

**ИГРОВОЙ НАРРАТИВ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ  
КУЛЬТУРНЫХ АТТРАКТОРОВ ГОРОДА**

**Калинина Т.В.** (Иркутский государственный университет)

**Научный руководитель – доцент, кандидат физ.-мат. наук Балахчи А. Г.**  
(Иркутский государственный университет)

**Введение**

Современные игровые технологии выступают эффективным инструментом популяризации территорий и формирования устойчивого интереса к культуре и традициям населения различных регионов нашей страны. В условиях цифровой трансформации особую актуальность приобретает интеграция настольных игровых механик с технологиями анализа данных, искусственного интеллекта и дополненной реальности [1].

Город Иркутск обладает богатым историко-культурным наследием: архитектурой, памятниками деревянного зодчества, музеями, историческими кварталами и региональными гастрономическими традициями. Несмотря на наличие туристических маршрутов (например, «Зеленая линия»), информация о достопримечательностях обычно подается в традиционном формате — в виде последовательного текста или экскурсионного рассказа, что не всегда интересно и удобно для современной аудитории.

**Основная часть**

В рамках работы создана настольная экономическая игра «Баброград», механика которой основана на принципах стратегического взаимодействия, аналогичных классической модели «Монополия». Игровое пространство посвящено достопримечательностям города Иркутска и направлено на формирование у участников системного представления о культурных, исторических и туристических объектах города. Игроки перемещаются по игровому полю, включающему реальные объекты культурного наследия Иркутска, учреждения культуры и городские пространства. В процессе игры участники приобретают объекты, развивают их, получают доходы, выполняют тематические задания и взаимодействуют с событиями городской среды. Дополнительно создано тематическое расширение «Гастрономия Иркутска», отражающее предприятия общественного питания города, включая заведения, представляющие традиционные сибирские блюда и кухни разных народов. Игроки могут открывать или развивать рестораны, представляющие блюда сибирской и байкальской кухни, что расширяет экономическую модель игры и усиливает ее культурно-просветительскую направленность.

Разработка игры опиралась на цифровые методы анализа городской инфраструктуры: проведено исследование наиболее популярных объектов, построены дашборды и визуализации, позволившие выявить ключевые аттракторы города в различных категориях. Для художественной обработки игровых элементов использованы системы искусственного интеллекта, обеспечивающие стилистическую целостность и визуальную выразительность контента. В игровые карточки интегрированы объекты дополненной реальности, что соответствует современным практикам цифровизации музейного и культурного пространства [2, 3].

При помощи чат-бота реализовано игровое взаимодействие. Бот не является самостоятельным продуктом, а выполняет вспомогательную функцию в игровой механике. Его задачи включают:

- автоматизация игровых сценариев и случайных событий;
- предоставление исторических справок о культурных объектах;
- выдача заданий и интерактивных викторин;

- подсчет игровых показателей.

Программная реализация чат-бота выполнена на языке Python с использованием Telegram Bot API, что позволяет обеспечить доступность решения без разработки отдельного мобильного приложения.

### **Вывод**

Интеграция настольной экономической игры с чат-ботом и технологиями дополненной реальности представляет собой эффективный способ популяризации культурного наследия в условиях цифровой трансформации общества [2]. Предложенный подход демонстрирует потенциал синтеза игровых механик, аналитики данных и цифровых сервисов для создания вовлекающего культурно-просветительского и туристически ориентированного продукта. Проект подтверждает целесообразность использования гибридных (офлайн + цифровых) форматов как перспективного направления развития образовательных, культурных и городских инициатив.

### **Список использованных источников**

1. Снатович А.Б., Прутковская В.В., Настольная игра как инструмент повышения заинтересованности молодежи в искусстве // Журнал МедиаВектор, 2025.
2. Устьянцева Т.А., Чернавских Е. Н., Летягина Я.С., Использование информационных технологий для популяризации культурного и природного наследия. // Екатеринбург: УрФУ, 2025
3. Ивлеев А.В., Виртуальный Русский музей: инновационные форматы и информационные технологии // Журнал «Музей», № 9, 2024.