

Научная статья

УДК 379.82

DOI: <https://doi.org/10.29039/2949-1258/2026-2/063-079>

EDN: <https://elibrary.ru/RALIZC>

## Концептуальные основы разработки игр для музейной деятельности

Цой Елизавета Александровна

Ден Валерия Гихоевна

Владивостокский государственный университет

Владивосток. Россия

**Аннотация.** Поднимается вопрос стимулирования современной молодежи к посещению музеев на примере Музея-заповедника истории Дальнего Востока им. В.К. Арсеньева. Исследование подчеркивает актуальность внедрения интерактивных технологий в музейную деятельность. Объектом исследования является музейная деятельность, а предметом – игровые форматы как способ улучшения восприятия информации в музеях. Цель работы – на основании теоретического исследования концептуальных основ интеграции игровых форматов в музейную деятельность разработать настольную игру для Музея им. В.К. Арсеньева. Использован системный подход, позволяющий рассмотреть концепцию игрового формата в музейном пространстве как совокупность элементов, образующих одну систему. Методы исследования: анализ специализированной литературы по теме и классификационный анализ (с целью систематизации типологии игр); метод аналогии (при сопоставлении статистических показателей); социологический метод – анкетирование (для определения предпочтений потенциальной аудитории); метод моделирования (для разработки авторской концепции настольной игры). В ходе исследования было уточнено понятие «игра», разработана авторская классификация игр для реализации в музеях, проведен анализ музейной активности в г. Владивостоке Приморского края и разработана концепция настольной игры на основании постоянной музейной экспозиции. Полученные результаты подтверждают необходимость интеграции инновационных методов в музейную практику для обеспечения эффективного взаимодействия с посетителями и сохранения культурного наследия в условиях динамично меняющегося социального контекста. Научная значимость работы заключается в авторской классификации и алгоритме разработки игр на основании музейных экспозиций. На наш взгляд, исследование способствует более глубокому пониманию сущности игровых форматов и их влияния на музейную деятельность, в частности предложению новых концепций в аспекте привлечения посетителей на различные экспозиции Музея-заповедника истории Дальнего Востока им. В.К. Арсеньева.

**Ключевые слова:** настольная игра, музейная деятельность, коренные народы, молодое поколение, концепция, интерактивный формат

**Для цитирования:** Цой Е. А., Ден В. Г. Концептуальные основы разработки игр для музейной деятельности // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета. 2026. Т. 18, № 2. С. 63–79. DOI: <https://doi.org/10.29039/2949-1258/2026-2/063-079>. EDN: <https://elibrary.ru/RALIZC>

Original article

## Conceptual foundations of game development for museum activities

Elizaveta A. Tsoi

Valeria G. Den

Vladivostok State University

Vladivostok, Russia

**Abstract.** *The article analyzes the problem of encouraging modern young people to visit museums using the example of the Vladimir K. Arseniev Museum of Far East History. The study emphasizes the relevance of incorporating interactive technologies into museum activities, facilitating the perception of a large amount of information. The object of the study is museum activities, and the subject is the use of game formats as a means of improving the perception of information in museums. The goal of the study is to theoretically substantiate the development of conceptual foundations for the integration of game formats into museum activities. The research methods include analysis, comparison, analogy, and survey methods. The study clarifies the concept of «game», develops an author's classification, analyzes museum activities in Vladivostok of Primorskiy Krai and proposes a concept for a board game based on a constant museum exhibition. The results confirm the need to integrate innovative methods into museum practice to ensure effective engagement with visitors and preserve cultural heritage in a dynamically changing social context. The scientific significance of the study contributes to elaborate the author's classification and the algorithm for creation games based on museum exhibitions. In our opinion, the study contributes to a deeper understanding of the essence of game formats and their impact on museum activities, particularly in terms of attracting visitors to various exhibitions of the Vladimir K. Arseniev Museum of Far East History.*

**Keywords:** *board game, museum activities, indigenous peoples, young generation, concept, interactive format*

**For citation:** *Tsoi E. A., Den V. G. Conceptual foundations of game development for museum activities // The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University. 2026. Vol. 18, № 2. P. 63–79. DOI: <https://doi.org/10.29039/2949-1258/2026-2/063-079>. EDN: <https://elibrary.ru/RALIZC>*

### Введение

Современная музейная деятельность развивается в условиях трансформации форм культурного потребления и усиления конкуренции за внимание аудитории. В особенности остро стоит задача адаптации музейных форматов для молодежной аудитории – школьников и студентов, традиционно воспринимающих информацию через интерактивные и игровые каналы [1]. Для музеев, входящих в структуру туристского продукта региона, все более актуальной становится задача поиска эффективных инструментов интерпретации экспозиционного материала, обеспечивающих не только информирование, но и активное вовлечение посетителей в процесс познания. Особенно значимой данная проблема является в работе с молодежной аудиторией, для которой характерно восприятие информации через интерактивные и игровые форматы.

Игры в музеях, преимущественно направленные на получение уникального интерактивного опыта, рассматриваются как средство активизации познавательной деятельности, формирования эмоциональной вовлеченности и повышения качества коммуникации между музеем и посетителем. Обусловлено это тем фактом, что среднестатистический человек не может усвоить большой объем информации целиком за ограниченное время, поскольку воспринимает материал посредством органов чувств: 83% визуально, 11% – устно, 3,5% – с помощью обоняния, 1,5% – вкусовыми рецепторами и всего лишь 1% – путем осязания [2].

Актуальность исследования также подтверждается современными тенденциями развития музейной сферы, что было отражено в рамках Всероссийского

проекта «Музейные маршруты России», реализованного во Владивостоке. Так, было проведено пленарное заседание «Историческая память как ресурс конструирования будущего: вызовы и перспективы», где приняли участие руководители крупнейших российских музеев и ведущие эксперты отрасли, в частности Музей-заповедник истории Дальнего Востока им. В.К. Арсеньева [3, 4]. Серия мероприятий посвящена роли музеев в сохранении исторической памяти и формировании будущего с учетом проблем современности и тенденций развития, включая интеграцию информационных и игровых технологий и использование искусственного интеллекта для эффективной функциональности музейной деятельности.

Необходимо отметить, что, по результатам исследования игровых предпочтений сетевого издания «РИА Новости» в 2025 г., более 80 % опрошенных предпочитают именно настольные игры, а 11 % для этого посещают антикафе и игровые клубы. По состоянию на май 2025 г. в базе крупнейшего мирового портала о настольных играх «BoardGameGeek» содержалась информация о более чем 165 тыс. настольных игр, и каждый год в ней появляются сведения примерно о 5 тыс. новых проектов [5].

В условиях роста интереса к игровым формам и обращения к современным проблемам взаимодействия с потребителями в музеях необходимым видится модернизация экспозиций и программ. Таким образом, музеи перестают быть пассивными хранилищами экспонатов и превращаются в динамичные пространства, способствующие активному вовлечению посетителей в процесс познания.

*Объектом исследования* является музейная деятельность, а *предметом* – игровые форматы как способ улучшения восприятия информации в музеях.

*Цель исследования* – на основании теоретического исследования разработать этапы формирования и интеграции игровых форматов в музейную деятельность.

Достижение цели требует решения следующих *задач*:

- уточнить определение понятия «игра» и выявить специфику его применения в контексте музейной коммуникации;
- классифицировать игровые форматы, адаптированные для реализации в музейном пространстве;
- провести анализ текущего опыта использования интерактивных и игровых технологий в культурных учреждениях г. Владивостока;
- разработать концепцию настольной игры для Музея-заповедника истории Дальнего Востока им. В.К. Арсеньева, апробировав теоретические выводы исследования на практическом примере.

Исследование, посвященное вопросам актуальности разработки образовательных игр среди молодежи, представлено в работе П.И. Ковтонюка, А.А. Столбова и М.Ю. Новикова [1], в которой особенно отмечается актуальность цифровых форматов. В исследовании использованы работы отечественных ученых Л.Н. Даниловой [6] и А.Н. Леонтьева [7]. Помимо того, что игра зачастую является сюжетом произведений искусства, она, по мнению М.В. Салтановой, представляется наиболее успешным путем в их понимании [8]. Образовательный потенциал игровых технологий в музеях отмечается в работах Д.А. Прокудиной [9], Р.З. Хусаиновой [10], М.В. Коротковой [11]. Нами также были изучены классические классификации игр по Ф. Фребелю [12, 13], П.Ф. Лесгафту [14] и С.Л. Новоселовой [15].

Анализ использования игр в музеях и других интерактивных способов привлечения потребителей услуг к экспозициям и выставкам был проведен по данным официальных сайтов Музея им. В.К. Арсеньева [4], Национального центра «Россия» [16], Исторического парка «Россия – моя история» [17]. Ознакомление с источниками позволяет сформировать комплексное представление об особенностях использования, функциях и концептуальных основах игр в музейной отрасли.

В качестве методов исследования используются: анализ специализированной литературы, рекомендуемой при создании концепций игр; метод аналогии для сопоставления статистических показателей за определенный период времени. Опрос позволяет оценить уровень актуальности использования интерактива в музеях среди молодого поколения. Обработка полученных результатов заключается в сравнении числовых данных и выявлении основополагающих предпочтений респондентов в играх, применяемых в дальнейшем для разработки концепции.

### Основная часть

В научной литературе игра рассматривается как особый вид деятельности, выполняющий образовательную, коммуникативную и культурно-трансляционную функции [18]. В работе К. Д. Ушинского отмечается, что игра – это инструмент воспитания и подготовки ребенка к трудовой деятельности, сознательный процесс, который объединяет в себе двигательную активность и потребности души, что приносит телесное и душевное удовлетворение [19]. В культурологии и антропологии игра трактуется как форма символического моделирования реальности, позволяющая усваивать социальный и культурный опыт [20]. В музейной педагогике игровая форма относится к преобладающим музейно-педагогическим методам; она призвана «способствовать освоению музейной информации в процессе игры с переживанием удовольствия от самой деятельности» [21].

В музейных учреждениях игровая форма – ключевой элемент в «интенсивном акте коммуникации между посетителем и произведением искусства», который становится ключом к пониманию искусства [8]. В «Большой энциклопедии» игровая форма представлена как деятельность, осуществляемая «в рамках добровольно принятых правил в определенных условных ситуациях, представленных в символической форме, и протекающей в ограниченном времени и пространстве» [22].

Исследование научных источников свидетельствует о том, что существующие классификации игр, как правило, ориентированы на образовательную или досуговую сферу (табл. 1) [15–17, 23].

Таблица 1

### Классификации игр

Автор	Классификация	Описание
Ф. Фребель	Умственные	Развитие интеллекта
	Сенсорные	Тренировка внешних органов чувств
	Моторные	Игры на движение и развитие моторики

Автор	Классификация	Описание
П. Ф. Лесгафт	Имитационные	Подражательные
	Подвижные	Игры с правилами
Н. К. Крупская	Творческие	Придуманные детьми (самостоятельный характер)
	Игры с правилами	Придуманные взрослыми
С. Л. Новоселова	Самостоятельные	Инициатива ребенка, экспериментальные и сюжетные игры
	По инициативе взрослого	Обучающие, подвижные и досуговые (образовательная и воспитательная цель)
	Традиционные/народные	Исторически сложившиеся традиции этноса (народа), возникающие по инициативе взрослых или старших детей

*Источник:* сост. авторами по [15–17, 23].

В работах Н. К. Крупской видно продолжение работ П. Ф. Лесгафта, в которых принципиально новым является включение взрослого в процесс игры. Новая классификация игр предложена С. Л. Новоселовой, которая в основном продолжает работу П. Ф. Лесгафта и Н. К. Крупской, однако отдельно выделяет традиционные или народные игры.

Несмотря на наличие ряда классификаций игр, необходимо отметить, что они не учитывают специфику музейного пространства, где игра должна сочетать развлекательную, образовательную и интерпретационную функции. В музейной педагогике также есть классификация игр, согласно которой принято различать игры предметные, сюжетные (ролевые, режиссерские и игры-драматизации), подвижные, интеллектуальные и дидактические [19].

Для актуализации классификации игр нами проанализирован рынок предоставления музейного продукта с использованием технологий геймификации. Так, Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН разработал настольную игру для индивидуальных посетителей «300 лет за один час». Игровой процесс, организованный как интерактивное перемещение по «ленте времени», состоит из 42 сегментов, содержание которых базируется на истории Кунсткамеры и биографиях ученых. Участники систематизируют данные экспозиций в «Малой энциклопедии», используя интерактивную картотеку и инсталляцию «шкаф времени» для выявления причинно-следственных связей. Алгоритм продвижения по полю, четко заданный значимостью исторических событий, акцентирует внимание на преемственности научных достижений и завершается фиксацией образовательного результата.

Музейно-выставочный центр г. Дальнегорска внедрил специализированное программное обеспечение, направленное на популяризацию знаний о биоразнообразии и экосистемах Северного Приморья. Интерактивный комплекс сочетает

в себе информационные блоки и геймифицированные модули. Образовательный контент включает пять игровых сценариев: три тематические викторины и две игры на развитие памяти формата «Мемори». Механика сопоставления фактов о представителях фауны в игре «Угадай, кто это» способствует эффективному усвоению краеведческого материала посетителями.

Методика музейной педагогики, реализуемая в пространстве памятника истории «Кутузовская изба», базируется на сценарном моделировании военного совета в Филях. В рамках интерактивного занятия используется метод персонализации: учащиеся выступают в качестве конкретных исторических личностей (М. И. Кутузова, Л. Л. Беннигсена, М. Б. Баркляя-де-Толли и др.). Кульминацией образовательного цикла выступает коллективная рефлексия, в ходе которой через призму заданных ролей проводится анализ проблемы оставления Москвы и стратегических рисков Отечественной войны 1812 г. [11].

В Приморском крае расположено около 54 музеев, из которых немного меньше половины находится во Владивостоке. Ежегодно музеи Приморья посещают более 600 тыс. жителей и гостей Приморского края. В 2024 г. наблюдалось 634 тыс. посещений (рост 20% по сравнению с 2023 г.), что демонстрирует необходимость увеличения разнообразия музейных выставок и экспозиций [3].

Изучая статистику популярности музеев, в перспективе посещения с образовательной или развлекательной целями, в 2025 г. только на Музей им. В. К. Арсеньева приходилось более 264 тыс. посетителей, а на фортах и батареях Владивостокской крепости – почти 87 тыс. человек. Тогда как в 2023 г. тот же самый музей посетили 227 тыс. человек и около 70 тыс. взрослых и детей познакомились с крепостными объектами.

Во Владивостоке функционирует 24 музея, которые были проанализированы на предмет использования игровых, цифровых и интерактивных технологий при взаимодействии с аудиторией. Однако только 7 из них были включены в таблицу со сравнительной характеристикой, поскольку обладали необходимыми критериями (табл. 2).

Таблица 2

### Сравнительная характеристика культурных объектов г. Владивостока

Наименование объекта	Критерий						
	Техническая оснащённость	Интерактив	Соцсети*				Сайт
			ВК	ТГ	WA	MAX	
Музей истории ДВ им. В. К. Арсеньева	Мультимедийный гид на русском и английском языках с дополненной реальностью; аудиогид; проектор	QR-код с экспонатами; квизы; мастер-классы; спектакли; лекции; раскопки	✓	✓	✓	✓	✓

Наименование объекта	Критерий						
	Техническая оснащённость	Интерактив	Соцсети*				Сайт
			ВК	ТГ	WA	MAX	
Исторический мультимедийный парк «Россия – моя история»	Сенсорные столы и экраны; проекторы; планшеты; кинотеатры; лайтбоксы; цифровые коллажи; компьютерная графика; видеопроекция с анимацией	Мастер-классы; мультимедийное шоу; исторические викторины; 3D-реконструкции сражений и битв; познавательные программы	✓	✓		✓	✓
Национальный центр «Россия»	Интерактивные карты и стенды; виртуальный гид; проектор	Интерактивная экспозиция; инсталляции; виртуальная прогулка; мастер-классы; форумы, презентации; конкурсы	✓	✓		✓	✓
Приморская государственная картинная галерея	Робот-экскурсовод	Экскурсия с роботом; QR-коды с объектами видеопрезентации; мастер-классы; виртуальный тур	✓	✓		✓	✓
Мемориальный дом-музей В. К. Арсеньева	Аудиогид	Познавательные программы; мастер-классы; лекции	✓	✓	✓	✓	✓
Мемориальный дом-музей семьи Сухановых			✓	✓	✓	✓	✓
Международный музейно-выставочный центр «Достояние»	Проектор; аудиосопровождение	Научные сессии и познавательные программы; лекции; мастер-классы	✓		✓		✓

Источник: сост. автором; \* ВК – «ВКонтакте», ТГ – «Телеграм», WA – «WhatsApp».

Анализ представленных выше данных показывает, что все 7 культурных объектов широко применяют информационные технологии, с помощью которых взаимодействуют с потребителем и создают интерактивы, способствующие более глубокому восприятию музейных экспозиций посетителями. Вместе с тем игровые форматы в музейной деятельности применяются эпизодически и не интегрированы в экспозиционную практику на системной основе.

В соответствии с таблицей общим для всех музеев является наличие официальных веб-сайтов и использование социальных сетей, которые выступают не только как инструменты информирования аудитории, но и медиаплощадки для проведения цифровых игр. Аналогичный принцип интеграции представлен в чат-ботах, совмещающих в себе функции мультимедийного гида, обучающих игр и системы обратной связи. Применение данных сервисов на базе мессенджеров позволяет индивидуализировать навигацию по экспозициям, предоставляя доступ к расширенному контенту (аудио, видео, архивные документы) в режиме реального времени. Более того, важной функциональной особенностью чат-бот гида допускается возможность управлять экскурсионными потоками, в частности во время проведения игр. Данный материал сокращен, но не удален полностью ввиду того, что в таблице отражены средства, с помощью которых можно внедрять игры.

Согласно современным источникам, вышеперечисленные классификации не в полной мере соответствуют специфике музеев и их задачам. Это связано с тем, что музейное пространство требует особого подхода к игровым форматам, учитывающего образовательную, культурную и коммуникационную функции музея, а также особенности восприятия информации посетителями. Кроме того, в вышеприведенных классификациях не обозначены игры, предполагающие использование современных информационных технологий, что создает необходимость их актуализации. Исходя из данных предпосылок авторами сформирована классификация игр, представленная на рис. 1.

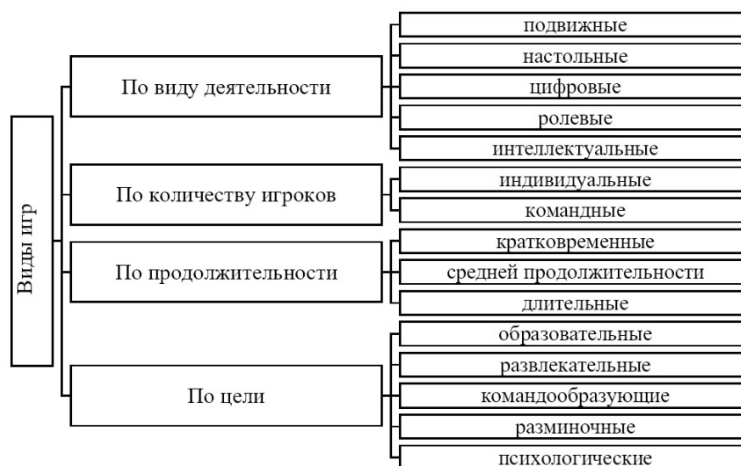


Рис. 1. Классификация игр для реализации в музеях

Источник: сост. авторами.

Мы разделили типы игр по следующим 4 признакам: по виду деятельности, количеству участников, продолжительности и цели. Первая группа отражает характер активности, реализуемой в ходе игрового процесса, вторая – социальную организацию, третья учитывает временной параметр, влияющий на структуру и содержание игры, а четвертая – на ее функциональное назначение.

При использовании авторской классификации необходимо учитывать, что один формат сочетает в себе несколько критериев. Для музеев, на наш взгляд, особенно эффективны гибридные форматы, встроенные в экспозиционную логику, поскольку они позволяют одновременно задействовать разные виды деятельности (например, поисковую и творческую), адаптироваться под разное количество участников и удерживать внимание на протяжении как коротких, так и длительных временных отрезков. Сочетая образовательные, развлекательные и коммуникативные цели, такие гибридные решения превращают музейное пространство в поле для живого исследования, где игровая составляющая работает на раскрытие содержания экспозиции.

Форматы, которые могут быть использованы в музейном учреждении, имеют ограниченный спектр в связи с необходимостью обеспечивать сохранность экспонатов и комфортное пребывание всех экскурсантов при пересечении групп (табл. 3).

Таблица 3

**Форматы музейных игр по виду деятельности**

Классификация по виду деятельности	Форматы
Подвижные	Квесты с маршрутным листом или картой, игра-поисковик с подсказками, раскопки
Настольные	Лото, бинго, карточные игры, пазлы, настольные стратегии
Цифровые	Аудиоквест с QR-кодами, интерактивные викторины и квизы, чат-бот гид, онлайн-квест, AR, симуляторы, приложения
Ролевые	Реконструкция, театр-импровизация, пресс-конференция с историческим героем или ученым
Интеллектуальные	Брейн-ринг, дебаты, викторины, квизы, блиц-опросы, головоломки, кроссворды, ребусы, игры-загадки, фанворды

*Источник:* сост. авторами.

Во время проведения подвижных игр фокус должен быть на безопасном и частично контролируемом перемещении по пространству музея. В таких условиях наиболее удобны квесты с маршрутными листами или картами, игра-поиск по подсказкам, где участникам предлагается после выполнения определенных действий достичь цели, например найти все предметы или дойти до конечной точки. Раскопки рекомендуется проводить в отдельно оборудованном помещении или его части, поскольку данный формат предполагает извлечение из песка

археологической находки. Игры в ограниченном пространстве (стол, зона мастер-классов) включают в себя следующие форматы: лото, бинго, карточные игры, сбор пазлов и настольные стратегии. В отличие от подвижных игр акцент делается на длительной концентрации внимания и сосредоточенности.

Использование технологий позволяет применять в музее такие форматы, как аудио- и онлайн-квесты, AR, симуляторы, формируя иммерсивную среду для посетителей путем 3D-контента, аудиосопровождения или воссоздания реальности в онлайн-форме. Ролевые игры дают возможность погрузиться в исторический и культурный контекст с помощью принятия на себя ролей исторических личностей или типичных представителей эпохи. Интеллектуальные игры подразумевают глубокий анализ, логику и интерпретацию и могут быть представлены в виде брейн-ринга, дебатов, викторин, квизов, головоломок.

Исходя из вышеперечисленного реализация широкого спектра форматов музейных игр по виду деятельности трансформирует статическое положение музеев в динамическое пространство, где процесс познания происходит через личный опыт посетителей и эмоциональную вовлеченность.

Поскольку разработка игр является трудоемким, энергозатратным и многогранным процессом, требующим глубокого планирования, креативности и технических навыков, то для успешной реализации необходима четко сформулированная концепция, включающая основные идеи, механику, жанр, сюжет, визуальный стиль, задания и правила будущей игры (рис. 2).



Рис. 2. Основные компоненты концепции игры

*Источник:* сост. авторами.

Можно сделать вывод о том, что хорошо продуманная концепция – это фундамент, на котором строится качественный и интересный продукт, способный не только развлечь, но и обучить посетителей, одновременно отвечая современным

стандартам игровой индустрии. Научный подход к формированию концепта игры включает анализ актуальных запросов потребителей, изучение рынка и тенденций. Такой системный метод обеспечивает более точное соответствие разработки ожиданиям аудитории и помогает избежать ненужных затрат времени и ресурсов. Таким образом, процесс формирования игры для музейного учреждения может выглядеть так, как представлено на рис. 3.



Рис. 3. Этапы формирования концепции игры в музейном пространстве

Источник: сост. авторами.

Ключевой принцип формирования музейной игры – игра не конкурирует с экспозицией, а активизирует внимание посетителя, может направлять движение по маршруту или усиливать интерпретацию экспонатов, а также взаимодействие с ними. Формирование концепции игры всегда начинается с анализа экспозиции (маршрут, ключевые экспонаты, временная нагрузка, т. е. где посетитель задерживается, где проходит быстро). По факту формирования такой «экспозиционной карты» можно встраивать интерактивы в саму экскурсию или предлагать игру в конце в качестве логического продолжения.

Следующим важным шагом является формирование центральной идеи, единого игрового нарратива и метафоры, логически соотносящихся с экспозицией. От идеи и выбранной метафоры будут зависеть последующее определение самих заданий, роль посетителя (например, исследователь, свидетель исторических событий, ученик мастера, хранитель, участник реконструкции и т. п.), роль экскурсовода и язык коммуникации, а также стиль визуализации игры.

Игра должны быть логически встроена в экспозиционный маршрут, не дублировать его, а дополнять и помогать в раскрытии темы. Игра может стать финальным, фиксирующим результаты экскурсии компонентом или структурировать движение к экспонатам, формировать точки взаимодействия экскурсовода с участниками.

На этапе проектирования заданий необходимо понимать, что основная задача задания – интерпретация знаний, полученных в рамках личного опыта посещения музейных активностей. На наш взгляд, необходимо соблюдать несколько принципов:

- вариативности (несколько допустимых решений или трактовок);
- опоры на реальные факты/экспонаты музея (на основании реального музейного предмета или исторических фактов);
- активного наблюдения (внимательный просмотр объектов и символов, запоминание форм и деталей);
- интеграции игрового и образовательного компонентов (эмоциональный интерес, активное участие, познание и открытие нового).

Немаловажным компонентом формирования игры является ее сопровождение, т. е. игровая концепция должна учитывать все типы посетителей музея (индивидуальные, семьи, школьные и студенческие группы, туристы, в том числе иностранные). Можно предусмотреть проектирование игры в гибридном формате для автономного прохождения (буклет, мобильный гид, QR-код) и точечного сопровождения (куратор, экскурсовод, смотритель).

Интеграция игр в музейную деятельность с учетом грамотно сформированной концепции позволит сделать игру частью постоянной или временной экспозиций, образовательно-развлекательной программой или временным проектом в рамках любого музейного мероприятия.

В качестве обоснования практической значимости теоретических аспектов исследования нами была сформирована авторская концепция настольной игры на основе экспозиций Музея им. В. К. Арсеньева. При разработке концепций игр ориентировались на идеи популяризации истории и культуры Приморского края путем использования в самом интерактиве локации региона. В рамках исследования был проведен опрос потенциальных потребителей игр в музейном учреждении (студенты – 44 % и школьники – 28 %) или законного представителя (родители – 28 %). Опрос проводился среди жителей г. Владивостока в период с августа по октябрь 2025 г. Всего опрошено 175 человек, среди которых 60 % посещают музеи один раз в полгода или год.

Согласно результатам анкетирования, наиболее предпочтительными форматами игровых форматов считаются раскопки (24 %), настольные (18 %) и подвижные (16 %) игры (рис. 4).

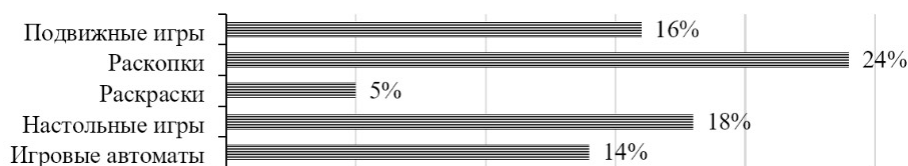


Рис. 4. Форматы интерактивов в музеях, интересующие респондентов

Так, выбор данного вида игр был определен проведенным опросом, разделенным на две части: первая – для студентов и школьников, вторая – для их родителей. Ориентация в основном на молодежь в данном случае обусловлена тем, что именно она является активной и динамично развивающейся частью туристской аудитории, которая ищет не только познавательные экскурсии, но и интерактивные, нестандартные формы взаимодействия с экспозицией.

Настольная игра «Путешествие по Приморью» – это формат, сочетающий элементы стратегии и познавательного аспекта, который направлен на изучение культуры коренных народов региона, преимущественно удэгейцев, нанайцев, орочей и тазов. Жанр настольной игры – приключенческий. Сюжет заключается в том, что участникам предлагается отправиться в путешествие по Приморскому краю. Игроки становятся путниками и на своем пути встречают различные испытания: им предстоит научиться изготавливать традиционные обереги, узнать секреты охоты и рыбной ловли, освоить искусство чтения следов на снегу, познакомиться с древними легендами и мифами.

Игра представляет собой карточный настольный формат с применением информационных технологий, поскольку карточки с заданиями имеют на обратной стороне QR-код, отсканировав который можно узнать правильный ответ на вопрос. Система заданий разделена на тематические категории разной сложности. В комплект входит игровое поле, выполненное в виде детальной карты Приморского края с проработанными природными и культурными объектами, алфавитный блок с буквенными карточками, карта звездного неба с интерактивными элементами, система поощрений в виде бонусных и штрафных карточек, свиток с вводным содержанием, традиционные фишки-фигурки для игроков и стандартные игральные кости.

Система поощрений и наказаний делает игровой процесс более увлекательным и динамичным. Бонусные карточки дают различные привилегии, а штрафные требуют выполнения компенсационных заданий. Игра завершается, когда один из игроков первым достигает финишной клетки.

Игра может быть внедрена в музейную экспозицию в нескольких вариантах:

- в качестве отдельного интерактивного экспоната в одном из залов музея, где оборудуется специальная зона (игра для индивидуальных посетителей или организованных групп);
- как навигационный инструмент для изучения экспозиции музея с указанием на те или иные экспонаты, упомянутые в процессе игры;
- как отдельное мероприятие для школьных и студенческих групп.

### **Заключение**

В результате проведенного исследования на основе источников специализированной литературы было уточнено определение понятия «игра» в контексте педагогики, культурологии и антропологии. Важность игровых методов как инструмента развития культурно-образовательного туризма подтверждена результатами опроса целевой аудитории (студентов, школьников и их родителей). На основании комплексного исследования была разработана авторская классификация игр для музейного пространства, учитывающая специфику коммуникации

и особенности восприятия информации посетителями. Необходимость ее создания обусловлена отсутствием в существующих классификациях актуальной информации об играх с использованием современных цифровых технологий. В соответствии с данной классификацией были приведены примеры форматов проведения игр по видам деятельности: подвижных, цифровых, ролевых и других.

В ходе работы было выявлено, что современные музеи города активно используют интерактивные форматы, однако потенциал игровых технологий реализован не в полной мере из-за отсутствия системной интеграции игровых форматов в экспозиционную практику. На основе теоретической базы по разработке концепции игры, включающей ознакомление с основными компонентами, принципами работы музейных игр, главными особенностями и спецификой реализации на территории музея, сформирована структурно-логическая схема этапов формирования концепции игры, отражающая последовательный переход от анализа экспозиции к созданию и внедрению продукта.

Практическая значимость исследования подтверждается разработкой авторской концепции настольной игры «Путешествие по Приморью», демонстрирующей возможность эффективного сочетания образовательных и развлекательных функций в музейной деятельности.

### Список источников

1. Ковтонюк П. И., Столбов А. А., Новиков М. Ю. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников // Международный научно-исследовательский журнал: [сайт]. 2022. № 8 (122). С. 44. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-obrazovatelnyh-igr-v-uchebnom-protse-sshkolnikov/viewer> (дата обращения: 02.10.2025).
2. Leanbase. Практика бережливого производства: [сайт]. URL: <https://leanbase.ru/knowledgebase/osobnosti-chelovecheskogo-vospriyatiya/> (дата обращения: 05.10.2025).
3. Официальный сайт Национального центра исторической памяти при Президенте Российской Федерации: [сайт]. URL: <https://russiancip.ru/news/muzeynye-marshruty-rossii-vo-vladivostoke/> (дата обращения: 07.10.2025).
4. Официальный сайт Музея-заповедника истории Дальнего Востока имени В. К. Арсеньева: [сайт]. URL: <https://arseniev.org/> (дата обращения: 10.10.2025).
5. Развитие рынка настольных игр в России и мире // Крупнейший мультимедийный холдинг России «РБК». 2025. 13 августа. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/social/68527f0f9a794728f84d392d?from=copy> (дата обращения: 10.10.2025).
6. Данилова Л. Н. К. Д. Ушинский и становление сравнительной педагогики в России // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 1(130). С. 8–20. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-d-ushinskiy-i-stanovlenie-sravnitelnoy-pedagogiki-v-rossii/viewer> (дата обращения: 10.10.2025).
7. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. Т. 1, № 3. С. 19–31. URL: [https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/1996\\_n3/Leontev](https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/1996_n3/Leontev) (дата обращения: 10.10.2025).
8. Салтанова М. В. Игровые стратегии музея современного искусства // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 101. С. 252–258. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-strategii-muzeya-sovremennogo-iskusstva/viewer> (дата обращения: 10.10.2025).

9. Прокудина Д. А. Игровые технологии в пространстве музея: образовательный потенциал // *Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств*. 2024. № 2(53) С. 165–172. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyie-tehnologii-v-prostranstve-muzeya-obrazovatelnyy-potentsial/viewer> (дата обращения: 10.10.2025).
10. Хусаинова Р. З. Цифровая трансформация музеев и креативные индустрии // *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*. 2024. № 6 (122) С. 186–194. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-transformatsiya-muzeev-i-kreativnye-industrii/viewer> (дата обращения: 10.10.2025).
11. Короткова М. В. Использование игровых технологий в педагогических практиках музея и школы // *Наука и школа*. 2020. № 2. С. 60–67. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-v-pedagogicheskikh-praktikah-muzeya-i-shkoly/viewer> (дата обращения: 10.10.2025).
12. Фребель Ф. Будем жить для своих детей: сборник. Москва: Издат. Дом «Карапуз», 2000. 248 с.
13. Маркова В. А., Аверин С. А. Образовательный модуль «Дидактическая система Фридриха Фребеля» // *Элти-кудиц*. 2017. 46 с. URL: [https://ulibka.crm.prosadiki.ru/media/2023/03/22/1277083124/Methodichka\\_compressed.pdf](https://ulibka.crm.prosadiki.ru/media/2023/03/22/1277083124/Methodichka_compressed.pdf) (дата обращения: 11.10.2025).
14. Лесгафт П. Ф. Избранные педагогические сочинения / сост. И. Н. Решетень. Москва: Педагогика, 1988. 398 с.
15. Новоселова С. Л. О новой классификации детских игр // *Дошкольное воспитание*. 1997. № 3. С. 84–87.
16. Официальный сайт Национального центра «Россия», Приморский край: [сайт]. URL: [https://russia.ru/primorsky/about\\_center](https://russia.ru/primorsky/about_center) (дата обращения: 20.10.2025).
17. Официальный сайт Исторического парка «Россия – моя история»: [сайт]. URL: <https://vladivostok.myhistorypark.ru/> (дата обращения: 20.10.2025).
18. Торгонский В. В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания // *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2010. № 2(4). С. 46–63. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-teorii-vozniknoveniya-i-formirovaniya-osnovnyh-funktsiy-igry-kak-fenomena-kultury-i-ih-vzaimosvyaz-s/viewer> (дата обращения: 11.10.2025).
19. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения. Москва: Гос. учебно-пед. изд-во, 1953. 468 с.
20. Мандель Б. Р. Исторические аспекты определения социально-культурного феномена игры // *Общественный научно-просветительский журнал «Педагогика культуры»*. 2008. 23 июля. URL: <https://pedagogika-cultura.ru/pedagogicheskie-tehnologii/mandelb-r-istoricheskie-aspekty-opredeleniya-sotsialno-kulturnogo-fenomena-igry> (дата обращения: 11.10.2025).
21. Шляхтина Л. М. Музейная педагогика: учебно-метод. пособие / М-во культуры РФ, С.-Петербург. гос. ин-т культуры, фак. Мировой культуры, каф. музеологии и культурного наследия. Санкт-Петербург: СПбГИК, 2021. 60 с. URL: [https://spbgik.ru/upload/iblock/888/zv7j07vz3oozjdeepoiri6lf6ot9o1lp/1621416451\\_1.pdf](https://spbgik.ru/upload/iblock/888/zv7j07vz3oozjdeepoiri6lf6ot9o1lp/1621416451_1.pdf) (дата обращения: 13.10.2025).
22. Большая российская энциклопедия. Игра: [сайт]. URL: <https://bigenc.ru/c/igra-c36df3> (дата обращения: 14.10.2025).
23. Культура. РФ. Музеи Приморского края: [сайт]. URL: <https://www.culture.ru/museums/institutes/location-primorskii-krai> (дата обращения: 13.10.2025).

**References**

1. Kovtonyuk P. I., Stolbov A. A., Novikov M. Yu. The use of digital educational games in the educational process of schoolchildren. *International Research Journal: [website]*. 2022; 8 (122): 44. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-tsifrovyyh-obrazovatelnyh-igr-v-uchebnom-protssesse-shkolnikov/viewer> (accessed date: 02.10.2025).
2. Leanbase. Lean practices: [site]. URL: <https://leanbase.ru/knowledgebase/osobennosti-chelovecheskogo-vospriyatiya/> (accessed date: 05.10.2025).
3. The official website of the National Center for Historical Memory under the President of the Russian Federation: [site]. URL: <https://russiancip.ru/news/muzeynye-marshruty-rossii-vo-vladivostoke/> (accessed date: 07.10.2025).
4. The official website of the Museum-Reserve of the History of the Far East named after V. K. Arsenyev: [site]. URL: <https://arseniev.org/> (accessed date: 10.10.2025).
5. Development of the board games market in Russia and the world. *RBC, the largest multimedia holding in Russia*. 2025; 13 August. URL: <https://trends.rbc.ru/trends-social/68527f0f9a794728f84d392d?from=copy> (accessed date: 10.10.2025).
6. Danilova L. N. K. D. Ushinsky and the formation of comparative pedagogy in Russia. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 2023; 1(130): 8–20 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-d-ushinskiy-i-stanovlenie-sravnitelnoy-pedagogiki-v-rossii/viewer> (accessed date: 10.10.2025).
7. Leontiev A. N. Psychological foundations of the preschool game. *Psychological Science and Education*. 1996; 1(3): 19–31 URL: [https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/1996\\_n3/Leontev](https://psyjournals.ru/journals/pse/archive/1996_n3/Leontev) (accessed date: 10.10.2025).
8. Saltanova M. V. Game strategies of the Museum of Modern Art. *Izvestia of the Russian State Pedagogical University named after A. I. Herzen*. 2009; (101): 252–258. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-strategii-muzeya-sovremennogo-iskusstva/viewer> (accessed date: 10.10.2025).
9. Prokudina D. A. Game technologies in the museum space: educational potential. *Culture and education: scientific and information journal of universities of culture and arts*. 2024; 2(53): 165–172. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-v-prostranstve-muzeya-obrazovatelnyy-potentsial/viewer> (accessed date: 10.10.2025).
10. Khusainova R. Z. Digital transformation of museums and creative industries. *Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts*. 2024; 60–67. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-transformatsiya-muzeev-i-kreativnye-industrii/viewer> (accessed date: 10.10.2025).
11. Korotkova M. V. The use of gaming technologies in the pedagogical practices of the museum and school. *Science and school*. 2020. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-v-pedagogicheskikh-praktikah-muzeya-i-shkoly/viewer> (accessed date: 10.10.2025).
12. Frebel F. We will live for our children: a collection. Moscow: Izdat. House "Karapuz"; 2000. 248 p.
13. Markova V. A., Averin S. A. Educational module "The didactic system of Friedrich Frebel". *Elti-kudits*. 2017; 46. URL: [https://ulibka.crm.prosadiki.ru/media/2023/03/22/1277083124/Metodichka\\_compressed.pdf](https://ulibka.crm.prosadiki.ru/media/2023/03/22/1277083124/Metodichka_compressed.pdf) (access date: 11.10.2025).
14. Lesgaft P. F. Selected pedagogical works / comp. I. N. Resheten. Moscow: Pedagogy; 1988. 398 p.
15. Novoselova S.L. On the new classification of children's games. *Preschool education*. 1997; (3): 84–87.

16. Official website of the National Center "Russia", Primorsky Territory: [site]. URL: [https://russia.ru/primorsky/about\\_center](https://russia.ru/primorsky/about_center) (access date: 20.10.2025).
17. The official website of the Historical Park "Russia – My History": [site]. URL: <https://vladivostok.myhistorypark.ru/> (accessed date: 20.10.2025).
18. Torgonsky V. V. Psychological and pedagogical theories of the emergence and formation of the main functions of the game as a cultural phenomenon and their relationship with the principles of moral education. *Historical and socio-educational thought*. 2010; 2(4): 46–63. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologo-pedagogicheskie-teorii-vozniknoveniya-i-formirovaniya-osnovnyh-funktsiy-igry-kak-fenomena-kultury-i-ih-vzaimosvyaz-s/viewer> (accessed date: 11.10.2025).
19. Ushinsky K. D. Selected pedagogical works. Moscow: State. educational-ped. Publishing House; 1953. 468 p.
20. Mandel B. R. Historical aspects of determining the socio-cultural phenomenon of the game. *Public scientific and educational journal "Pedagogy of Culture"*. 2008. July 23. URL: <https://pedagogika-cultura.ru/pedagogicheskie-tehnologii/mandel-b-r-istoricheskie-aspekty-opredeleniya-sotsialno-kulturnogo-fenomena-igry> (accessed date: 11.10.2025).
21. Shlyakhtina L. M. Museum pedagogy: educational method. Allowance / Ministry of Culture of the Russian Federation, St. Petersburg. state institute of culture, factor. world culture, cafe. museology and cultural heritage. St. Petersburg: SPbGIK; 2021: 60. URL: [https://spbgiik.ru/upload/iblock/888/zv7j07vz3oozjdeepoiri6lf6ot9ollp/1621416451\\_1.pdf](https://spbgiik.ru/upload/iblock/888/zv7j07vz3oozjdeepoiri6lf6ot9ollp/1621416451_1.pdf) (accessed date: 13.10.2025).
22. Great Russian Encyclopedia. Playing: [website]. URL: <https://bigenc.ru/c/igra-c36df3> (accessed date: 14.10.2025).
23. Culture. RF. Museums of Primorsky Krai: [website]. URL: <https://www.culture.ru/museums/institutes/location-primorskii-krai> (accessed date: 13.10.2025).

#### **Информация об авторах:**

**Цой Елизавета Александровна**, студентка, ФГБОУ ВО «ВВГУ», г. Владивосток, <https://orcid.org/0009-0007-2803-1553>

**Ден Валерия Гихоевна**, канд. культурологии, каф. туризма и гостинично-ресторанного бизнеса, ФГБОУ ВО «ВВГУ», г. Владивосток, <https://orcid.org/0000-0002-5872-6723>

DOI: <https://doi.org/10.29039/2949-1258/2026-2/063-079>

EDN: <https://elibrary.ru/RALIZC>

Дата поступления:  
14.11.2025

Одобрена после рецензирования:  
18.03.2026

Принята к публикации:  
15.05.2026