

*Степанова, Е. Ю., кандидат по културология, доцент*

Русия, гр. Орел, ФГБОУ ВО „Орловски държавен институт за култура“, Факултет по документални комуникации, Катедра по история и музейно дело

*Халмурзаев, Т. Р., бакалавър 1 курс*

направление на обучение 51.03.04, Музеология и опазване на обекти на природното и културното наследство  
Русия, гр. Орел, ФГБОУ ВО „Орловски държавен институт за култура“, Факултет по документални комуникации, Катедра по история и музейно дело

## **КЪМ ВЪПРОСА ЗА ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ВИДЕОИГРИ В ПРАКТИКАТА НА МУЗЕИТЕ**

**Анотация.** Статията поставя въпроса за намирането от музеите на нови интерактивни форми и техники, приложими при работа с различни социално-възрастови групи посетители. Видеоиграта представлява една такава форма. За музея е важно, че с помощта на видеоигра не само се търси информация в интернет, но и се използват възможностите на образователната музейна и предметна среда, активизира се когнитивната дейност на участниците.

**Ключови думи:** музей, експозиция, игра, компютърна игра, видео-игра, интернет, интерактивност, игрални жанрове

*Степанова Е. Ю., кандидат културологии, доцент*

Россия, г. Орел, ФГБОУ ВО «Орловский государственный институт культуры», факультет документных коммуникаций, кафедра истории и музейного дела

*Халмурзаев Т. Р.*

бакалавр 1-го курса, направление подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов природного и культурного наследия  
Россия, г. Орел, ФГБОУ ВО «Орловский государственный институт культуры», факультет документных коммуникаций, кафедра истории и музейного дела

## К ВОПРОСУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИДЕОИГР В ПРАКТИКЕ МУЗЕЕВ

**Аннотация:** В статье поставлена проблема поиска музеями новых интерактивных форм и методов, применимых в работе с разными социально-возрастными группами посетителей. Видеоигра представляет одну из таких форм. Для музея важно, чтобы с помощью видеоигры не только велся поиск информации в сети Интернета, но и использовались возможности образовательной музейно-предметной среды, активизировалась познавательная деятельность ее участников.

**Ключевые слова:** музей, экспозиция, игра, компьютерная игра, видеоигра, Интернет, интерактивность, игровые жанры.

*Stepanova E. Yu.*

Candidate of Science in Culturelogy, Associate Professor, Russia, Orel, Orel State Institute of Culture, Faculty of Document Communications, Department of History and Museology

*Khalmurzaev T. R.*

1st year bachelor of 51.03.04 Museology and protection of natural and cultural heritage sites, Russia, Orel, Orel State Institute of Culture, Faculty of Document Communications, Department of History and Museology

## ON THE USE OF VIDEO GAMES IN THE PRACTICE OF MUSEUMS

**Abstract:** The problem of museums' search for new interactive forms and methods applicable in working with different social and age groups of visitors is posed in the article. The video game represents one such form. It is important for the museum that the video game not only searches for information on the Internet, but also uses the possibilities of the educational museum-object environment, the cognitive activity of its participants intensified.

**Key words:** museum, exposition, game, computer game, video game, Internet, interactivity, game genres.

Первые исследования теории игры, базирующиеся на философских, психологических, культурологических и эстетических представлениях, появляются во второй половине XIX века. Самые значительные из них принадлежат Г. Спенсеру, В. Вундту, К. Гроссу, З. Фрейдю, Ф. Фребелю и др.<sup>1</sup> В современной музеологической традиции проблемами музея в пространстве культуры и образования, его воспитательными функциями и формами работы в России занимаются Б.А. Столяров, М.Ю. Юхневич, А.Г. Бойко, Э.В. Кузнецова и др.<sup>2</sup>

Игра пронизывает все существование человека. Меняются только ее содержание, формы, степень включенности в нее субъекта. Если у дошкольников игра является основным видом деятельности, в рамках которой дети принимают на себя различные социальные роли, подражая трудовой деятельности взрослых, то с возрастом на смену приходит так называемая «деловая игра»<sup>3</sup>.

В настоящее время игра пользуется небывалой популярностью. Она лежит в основе спортивной состязательности и культурного досуга, политических и экономических решений, является своеобразным

---

<sup>1</sup> **Вундт В.** Проблемы психологии народов/ В. Вундт. М.: Космос, 1918. 48с.; Гросс К. Душевная жизнь ребенка/ К. Гросс/ Пер. с нем. Киев: Издание Киевского Фребелевского общества, 1916. 242с.; Спенсер Г. Воспитание: умственное, нравственное и физическое/ Г. Спенсер. М., 2003. 363с.; Фребель Ф. Воспитание человека/ Ф. Фребель// Педагогические сочинения: В 2-х т./ Под ред. Д.Н. Королькова. 2-е изд. М.: Издание Тихомирова, 1913. Т. I. 359с.; Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. Психология масс и анализ человеческого «Я»/ З. Фрейд. М.: «Фолио», 2009. 286с.

<sup>2</sup> **Бойко А. Г.** Современное искусство – это интересно! Опыт интерпретации художественных образов XX века: музейнопедагогическое пособие: музейнопедагогическая программа «Здравствуй, музей: курс «Проблемы современной художественной культуры»/ А.Г. Бойко; ФГУК «Государственный Русский музей», РЦМПидТ, РАО, Сев.-Зап. Отд-е. CD-ROM. СПб.: ГРМ, 2010. 116с.; Кузнецова Э.В. Русский музей – учащимся. Методические рекомендации в помощь учителям, классным руководителям школ, ПТУ и техникумов, воспитателям детских домов и школ-интернатов/ Э.В. Кузнецова. Ленинград, 1991. 96с.; Столяров Б.А. Музейная педагогика. История, теория, практика: Учеб.пособие/ Б.А. Столяров. М.: Высшая школа, 2004. 216с.; Столяров Б.А. Государственный Русский музей. Детский путеводитель/ А.Б. Столяров. СПб., 1998. 112с. с илл.; Столяров Б.А. Мир музея: образовательная программа: методические рекомендации/ Б.А. Столяров, Н.Д. Соколова, Т.А. Барышева, О.Р. Лузе, Л.А. Гольякова; науч. рук. Б.А. Столяров; науч. ред. Н.Д. Соколова; Министерство образования и науки РФ, РАО РГПУ им. А.И. Герцена, Министерство культуры РФ, ФГБУК «Государственный Русский музей». СПб.: ГРМ, 2009. 480с.; Юхневич М.Ю. Я поведу тебя в музей: Учеб. пособие по музейной педагогике/ М.Ю. Юхневич. М., 2001. 223с.

<sup>3</sup> Российская педагогическая энциклопедия. Том I./ Глав. ред. В.Г. Панов. Изд-во «Большая Российская энциклопедия». М., 1993. С. 336.

средством самовыражения, самоутверждения ее участников через моделирование окружающей социальной среды.

Одной из форм игры является видеоигра (специальная компьютерная программа или электронное устройство, реализующие игровой процесс под названием геймплей, от английского „gameplay“). Данная игровая разновидность расширяет воображение и мышление, способствует созданию виртуальных миров и образов. Как и любая другая игра, компьютерная игра, вовлекает в свой процесс не только детей, подростков, но и взрослых. Выстраивая парадигму виртуальной действительности «прошлое-настоящее-будущее» и прибегая к помощи элементов театрализации, она перестает быть только формой развлечения, а становится одним из способов познания окружающей действительности, в котором человек одновременно выступает и как субъект, и как участник данного процесса. В качестве примеров можно назвать такие игры, как «Overwatch», «Fortnite», «World of Thanks», «PUBG» и т.д.

К сожалению, большая часть потребителей компьютерных игр не воспринимают их как искусство. Причин здесь несколько. Во-первых, многие из них ассоциируют видеоигру с формой развлечения и рекреацией. Пользователи не понимают того, что искусство может быть представлено в формате истории с нелинейным сюжетом, в котором активную роль отводят самим играющим. Во-вторых, сами создатели порой не относятся к компьютерной игре, как к произведению искусства. Вместе с тем опыт последних десятилетий показывает, что компьютерная игра стала одной из многочисленных культурных традиций той части общества, которая выросла на ней. Ведь игра может вызывать эмоции, способствовать общению и знакомству людей по всему миру, расширять технический и гуманитарный кругозор, знания в области цифровых технологий.

Прообразом современных компьютерных игр являются игровые автоматы, появившиеся уже в середине 1940–1950-х годов. Знаковым примером таких устройств считается ракетный симулятор (1947, США), созданный Томасом Т. Голдсмитом младшим и Эстлом Рэй Манном, которых вдохновили радарные экраны, над разработкой которых они занимались во время Второй мировой войны. Широкое же распространение видеоигр связано примерно с серединой 1960-х годов, с появлением персональных компьютеров. В 1990-е годы стремительно развивается 3D-графика, а с 2000-х годов появляются первые многопользовательские игры, способствующие массовому открытию компьютерных залов, в которых можно было играть сразу нескольким участникам.

Первоначально видеоигры и компьютерные игры имели четкое разделение (первые, в основном, представлялись в виде отдельных устройств, а вторые, как программные наработки для стационарных компьютеров). Со временем они превратились в синонимы. Компью-

терные игры принято классифицировать по жанрам или по количеству игроков. Существуют многочисленные игровые жанры<sup>4</sup>. К ним относятся:

**Action.** Суть экшенов отражает их название – в переводе с английского оно означает «действие». Игрок находится в самом эпицентре событий, где все действия зависят от него.

**Shooter.** Шутеры позволяют игрокам использовать в своих действиях оружие, обычно с целью уничтожить врагов или других реальных игроков в многопользовательских играх. Существуют несколько видов шутеров: от первого лица, когда все события мы наблюдаем от лица главного персонажа (например, Call of Duty, Battlefield, Counter-Strike); от третьего лица типа Fortnite, мы видим и персонажа, и весь окружающий его мир.

**Fighting.** В Файтингах (Mortal Kombat, UFC, Tekken, Injustice) все действия сосредоточены на боях и игрокам предлагают большой набор игравельных персонажей, каждый из которых отличен своими уникальными способностями или боевым стилем.

**Stels-action.** Справиться с испытаниями в стелс-экшенах помогает хитрость и точность. Типичными играми данного жанра являются одна из первых серий Metal Gear, а также Dishonored, Thief, Splinter Cell и т. д. Стелс-игры подразумевают скрытный процесс прохождения сюжета.

**RPG** или ролевые игры связаны часто с открытым миром. В них встречаются средневековые или фэнтезийные сеттинги типа Dragon Age, Skyrim, Dark Souls. Фантастической тематикой обладают также Mass Effect и Fallout<sup>5</sup>.

По количеству игроков компьютерные игры подразделяют на одиночные, рассчитанные на игру в одиночку против компьютера, и многопользовательские с несколькими участниками (обычно до 64) по локальной сети или Интернету. Последние, в свою очередь, подразделяются на оффлайн-игры (спортивные менеджеры, пошаговые стратегии и т. д.) и массовые онлайн-игры. В большинстве таких игр отсутствует одиночная игра (в оффлайн).

Наиболее часто встречающиеся жанры – настольные и ролевые игры (MMORPG). Среди них различают также игры, запускающиеся в браузере и не требующие скачивания и/или установки чего-либо на компьютер. Из обычных многопользовательских игр выделяется жанр MUD – текстовые онлайн-игры<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> GameDev.ru Разработка игр. URL: [https://new.vk.com/gamedev\\_ru](https://new.vk.com/gamedev_ru) (дата обращения 06.04.2020); 4PDA. URL: <http://4pda.ru/forum/index.php?showtopic=376729> (дата обращения: 04.05.2020).

<sup>5</sup> URL: <https://cubiq.ru/zhanry-kompyuternyh-igr/> (Дата обращения: 22.02.2020).

<sup>6</sup> Imagesplitter. URL: <http://imagesplitter.net/#> (дата обращения: 05.05.2020).

В игровой индустрии работает большое количество специалистов, занимающиеся не только разработкой видеоигр. В их числе: дизайнеры, художники, аниматоры, тестеры игрового оборудования, игровые программисты, геймдизайнеры и другие. Преобладающая доля на рынке принадлежит крупным производителям, штат работников которых может исчисляться несколькими тысячами человек («Blizzard Entertainment», «Ubisoft», «Electronic Arts», и т.д.). Не менее знамениты такие бренды игровой индустрии, как «Nintendo» («Супер Марио»), «RockstarGames» («GTA»), «BethesdaSoftworks» («The Elder Scrolls», «Fallout»), «Valve Corporation» («Quake», «Dota 2», «Counter-Strike»), «Blizzard» («WarCraft», «StarCraft») <sup>7</sup>.

Сама разработка видеоигр – долгий процесс, начинающийся с создания концепции игры и заканчивающийся анализом реакции потребителя (геймера) на готовый продукт и исправлением выявленных ошибок в игре. Как правило, выделяют четыре основных этапа: разработка концепции, подготовка производства, производство и постпроизводство (постпродакшн) <sup>8</sup>.

Соприкосновение с музейной средой происходит у посетителя не только через диалог с научным сотрудником, который выступает проводником в увлекательный мир музея, но и через разнообразные виды и формы работы. В последние десятилетия стало нормой вести в музее поиск интерактивных форм и методов, применимых в работе с разными социально-возрастными группами посетителей. В музее видеоигра присутствует уже в качестве готового продукта, по заказу которого команда специалистов ее разрабатывает. По их задумке она должна способствовать «погружению» в культуру и бытовую среду прошлого, настоящего и будущего, связаться с ценностями текущего времени. Для музея же важно, чтобы с помощью игры использовались возможности образовательной музейно-предметной среды, активизировалась познавательная деятельность участников, а не только велся поиск информации в сети Интернета.

По всему миру видеоигры выставляют в музеях на постоянной основе вот уже несколько лет. Одним из первых опытов взаимодействия мира видеоигр и музеев, стал музей компьютерных игр в Берлине. Данный музей является своеобразным «перекрестком развивающихся технологий и ностальгических воспоминаний». Он вбирает в себя огромную коллекцию компьютерных игр со всего мира, которые повествуют об их многолетнем развитии. Ежегодно его посещает до ста тысяч человек из разных стран мира. Каждому посетителю предо-

---

<sup>7</sup> URL: <https://sprintinvest.ru/chto-takoe-videoigra-zhanry-istoriya-zavisimost> (Дата обращения: 22.02.2020).

<sup>8</sup> URL: <https://gdjob.pro/stati/soiskatelyam/etapy-razrabotki-kompyuternykh-igr/> (Дата обращения: 22.02.2020); URL: <https://lenta.ru/articles/2014/09/14/vystavkiigr/> (Дата обращения: 22.02.2020).

ставляется аудио-гид на родном языке и возможность поучаствовать в интерактивном процессе. Музей активно развивает выставочную деятельность. Временные экспозиции побывали в более 30 странах мира<sup>9</sup>.

Основу музейного собрания составляют аутентичные видеоигры. В задачи музейных работников входит их первоначальная атрибуция и научное описание, включающие основные характеристики любой игры, в т.ч. графику и сюжетную линию, аппаратные требования и музыкальное оформление. Одной из первых игр, поступившей в музейные фонды стала компьютерная игра Nimrod, разработанная в 1951 году. Игромены могут познакомиться как с классикой игровой культуры (например, играми «Марио» и «Танки»), так и самыми первыми образцами (например, «Xbox» и «PS»). Кроме игр в музейном собрании и экспозиции можно встретить сопутствующие компьютерному миру атрибуты. В их числе – коллекция всевозможных компьютерных консолей, выпущенных за последние пятьдесят лет («Brown Box») и др.

Наличие разнообразных предметов позволило музею создать интерактивную познавательную экспозицию, в которой представлены основные этапы индустриального развития компьютерных игр. Музей выполняет важную исследовательскую миссию, занимаясь изучением истории компьютерных игр и их воздействием на современный социум, как с положительной стороны в виде появления общественных сетей и форумов, расширения круга знакомств и интересов людей, так и с негативной – в виде «омоложения» насилия и других разнообразных зависимостей. В музейной экспозиции размещено более пятидесяти игр, связанных с определенными техническими инновациями (новыми графическими изображениями, новинками музыки или жанра). Посетители могут увидеть и поиграть в «Pac-Man», яркий и динамичный файтинг «Street Fighter 2», блуждающий «Sonic», первый политический симулятор «Balance of Power» и т. д.<sup>10</sup>

В последние годы музеи активно осваивают интернет-пространство. В их числе – Нью-Йоркский музей современного искусства, в котором в зале прикладного дизайна развернута выставка видеоигр. Ее кураторы не побоялись включить в экспозицию игру Dwarf Fortress, известную запутанным интерфейсом и тем, что периодически надо просматривать руководства по ней, размещенное на YouTube<sup>11</sup>.

Сегодня музеи и индустрия видеоигр ведут поиск общих точек соприкосновения для предоставления потенциальным посетителям возможности пережить яркие игровые моменты, эмоции и впечатления, перенестись в прошлое.

---

<sup>9</sup> URL: <https://toberlin.ru/computerspielemuseum/> (Дата обращения: 29.02.2020).

<sup>10</sup> Там же.

<sup>11</sup> Видеоигры в музее. URL: [https://www.igromania.ru/article/23544/Videoigry\\_v\\_muzee.html](https://www.igromania.ru/article/23544/Videoigry_v_muzee.html) (дата обращения: 05.05.2020).

Игровой метод не только способствует усвоению музейной информации. Он влияет на развитие таких психических функций человека, как внимание, речь, память, мышление и др., формирует коммуникативные навыки, позитивное отношение к происходящему, сопряженное с получением человеком удовольствия от самой деятельности, что не всегда возможно получить в иных социокультурных учреждениях. По сути дела, игра в условиях музея становится одним из наиболее удачных музейно-образовательных проектов социализации и самореализации личности и одновременно возможностью для расширения круга потенциальных посетителей<sup>12</sup>.

Таким образом, игра в музее имеет широкий образовательный и воспитательный характер и является хорошим коммуникативным способом знакомства с музейным материалом, который в большей степени основан на осязательных впечатлениях.

В России видеоигры постепенно превращаются из разряда маргинальных развлечений, которыми они были двадцать лет назад, в явление современной культуры, оказывая на людей и общество в целом огромное влияние, давая возможность одним самореализоваться, другим – выплеснуть свою позитивную или негативную энергию. Современный мир представить без игр теперь практически невозможно, но в музейном пространстве все-таки рассматривать их следует, как произведение искусства и как результат достижения научно-технической мысли.

Один из первых опытов внедрения компьютерных игр в музейную практику связан с Русским музеем. С 2008 года руководство музея начинает выстраивать отношения с современными технологиями. Один из удачных совместных проектов объединил в себе техно-игровой маршрут, посвященный императору Павлу I, профессиональный театр и мультимедиа в музейных залах<sup>13</sup>.

Несколько лет назад был открыт Музей компьютеров и игр, больше известный посетителям, как «Антимузей компьютеров и игр». В музейной экспозиции представлено более шестисот экспонатов, рассказывающих об истории появления компьютеров и видеоигр, как советских ЭВМ, так и множества известных иностранных компьютеров. В музейном собрании есть первые смартфоны Apple и Macintosh, персональные компьютеры IBM, а также телевизионные игровые приставки, многочисленные процессоры, видеокарты, звуковые платы, носители информации, различные устройства. Свою задачу музей

---

<sup>12</sup> Степанова Е. Ю., Терехова Е. А. Игра как форма музейной коммуникации с детской аудиторией/ Степанова Е.Ю., Терехова Е.А.// Образование и общество. 2018. № 10. С. 29-34.

<sup>13</sup> Зачем Русскому музею исследовать компьютерные игры? URL: [https://rusemuseumvr.ru/data/events/2018/03/zachem\\_muzeyu\\_igri/index.php](https://rusemuseumvr.ru/data/events/2018/03/zachem_muzeyu_igri/index.php) (дата обращения: 05.05.2020).

видит в оживлении истории путем интерактивного взаимодействия с публикой<sup>14</sup>.

В другом московском учреждении – «Мультимедиа Арт Музее» – реализуется идея диалога между игроком, машиной и геймдизайнером, когда каждую игру можно «потрогать», «оживить», исходя из принципа: «нет интерактивности – нет игры»<sup>15</sup>.

Компьютерным играм в России стали посвящать временные выставки. Одна из них – «Игровая станция МКИ» – работала на площадке ВДНХ и была организована Политехническим музеем и Музеем компьютерных игр. Ее куратор в интервью СМИ отмечал, что «целью выставки, по сути, являлось желание показать зрителю, что компьютерная игра является полноценным синтезом искусств. К ней так же, как и к другим художественным произведениям, делаются эскизы. Композиторы, зачастую очень серьезные, создают музыку, и эта музыка затем нередко играет в концертных залах наряду с классическими произведениями. Особым же родом художников являются программисты, которые все воплощают, зачастую решая весьма творчески сложные задачи. Как в спектакле или кинофильме, здесь есть своеобразный режиссер – руководитель проекта, то есть весь этот сплав, называемый компьютерной игрой, он очень интересен и сложен»<sup>16</sup>.

Первые шаги в соединении музейного пространства и видеоигры были сделаны в 2010 году Дарвиновским музеем. На проходившей выставке «Виртуальные марины» создатели компьютерных игр попытались переосмыслить жанр морского пейзажа в эпоху компьютерных технологий<sup>17</sup>. Предполагалось, что подобные выставки должны вызвать интерес у зрителя, с одной стороны, сохраняя интерактивность экспозиционного пространства, с другой – предоставляя возможность переосмыслить видеоигру с разных точек зрения.

Таким образом, компьютерные игры заслуживают того, чтобы быть помещенными в музейное пространство, поскольку по своей сути представляют синтез искусств, дающих возможность посетителю погрузиться в особую атмосферу и стать сотворцом компьютерного произведения наравне с его разработчиками. Однако, на наш взгляд, должен быть строгий отбор таких игр. Приоритет – за авторскими играми, настоящими художественными произведениями, а не массовыми блокбастерами. Вместе с ними в фонды музея включатся

---

<sup>14</sup> Музей и история видеоигр. URL: <https://fishki.net/34988-muzej-i-istorija-vid-eoigr-25-foto--tekst.html> (дата обращения: 05.05.2020).

<sup>15</sup> Видеоигры в музее. URL: [https://www.igromania.ru/article/23544/Videogry\\_v\\_muze.html](https://www.igromania.ru/article/23544/Videogry_v_muze.html) (дата обращения: 05.05.2020).

<sup>16</sup> URL: <http://www.lookatme.ru/mag/live/opinion/205587-video-games-in-museums> (дата обращения: 05.05.2020).

<sup>17</sup> Там же.

вспомогательные материалы, как подготовительные эскизы, музыкальная подборка и др.

### Список литературы:

1. **Бойко А. Г.** Современное искусство – это интересно! Опыт интерпретации художественных образов XX века: музейно-педагогическое пособие: музейно-педагогическая программа «Здравствуй, музей: курс «Проблемы современной художественной культуры»/ А.Г. Бойко; ФГУК «Государственный Русский музей», РЦМПидТ, РАО, Сев.-Зап. Отд-е. CD-ROM. СПб.: ГРМ, 2010. 116с.
2. Видеоигры в музее. URL: [https://www.igromania.ru/article/23544/Videoigr\\_v\\_muze.html](https://www.igromania.ru/article/23544/Videoigr_v_muze.html) (дата обращения: 05.05.2020).
3. **Вундт В.** Проблемы психологии народов/ В. Вундт. М.: Космос, 1918. 48с.
4. **Гросс К.** Душевная жизнь ребенка/ К. Гросс/ Пер. с нем. Киев: Издание Киеского Фребелевского общества, 1916. 242с.
5. Зачем Русскому музею исследовать компьютерные игры? URL: [https://rusemuseumvr.ru/data/events/2018/03/zachem\\_muzeju\\_igri/index.php](https://rusemuseumvr.ru/data/events/2018/03/zachem_muzeju_igri/index.php) (дата обращения: 05.05.2020).
6. **Кузнецова Э. В.** Русский музей – учащимся. Методические рекомендации в помощь учителям, классным руководителям школ, ПТУ и техникумов, воспитателям детских домов и школ-интернатов/ Э. В. Кузнецова. Ленинград, 1991. 96с.
7. Музей и история видеоигр. URL: <https://fishki.net/34988-muzej-i-istorija-videoigr-25-foto--tekst.html> (дата обращения: 05.05.2020).
8. Российская педагогическая энциклопедия. Том I./ Глав. ред. В.Г. Панов. Изд-во «Большая Российская энциклопедия». М., 1993. 863с.
9. **Спенсер Г.** Воспитание: умственное, нравственное и физическое/ Г. Спенсер. М., 2003. 363с.
10. **Степанова Е. Ю., Терехова Е. А.** Игра как форма музейной коммуникации с детской аудиторией/ Степанова Е.Ю., Терехова Е.А.// Образование и общество. 2018. № 10. С. 29-34.
11. **Столяров Б. А.** Музейная педагогика. История, теория, практика: Учеб. пособие/ Б.А. Столяров. М.: Высшая школа, 2004. 216с.
12. **Столяров Б. А.** Государственный Русский музей. Детский путеводитель/ А.Б. Столяров. СПб., 1998. 112с. с илл.
13. **Столяров Б. А.** Мир музея: образовательная программа: методические рекомендации/ Б.А. Столяров, Н.Д. Соколова, Т.А. Барышева, О.Р. Лузе, Л.А. Гольякова; науч. рук. Б.А. Столяров; науч. ред. Н.Д. Соколова; Министерство образования и науки РФ, РАО РГПУ им. А.И. Герцена, Министерство культуры РФ, ФГБУК «Государственный Русский музей». СПб.: ГРМ, 2009. 480с.
14. **Фребель Ф.** Воспитание человека/ Ф. Фребель// Педагогические сочинения: В 2-х т./ Под ред. Д.Н. Королькова. 2-е изд. М.: Издание Тихомирова, 1913. Т. I. 359с.
15. **Фрейд З.** По ту сторону принципа удовольствия. Психология масс и анализ человеческого «Я»/ З. Фрейд. М.: «Фолио», 2009. 286с.

16. **Юхневич М. Ю.** Я поведу тебя в музей: Учеб. пособие по музейной педагогике / М.Ю. Юхневич. М., 2001. 223с.
17. Imagesplitter. URL: <http://imagesplitter.net/#> (дата обращения: 05.05.2020).
18. GameDev.ru Разработка игр. URL: [https://new.vk.com/gamedev\\_ru](https://new.vk.com/gamedev_ru) (дата обращения 06.04.2020).
19. 4PDA. URL: <http://4pda.ru/forum/index.php?showtopic=376729> (дата обращения: 04.05.2020).
20. URL: <http://www.lookatme.ru/mag/live/opinion/205587-video-games-in-museums> (дата обращения: 05.05.2020).
21. URL: <https://sprintinvest.ru/chto-takoe-videoigra-zhanry-istoriya-zavisimost> (Дата обращения: 22.02.2020).
22. URL: <https://cubiq.ru/zhanry-kompyuternyh-igr/> (Дата обращения: 22.02.2020).
23. URL:<https://gdjob.pro/stati/soiskatelyam/etapy-razrabotki-kompyuternykh-igr/> (Дата обращения: 22.02.2020).
24. URL: <https://lenta.ru/articles/2014/09/14/vystavkiigr/> (Дата обращения: 22.02.2020).
25. URL: <https://toberlin.ru/computerspielemuseum/> (Дата обращения: 29.02.2020).