

2. Гимнастика: виды, упражнения и история [Электронный ресурс]. – URL: <https://medru.su/sport/vsyo-o-gimnastike.html>. – Дата доступа : 18.03.2023.
3. Дистанционное обучение [Электронный ресурс]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Дистанционное_обучение. – Дата доступа : 12.03.2023.
4. Фитнес для начинающих [Электронный ресурс]. – URL: https://www.molnet.ru/mos/ru/healthy_lifestyle/o_102326. – Дата доступа : 23.03.2023.
5. Что такое йога? [Электронный ресурс]. – URL: <https://style.rbc.ru/amp/news/5fec421e9a7947223297318c>. – Дата доступа : 18.03.2023.

Куприянов Д.Е., студент группы ИАД-191
дневной формы обучения
Научный руководитель – Челомбитко С.В.,
кандидат педагогических наук, доцент

ЛИТЕРАТУРНЫЕ VR-ИГРЫ КАК ФОРМА БИБЛИОТЕЧНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ

Библиотеки в своей практике используют разные формы библиотечно-информационного обслуживания, стараясь удовлетворить потребности пользователя, которого с каждым годом всё сложнее удивить.

Одной из привычных форм библиотечно-информационного обслуживания являются игры. Они широко применимы в библиотеках, особенно если идёт речь о взаимодействии с детской аудиторией, основной деятельностью которой является игровая активность, но игровая форма обслуживания встречается. Тем не менее, игры интересны так же подростковой и взрослой аудитории, но виды игр в этом случае будут

отличаться интеллектуальной направленностью. Среди игровых форм библиотечно-информационного обслуживания выделяются VR-игры, которые стали внедряться в библиотеки.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведения [3].

Как правило, игры в библиотеке выполняют такие функции, как:

- социокультурное назначение;
- межличностная коммуникация;
- самореализация личности;
- диагностическая функция;
- терапевтическая функция;
- коррекционная функция;
- развлекательная функция.

Таблица 1 – Сравнение видов игр библиотек

Вид игры	Определение	Особенность	Назначение
Интеллектуальная игра	Игра, в которой участникам необходимо для выполнения заданий использовать свой интеллект и эрудицию.	Интеллектуальная направленность, использование различных игровых элементов (кроссворды, ребусы, шарады и т.д.).	В процессе игры участники реализовывают свои интеллектуальные способности, узнают новые знания.
Литературная игра	Соревнование на знание творчества писателя или литературного произведения, одна из форм библиотечного	Направленность на творчество определенного писателя,	Ознакомление пользователей с литературой, приобщение к чтению, популяризация

	обслуживания и библиотечного общения.	произведения, жанра.	конкретных произведений или авторов.
Викторина	Интеллектуально-познавательная игра, состоящая из занимательных вопросов и ответов на темы из различных областей знаний.	Викторина – это универсальная форма игры, ее можно проводить на различные тематики.	Реализовать интеллектуальные способности участников, сплочение коллектива, коммуникация
Квест	Командные игры-соревнования, где традиционно чередуются активные и интеллектуальные задания.	Квест – это пошаговая игра, в которой каждый этап отличается от предыдущего своей задачей и способом прохождения	Данный вид игр применяется для социокультурного развития участников.

В данной таблице проведен сравнительный анализ видов игр, применяемых библиотекарями в своей деятельности по аспектам особенностей и назначений. Среди приведенных продуктов выделяются литературные игры, так как они целенаправленны на освещения литературы и сами по себе литературные игры могут представляться в различных форматах, например, в виртуальной реальности.

Игры давно вошли в наше общество, в современном мире многие люди играют в игры на компьютере или на игровых консолях, так как это удобный способ отдохнуть после работы или учебы, провести время с друзьями или найти новые знакомства [1].

VR-игры имеют множество ключевых особенностей, которые отличают их от привычных видов игр, которые применяются в библиотечной практике [2]. Одной из таких причин можно назвать вовлеченность, которая является

важнейшей составляющей для заинтересованности пользователя в представляемом продукте, потому как игрок всегда наблюдает за окружающим миром от первого лица.

Для VR-игр характерна особенность минимального использования текста в интерфейсе, это заключается в некомфортных обстоятельствах для чтения, так как камера и окружение находится в практически постоянной динамике.

Голова игрока (камера), туловище, ноги и руки – всё движется самостоятельно в своих плоскостях. Поэтому у игрока гораздо больше гибкости для перемещения и взаимодействия с VR-пространством. Это позволяет передать больше «физических» ощущений в VR-играх.

У многих VR-игр присутствует достаточно высокая «динамичность» игрового процесса, разработчики руководствуются принципом, что чем меньше игрок будет статичным в игре и чем больше происходящего будет зависеть от его действий, тем выше вероятность того, что игрок нескоро снимет шлем и останется довольным.

Таблица 2 – Сравнение достоинств и недостатков игровых движков применяемых для создания VR-игр

Название программного обеспечения	Достоинства	Недостатки
Unreal Engine 4	Отлаженная техническая поддержка. Добавление новых инструментов разработки с каждым новым обновлением. Большой выбор имеющихся инструментов разработки. Совместимость с разными платформами.	Сложность использования. Высокая цена на сам движок и на дополнения. Требовательность к системе.

Unity 3D	<p>Выгодная лицензионная политика.</p> <p>Простота в использовании.</p> <p>Наличие визуальной среды разработки.</p> <p>Межплатформенная поддержка.</p> <p>Модульная система компонентов Unity.</p>	<p>Ограничение визуального редактора.</p> <p>Отсутствие поддержки Unity ссылок на внешние библиотеки.</p> <p>«Медлительность» создания игр, в сравнении с другими движками.</p>
----------	--	---

В таблице были проанализированы сильные и слабые стороны различных движков. По итогу сравнения, можно выделить Unity, так как он выделяется тем, что имеет низкий порог вхождения.

Использование VR-игр в своей деятельности позволяет библиотекам дать возможность пользователям ощутить уникальный опыт ознакомления с технологиями виртуальной реальности. Эта форма библиотечного обслуживания будет крайне интересна детям, которым интересна игровая деятельность, тем более, если она преподносится с помощью увлекательных и неизведанных шлемов виртуальной реальности. Так же, подобные игры будут интересны подросткам, большая часть которых увлечены компьютерными играми.

В VR-игру получится превратить не всякое произведение, так, например, неудачным примером для этого может послужить творчество Достоевского, которое полно психологизма и рефлексии. Для таких произведений будет более предпочтительным жанр текстовых RPG.

В качестве источника вдохновения для создания литературных VR-игр могут служить приключенческие книги, в которых персонажи выполняют различные испытания и много действуют. Интересными будут произведения в жанре фэнтези и фантастики из-за интересных миров, которые было бы интересно наблюдать «от первого лица».

Литературные игры в виртуальной реальности имеют перспективу приобщить к чтению людей, которые не знакомы с литературой, так как в формате погружения им представляется возможность познакомиться с литературным произведением или жанром. Данный формат обслуживания так же будет интересен читающим людям, которым интересно погрузиться в мир какой-либо книги или книжной вселенной.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Иванов, Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Петербургское Востоковедение. – 2000. – 96 с.
2. Исмаилова, Э. Д. Об опыте разработки компьютерных игр-квестов, использующих технологии дополненной и виртуальной реальности / Э. Д. Исмаилова // Информационные технологии в образовании. – 2020. – №3. – С. 97–101.
2. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, 12 окт. 2011 г.). – Т. 1. – Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С. 140–146. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>. – Дата доступа: 19.01.2023.

Курьянович М.А., студент 302 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Воробьева И.В.,
кандидат культурологии, доцент

БРЕНДИНГ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ УЗНАВАЕМОСТИ ГОРОДА ПОЛОЦКА В МЕЖДУНАРОДНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Брендинг территории – это новая тенденция, которая родилась полвека назад, когда имидж города считался предпосылкой для будущих инвестиций, экспорта продукции и развития туризма. Брендинг — мощный