

вядомая франшыза GSC Gameworld «S.T.A.L.K.E.R.» таксама была натхнёная вялікай навуковай фантастыкай. У дадзеным выпадку натхняльнікам паслужыў твор «Пікнік на абочыне» 1971 года аўтарства Аркадзя і Барыса Стругацкіх. Варта згадаць і іншую постапакаліптычную гульнію «Metro 2033». Гісторыя гульні цалкам заснавана на арыгінальным фантастычным рамане Дзмітрыя Глухоўскага «Метро 2033». У адрозненне ад шэрагу іншых гульняў, створаных па матывах кнігі, «Metro 2033» даволі блізкая да арыгінала. Калі праект з’явіўся на Захадзе, перакладзеная версія твора была апублікаваная разам з ёй. «Дзюна» Фрэнка Герберта 1965 г. лічыцца адным з найвялікшых твораў навуковай фантастыкі. Па ёй было выпушчана 2 гульні: “Dune” і “Dune 2: BattleforArrakis”. Таксама ў 2021 г. выйшаў фільм “Дзюна”. А значыць, верагодна чакаць адраджэння цікавасці і да гэтай кнігі.

Наша ідэя заключаецца ў павышэнні ўзроўню валодання беларускай мовай, прасоўванні асаблівасцей беларускай культуры, узмацненні цікавасці да нацыянальнага каларыту беларусаў праз стварэнне гульні, заснаванай на кнізе Уладзіміра Караткевіча «Дзікае паляванне караля Стаха». Асноўны канцэпт звязаны з дэтэктыўным складнікам. Па сутнасці, мы прапануем гульцам паставіць сябе на месца Андрэя Беларэцкага, прайсці яго шлях. Можна будзе стварыць дзве лакалізацыі, беларускую і рускую. Такім чынам, беларускую мову магчыма прадставіць у дыялогах і запісах. Таксама па меры праходжання гульні галоўным героем будуць весціся запісы, якія дапамогуць гульцу арыентавацца лепш у сюжэце. З дапамогай жа візуальнага складніка можна паказаць побыт і культуру таго часу — канец 19 стагоддзя, час, калі пачалося выміранне беларускай шляхты, разам з якой зніклі і старажытныя радавыя паданні. Часткова ў гэтым можа дапамагчы выпушчаны па кнізефільм 1979 г. сцэнарыстам якога быў сам У. Караткевіч.

Падводзячы вынік, адзначым, што сёння гульні перасталі быць проста забаўкай. У іх пачалі ўздымацца складаныя пытанні, з іх дапамогай адбываецца навучанне ці папулярызацыя розных тэм. Развіццё гульнявой індустрыі можа моцна паўплываць на многія сферы культурнага жыцця, у тым ліку і на зацікаўленасць у друкаваных кнігах.

#### Літаратура

1. Влияние видеоигр на психику: мифы и научные исследования [Электронны рэсурс]. - Рэжым доступу: <https://ru.ign.com/grand-theft-auto-v/90754/feature/vliianie-videoigr-na-psikhiku-mify-i-nauchnye-issledovaniia?p=5>.

### 3. ІННОВАЦІІ І КНИГОІЗДААНІІ І КНИГОРАСПРОСТРАНЕННІІ

2. Что происходит между Анджеем Сапковским и CDProjekt RED [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://dtf.ru/games/28521-chto-proishodit-mezhdu-andzheem-sapkovskim-i-cd-projekt-red>.

3. 10 великих игр, которые основаны на книгах [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://fishki.net/3962828-10-velikih-igr-kotorye-osnovany-na-knigah.html>.

4. После выхода сериала «Ход королевы» популярность шахмат выросла в два раза [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://www.sostav.ru/publication/khod-korolevy-shakhmaty-46234.html>.

УДК 655.3

Д. А. Пискур, студ.  
Науч. рук.: В. И. Куликович, канд. филол. наук  
(БГТУ, г. Минск)

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВАМИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Современное книгоиздание претерпевает значительные изменения. Возникают и развиваются новые технологии создания и продвижения издательской продукции. Одна из таких технологий — это дополненная реальность. Сегодня неизвестно ее влияние на человека, восприятие действительности: упрощает ли она работу с текстами, способствуют ли овладению знаниями и навыками.

Дополненная реальность (от англ. augmented reality) — результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации [1].

В печатных изданиях дополненная реальность может быть представлена в двух вариациях. Первая — это QR-коды, позволяющие получить доступ к визуальному контенту. Вторая — непосредственное сканирование контура изображения с последующим преобразованием этого изображения в 3D-модель.

Выбор одного из этих вариантов обусловлен типологическими характеристиками издания: видом, читательским адресом, форматом, объемом издания и др.

Издательства Республики Беларусь также внедряют эту технологию в свою продукцию. Преимущественно это учебные, научные, а также издания для детей.

Задача статьи — определить роль дополненной реальности в издательском деле Республики Беларусь.

Применение дополненной реальности рассмотрено на примере издательства «Вышэйшая школа» и журнала «Рюкзачок» от издательства «Пачатковая школа».

«Вышэйшая школа»

Издательство «Вышэйшая школа» существует в г. Минске более 50 лет. Организация занимается выпуском учебной, справочной, производственно-практической, научной, научно-популярной литературы.

В 2018 г. издательство начало использовать технологию дополненной реальности в своих книгах. «Топографическая анатомия и оперативная хирургия» — издание 2019 г. В нем отражены современные тенденции топографической анатомии и оперативной хирургии. Подробно описаны основные этапы наиболее часто выполняемых оперативных вмешательств. Имеются ссылки на мультимедийные материалы в виде QR-кодов.

QR-код — от англ. quick response — быстрый отклик — двумерный штрихкод, разработанный японской фирмой Denso-Wave. В этом штрихкоде кодируется разнообразная информация, состоящая из символов. Информация может быть закодирована любая: адрес сайта, телефон, электронная визитка, координаты местоположения и так далее. Один QR-код может содержать 7089 цифр или 4296 букв. Одним из положительных аспектов таких изменений является то, что диск быстрее может прийти в негодность, испортиться. QR-коды же находятся прямо в тексте издания, что делает их более долговечными.

Однако внедрение современных технологий уместно не для всех книжных изданий. Ее наличие целесообразно в том случае, если существует мультимедийный материал, значительно упрощающий понимание изложенной в печатной книге информации. Например, если в книге речь идет о фольклоре, традиционных обрядах, танцах и песнях, то вполне уместно оснастить такое издание технологией дополненной реальности для того, чтобы сделать материал наглядным. Но несмотря на это книга должна иметь информационную ценность самостоятельно, даже если размещенная в ней дополнительная информация не всегда будет использована. Дополненная реальность позволяет «оживлять» привычные нам печатные страницы. Это не только носит развлекательный характер, но и позволяет информационно обогатить содержимое книги, дать больше наглядных знаний, усилить образовательный эффект.

«Пачатковая школа» («Рюкзачок»)

«Рюкзачок» — ежемесячный познавательно-игровой журнал для детей 7–12 лет. Выпускается издательством «Пачатковая школа»

### 3. ИННОВАЦИИ В КНИГООБРАЗОВАНИИ И КНИГОРАЗПРОСТРАНЕНИИ

с 2005 года. Журнал включает интересные статьи, стихи, рассказы, настольные игры, комиксы, шутки, загадки, а также научно-популярные материалы для родителей и электронное приложение с детскими песнями, классической и народной музыкой, презентациями, видеороликами, интерактивными обучающими тренажерами. После 15 лет своего существования журнал продолжает быть актуальным и пользуется успехом на рынке детской периодики как в Республике Беларусь, так и за ее пределами.

В 2017 году произошло значимое событие: журнал был оснащен приложением для создания дополненной реальности Aurasma. А в апреле 2019 года — QR-кодами. Сначала они предоставляли доступ к источникам информации (чаще всего это были видео ресурсы), размещенным на сторонних сайтах, таких как, например YouTube. Но с октября 2019 информация, доступная при переходе по QR-коду, хранится на сайте издательства.

В марте 2020 года применение дополненной реальности получило продолжение. Теперь, скачивая специальное приложение от издательства «Адукацыя і выхаванне», частью которого с 2019 года является «Пачатковая школа», можно сканировать изображения и видеть 3D-модели животных и птиц.

Таким образом, технология дополненной реальности имеет место в белорусских изданиях. Частота ее применения обусловлена невысокими тиражами в издательствах, а также целесообразностью размещения интерактивных элементов в изданиях.

#### Литература

1. Григорьев, Д. А. Дополненная реальность в современной библиотеке [Электронный ресурс] / Д. А. Григорьев, О. А. Николаенко. – 2015. – Режим доступа: <https://elis.gpntb.ru/node/813>. – Дата доступа: 05.09.2021.

УДК 376.3

А. С. Рыжанкова, ст. преп., канд. техн. наук  
(БГТУ, г. Минск)

### РЕДАКЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЙ АСПЕКТ ВЫПУСКА ИЗДАНИЙ ДЛЯ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

На Международной конференции «Инклюзивные процессы в образовании» заместитель министра образования Беларуси Р. Сидоренко отметила, что за последние годы сделан ряд шагов по про-