В *World of Warcraft* нарратив и геймплей связаны не напрямую, но через микросюжеты, квесты, которые определяют развитие игрового процесса.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что видеоигры конструируют особые виртуальные миры, фундаментальные основы которых позволяют превратить некий универсум симулякров, созданный Архитектором, в целостный виртуальный мир, актуализируемый деятельностью и сознанием Наблюдателя, тем самым осуществить переход *от возможного к действительному*.

Список литературы

1. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. Т. 25. № 1. С. 79-99.
2. Вегушинский А. С. Основные вопросы метафизики видеоигр // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 44-61.
3. Вегушинский А. С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 41-60.
4. Галанина Е. В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры: дисс. ... к. филос. н. Томск, 2009. 160 с.
5. Галанина Е. В. Миф как феномен современной культуры // Вестник Томского государственного университета. 2007. № 305. С. 50-52.
6. Галанина Е. В. Мифологические миры постмодерна // Фундаментальные исследования. 2015. № 2. Ч. 1. С. 200-203.
7. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ // Философская мысль. 2016. № 7. С. 97-111.
8. Губарь О. В., Дмитриева В. Д. Формирование социально-экономических отношений в виртуальных мирах компьютерных игр [Электронный ресурс] // RELGA: научно-культурологический журнал. 2013. Т. 5. URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=3496&level1=main&level2=articles> (дата обращения: 22.11.2016).

9. Губарь О. В., Дмитриева В. Д., Попов М. В. Институционализация инновационной среды в интернет-формате // Потенциал и перспективы экономического развития России в условиях модернизации: монография / под ред. Г. Б. Клейнера, О. Ю. Мамедова, В. В. Сорокожердьева. М.: Современная экономика и право, 2012. С. 207-243.
10. Делез Ж. Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. Томск: Водолей, 1998. С. 225-241.
11. Шаев Ю. М. Пространство и время виртуального нарратива: фрактальный подход // Гуманитарный вектор. 2016. Т. 11. № 2. С. 88-91.
12. Шумейко М. В. Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования [Электронный ресурс] // Концепт: научно-методический электронный журнал. 2015. Т. 13. С. 4551-4555. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85911.htm> (дата обращения: 22.11.2016).
13. Castronova E. On Virtual Economies [Электронный ресурс] // Game Studies. 2003. Vol. 3. № 2. URL: <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> (дата обращения: 22.11.2016).
14. Rigby S., Ryan R. M. Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2011. 186 p.

A POTENTIA AD ACTUM: VIRTUAL WORLD OF VIDEO GAME

Galanina Ekaterina Vladimirovna, Ph. D. in Philosophy

Akchelov Evgenii Olegovich

National Research Tomsk Polytechnic University

galanina@tpu.ru; seismopro@tpu.ru

The article is devoted to a topical theme of studying the phenomenon of video games and virtual worlds constructed by them. An authorial definition of the notion "virtual world of video game" is suggested. The paper reveals the structure of the virtual world of the video game, describes its main elements, properties and characteristics. The multilayer character of the virtual world of the video game is shown by examples. It is concluded that the virtual world of the video game has its own existence.

Key words and phrases: structure of video game; virtual world of video game; philosophy of video games; Architect of Virtual Worlds; Observer; "phenomena relating to games"; multilayer character; simulacrum.

УДК 93[908]

Исторические науки и археология

В статье рассмотрены возможности развития туризма и краеведения в Тамбовской области для реализации задачи патриотического воспитания молодёжи, проанализирован туристический потенциал региона. Исследованы возможности организации досуга тинейджеров и молодёжи в форме квест-игры для популяризации здорового образа жизни, изучения истории и природы родного края. Приведен опыт реализации квест-игры на территории Тамбовского региона.

Ключевые слова и фразы: квест-игра; квест-туризм; краеведение; воспитание молодёжи; геокешинг; Тамбовская область.

Двухжилова Ирина Владимировна, к.и.н., доцент

Дик Антон Артурович, к.и.н., доцент

Толстяков Роман Рашидович, д.э.н., доцент

Тамбовский государственный технический университет

eriniya711971@mail.ru; dick_an@mail.ru; tolstyakoff@mail.ru

ОПЫТ ОРГАНИЗАЦИИ ИСТОРИКО-КРАЕВЕДЧЕСКИХ КВЕСТ-ТУРОВ НА ТЕРРИТОРИИ ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Публикация подготовлена в рамках гранта для поддержки прикладных исследований молодых учёных Администрации Тамбовской области (проект № 22-04/МУ29-16).

Необходимость развития краеведения и регионального туризма были неоднократно подчёркнуты на расширенном заседании президиума Союза музеев России и круглом столе в рамках Санкт-Петербургского международного культурного форума «Проблемы и перспективы современного краеведения», прошедших в Тамбове в начале сентября 2016 года [14].

Снижение уровня доходов населения, рост валютных курсов, увеличение уровня террористической опасности на традиционных для россиян курортах заставляют людей искать альтернативные виды отдыха и новые маршруты. В этих условиях в последние годы возрастает популярность регионального туризма, большие возможности для развития которого имеет Тамбовская область.

Природа Тамбовской области отличается уникальностью и своеобразием. Регион расположен в центральной части Окско-Донской равнины и является местом встречи северных лесов с южными степями, именно здесь