

УДК 379.82

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СРЕДА И ИГРОВОЙ ФОРМАТ В УРБАНИСТИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ИНВЕСТОРЫ НАСЛЕДИЯ»)



Крузе Юлия Львовна

Кандидат юридических наук, доцент кафедры культурологии Нижегородского государственного архитектурно-строительного университета (Нижний Новгород, Россия); julia.kruze@tm-service.ooo

Аннотация. В статье рассматривается развивающая настольная игра «Инвесторы наследия» как элемент интеллектуальной среды, направленный на развитие территорий через развитие человеческого и социальных капиталов за счет привлечения внимания участников игры к локальным символическим ресурсам. Анализируются цель, правила и механика игры с точки зрения динамики вовлечения, группового взаимодействия для выработки навыков и освоения приемов по работе с символами территории через проектирование бизнес-цепочек, основанных на локальной идентичности и включающих символы в экономику наследия. Отмечается универсальный характер игрового пространства для разных целевых аудиторий участников. Даны рекомендации по снижению рисков и расширению применения игры «Инвесторы наследия» в урбанистической практике.

Ключевые слова: развивающая игра; символические ресурсы; интеллектуальная среда; урбанистическая практика.

Для цитирования: Крузе Ю.Л. Интеллектуальная среда и игровой формат в урбанистической практике // Социальные новации и социальные науки. – 2025. – № 3 – С. 131–144.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2025.03.08

Рукопись поступила 16.07.2025.

Принята к печати 12.08.2025.

Введение

Урбанистика занимается социально-экономическим развитием территории и ее инфраструктуры на стыке социальных, технических и гуманитарных дисциплин. Она включает в себя архитектуру, управление, географию, экономику, социологию, психологию, экологию и является комплексной дисциплиной. Урбанистические практики в целом направлены на повышение качества жизни на территориях, представляют достаточно широкий набор подходов к управлению и развитию городов, охватывая вопросы благоустройства, разработку мастер-плана, вовлечение жителей через соучастное проектирование и т.д.

Актуальность темы использования в урбанистических практиках игрового формата связана с необходимостью как можно раньше и в массовом масштабе формировать навыки создания креативных проектов и продуктов на основе локальных символов, составляющих основу экономики наследия. Задача построения креативной экономики с включением в нее локальных символических ресурсов в государственном масштабе за последние пять лет трансформировалась на наших глазах от стадии эксперимента до национального приоритета и решается за счет формирования новейшей нормативно-правовой базы [Приказ..., 2025].

Безусловно, интеллектуальная среда как сложная, многоэлементная система опирается в том числе и на нормативно-правовые акты и включает в себя базовые понятия, нормативные определения. Однако для ее устойчивого функционирования одной нормативно-правовой базы недостаточно. Необходимо отметить, что само понятие «интеллектуальная среда» не относится к правовому регулированию, является предметом междисциплинарного исследования и имеет множество определений. В настоящей работе будем опираться на подход, связывающий интеллектуальную среду с коммуникативно-информационным пространством, в котором создаются творческие, инновационные продукты в процессе взаимодействия их авторов между собой как сообществ в разных институциях [Глинчикова, 2023, с. 146]. Соглашаясь с выводом, что интеллектуальная среда – это сообщество взаимодействующих друг с другом людей, и подчеркивая особую цель их коммуникации – создание интеллектуально-творческого продукта, – дополним картину и сформируем рабочую гипотезу настоящего исследования как тезис, что среди многообразия форматов неофициальных способов коммуникации есть место и особому их виду – игровому взаимодействию.

Игра в данном случае – это особая форма человеческой деятельности, межличностной коммуникации, которая может быть как развлечением, так и способом обучения, развития и даже моделирования реальных ситуаций. В широком смысле игра – это осмысленная, часто эмоционально окрашенная деятельность в условных рамках, подчиненная определенным правилам, целям и за-

дачам. Игра также представляет собой систему, в которой участники по своей воле вовлечены в искусственный непродуктивный конфликт с заведомо известными правилами и измеримым, но заранее неизвестным результатом [Кобзева, Никонова, 2014]. Составляющие игры – это правила, которые могут включать в себя писаную и неписаную части; игровой процесс – состояние игры, в рамках которого участники находятся внутри магического круга, но могут его покинуть, действуют в соответствии с правилами, но могут их нарушать, и культурный контекст, т.е. ценности и подтексты игры, помогающие осваивать навыки для обычной жизни.

Понятие «игра» включает в себя огромный спектр представлений, и разные авторы по-своему подходят к трактовке этого определения. Но как бы различные авторы ни трактовали термин «игра», она всегда являлась одной из ведущих форм развития психических функций человека и способом реального познания мира [Игра..., 2025]. В настоящей публикации не стоит задача ответить на вопрос, почему люди играют в игры. Тем не менее отметим, что в игре мотиваторами могут быть и сам процесс игры, и ее результат. Стимулами для вступления в игру могут быть, в числе прочего, постижение нового, возможность сделать открытия, получение признания, самовыражение, демонстрация мастерства, реальная или виртуальная награда. Если в игре для достижения победы или в целях досуга задействованы ум, интеллект, воображение, знания, эрудиция участников, в целом мыслительные способности человека, игра носит характер развивающей интеллект и называется интеллектуальной [Интеллектуальная игра..., 2025]. «Интеллектуальные игры способствуют приобретению опыта индивидуального или коллективного мышления, развивают быстроту реакции, позволяют проверить смекалку и начитанность» [Антипова, 2015, с. 175]. «Основной функцией интеллектуальных игр является развитие мышления, высших психических функций, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения и классификации, сравнения и противопоставления. Кроме того, они ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции» [Интеллектуальные игры..., 2017, с. 27].

Понятие «эдьютейнмент» как процесс, в котором сочетаются обучение и развлечение, первично появилось за рубежом, распространилось в том числе и на урбанистические практики, в отечественной науке устойчиво применяется в педагогической деятельности [Дьяконова, 2012, с. 182–185].

Настоящая публикация рассматривает, как формируется интеллектуальная среда в ходе игры и взаимодействия участников по поводу прикладного вопроса – включения символических ресурсов любой территории в экономику наследия на примере авторской развивающей настольной игры «Инвесторы наследия». В свою очередь, совокупность символических ресурсов территории составляет ее символический капитал, в структуре которого Н.Г. Федотова выделяет компоненты узнавания территории (ее идентификационный потенциал) и положительной оценки территории

(потенциал престижа и доверия) [Федотова, 2018, с. 141–155]. Таким образом, круг «благополучателей» от результатов игры расширяется от участников и зрителей игрового процесса до заинтересованных во включении символических ресурсов в экономику наследия представителей территорий – органов местного самоуправления, агентств по развитию креативных индустрий и т.д.

Цель, задачи, объект, предмет и методы исследования

Традиционными формами интеллектуальной работы с символическими ресурсами территории в урбанистических практиках являются исследовательские и обучающие мероприятия – экспедиции, лаборатории и проектные форматы – мозговые штурмы, воркшопы, стратегические сессии, семинары и т.д. Через проблематизацию, генерацию идей и проектирование в рабочих группах рождаются проекты улучшения и развития территорий. Как правило, процесс занимает несколько часов и является энергозатратным для его участников [Коломенский творческий кластер..., 2022]. Игровой формат отличается от общего процесса социокультурного проектирования особенностями и возможностями создания особого «игрового» пространства как определенной модели жизненной ситуации с дополнительными возможностями, актуализацией вовлечения, безопасным вхождением в позицию творца, мобилизацией креативных способностей, погружением в состояние азарта.

В данной работе представлено исследование авторской развивающей настольной игры «Инвесторы наследия» как мобильной интеллектуальной среды, не привязанной к конкретному пространству, информационную основу которой, кроме самой механики игры, формируют символические ресурсы любой территории. Для достижения цели ставятся следующие задачи:

- проанализировать элементы самой игры – правила, игровую механику и культурный контекст для определения ее сильных и слабых сторон и дальнейшего совершенствования для наработки человеческого капитала непосредственных игроков и символического капитала включенных в игру конкретных территорий, расширения целевых аудиторий, заинтересованных в применении игры в своей профессиональной деятельности;
- исследовать, какие экономические и социальные эффекты имеет игра для пользователей и территорий;
- определить, в какие урбанистические практики может быть интегрирована игра.

Объектами исследования и эмпирическими объектами стали правила, игровая механика и проведенные раунды развивающей настольной игры «Инвесторы наследия» для разных категорий участников: школьников, студентов, магистрантов, аспирантов, преподавателей, предпринимателей, общественных деятелей, урбанистов в течение первого года апробации игры.

Игра появилась в результате обучения автора в летней школе социокультурного проектирования «Правила игры» Московской высшей школы социальных и экономических наук в партнер-

стве с Выкса-фестивалем в июле 2024 г. С июля 2024 по июль 2025 г. прошла ее апробация и состоялись следующие раунды: на фестивале «Арт Луга» в Нижегородской области при участии членов сообщества «Лидеры наследия» в июле 2024 г.; на празднике Герба села Починки Нижегородской области в августе 2024 г.; на вручении премии «Жить вместе» при участии членов сообщества «Городские герои» в августе 2024 г. в Москве; среди участников форума «Креативных территорий» в Нижнем Новгороде в сентябре 2024 г.; с участием преподавателей, магистрантов, аспирантов и студентов географического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова в январе 2025 г. в Выксе; среди членов предпринимательского клуба «Делавары» в Нижнем Новгороде в марте 2025 г.; среди школьников – участников фестиваля идей «Гайва – это мы!» в г. Пермь в мае 2025 г.; среди школьников, участников стратсессии в Вачском муниципальном округе Нижегородской области «Продюсеры территории – дети» в мае 2025 г. Всего в играх приняли участие более 200 человек. Ими были рассмотрены символические ресурсы из Нижегородской, Ульяновской, Воронежской, Рязанской, Свердловской, Кировской, Калининградской, Ярославской областей, Пермского края и республик Башкирии, Карелии.

Методологической основой картирования символических ресурсов территорий, извлечения из них смыслов и их интерпретации для бизнес-цепочек выступила инфраструктурно-сервисная модель Д.Б. Ойнаса (см.: [Крузе, 2024]). Эмпирическая база сформирована отзывами участников игры на местах, непосредственным наблюдением за процессом и результатами индивидуальной и командной работы участников ведущих игры, анализом заполненных карточек победителей в конкретных играх.

Описание настольной развивающей игры «Инвесторы наследия»

Для игры требуется игровое поле; карточки с нанесенными на них названиями символов и территорий, где они географически расположены; фишки – условные деньги или «тутрики», которые раздаются каждому игроку или каждой паре, команде игроков; чистые листы бумаги; ручки для каждого игрока или команды. Для наглядности, как из полученного символа проектировать идеи и выстраивать проекты, распечатаны примеры эмоционально-смысловой растяжки нескольких общеизвестных символов. Игра происходит на игровом поле, на котором нанесены культурно-исторические символы определенных территорий. Размер поля не менее 60×60 см.

Карточки с символическими ресурсами территорий могут быть сформированы по разным признакам – например, по территориальному: по различным субъектам РФ, по различным муниципальным образованиям внутри одного субъекта РФ в зависимости от целей игроков – лучше узнать про свои локальные символические ресурсы или ознакомиться с ними в масштабе всей России.

Например, стратегической сессии «Продюсеры территории – дети» с участием школьников Вачского муниципального округа Нижегородской области специально были выявлены и отобраны

следующие локальные символы: Воцкий Стародуб, «Вачский азимут», «Княжий берег», пристань, д. Чулково, аллея Р. Ростроповича и Г. Вишневецкой, Мраморное озеро, с. Филинское, Водонапорная башня в АО «Труд-Вача», с. Арефино – дворцовое село, герб Вачского МО, кузнечный цех – с. Арефино, «Терема», сундуки со звоном, Кондратов пруд, р. п. Вача, паровая машина, Земская школа, Владимирский тракт, с. Арефино, топоры, Вачский МО, Жайский откос, мозаика Дальне-Давыдовского монастыря, казаковская филигрань, подстаканник, с. Казаково, завод АО «Труд-Вача», кондратовские ножи, тихое убежище – В.Г. Короленко, Н. Некрасов, д. Клино, Вачский муниципальный округ, Исса Левитан, Вачский МО, купцы и промышленники Кондратовы. Проработав по нижеуказанной методике эти символы и выявив лидерские проекты в каждой группе, идеи школьников поступили для дальнейшего использования и реализации в администрацию округа и местному предпринимательскому сообществу.

Если же перед игроками стоит задача расширить кругозор и теоретически «прокачать» навыки проектирования, можно использовать карточки с символическими ресурсами из разных субъектов РФ. Например, в первом круге игры для подростков на фестивале идей в Перми были следующие символы и территории:

- буква Ё (с двумя точками сверху) (г. Ульяновск);
- сбежавший цирк Дурова, квартал Девичек (г. Воронеж);
- Дарт Вейдер «Звездные войны» (г. Уфа);
- река Ветлуга (Нижегородская область);
- Дмитрий Ваганов, DS Crew (г. Пермь);
- «Телеграмма» (Солотча, Рязанская область);
- ящерица (г. Полевской, Свердловская область);
- соленые уши (г. Пермь);
- Артемовские Луга (Нижегородская область);
- мастер Василий Иванович Зуев (р. п. Чердаклы, Ульяновская область);
- камень симберцит (Ульяновская область);
- «Золотая цепь» (г. Киров);
- маскароны (г. Черняховск, Калининградская область);
- озеро Выг и 360 островов на нем (г. Сегежа, Карелия);
- Александр Пересвет, монах (г. Брянск);
- купцы братья Чирковы (г. Бирск, Башкирия);
- река Волга (г. Рыбинск);
- автомат Калашникова (г. Ижевск, Удмуртия);
- Максимилиан Факторович (г. Рязань);
- «Аленький цветочек» (Ульяновская область);

- памятник Барклаю де Толли (г. Черняховск, Калининградская область);
- соцгород деревянный (г. Сегеж, Карелия);
- Сергей Павлович Дягилев (г. Пермь);
- дымковская игрушка (г. Киров);
- терновое кладбище (г. Воронеж).

С каждой стороны поля может располагаться по одному игроку, пара или тройка игроков. Игра состоится, если играют все четыре стороны или минимум три, для комфорта игроков не рекомендуется более шести пар за одним столом.

В центре игрового поля расположен «Базар символических ресурсов». Это карточки, может быть колода с одинаковыми обложками. На другой стороне каждой карточки обозначен словами и / или фотосимвол и определенная территория, где этот символ расположен. Например: «Единорог, г. Выкса», или «Буква Ё, г. Ульяновск», или «Золотая цепь, г. Киров».

Каждый игрок (пара, тройка) получает от ведущего фишки – валюту инвестора «тугрики», от одного до четырех нельзя оставлять себе, а надо отдать проекту инвестиций в символический ресурс, который больше всего вызвал доверие или понравился у других игроков.

Предварительно, до начала игры, ведущий показывает игрокам заполненные листы размером А4 – примеры эмоционально-смысловой «Ромашки смыслов» по методике Д.Б. Ойнаса [Ойнас, 2022], как можно по ассоциациям и интерпретациям разложить «Пеньку» в Брянске, «монокль Бурлюка» в Уфе, мастера Василия Зуева в р. п. Чердаклы Ульяновской области и другие примеры. Рассказываются правила игры.

Далее ведущий раздает игрокам по карандашу или ручке и чистому листу бумаги формата А4.

Первый шаг. Каждый игрок идет на «Базар символических ресурсов» на игровом поле и вытаскивает одну карточку, переворачивает ее, помещает в центр своего чистого листа и записывает свои эмоционально-смысловые ассоциации, интерпретации взятого символа в ромашку, по полученному примеру, в отведенное время. Время зависит от степени подготовленности игроков. Обязательно допускается использование гаджетов, сотовых телефонов, ноутбуков, планшетов и т.д., поиск информации в открытых источниках как по символу, так и по территории, на которой он находится. В целом, на первый шаг не рекомендуется отводить более 7–10 мин. Он направлен на расширение кругозора участников, на получение информации о неизвестных им историко-культурных ресурсах, гениях локальных мест, самих населенных пунктах и фактах из их истории.

Второй шаг – озвучивание полученных эмоционально-смысловых связок – «ромашек смыслов» игроками. По команде ведущего и по истечении времени каждый игрок (пара, тройка) представляет свой символ (и территорию) и кратко рассказывает о нем, какие ассоциации и интерпретации тот вызвал и почему (не более 5–7 минут на каждого участника в каждую сторону).

Третий шаг. Игроки каждой стороны обсуждают между собой и выбирают «фаворита», какой-то один смысл – ассоциацию – идею и формируют на его основе смысловую цепочку «символ-идея-проект (бизнес)» в течение нескольких минут, формулируют цель – запрос, на что им нужны вложения для других инвесторов.

Четвертый шаг. По команде ведущего все делают свой выбор «фаворита» и по очереди отвечают на вопрос ведущего: «На что просите деньги?», кратко рассказывают о трансформации символа в идею проекта или в бизнес. Можно уточнять, задавать вопросы. На описание своей идеи – «фаворита» у каждого игрока (пары, тройки) есть не более 5–7 мин. Ведущий следит за временем, в конце каждой мини-презентации спрашивает, уточняет у других игроков: «Понятно, на что просят финансирование, инвестиции?».

Пятый, последний шаг. Каждый игрок двигает свои условные деньги – фишки – «тугрики» к чужому проекту, который ему более всего понравился, вызвал доверие при реализации и т.д. Можно распределять несколько тугриков между несколькими проектами пропорционально, непропорционально, как каждому нравится. По итогам ведется подсчет лидера, получившего максимум инвестиций – символических инвестиций в тугриках. Аплодисментами игроки награждают победителя каждого кона.

После первого пробного круга можно усложнять правила игры, включать правила «со звездочкой» и идти в глубь идей и проектов от символа и его смыслов. Заранее, например, договориться, что запрещен выпуск соответствующей сувенирной продукции. Можно при выявлении одного фаворита у инвесторов в следующий круг предложить всем участникам игры разрабатывать «ромашки смыслов» только с этим символом или идеей.

Окончательный формат игры зависит от уровня подготовки целевой аудитории – школьники или действующие предприниматели – и от того, на какую конкретную цель направлена игра. Например, для школьников важно показать, какие интересные люди, факты, возможности есть в их родной деревне и на других территориях. Для предпринимателей из определенной сферы бизнеса – например, туристическая отрасль, ресторанный бизнес, гастрономия – важно показать, как задействовать местные рецепты или топонимику (которая тоже относится к символическим ресурсам территории) при разработке блюд локальной кухни или их названия, авторского оформления меню, для выбора самого названия точки общественного питания. Пока местные предприниматели предпочитают для брендинга своих локаций делать ставку на международные раскрученные названия типа «Жозефина» или «Сладкая жизнь».

По окончании игры можно предложить победившему или каждому участнику внести свой символ в игру, заполнить пустую карточку каким-то новым символом или новой территорией.

После описания правил, игровой механики и смысла игры рассмотрим результаты исследования.

Результаты исследования и выводы

Анализ этапов игры.

1-й шаг («ромашка смыслов»). Сильные стороны: развивает ассоциативное мышление, стимулирует творческий подход к символам. Ограничение по времени (7–10 мин.) помогает фокусироваться на ключевых идеях. Слабые стороны: без базовых знаний (краеведение, культурология) участники могут генерировать поверхностные ассоциации, что снижает качество дальнейших этапов.

2-й шаг (презентация «ромашек смыслов»). Сильные стороны: учит кратко и ясно формулировать мысли, тренирует навыки публичных выступлений. Слабые стороны: если игроки не разбираются в теме, презентации сводятся к описанию очевидного, что снижает ценность для инвесторов.

3-й шаг (выбор «фаворита»). Сильные стороны: формирует навык выделения ключевой идеи из множества вариантов. Слабые стороны: без понимания проектирования и монетизации выбор фаворита может быть случайным или эмоциональным.

4-й шаг (питчинг идей). Сильные стороны: имитирует реальный процесс поиска инвестиций, учит аргументировать ценность проекта. Слабые стороны: отсутствие критериев оценки (например, реалистичность, бюджет) приводит к тому, что идеи остаются сырыми.

5-й шаг (распределение «тутриков»). Сильные стороны: создает соревновательный элемент, мотивирует участников улучшать презентации. Слабые стороны: если игроки не обладают экспертным мнением, инвестиции распределяются по принципу «кто симпатичнее», а не по качеству идеи.

Основные целевые аудитории для игры: а) студенты и преподаватели гуманитарных направлений (история, культурология, социология) – помогает развивать аналитические навыки; б) локальные активисты и краеведы – способствует генерации идей по популяризации культурного наследия; в) новички в социокультурном проектировании – может служить как вводный инструмент для понимания связи символов и бизнес-идей. При доработке игрового механизма целевые аудитории могут быть дополнены: бизнес-тренерами и стартап-сообществами – если добавить модули по бюджетированию и монетизации; школьниками старших классов – в упрощенном формате для профориентации.

Рассмотрим результаты обратной связи от игроков в виде ответов на вопросы о том, где они видят игровой момент, где в игре азарт, а где он теряется. Участники игр отметили следующие основные источники азарта:

- конкуренция за «тутрики»: участники стремятся создать самую убедительную презентацию, чтобы привлечь максимум инвестиций;
- творческий вызов: нужно быстро генерировать идеи и адаптироваться под обратную связь;

– динамика голосования: возможность влиять на исход игры, распределяя ресурсы между проектами.

Также участники отметили следующие риски потери азарта:

– если игроки не понимают, как оценивать проекты, азарт смещается в сторону межличностных отношений («кто понравился»);

– отсутствие прогресса (например, переход от сырой идеи к проработанной) также снижает мотивацию.

Разработаны возможные рекомендации для усиления игры:

1. Добавить обучающий модуль: перед игрой провести мини-лекцию по основам социокультурного проектирования и монетизации; раздать чек-листы с критериями оценки идей (например: уникальность, реализуемость, бюджет).

2. Ввести роли: назначить «экспертов» (из числа игроков или ведущих), которые дают обратную связь по проектам; добавить карты-подсказки (например, «Грант на исследования», «Помощь маркетолога»).

3. Усложнить механику для продвинутых игроков: ввести этап «SWOT-анализа» для фаворитов; добавить ограничения, например, минимальный бюджет проекта или сроки реализации.

4. Создать систему достижений: награждать бонусными «тугриками» за креативность, реалистичность идеи или лучшую презентацию.

В механике игры «Инвесторы наследия» отсутствуют следующие, присущие обычно настольным развивающим играм, элементы: 1) правила взаимодействия между игроками: не указано, как происходит обсуждение проектов, конкуренция за инвестиции или возможность задавать вопросы / критиковать идеи; нет ограничений на количество проектов, в которые можно вложить «тугрики», что может привести к неоднозначности в распределении ресурсов; 2) механика получения дополнительных ресурсов: игроки получают фиксированное количество «тугриков» (1–4), но нет возможности заработать их в процессе игры, что снижает динамику и стратегическую глубину; 3) контроль времени и использования гаджетов: не прописаны штрафы или ограничения для игроков, которые затягивают поиск информации в открытых источниках; 4) структура формирования бизнес-цепочки: отсутствуют шаблоны или этапы (например, SWOT-анализ, бюджет, целевая аудитория), которые помогли бы перейти от ассоциаций к конкретному проекту; 5) механика внутригруппового взаимодействия: неясно, как принимаются решения в парах / тройках (голосование, распределение ролей и т.д.); 6) элементы случайности или стратегии: нет карт событий (например, «Кризис», «Грант»), которые могли бы влиять на проекты и добавлять неожиданные повороты; 7) не рассмотрен вариант, какие есть критерии победы при равенстве «тугриков»: не описано, как определяется победитель, если несколько игроков набрали одинаковое количество

инвестиций; 8) финальная стадия игры: не указано, как именно победитель вносит новый символ в игру (формат карточки, голосование за его принятие и т.д.).

В результате вышеприведенного анализа можно дать следующие рекомендации по минимизации рисков и улучшению правил игровой механики:

- добавить фазу обсуждения с ограничением времени для вопросов / возражений;
- ввести бонусные «тутрики» за креативность или убедительность презентации;
- предоставить игрокам чек-листы для разработки проектов;
- включить карты-события для повышения динамики;
- описать процедуру разрешения спорных ситуаций (например, голосование).

Последствия в экономических и социальных аспектах возникают у непосредственных участников игры и способствуют:

- 1) развитию краеведения, углублению знаний о локальной истории, культуре и идентичности;
- 2) развитию «мягких навыков» (soft skills): креативности, созданию эмоционально-смысловых цепочек, ассоциаций («ромашек смыслов») и интерпретаций символов, что стимулирует нестандартное мышление; коммуникации, презентации идей, обсуждению проектов и вопросов от других игроков, что улучшает навыки публичных выступлений и аргументации; командной работы: совместному принятию решений в парах / тройках, умения договариваться, распределять роли и учитывать разные точки зрения.
- 3) развитию социально-экономических навыков: финансовой грамотности, распределения средств, умению оценивать риски, потенциал и конкурентоспособность идей; критическому мышлению, умению задавать вопросы, выявлять слабые места в проектах и находить решения.
- 4) развитию предпринимательских навыков: умению трансформировать абстрактные идеи в конкретные проекты или бизнес-модели, развитию стратегического и проектного мышления, работе с новой информацией, умению выбирать достоверные источники и структурировать информацию.

Для территорий последствия проведенных игр выражаются в возникновении нестандартных, новых идей, которые не появились в ходе регулярно проводимых стандартных семинаров, круглых столов и мозговых штурмов. Так, например, в ходе игры в Починковском муниципальном округе Нижегородской области из ассоциаций с символом «стальные кольца», г. Кулебаки, в качестве «фаворита» участниками-подростками практически единогласно был выбран проект организации детского кукольного театра-студии, впоследствии представленного в администрации округа. В экспедиции студентов географического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова в Нижегородской области игра была использована как один из способов рефлексии и структурирования информации. В ходе игры из локального символа – заборов из стальных пресс-форм для ножей, типичных

для Вачского муниципального округа, – родилась идея интерактивного музея советской смекалки, положительно встреченная местным сообществом и принятая им для дальнейшего внедрения.

Для локальных сообществ игра помогает непрофессионалам – жителям территорий – осознать ценность местных символов, генерировать идеи для развития туризма или малого бизнеса, моделирует процессы питчинга, запускает процесс поиска инвестиций и эффективной работы с ограниченными ресурсами.

Образовательными учреждениями среднего, профессионального и высшего образования, в летних лагерях и выездных мероприятиях игра может использоваться на уроках географии, истории, обществознания, проектной деятельности или в рамках внеурочной деятельности для активизации интереса к предмету. Игровой формат и соревновательный элемент повышают вовлеченность и интерес к обучению, способствуют мотивации участников, дают им уверенность через успешную защиту проектов и получение «инвестиций», укрепляют самооценку.

Включение игры в урбанистические практики. В ходе первого года проведения игра продемонстрировала достаточную адаптивность и была модифицирована под разные аудитории (школьники, студенты, предприниматели), цели (образовательные, развлекательные, профессиональные), территории (крупные города – Нижний Новгород, Пермь; сельские муниципальные округа), что показало ее универсальность. Поскольку игра апеллирует к символическим ресурсам и историко-культурному наследию, ее результаты могут быть применимы в развитии локальной экономики, туристической инфраструктуры, городской экологии и культуры, создании «умных городов», вовлечении жителей в процесс принятия решений по комплексному развитию территорий.

Таким образом, развивающая настольная игра «Инвестор наследия» не только знакомит с культурным наследием, но и комплексно развивает навыки, востребованные в современном мире: от критического мышления до управления проектами. В игровом процессе могут быть созданы некоторые интеллектуальные модели, представляющие практическую ценность и для участников игры, и для территории. Несмотря на условный характер игры, в ней сочетаются и потребление, и создание культурных ценностей, что делает ее частью интеллектуального досуга в контексте определения Дж. Келли [Андреева, 2014, с. 13].

Игра носит универсальный характер, может использоваться с разным уровнем сложности при проведении уроков в старших классах, колледжах, вузах, профессиональных и деловых, локальных сообществах. Она мотивирует участников узнать информацию о разных территориях и символических ресурсах на них, развивает образное, ассоциативное мышление. В игровом формате вырабатывается индивидуальный или групповой навык проектирования цепочки от символа через идею к проекту или бизнесу, включенному в экономику наследия. Таким образом, игра относится к понятию «эдыутеймент» как процессу, где сочетаются развлекательный и обучающий форматы, и пополняет уже сложившуюся отечественную урбанистическую практику [Деханова, 2016].

Заключение

В настоящем исследовании прослеживается принадлежность развивающих игр к форме интеллектуального досуга в актуальном прикладном аспекте – включении символических ресурсов территории в экономику наследия.

Несмотря на относительно небольшой период внедрения – один год – и выявленные риски, игра «Инвесторы наследия» обладает существенным потенциалом для распространения и внедрения в различных целевых аудиториях и новых территориях. Проведенное исследование подтверждает, что системные решения по вовлечению символических ресурсов и историко-культурного наследия РФ в экономические процессы возможны при объединении усилий различных специалистов, исследовании потенциала страны и использовании разных форм работы, креативных подходов для распространения новых форматов и игровых практик.

Список литературы

1. Андреева А.В. Интеллектуальный досуг как сфера полисубъектного взаимодействия // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 12 (50). – С. 13–16.
2. Антипова В.Б. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только: словарь-справочник для библиотекаря. – Москва: Библиомир, 2015. – 175 с.
3. Глинчикова А.Г. Интеллектуальная среда как объект исследования: факторы развития и точки уязвимости // Контуры глобальных трансформаций: политика, экономика, право. – 2023. – № 16 (5). – С. 146–166.
4. Деханова П.Ю. Урбанистические игры: профессионализм городской жизни со школьной скамьи // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – № 18. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/76206.htm>. (дата обращения 04.05.2025).
5. Дьяконова О.О. Понятие «эдытейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.
6. Игра. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Игра> (дата обращения 15.04.2025).
7. Интеллектуальная игра. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Интеллектуальная_игра (дата обращения 15.04.2025).
8. Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке: методическое пособие / ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.Ю. Иост, С.И. Кулакова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2017. – 27 с.
9. Кобзева Н.А., Никонова Е.Д. Дидактические игры в методике обучения иностранным языкам // В мире научных открытий. – 2014. – № 11–5 (59). – С. 1847–1856.
10. Коломенский творческий кластер – Дмитрий Ойнас. Интервью // Библиотека наследия. – 2022. – URL: <https://rhlib.ru/2022/01/kolomenskij-tvorcheskij-klaster-dmitrij-ojnas/> (дата обращения 21.03.2025).
11. Крузе Ю.Л. Символический капитал населенных мест как ресурс для развития локальных сообществ и креативных индустрий // Социальные новации и социальные науки. – 2024. – № 3 (16). – С. 26–43.
12. Ойнас Д.Б. Технология «Ромашка смыслов» // Деловой клуб «Наследие и экономика». – 2022. – URL: <http://heritageclub.ru/category/experts/> (дата обращения 02.04.2025).
13. Приказ Министерства экономического развития РФ от 23 апреля 2025 г. № 266 «Об утверждении перечня видов экономической деятельности в сфере креативных (творческих) индустрий на основе Общероссийского классификатора видов экономической деятельности». – 2025. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/documents/block/foiv294.../> (дата обращения 20.05.2025).
14. Федотова Н.Г. Символический капитал места: понятие, особенности накопления, методики исследования // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2018. – № 29. – С. 141–155.

INTELLECTUAL ENVIRONMENT AND GAME FORMAT IN URBAN PRACTICE

Kruse Yu.L.

PhD Law Sci., Associate Professor of the Department of Cultural Studies, Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering (Nizhny Novgorod, Russia);
julia.kruse@tm-service.ooo

Abstract. *The article considers the educational board game "Heritage Investors" as an element of the intellectual environment aimed at developing territories through the development of human and social capital by attracting the attention of game participants to local symbolic resources. The goal, rules and mechanics of the game are analyzed from the point of view of the dynamics of involvement, group interaction for developing skills and mastering techniques for working with symbols of the territory through the design of business chains based on local identity and including symbols in the heritage economy. The universal nature of the game space for different target audiences of participants is noted, recommendations are given for reducing risks, expanding its application in urban practice.*

Keywords: *developmental games; symbolic resources; intellectual environment; urban practice.*

For citation: Kruse Yu.L. Intellectual environment and game format in urban practice // Social Novelties and Social Sciences. – 2025. – N 3. – P. 131–144.

URL: <https://sns-journal.ru/ru/archive/>

DOI: 10.31249/snsn/2025.03.08