

УДК:1174

*Куихов Алихан Валерьевич*

*магистрант института менеджмента , туризма и индустрии  
гостеприимства Кабардино-Балкарского государственного университета*

*имени Х.М. Бербекова*

*г. Нальчик, Россия*

*Глушко Артём Сергеевич*

*магистрант института менеджмента , туризма и индустрии  
гостеприимства Кабардино-Балкарского государственного университета*

*имени Х.М. Бербекова*

*г. Нальчик, Россия*

## **ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В КУЛЬТУРНО- ИСТОРИЧЕСКИЙ ТУРИЗМ**

*Аннотация.* В статье рассматриваются компьютерные игры, которые стали не только развлечением, но и носителем культуры. За всю историю существования игр они стали неотъемлемой частью современной культуры. Игры мало похожи на галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику и представления о прошлом и будущем большинства людей.

*Ключевые слова.* Культурно-историческое наследие, игры и приложение, туризм, игровая индустрия , периферийные гаджеты, туристические организации.

## INTRODUCTION OF THE GAMING INDUSTRY INTO CULTURAL AND HISTORICAL TOURISM

***Annotation.** The article discusses computer games, which have become not only entertainment, but also a carrier of culture. Throughout the history of games, they have become an integral part of modern culture. Games are not much like a gallery wall or a book page, but in the same way they capture modern morals, ethics and ideas about the past and future of most people.*

***Keywords.** Cultural and historical heritage, games and applications, tourism, gaming industry, peripheral gadgets, tourism organizations.*

Внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм является важным и перспективным направлением развития как игровой индустрии, так и туризма. Современные технологии и инновационные подходы открывают новые возможности для привлечения туристов, а также для повышения их интереса к культурно-историческому наследию. Игровая индустрия обладает огромным потенциалом для создания уникальных и увлекательных продуктов, которые могут значительно обогатить опыт туристов. Одним из основных способов интеграции игровой индустрии в культурно-исторический туризм является разработка и использование видеоигр и мобильных приложений, основанных на исторических событиях и культурных достопримечательностях. Эти игры могут предложить пользователям возможность погрузиться в прошлое, стать свидетелями исторических событий и взаимодействовать с различными элементами культурного наследия. Например, игра "Assassin's Creed" от компании Ubisoft позволяет игрокам исследовать исторически достоверные версии различных городов и эпох, что способствует не только развлечению, но и образовательным целям. Еще одним важным аспектом является использование дополненной и виртуальной реальности. Технологии VR и AR

позволяют создать интерактивные и иммерсивные экскурсии, которые могут значительно повысить интерес туристов к историческим местам. Посетители могут, надев VR-очки, оказаться в прошлом и увидеть, как выглядели древние города, замки или храмы в их расцвете. Это способствует более глубокому пониманию и восприятию культурного наследия. Важно отметить, что игровые технологии могут быть полезны не только для туристов, но и для местных жителей. Разработка игр и приложений, посвященных истории и культуре конкретного региона, может способствовать формированию у жителей чувства гордости за свою культуру и историю, а также повышению уровня их знаний о своем наследии. Кроме того, внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм может способствовать экономическому развитию регионов. Создание игровых продуктов требует участия различных специалистов – программистов, дизайнеров, историков, что может создать новые рабочие места и стимулировать развитие смежных отраслей. Одним из успешных примеров использования игровых технологий в туризме является проект "Mission: Make-It", реализованный в Великобритании. Этот проект представляет собой серию игр, которые предлагают пользователям пройти различные миссии, связанные с историей и культурой различных регионов страны. Игры включают в себя элементы квестов, загадок и приключений, что делает их увлекательными и познавательными одновременно. Еще один интересный пример – это проект "Pokémon GO", который использует технологию дополненной реальности для создания игры, связанной с реальными технологиями местами. Игроки должны перемещаться по городу, чтобы находить и ловить виртуальных покемонов, что способствует изучению города и посещению различных достопримечательностей. Этот проект показал, что игровые технологии могут успешно интегрироваться в городской туризм и способствовать привлечению туристов. Важным аспектом внедрения игровой индустрии в культурно-исторический туризм является сотрудничество между разработчиками игр и представителями культурных и

туристических организаций. Для создания качественных и достоверных продуктов необходимо привлекать экспертов в области истории, культуры и туризма, чтобы обеспечить аутентичность и точность представляемого материала. Это также может способствовать созданию более глубоких и содержательных игр, которые будут интересны не только широкой аудитории, но и специалистам[1]. Одним из вызовов, с которыми сталкивается внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм, является необходимость балансирования между развлекательной и образовательной функциями. Игры должны быть достаточно увлекательными, чтобы привлечь внимание широкой аудитории, но при этом не терять своей познавательной ценности. Это требует от разработчиков творческого подхода и тщательного планирования. Еще одним важным аспектом является обеспечение доступности и инклюзивности игровых продуктов. Игры и приложения должны быть адаптированы для различных возрастных групп и категорий пользователей, чтобы каждый мог получить удовольствие и пользу от их использования. Это также требует учета различных технических и физических возможностей пользователей, чтобы обеспечить комфортное и безопасное взаимодействие с игровыми продуктами. В заключение, внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм является перспективным направлением, которое может значительно обогатить опыт туристов, способствовать популяризации культурного наследия и стимулировать экономическое развитие регионов. Современные технологии открывают новые возможности для создания уникальных и увлекательных продуктов, которые могут привлечь внимание широкой аудитории и повысить интерес к истории и культуре. Однако для успешной реализации этих возможностей необходимо тесное сотрудничество между разработчиками игр и представителями культурных и туристических организаций, а также творческий подход и учет интересов различных категорий пользователей.

В будущем внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм может привести к ряду значительных изменений и достижений. Одним из возможных направлений развития является создание более комплексных и интегрированных систем, которые объединяют различные элементы игрового и туристического опыта. Например, можно представить себе город, где каждый исторический объект или памятник интегрирован в единую игровую платформу. Туристы, используя свои мобильные устройства или специальные гаджеты, могут не только получать информацию о месте, но и участвовать в интерактивных квестах, которые погружают их в исторический контекст.

Эти квесты могут включать в себя элементы поиска предметов, решения головоломок, взаимодействия с виртуальными персонажами, основанными на реальных исторических личностях. Такой подход не только делает процесс познания более увлекательным, но и способствует более глубокому запоминанию информации. Важно также отметить, что подобные игры могут быть разработаны с учетом различных возрастных групп и интересов, что делает их доступными для широкой аудитории – от школьников до пожилых людей.

Кроме того, технологии дополненной и виртуальной реальности могут быть использованы для воссоздания утраченных или разрушенных исторических объектов. Например, посетители древнеримского форума могут, надев VR-очки, увидеть его таким, каким он был в эпоху расцвета Римской империи. Это позволяет не только лучше понять и оценить культурное наследие, но и создает более сильное эмоциональное вовлечение. Возможность "пройтись" по улицам древнего города, "посетить" разрушенные храмы или "увидеть" давно утраченные произведения искусства делает историю живой и доступной.

Еще одним перспективным направлением является использование искусственного интеллекта и машинного обучения для создания адаптивных и персонализированных туристических маршрутов. Представьте себе

приложение, которое анализирует интересы и предпочтения пользователя, его предыдущий опыт и текущее настроение, чтобы предложить наиболее подходящий маршрут и активность. Такие системы могут учитывать погоду, время суток, занятость туристических объектов и многие другие факторы, чтобы сделать путешествие максимально комфортным и увлекательным.

Также можно рассматривать возможность создания глобальных многопользовательских игр, в которых участники из разных стран могут взаимодействовать, совместно исследуя культурные и исторические объекты. Это способствует не только познанию, но и культурному обмену, укреплению межкультурных связей и взаимопонимания. Такие игры могут включать элементы соревнования, где команды из разных городов или стран соревнуются в решении исторических головоломок или выполнении тематических заданий[5].

Внедрение игровых элементов в культурно-исторический туризм также открывает новые возможности для образования. Школьные и университетские программы могут включать использование игровых технологий для изучения истории и культуры. Это делает процесс обучения более интерактивным и интересным, что способствует лучшему усвоению материала. Учебные заведения могут сотрудничать с разработчиками игр для создания специализированных образовательных продуктов, которые учитывают возрастные особенности и образовательные цели.

Экономическое развитие регионов также получает новый импульс благодаря развитию игровой индустрии в туризме. Повышение туристического потока, создание новых рабочих мест, развитие инфраструктуры и привлечение инвестиций – все это может стать результатом успешной интеграции игр в туристический сектор. Местные бизнесы, отельеры, рестораны, транспортные компании могут извлечь выгоду из роста числа туристов, привлеченных инновационными игровыми продуктами.

Однако стоит помнить и о вызовах, связанных с внедрением игровой индустрии в культурно-исторический туризм. Необходимо обеспечить баланс между коммерческой выгодой и сохранением культурного наследия. Важно, чтобы игры не искажали исторические факты и не превращали культурные объекты в простые декорации для развлечений. Это требует тщательной работы с историками и экспертами, чтобы создать достоверные и уважительные к истории продукты[4].

Таким образом, внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм открывает широкие перспективы для развития как игровой индустрии, так и туризма. Современные технологии позволяют создавать уникальные, увлекательные и образовательные продукты, которые могут привлечь внимание широкой аудитории и способствовать популяризации культурного наследия. Важно продолжать исследовать и развивать это направление, учитывая интересы различных категорий пользователей и обеспечивая высокое качество и достоверность создаваемых продуктов.

Внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм, помимо уже рассмотренных направлений, может также включать развитие концепции "геймификации" туристических маршрутов и образовательных программ. Под геймификацией подразумевается использование игровых механик в неигровых контекстах для повышения вовлеченности и мотивации пользователей. В контексте туризма это может означать создание игровых сценариев, которые поощряют посетителей к более активному и заинтересованному изучению культурных и исторических объектов.

Например, туристам могут предлагаться задания и квесты, выполнение которых приносит виртуальные награды или баллы, которые затем можно обменять на реальные скидки или бонусы в местных магазинах, кафе и музеях. Это создает дополнительный стимул для туристов посещать больше мест и более внимательно изучать их историю и особенности. Геймификация может

также включать элементы социальной соревновательности, где туристы могут сравнивать свои достижения и делиться ими в социальных сетях, что способствует дополнительной популяризации туристических маршрутов.

Еще одной перспективной областью является создание тематических игровых парков, посвященных культурным и историческим темам. Такие парки могут предложить посетителям уникальные интерактивные аттракционы, воссоздающие важные исторические события или эпохи. Примером может служить тематический парк, посвященный Древнему Египту, где посетители могут не только увидеть реконструкции пирамид и храмов, но и принять участие в виртуальных раскопках, разгадке древних загадок и других образовательных и развлекательных мероприятиях. Это позволяет сочетать развлечение и образование, делая процесс познания истории более живым и захватывающим.

Важным аспектом является также развитие коллабораций между разработчиками игр и образовательными учреждениями. Совместные проекты могут привести к созданию уникальных образовательных продуктов, которые можно использовать в школьных и университетских программах. Например, учебные заведения могут использовать игры для проведения виртуальных экскурсий, интерактивных уроков истории или археологии. Это способствует более глубокому и увлекательному усвоению материала, а также развитию критического мышления и аналитических навыков у студентов[3].

Инновационные технологии также открывают возможности для создания международных культурных обменов и виртуальных туров. С помощью виртуальной реальности туристы могут "посещать" культурные и исторические объекты, находящиеся в других странах, не покидая своего дома. Это особенно актуально в условиях ограничений на путешествия или для людей с ограниченными возможностями. Такие виртуальные туры могут быть не только средством развлечения, но и образовательным ресурсом,



позволяющим людям из разных уголков мира познакомиться с культурным наследием других стран.

Еще одним значимым аспектом является возможность создания архивов и баз данных, содержащих цифровые копии культурных и исторических объектов. Эти базы данных могут использоваться для создания виртуальных музеев и выставок, которые доступны в любое время и из любого места. Это позволяет сохранить и популяризировать культурное наследие, делая его доступным для широкого круга пользователей.

Экономические выгоды от внедрения игровой индустрии в культурно-исторический туризм могут быть значительными. Помимо создания новых рабочих мест и привлечения инвестиций, это также способствует развитию малого и среднего бизнеса в туристических регионах. Местные ремесленники, художники, производители сувениров и другие предприниматели могут использовать игровые технологии для продвижения своей продукции и создания новых продуктов, связанных с культурным наследием региона.

Необходимо также учитывать экологический аспект. Разработка и использование цифровых и виртуальных технологий в туризме могут способствовать снижению негативного воздействия на окружающую среду. Например, виртуальные туры и цифровые копии объектов позволяют уменьшить нагрузку на хрупкие и уязвимые исторические памятники, снижая риск их повреждения и разрушения из-за большого количества посетителей.

В заключение, внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм представляет собой мощный инструмент для повышения интереса к культурному наследию, образования и экономического развития. Современные технологии и инновационные подходы открывают новые возможности для создания уникальных, увлекательных и познавательных продуктов, которые могут привлечь внимание широкой аудитории и способствовать популяризации культурного наследия. Однако для успешной реализации этих возможностей необходимо тесное сотрудничество между

разработчиками игр, культурными и туристическими организациями, образовательными учреждениями и местными сообществами. Только совместными усилиями можно создать качественные и достоверные продукты, которые будут интересны и полезны для различных категорий пользователей[5].

Внедрение игровой индустрии в культурно-исторический туризм открывает новые возможности для популяризации культурного наследия и привлечения туристов. Социальные сети играют важную роль в этом процессе, поскольку они позволяют популяризировать туристические направления.[2] Включение игровых элементов в социальные сети может стимулировать интерес к культурным достопримечательностям. Например, создание виртуальных туров и игр, которыми можно делиться в социальных сетях, может увеличить привлечение туристов. Геймификация в социальных медиа, например, создание челленджей и конкурсов, связанных с посещением исторических мест, с возможностью выиграть призы или получить виртуальные награды, может повысить интерес молодежи к культурному туризму. Экологические и устойчивые технологии также играют важную роль в сохранении культурного наследия. Использование игровых технологий может способствовать более ответственному отношению к культурным объектам. Виртуальные туры и реконструкции помогают уменьшить физическое присутствие людей в уязвимых местах, тем самым защищая их от разрушения. Игровые технологии могут способствовать продвижению устойчивых практик туризма, подчеркивая важность охраны окружающей среды и культурного наследия. В образовательных программах использование игровых технологий может значительно повысить интерес учащихся к истории и культуре. Виртуальные экскурсии, симуляции исторических событий и квесты позволяют учащимся лучше понять и запомнить материал. Разработка мобильных приложений с игровыми элементами для школьников и студентов делает процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Технологические инновации, такие как виртуальная и дополненная реальность, предоставляют уникальные возможности для создания интерактивных и иммерсивных опытов. Виртуальные музеи и экскурсии позволяют пользователям исследовать культурное наследие в новом свете, а международное сотрудничество в области разработки виртуальных туров и игр способствует созданию глобальных образовательных проектов. Экономические аспекты также являются важной частью внедрения игровой индустрии в культурно-исторический туризм. Разработка игр и приложений открывает новые возможности для монетизации, включая платные виртуальные туры, премиум-контент и внутриигровые покупки. Игровые технологии могут способствовать развитию местных бизнесов, включая туристические маршруты, посещение местных мастерских, ресторанов и сувенирных лавок. Инклюзивные технологии, адаптированные для людей с ограниченными возможностями, делают культурный туризм доступным для всех. Разработка игр и приложений с учетом потребностей этих людей включает в себя адаптацию интерфейсов, создание аудиовизуальных туров и интерактивных программ.[7] Игры также могут способствовать социальной инклюзии, объединяя людей разных возрастов, культур и социальных групп. Роль государства и общественных организаций важна для поддержки и продвижения игровой индустрии в культурном туризме. Государственная поддержка разработки игр и приложений через гранты и субсидии может стимулировать инновации и привлечение туристов, а некоммерческие организации могут организовывать образовательные проекты и сотрудничать с разработчиками для создания качественных и доступных продуктов. Эти дополнительные аспекты подчеркивают широту и многогранность темы внедрения игровой индустрии в культурно-исторический туризм, раскрывая ее потенциал для различных сфер общества и экономики.

## Список литературы

1. Л. Дайсон. Как делать вещи с видеоиграми. Университет Миннесоты Пресс. — с.7.
2. П. Рутледж. Критические игры: интерактивная история и виртуальное наследие. — с.24.
3. П. Макмиллан. Чему видеоигры могут научить нас. — с.156.
4. Х. Луденс. Опыт определения игрового элемента культуры. Бейкон Пресс. — с.27 – 41.
5. С. Скволлтон. Реальность сломана: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. Пингвин Пресс. — с.62.
6. Нарратив как виртуальная реальность: Погружение и интерактивность в литературе и электронных медиа. Университет Джонса Хопкинса Пресс. — с.17 – 33.
7. Правила игры: Основы игрового дизайна. MIT Пресс. — с.9.