

УДК 37.018:008

<https://doi.org/10.33619/2414-2948/125/52>

ВИЗУАЛЬНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМАТЫ В КУЛЬТУРНЫХ ПРОЕКТАХ КАК ИНСТРУМЕНТ НЕФОРМАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МОЛОДЕЖИ

©*Moiseeva A. Ю.*, ORCID: 0009-0003-5623-7525, SPIN-код: 6812-8750, *Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Россия, moiseeva.sasha.2004@mail.ru*

©*Karshakova L. Б.*, ORCID: 0000-0001-9895-6761, SPIN-код: 2813-4762, *канд. техн. наук, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва, Россия, karshakova-lb@mail.ru*

VISUAL AND INTERACTIVE FORMATS IN CULTURAL PROJECTS AS TOOLS FOR THE INFORMAL EDUCATION OF YOUNG PEOPLE

©*Moiseeva A.*, ORCID: 0009-0003-5623-7525, SPIN- code: 6812-8750,
*Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art),
Moscow, Russia, moiseeva.sasha.2004@mail.ru*

©*Karshakova L.*, ORCID: 0000-0001-9895-6761, SPIN-code: 2813-4762, *Ph.D.,
Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art),
Moscow, Russia, karshakova-lb@mail.ru*

Аннотация. Статья посвящена исследованию возможностей использования игровых и визуальных форматов в культурно-образовательных проектах, направленных на развитие неформального образования молодежи. Актуальность темы обусловлена изменениями в современной образовательной среде, где возрастает значение интерактивных методов передачи знаний, позволяющих повысить уровень вовлеченности аудитории и эффективность усвоения информации. Особое внимание в работе уделяется роли визуальной коммуникации и графического дизайна как важного инструмента образовательного и культурного взаимодействия. Продуманное графическое оформление образовательных продуктов, использование метафорических образов, цветовой системы и персонажей-маскотов способствует формированию целостной визуальной среды и повышает интерес участников к образовательному содержанию. В статье рассматриваются возможности применения игровых механик в культурно-образовательных инициативах. Отмечается, что настольные игры способны объединять образовательные задачи с элементами коммуникации и совместной деятельности, создавая условия для активного взаимодействия участников с изучаемым материалом. Игровая форма позволяет преобразовать процесс освоения знаний из пассивного восприятия информации в интерактивный формат, соответствующий особенностям восприятия современной молодежной аудитории. Практическим результатом исследования стала разработка настольной карточной игры «Освещаем путь студентам», созданной в рамках одноименного образовательного проекта. Игра направлена на закрепление знаний студентов в области нормативно-правовой базы высшего образования, студенческого самоуправления и молодежной политики. Рассматриваются особенности игровой механики, визуальной концепции проекта, а также использование современных цифровых инструментов при создании графических элементов. Полученные результаты демонстрируют перспективность интеграции игровых и визуальных форматов в систему современных культурно-образовательных практик.

Abstract. The article is devoted to the study of the possibilities of using game and visual formats in cultural and educational projects aimed at developing informal education for young people. The relevance of the topic is due to the changes in the modern educational environment, where the importance of interactive methods of knowledge transfer is increasing, allowing to increase the level of audience engagement and the effectiveness of information assimilation. Special attention is paid to the role of visual communication and graphic design as an important tool for educational and cultural interaction. Well-thought-out graphic design of educational products, the use of metaphorical images, color systems, and mascot characters contribute to the formation of a holistic visual environment and increase the interest of participants in educational content. The article discusses the possibilities of using game mechanics in cultural and educational initiatives. It is noted that board games can combine educational tasks with elements of communication and collaboration, creating conditions for active interaction between participants and the material being studied. The game form allows for the transformation of the learning process from passive information perception to an interactive format that is more suitable for the modern youth audience. The practical result of the research was the development of the board card game "Illuminating the Path for Students," which was created as part of the educational project of the same name. The game aims to reinforce students' knowledge of the legal framework for higher education, student self-governance, and youth policy. The article discusses the features of game mechanics, the visual concept of the project, and the use of modern digital tools in creating graphic elements. The features of game mechanics, the visual concept of the project, and the use of modern digital tools in creating graphic elements are considered. The results demonstrate the potential for integrating game and visual formats into modern cultural and educational practices.

Ключевые слова: неформальное образование, культурные проекты, настольные игры, графический дизайн, визуальная коммуникация, интерактивные форматы обучения.

Keywords: informal education, cultural projects, board games, graphic design, visual communication, interactive learning formats.

В условиях стремительных изменений в образовательной и культурной среде всё большую значимость приобретают альтернативные формы передачи знаний, выходящие за границы традиционной системы обучения. Наряду с формальным образованием активно развиваются практики неформального образования, реализуемые в рамках культурных, просветительских и общественных проектов. Подобные инициативы позволяют расширить возможности получения знаний, кругозор участников, развить их личностные качества, вовлекая в образовательный процесс через различные формы культурной активности [1].

Актуальность исследования обусловлена этой трансформацией образовательной среды и ростом интереса к интерактивным и практико-ориентированным форматам обучения. Современная молодежная аудитория все чаще воспринимает информацию через визуальные и игровые формы коммуникации, что требует поиска новых методов представления образовательного контента. В этой связи особое значение приобретают культурно-образовательные проекты, в которых объединяются художественные, дизайнерские и педагогические подходы. Неформальное образование отличается гибкостью форматов, добровольностью участия и ориентацией на практическое взаимодействие с аудиторией. Важную роль в этом процессе играет культурная среда, которая выступает не только пространством для досуга, но и площадкой для формирования знаний, ценностей и социальных навыков. Культурные проекты, городские инициативы, музейные программы и

образовательные мероприятия становятся эффективными инструментами популяризации знаний и развития познавательного интереса у молодежной аудитории.

В современных культурно-образовательных проектах особое значение приобретают средства визуальной коммуникации. Графический дизайн, айдентика проекта, инфографика и другие элементы визуального языка способствуют более структурированному и доступному представлению информации. Визуальная среда помогает формировать целостное восприятие образовательного продукта, повышает уровень вовлеченности аудитории и облегчает процесс усвоения материала. Наряду с визуальными инструментами всё большую популярность приобретают интерактивные форматы, позволяющие сочетать образовательные задачи с элементами досуговой деятельности. Игровые механики активно используются в культурных и образовательных проектах, поскольку они стимулируют интерес участников, развивают коммуникативные навыки и создают условия для более глубокого усвоения информации. В частности, настольные игры представляют собой эффективный формат интерактивного взаимодействия, в котором обучение происходит через совместную деятельность, обсуждение и принятие решений [2].

Использование игровых и визуальных форматов позволяет преобразовать процесс получения знаний из пассивного восприятия информации в активное взаимодействие участников с образовательным материалом. Такой подход особенно актуален при работе с молодежной аудиторией, для которой важны динамичность, наглядность и возможность непосредственного участия в образовательном процессе. В связи с этим особый интерес представляет исследование потенциала визуальных и игровых инструментов в культурных проектах, направленных на развитие неформального образования. Разработка образовательных продуктов, объединяющих графический дизайн, интерактивные механики, информационные технологии и содержательное наполнение, может стать эффективным способом популяризации знаний и расширения культурного опыта участников. Целью исследования является анализ роли игровых и визуальных форматов в культурных проектах и разработка настольной карточной игры как инструмента неформального образования молодежи. Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи: рассмотреть особенности неформального образования в контексте современной культурной среды; проанализировать значение визуальной коммуникации и графического дизайна в образовательных проектах; выявить потенциал игровых форматов как средства вовлечения аудитории в процесс получения знаний; разработать концепцию настольной карточной игры, включая её содержательное наполнение, игровые механики и элементы фирменного стиля.

Объектом исследования являются культурные проекты, реализуемые в сфере неформального образования. Предметом исследования выступают игровые и визуальные форматы как инструменты передачи знаний и вовлечения аудитории в культурно-образовательных проектах. Научная новизна исследования заключается в рассмотрении игровых и визуальных форматов не только как педагогического инструмента, но и как элемента культурного проекта, в котором графический дизайн, метафорическая визуальная система и интерактивные механики формируют единое образовательное пространство. В работе предложен авторский практико-ориентированный подход, предполагающий разработку настольной карточной игры как инструмента неформального образования студентов. Представленный проект демонстрирует возможности интеграции дизайна, игровых механик и цифровых технологий в культурно-образовательную практику. Полученные результаты могут быть использованы при создании культурно-просветительских проектов, образовательных программ и интерактивных форматов работы с аудиторией.

В ходе исследования были использованы теоретические и практико-ориентированные методы, позволяющие проанализировать потенциал игровых и визуальных форматов в реализации культурно-образовательных проектов, направленных на неформальное образование молодежи. К теоретическим методам относятся анализ и обобщение научной литературы по вопросам неформального образования, визуальной коммуникации и применения игровых механик в образовательной практике. Рассмотрение научных и методических источников позволило выявить основные тенденции использования интерактивных форматов в образовательных и культурных проектах, а также определить роль графического дизайна как инструмента передачи сложной информации в доступной и наглядной форме. В рамках исследования также был применен метод классификации, позволивший систематизировать различные типы игровых и визуальных форматов, используемых в культурно-образовательных инициативах. Дополнительно использовались методы сравнительного анализа и синтеза, направленные на выявление эффективных способов интеграции игровых элементов в образовательную среду. Практическая часть исследования основана на проектном методе, который предполагает разработку конкретного культурно-образовательного продукта. В качестве практического результата была создана настольная карточная игра «Освещаем путь студентам», предназначенная для закрепления знаний студентов в области нормативно-правовой базы высшего образования, студенческого самоуправления и молодежной политики.

При разработке визуальной концепции игры применялись цифровые инструменты графического и трехмерного моделирования. Для создания иллюстраций и элементов фирменного стиля использовались программы Procreate и Figma, позволяющие разрабатывать визуальные материалы и элементы интерфейса. Трехмерные модели персонажей-маскотов были созданы в программе Blender на основе предварительно разработанных эскизов. Подготовка макетов печатной продукции осуществлялась в графическом редакторе Adobe Illustrator, обеспечивающем работу с векторной графикой и корректную подготовку материалов к печати. Использование указанных методов позволило рассмотреть игровые и визуальные форматы не только с теоретической, но и с практической точки зрения, а также продемонстрировать их эффективность в рамках реализации культурно-образовательных проектов. Культурные проекты, использующие визуальные и игровые форматы, формируют новые модели передачи знаний, в которых образовательный процесс становится более открытым, интерактивным и ориентированным на активное участие аудитории. В современных культурно-образовательных проектах всё чаще применяются методы геймификации, позволяющие повысить уровень вовлечённости аудитории и сделать процесс освоения знаний более динамичным. Игровые механики способствуют формированию устойчивого интереса к изучаемому материалу, стимулируют коммуникацию между участниками и создают условия для активного участия в образовательном процессе [3].

Особое место среди интерактивных форматов занимают настольные игры. Они объединяют элементы познавательной деятельности, командного взаимодействия и досуга, благодаря чему могут выступать эффективным инструментом передачи знаний. В отличие от традиционных лекционных форматов, которые в современном мире не являются достаточно эффективными и уже потеряли возможность решать актуальные задачи, настольные игры предполагают активное участие игроков: обсуждение вопросов, принятие решений, совместный поиск ответов и применение полученных знаний на практике [4].

Подобная форма работы позволяет не только закреплять образовательный материал, но и формировать навыки коммуникации, критического мышления и командной работы. Важным компонентом образовательных игровых продуктов является визуальная составляющая.

Графический дизайн выполняет не только эстетическую функцию, но и способствует более эффективному восприятию информации. Продуманное визуальное оформление помогает структурировать образовательный материал, формирует эмоциональную атмосферу взаимодействия и усиливает вовлечённость участников [5].

Фирменный стиль, иллюстрации, цветовая система и персонажи-маскоты могут исполнять роль навигационных элементов, помогая игрокам ориентироваться в структуре игры и запоминать содержание заданий. Визуальный язык становится важным инструментом коммуникации между образовательным продуктом и его аудиторией. Использование понятных образов, метафор и символов позволяет представить сложную информацию в более доступной форме, а также формирует целостную концепцию проекта. Благодаря этому образовательный продукт воспринимается не только как источник знаний, но и как часть культурной среды, создающей особый опыт взаимодействия с информацией [6].

Сочетание игровых механик и продуманного визуального оформления позволяет создавать образовательные продукты, ориентированные на особенности восприятия современной молодёжи. Для представителей молодого поколения важны интерактивность, наглядность и возможность активного участия в процессе обучения. В связи с этим игровые образовательные форматы могут рассматриваться как перспективный инструмент реализации культурных и просветительских проектов. Одним из примеров подобного подхода является разработка настольной карточной игры «Освещаем путь студентам», созданной для одноимённого образовательного проекта Российского государственного университета им. А. Н. Косыгина, который направлен на углубление знаний обучающихся бакалавриата (2–4 курсов) в области нормативно-правовой базы, студенческого самоуправления и молодежной политики (Рисунок 1).



Рисунок 1. Алгоритм разработки настольной игры «Освещаем путь студентам»

Игровой формат был выбран в качестве итогового этапа интенсива, позволяющего проверить и закрепить полученные знания в интерактивной и доступной форме. В разработанной игре использована карточная механика (Рисунок 2), в которой могут участвовать до шести команд. Основу игрового процесса составляет система вопросов, распределённых по тематическим категориям, каждая из которых отражает определённый аспект образовательного содержания проекта. В структуру игры входят четыре раздела: «Конструктор студенческих советов», посвящённый вопросам организации и функционирования студенческого самоуправления; блок, основанный на положениях Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ; раздел, связанный с Федеральным законом «О молодежной политике в Российской Федерации» №489-ФЗ; а также блиц-раунд по общим вопросам студенческой жизни. Каждая категория имеет собственную ценность в баллах, что позволяет выстроить игровую динамику и стимулировать участников к выбору заданий различной сложности. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам игры.



Рисунок 2. Дизайн карточек настольной игры

Использование игрового формата позволяет преобразовать процесс проверки знаний из традиционного тестирования в форму совместной деятельности, предполагающую обсуждение, поиск решений и активное взаимодействие между участниками. Подобный подход способствует более прочному усвоению информации и формирует у студентов практическое понимание изучаемых тем. Кроме того, командная структура игры развивает коммуникативные навыки и навыки коллективного принятия решений, что является важным элементом подготовки активных участников студенческого сообщества.

Значимую роль в разработке игры играет её визуальная концепция. Графическое оформление выступает не только как декоративный элемент, но и как инструмент образовательной и культурной коммуникации. Визуальный язык проекта строится на морской метафоре, связанной с идеей «погружения» в студенческую среду и освоения новых знаний. Такая концепция отражает распространённые образные выражения, такие как «быть как рыба в воде», символизирующие уверенность и свободное ориентирование в образовательной среде.

Основными цветами игры стали синий, голубой и белый. Синий цвет ассоциируется со спокойствием, стабильностью и уверенностью, что символически отражает цель проекта – помочь студентам лучше ориентироваться в системе образования и связанных с ним нормативных и организационных вопросах. Голубой оттенок усиливает ощущение открытости и лёгкости восприятия, а белый цвет используется для создания визуальной чистоты и контраста в оформлении элементов игры.

Важным элементом визуальной системы стали персонажи-маскоты, сопровождающие участников на протяжении всего образовательного проекта и самой игры. В качестве маскотов были разработаны морские существа: скалярия, рыба-молот, медуза и кальмар (Рисунок 3).



Рисунок 3. Маскоты настольной игры «Освещаем путь студентам»

Каждый из них ассоциируется с определённой тематической категорией игры и помогает игрокам легче ориентироваться в структуре заданий. Использование маскотов выполняет одновременно несколько функций: упрощает визуальную навигацию, создаёт эмоциональную связь с участниками и формирует запоминающийся образ проекта. Центральным персонажем игры выступает водолаз – условный проводник, который символически «освещает путь студентам» в процессе освоения новых знаний. Данный образ напрямую связан с названием проекта и выступает метафорой сопровождения и поддержки студентов в образовательной среде (Рисунок 4).

Стилистически игра сочетает элементы иллюстративного и трёхмерного графического дизайна. Маскоты и ключевые персонажи выполнены в трёхмерном стиле и представлены в белом цвете, что создаёт единый визуальный образ и подчёркивает их роль как символических проводников внутри игрового пространства. Окружающая среда – морские растения, рифы, пузырьки и другие элементы подводного мира выполнены в виде иллюстраций и формирует атмосферу «погружения» в игровую и образовательную среду.



Рисунок 4. Центральный персонаж-проводник игры «Освещаем путь студентам»

Создание визуальной концепции игры стало возможным благодаря использованию современных информационных технологий и специализированного программного обеспечения. Для разработки иллюстраций и элементов фирменного стиля применялись графические программы Procreate и Figma, позволяющие работать с цветовой палитрой, типографикой, композиционными решениями и художественными инструментами. Трёхмерные модели маскотов были созданы в программе Blender на основе предварительно разработанных эскизов, что позволило сформировать уникальных персонажей и обеспечить визуальную целостность проекта. Подготовка печатной продукции и игровых макетов выполнялась в программе Adobe Illustrator, которая обеспечивает точную работу с векторной графикой, настройку цветовых режимов и корректную подготовку файлов к печати.

Таким образом, разработанная настольная игра «Освещаем путь студентам» демонстрирует возможности интеграции игровых механик, графического дизайна и культурных метафор в образовательный процесс (Рисунок 5).



Рисунок 5. Макет настольной игры «Освещаем путь студентам»

Использование интерактивного формата позволяет сделать освоение нормативно-правовой информации более доступным и интересным для студентов, а продуманная визуальная концепция способствует формированию устойчивого интереса к образовательному содержанию проекта. В результате игра становится не только инструментом проверки знаний, но и самостоятельным культурно-образовательным продуктом, способным эффективно работать в системе неформального образования [7].

Заключение

Проведённое исследование позволяет сделать вывод о том, что в условиях трансформации образовательной среды всё более значимую роль начинают играть неформальные формы передачи знаний, реализуемые в рамках культурных и просветительских проектов. Культура в данном контексте выступает не только как объект изучения, но и как активная среда формирования образовательных практик, способствующих развитию познавательного интереса и расширению культурного опыта участников. Одним из перспективных направлений развития неформального образования является использование интерактивных и визуальных форматов. Игровые механики и средства графической коммуникации позволяют сделать образовательный процесс более доступным, наглядным и вовлекающим. Особую роль в подобных проектах играет графический дизайн, который выполняет не только эстетическую, но и коммуникативную функцию. Полученные результаты свидетельствуют о том, что интеграция игровых механик и визуальных средств коммуникации обладает значительным потенциалом для развития неформального образования молодежи. Подобные форматы позволяют не только передавать знания, но и формировать активное культурное участие аудитории, объединяя образовательные и досуговые практики. В условиях современных вызовов развитие интерактивных культурно-образовательных проектов может рассматриваться как одно из перспективных направлений обновления образовательных подходов и популяризации знаний среди молодого поколения.

Список литературы:

1. Черняева Н. В. Формальное и неформальное образование в системе современного непрерывного образования // Образование через всю жизнь: непрерывное образование в интересах устойчивого развития. 2019. С. 125-128.
2. Сажина О. П., Салимова С. Ш. Подготовка первокурсников к работе в интерактивном формате на учебных занятиях—необходимый этап обучения в вузе // Концепт. 2023. №11. С. 87-102.
3. Шергазиева М. С., Ибраева Н. А., Садырбаева А. Б. Геймификация в современном образовании: перспективы и преимущества // Вестник Иссык-Кульского государственного университета. 2024. №57. С. 250-255.
4. Кругликов В. Н. Интерактивная лекция в формате обучающей поведенческой игры // Вопросы методики преподавания в вузе. 2025. Т. 14. №3. С. 94-107. <https://doi.org/10.57769/2227-8591.14.3.07>
5. Андрюшина Т. В., Болбат О. Б. Визуальные коммуникации в современном университетском образовании // Образование и проблемы развития общества. 2025. №1(30). С. 4–9.
6. Макаренко А. А. Педагогический дизайн как средство повышения эффективности организации учебного процесса // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017. Т. 23. №4. С. 13-16.

7. Польшаков М.А. Формирование правовой грамотности молодёжи через использование интерактивных форматов правового образования // Вестник юридических исследований. 2025. Т. 4. № 6. С. 11–20.

References:

1. Chernyaeva, N. V. (2019). Formal'noe i neformal'noe obrazovanie v sisteme sovremennogo nepreryvnogo obrazovaniya. In *Obrazovanie cherez vsyu zhizn': nepreryvnoe obrazovanie v interesakh ustoychivogo razvitiya* (pp. 125-128). (in Russian).

2. Sazhina, O. P., & Salimova, S. Sh. (2023). Podgotovka pervokursnikov k rabote v interaktivnom formate na uchebnykh zanyatiyakh—neobkhodimyi etap obucheniya v vuze. *Kontsept*, (11), 87-102. (in Russian).

3. Shergazieva, M. S., Ibraeva, N. A., & Sadyrbaeva, A. B. (2024). Geimifikatsiya v sovremennom obrazovanii: perspektivy i preimushchestva. *Vestnik Issyk-Kul'skogo gosudarstvennogo universiteta*, (57), 250-255. (in Russian).

4. Kruglikov, V. N. (2025). Interaktivnaya lektsiya v formate obuchayushchei povedencheskoi igry. *Voprosy metodiki prepodavaniya v vuze*, 14(3), 94-107. (in Russian). <https://doi.org/10.57769/2227-8591.14.3.07>

5. Andryushina, T. V., & Bolbat, O. B. (2025). Vizual'nye kommunikatsii v sovremennom universitetskom obrazovanii. *Obrazovanie i problemy razvitiya obshchestva*, (1(30)), 4–9. (in Russian).

6. Makarenko, A. A. (2017). Pedagogicheskiy dizain kak sredstvo povysheniya effektivnosti organizatsii uchebnogo protsessa. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika*, 23(4), 13-16. (in Russian).

7. Pol'shakov, M. A. (2025). Formirovanie pravovoi gramotnosti molodezhi cherez ispol'zovanie interaktivnykh formatov pravovogo obrazovaniya. *Vestnik yuridicheskikh issledovaniy*, 4(6), 11–20. (in Russian).

Поступила в редакцию
17.02.2026 г.

Принята к публикации
25.02.2026 г.

Ссылка для цитирования:

Моисеева А. Ю., Каршакова Л. Б. Визуальные и интерактивные форматы в культурных проектах как инструмент неформального образования молодежи // Бюллетень науки и практики. 2026. Т. 12. №4. С. 395-404. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/125/52>

Cite as (APA):

Moiseeva, A., & Karshakova, L. (2026). Visual and Interactive Formats in Cultural Projects as Tools for the Informal Education of Young People. *Bulletin of Science and Practice*, 12(4), 395-404. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/125/52>