

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
**«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ Копцева Н. П.  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**  
по направлению 51.03.01 Культурология

**ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕОИГРЫ В КУЛЬТУРНО-ЭТНИЧЕСКОЙ  
РЕПРЕЗЕНТАЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА ОБРАЗОВ ФИННО-УГОРСКОЙ  
МИФОЛОГИИ В ИГРЕ «ЧЕЛОВЕКОЛОСЬ»)**

Руководитель: \_\_\_\_\_ канд. культурологии, доцент Колесник М. А.

Выпускник: \_\_\_\_\_ Тамилин Р. В.

Красноярск 2023

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Потенциал видеоигры в культурно-этнической репрезентации (на материале анализа образов финно-угорской мифологии в игре «Человеколось»)»

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

Ю.Н. Менжуренко

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Потенциал видеоигры в культурно-этнической репрезентации (на материале анализа образов финно-угорской мифологии в игре «Человеколось»)» содержит 69 страниц текстового документа, 4 приложения, 66 источников литературы.

### ИГРА, ВИДЕОИГРА, ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕОИГРЫ, РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ

Цель работы: изучить способы репрезентации культуры народов коми-зырян и коми-пермяков в видеоигре «Человеколось», раскрывающие потенциал видеоигр в культурно-этнической репрезентации.

Задачи, решаемые в процессе исследования:

- выявление основных особенностей и характеристик видеоигр в области game-studies;
- анализ возможностей видеоигр для сохранения культурного наследия;
- изучения источников и выявление специфики мифологии коми-зырян и коми-пермяков и связь мифов с интерпретацией изделий Пермского звериного стиля;
- анализ видеоигры «Человеколось» для определения способов культурно-этнической репрезентации

В результате исследования был проведен лудо-нарративный анализ видеоигры «Человеколось», и выявлены способы культурно-этнической репрезентации в данном виде медиа.

Обнаружено, что среди способов, раскрывающий потенциал видеоигр в культурно-этнической репрезентации является упор на иммерсивный аспект видеоигр, возможный благодаря использованию аутентичных аудиовизуальных решений, и ряда дополнительных механик соотносящихся с нарративной составляющей видеоигр.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	5
1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЕОИГРЫ КАК СПОСОБА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ОБРАЗОВ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ...	12
1.1 Определения и особенности феномена видеоигры в области game-studies .....	12
1.2 Способы сохранения культурного наследия в видеоиграх .....	21
1.2.1 Ремедиация мифов .....	21
1.2.2 Дидактический потенциал изучения истории в видеоиграх .....	23
1.2.3 Сохранение и актуализация культуры малых народов в видеоиграх	26
2 РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КУЛЬТУРЫ НАРОДОВ КОМИ-ЗЫРЯН И КОМИ-ПЕРМЯКОВ В ВИДЕОИГРЕ «ЧЕЛОВЕКОЛОСЬ» (2017) .....	29
2.1 Мифологические представления народов коми-зырян и коми-пермяков	29
2.1.1 Значение пермского звериного стиля для конструирования этнической идентичности у народов коми-зырян и коми-пермяков .....	36
2.2 Анализ видеоигры «Человеколось» .....	39
2.2.1 Методологическое обоснование исследования .....	39
2.2.2 Анализ жанровой специфики: «Человеколось» как инди-игра .....	41
2.2.3 Анализ аудиоизуального уровня .....	44
2.2.4 Анализ лудо-нарративного уровня .....	45
2.2.5 Анализ персонажного строя видеоигры: особенности репрезентации мифологических персонажей .....	51
2.2.6 Анализ пространственно-временного уровня игры .....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	56
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	59

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Актуальность исследования**

В настоящее время видеоигры стали неотъемлемой частью повседневной жизни. Индустрия видеоигр в ряде стран является важным сектором экономики, финансово-денежный оборот которой уже давно превысил музыкальную и киноиндустрию. При этом видеоигры помимо индустрии развлечения также активно применяются в сфере образования, науки, культуры и бизнеса: их используют для обучения врачей и военных, выставляют в музеях современного искусства, а также активно изучают в университетах по всему миру.

Будучи изначально коммерческим развлекательным продуктом, ныне видеоигры стали значительным культурным явлением. Они воплощают в себе сложные нарративы, реагируют на значимые общественные события, моделируют новые способы взаимодействия человека с информацией.

Важным качеством видеоигры является способность заинтересовать пользователя, погрузить его в иммерсивную и интерактивную среду, мотивирующую к самостоятельному исследованию игровых возможностей. Специфический формат видеоигры делает ее открытым и притягательным для играющего. Это свойство увлекательности наделяет игру огромным потенциалом для репрезентации различных культурных ценностей и практик.

В частности, видеоигра способна стать инструментом ознакомления и популяризации элементов этнической культуры. Как известно, традиции малочисленных народов часто бывают недостаточно освещены в информационном поле. Такой вид современного медиа, как видеоигра, может стать высокоэффективным инструментом репрезентации культурного наследия малочисленных этносов. Примером видеоигры подобного рода служит проект двух независимых разработчиков из Перми - «Человеколось», в которой была предпринята попытка художественной реконструкции мифологии коми.

### **Степень изученности**

Игра привлекала внимание исследователей на протяжении всех этапов развития гуманитарного знания – над сущностью игры размышляли философы, мыслители, деятели искусства. Однако в их рассуждениях тема игры как таковой была второстепенна, подчас игра упоминалась в качестве метафоры, использовалась как художественное средство – иными словами, игра, сопровождая человека всегда, но не рассматривалась им как заслуживающий научного изучения феномен.

Первым собственно научным трудом, посвященным игре как уникальному виду человеческой деятельности, стала книга нидерландского историка и культуролога Й. Хёйзинга «Человек играющий»<sup>1</sup>. По мнению Хёйзинги, игра предшествует возникновению культуры, более того, определяет характер появляющейся позже культуры, религии, социальной жизни. Книга Хёйзинги стала культовой и привнесла в гуманитаристику новый предмет изучения. Тратат Хёйзинги до сих пор считается авторитетным источником и используется при изучении видеоигр. Однако некоторые исследователи дискутируют с теорией Хёйзинги, критикуя его за недостаточно конкретное и чрезмерно универалистское определение игры.

Еще одним фундаментальным научным трудом, который также актуален для современных исследователей игр, является книга французского социолога Р. Кайуа «Игры и люди»<sup>2</sup>. Продолжая во многом работу Й. Хёйзинги, Кайуа предлагает классификацию игр на четыре вида, опираясь на присущие им черты: Agon – состязательные игры; Alea – азартные игры; Mimicry – игры подражания; Pinx (Vertigo) – головокружительные игры. Также Кайуа делит игры на два вида их регулирования, т.е. наличие(Ludus) или отсутствие правил(Paidia).

На сегодняшний день в сфере исследования видеоигр уже сформировалась отдельная научная область - game studies, обладающая широким спектром междисциплинарных подходов, описание которых можно найти в работе

---

<sup>1</sup> Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

<sup>2</sup> Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.

финского исследователя видеоигр, Ф. Майры – «An introduction to game studies»<sup>3</sup>. В книге приводятся основные теоретические понятия в контексте изучения игр и игровых культур.

Большой вклад в разработку научного аппарата game-studies внесли Э. Аарсет и Я. Богост. В работе Э. Аарсета «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature»<sup>4</sup> исследуются уникальные характеристики и качества интерактивных цифровых медиа, которые автор называет «кибертекстами». Он вводит понятие «эргодическая литература», которое применяется и к видеоиграм, поскольку они требуют активного участия и вовлечения игрока для продвижения по сюжету игры. В книге «Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames»<sup>5</sup> Я. Богост представляет концепцию «процедурной риторики», которая подразумевает использование игровых правил, механики и систем для аргументации или передачи смысла. Расширив дискурс за пределы традиционного понимания игр как исключительно развлечения Богост утверждает, что видеоигры, как интерактивные системы, имеют потенциал выйти за рамки развлечения и стать убеждающими инструментами, вовлекающими игроков в критическое мышление и самовыражение.

В отечественной академической среде, в области game-studies, выделяются работы Е. В. Галаниной<sup>6,7</sup> и Д.А. Батурина<sup>9</sup>, основной акцент которых направлен на исследования мифологических повествований в видеоиграх. Исследователи выделяют, что видеоигры способны выстраивать мифологический нарратив иначе, чем другие виды медиа.

---

<sup>3</sup> Mäyrä, F. An Introduction to Game Studies: Games in Culture / F. Mäyrä. –Singapore: SAGE Publications Ltd, 2008. – 208 p.

<sup>4</sup> Aarseth, E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. Aarseth. – Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 202 p

<sup>5</sup> Bogost, I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. – MIT Press, 2010.

<sup>6</sup> Галанина, Е. В. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы / Е. В. Галанина, Д. А. Батурина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №. 36. – С. 31-48.

<sup>7</sup> Галанина, Е. В. Измерение героического и мономифа в видеоиграх / Е. В. Галанина, А. С. Ветушинский // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №. 33. – С. 34-46.

<sup>8</sup> Галанина, Е. В. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр / Е. В. Галанина, А. С. Салин // Философия и культура. – 2017. – №. 9. – С. 76-88.

<sup>9</sup> Батурина, Д. А. Мифологемы в видеоиграх: по следу мифа / Д. А. Батурина // Культура и антикультура: проблемы философской антропологии. Мудрость и глупость. Добродетели и пороки. – 2019. – С. 129-137.

Одним из исследователей потенциала видеоигр в области game-studies является британский историк А. Чапман. В своей книге «Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice»<sup>10</sup> Чапман исследует способы, с помощью которых видеоигры могут представлять исторические события и нарративы, а также способы взаимодействия с ними. Он исследует, как видеоигры могут служить средством исторической репрезентации, позволяя игрокам взаимодействовать и переживать различные исторические периоды. В своей работе Чапман исследует потенциал видеоигр как формы исторической практики, подчеркивая, как игры могут обеспечить уникальные перспективы, симуляции и опыт прошлого. Он также обсуждает проблемы и соображения, связанные с точным представлением истории в рамках ограничений игрового дизайна и возможностей игрока.

Для анализа способа культурно-этнической репрезентации в видеоигре «Человеколось» необходимо обратиться к научным источникам, в которых рассматривается тема коми мифологии и интерпретации артефактов бронзовой художественной пластики Пермского звериного стиля. Анализ источников позволит провести сравнительный анализ научных данных с художественной реконструкцией мифа представленного в видеоигре.

Тема мифологических представлений народов коми-зырян и коми-пермяков, не смотря на большое количество исследований, раскрыта недостаточно широко. Ключевой проблемой является малое количество сохранившихся источников. Также исследователи сталкиваются с трудностями получения достоверных сведений от представителей этих народов. Тем не менее, попытки реконструкции и систематизации мифологии этих народов регулярно

---

<sup>10</sup> Chapman, A. Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice / A. Chapman. – Routledge, 2016.



предпринимались такими учёными как П.Ф. Лимеров<sup>11</sup>, Т. Г. Голева<sup>13</sup>, Н. Д. Конаков, А. Н. Власов, И. В. Ильина<sup>14</sup>

Художественная реконструкция коми-пермяцких легенд предпринята А. Домниным в работе «Сказания о Кудым-оше и Пере-охотнике»<sup>15</sup> 1972 года. Публикация книги ознаменовала собой рост интереса к теме верований коренных этносов Пермского края.

Попытки интерпретации артефактов Пермского звериного стиля в значении коми мифологии и социо-культурной жизни древних племен предпринимались следующими исследователями: В. А. Оборин и Г. Н. Чагин, Л.С. Грибова,

В статье Зубцовой А. В., Адамецкой Т. Н., Рашитовой С. Ф. «Образ лося в Пермском зверином стиле: символическое значение и композиционные типы»<sup>16</sup> на материале анализа произведений материальной культуры Пермского звериного стиля, предпринимается попытка интерпретировать значение мифологических образов.

**Объект исследования:**

Видеоигра «Человеколось».

**Предмет исследования:**

Способы культурно-этнической репрезентации в видеоигре «Человеколось».

**Цель исследования:**

---

<sup>11</sup> Лимеров, П. Ф. Сотворение мира: мифология народа коми / П. Ф. Лимеров. – Сыктывкар: Komi nebóg lédzanin, 2005.

<sup>12</sup> Лимеров, П. Ф. Мифология загробного мира : [монография] / П. Ф. Лимеров ; УрО РАН. – Сыктывкар: Коми науч. центр УрО РАН, 1998. – 127 с.

<sup>13</sup> Голева, Т. Г. Мифологические персонажи в системе мировоззрения коми-пермяков : специальность 07.00.07 «Этнография, этнология и антропология» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата исторических наук / Голева Татьяна Геннадьевна ; Институт истории и археологии УрО РАН. – Екатеринбург, 2008. - 27 с.

<sup>14</sup> Энциклопедия уральских мифологий. Мифология Коми. Т. 1. / А. Н. Власов, И. В. Ильина, Н. Д. Конаков и др. – М., Сыктывкар : Издательство ДИК, 1999. – 479 с.

<sup>15</sup> Домнин, А. М. Сказания о Кудым-Оше и Пере-охотнике / А. М. Домнин // Пермь, Пермское книжное издательство. – 1972.

<sup>16</sup> Зубцова, А. В. Образ лося в Пермском зверином стиле: символическое значение и композиционные типы // А. В. Зубцова, Т. Н. Адамецкая, С. Ф. Рашитова // Культурология, искусствоведение и филология: современные взгляды : Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Чебоксары, 2020 года. – С. 54-58.

Изучение способов репрезентации культуры народов коми-зырян и коми-пермяков в видеоигре «Человеколось».

#### **Задачи исследования:**

1. Изучить теоретические положения о феномене видеоигр;
2. Выявить особенности и характеристики, раскрывающие потенциал видеоигры как инструмента для сохранения культурного наследия;
3. Изучить этнографические источники на тему мифов коми-пермяков и коми-зырян;
4. Провести лудо-нарратологический анализ видеоигры «Человеколось» на предмет репрезентации культурных образов из коми мифологии.

#### **Гипотеза**

Гипотеза данной работы заключается в предположении, что видеоигры обладают потенциалом способствующий актуализации и сохранению культурного наследия коренных народов за счёт корректной культурно-этнической репрезентации.

#### **Методология**

Для исследования был выбран метод анализа лудо-нарратива, включающий в себя:

1. Анализ структурных элементов видеоигры: визуальные образы; звуковое сопровождение; элементы интерфейса; геймплей и механики видеоигры.
2. Анализ материалов о разработке видеоигры: сообщество студии разработчиков в социальной сети ВКонтакте; дневник разработчиков на сайте devtribe.ru; упоминания в СМИ.

Помимо этого, используются следующие общенаучные методы: описание, анализ, синтез, сравнение, обобщение.

#### **Теоретическая и практическая значимость**

Результаты данного исследования могут быть использованы в качестве образовательного материала по изучению характеристик и особенностей

видеоигр. Перспективным является дальнейшее изучение и освещение феномена видеоигр в виде научных статей, рефератов, докладов и т.д.

Также материал может служить теоретической базой для практической реализации совместных проектов научных сотрудников и геймдизайнеров.

### **Структура работы**

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

# 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЕОИГРЫ КАК СПОСОБА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ОБРАЗОВ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

В соответствии с первой задачей исследования, в первой части работы будут выявлены и описаны ключевые особенности и характеристики видеоигр. Для этого в первом параграфе будет сказано об основных теориях, касающихся определения игры как культурного феномена, также будет проведён анализ теоретических положений в области game-studies для выявления специфики видеоигр и их отличий от игр в традиционном их понимании. Во втором параграфе будут рассмотрены возможности видеоигр, способствующие раскрытию их потенциала для сохранения культурного наследия.

## 1.1 Определения и особенности феномена видеоигры в области game-studies

За относительно малый период существования видеоигровой индустрии сами видеоигры претерпели значительные изменения, как в технологическом, так и в культурном аспектах. Закономерно то, что в связи с этим в академической среде начинает проявляться исследовательский интерес к феномену видеоигры.

На международном уровне исследования видеоигр уже стали признанной отраслью академических исследований. Game-studies существуют и как междисциплинарная научно-исследовательская область, и как отдельная отрасль знания, которая преподается в университетах имея свои теории, методы и терминологии, вошедшие в обычный процесс академического применения.

В отечественной академической среде также начинают проявляться тенденции исследования видеоигр. Началом формирования game-studies в России следует считать 2013 год<sup>17</sup>, когда Центр медиафилософии СПбГУ провел первую в стране конференцию, посвященную видеоиграм, под названием «Компьютерные игры — театр активных действий»<sup>18</sup>. В этот момент стало ясно,

---

<sup>17</sup> Ветушинский, А. С. To Play Game Studies Press the start Button / А. С. Ветушинский // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – №1. – С.41-60.

<sup>18</sup> Тимченко, К. Фрагмент отчета о конференции «Компьютерные игры — театр активных действий» / К. Тимченко // Компьютерные игры — театр активных действий : материалы всероссийской научной конференции с иностранным участием / СПбГУ, 2013.

что исследователей в России гораздо больше, чем предполагалось, и начали формироваться собственные научные школы: Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) в СПбГУ, Московский центр исследований видеоигр (Moscow Game Center, MGC) в МГУ.

«Видеоигры — это всегда что-то ещё»<sup>19</sup>, — считают видные отечественные исследователи видеоигр А. Ветушинский и Е. Галанина, но поскольку видеоигры - это в первую очередь игры, для более глубокого раскрытия потенциала важно обратиться к более ранним их определениям.

Одними из первых исследователями данного феномена были нидерландский историк и культуролог Й. Хёйзинга<sup>20</sup> и французский социолог Р. Кайуа<sup>21</sup>. Оба ученых внесли значительный вклад в современное понимание игр, подчеркивая их культурные, социальные и практические аспекты.

Основополагающие идеи Хёйзинги оказали большое влияние на различные научные области, от культурной антропологии до игровых исследований<sup>22</sup>. Для Хёйзинги игры характеризовались добровольным участием, наличием правил и определенного пространства и времени, отделенного от обычной жизни. Хёйзинга рассматривал игры как важнейший компонент человеческой жизни, отражающий нашу врожденную игровость, способствующий развитию социальных связей и культурных практик.

Примечательным аспектом аргументации Хёйзинги является его утверждение о том, что игра - это царство свободы и отстраненности от серьезных занятий. Однако эта дихотомия между игрой и серьезностью была поставлена под сомнение: современные ученые утверждают существование серьезных игр и размывание границ между игрой и работой. Геймификация

---

<sup>19</sup> Ветушинский, А.С. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда / А. С. Ветушинский, Е. В. Галанина // *Философия и культура*. – 2016. – № 11. – С. 1511 - 1516.

<sup>20</sup> Хёйзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий* / Й. Хёйзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

<sup>21</sup> Кайуа, Р. *Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры* / Р. Кайуа. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.

<sup>22</sup> Апресян, Р. Г. Лукас ван Лейден, Й. Хёйзинга и пространство игры / Р. Г. Апресян // *Этическая мысль*. – 2018. – Т. 18. – №. 2. – С. 116-128.

различных аспектов современной жизни<sup>23</sup> бросает вызов понятию Хейзинги об игре как отдельной и самостоятельной сущности.

Основываясь на работах Й. Хейзинги, Р. Кайуа представил типологию игр, которая расширила понимание их различных форм. Кайуа выделил четыре категории игр: *agon* (соревнование), *alea* (случайность), *mimicry* (имитация) и *ilinx* (головокружение)<sup>24</sup>. Он признавал разнообразные способы, с помощью которых игры вовлекают отдельных людей и сообщества, выполняя социальные, психологические и культурные функции.

Становится ясно, что игры обладают определенными фундаментальными характеристиками. К ним относятся:

- Добровольное участие: игры характеризуются тем, что люди добровольно вовлекаются в игровую деятельность, часто в развлекательных или рекреационных целях;
- Правила и ограничения: в играх есть явные или неявные правила, которые регулируют поведение, взаимодействие и результаты в игре. Эти правила обеспечивают структуру и определяют границы игровых систем и механики;
- Отделение от обычной жизни: игры создают отдельное пространство, физическое или концептуальное, в котором они разворачиваются. Это отделение от повседневной жизни позволяет временно приостановить действие обычных норм, ролей и ожиданий в игровом пространстве;
- Соревнование, случайность, симуляция или головокружение: игры могут включать в себя элементы соревнования, случайные результаты, ролевые игры или симуляцию, а также опыт, вызывающий чувство головокружения или дезориентации. Эти категории отражают различные экспериментальные качества, которые могут предложить игры.

Поняв эти основополагающие аспекты игр, мы можем теперь обратить наше внимание на видеоигры, которые наследуют и расширяют эти основные

---

<sup>23</sup> Ветушинский, А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации / А. С. Ветушинский // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 14-31.

<sup>24</sup> Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.

принципы, привнося уникальные характеристики, ставшие возможными благодаря цифровым технологиям. Кроме того, концепция игр, определенная Хейзингой и Кайуа, закладывает основу для понимания потенциала и значения видеоигр.

М. Маклюэн, известный теоретик медиа, исследовавший влияние медиа на общество и культуру, не занимался конкретно видеоиграми, но его теории можно применить для понимания видеоигр как современной разновидности медиа<sup>25</sup>. Маклюэн утверждал, что медиа обладают различными характеристиками и возможностями, которые определяют то, как мы воспринимаем информацию и взаимодействуем с ней. Эту точку зрения можно применить и к видеоиграм, поскольку они представляют собой уникальное средство передачи информации со своим собственным набором характеристик и качеств. Понятие Маклюэна «медиа - это сообщение»<sup>26</sup> предполагает, что форма и структура средства передачи информации оказывают значительное влияние на то, как воспринимается и понимается содержание. В случае с видеоиграми интерактивный и иммерсивный характер среды видеоигр позволяет игрокам более активно и с большим участием воспринимать контент. Игроки становятся активными участниками игрового мира, влияя на повествование, принимая решения и испытывая последствия своих действий. Этот интерактивный аспект видеоигр в корне определяет характер передаваемых в них сообщений.

Кроме того, понятие Маклюэна о медиа как продолжении человеческих чувств также может быть применено к видеоиграм. Маклюэн предположил, что медиа действуют как продолжение наших физических и когнитивных способностей, усиливая и изменяя наше восприятие и познание<sup>27</sup>. В случае с видеоиграми, как медиа они расширяют нашу способность воображения,

---

<sup>25</sup> Мясникова, М. А. Дифференциация видеоигр в рамках культурологических исследований медиа / М. А. Мясникова, П. Е. Архипов // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2021. – Т. 27. – №. 1. – С. 12-22.

<sup>26</sup> Маклюэн, М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека/ М. Маклюэн. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. — 464 с.

<sup>27</sup> Маклюэн, М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека/ М. Маклюэн. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. — 464 с.

позволяя взаимодействовать с виртуальной средой, воплощать в этих средах различных персонажей и участвовать в сложных игровых процессах. Стоит также отметить, что видеоигры предлагают мультимедийный опыт, сочетающий визуальные, слуховые и тактильные возможности, усиливая наше сенсорное восприятие и когнитивную вовлеченность.

Концепция «глобальной деревни»<sup>28</sup> Маклюэна дает представление о социальном и культурном влиянии медиа, создающие ощущение единого мирового сообщества. В контексте видеоигр многопользовательские онлайн-игры действительно способствовали формированию глобальных сообществ и налаживанию связей между игроками из разных географических точек<sup>29</sup>.

Рассматривая интерактивную природу видеоигр, их влияние на глобальную связь и формирование сообществ, а также расширение человеческих чувств и познания, мы можем применить концепции Маклюэна, чтобы получить более глубокое понимание уникальных качеств и эффектов видеоигр. Однако важно отметить, что теории Маклюэна были разработаны до появления современных видеоигр, и их применение к этой среде может потребовать некоторой адаптации<sup>30</sup>.

Э. Аарсет, основоположник современных game-studies, также подчеркивает интерактивный характер среды видеоигр. Необходимо отметить, что область game-studies берёт своё начало в литературоведческих дисциплинах<sup>31</sup>, поэтому стоит обозначить, что видеоигры в первые года существования game-studies воспринимались как текст. Это приводит к тому, что Аарсет вводит термин «эргодическая литература»<sup>32</sup> для описания интерактивных текстов, которые требуют от читателя нетривиальных усилий для их прочтения

---

<sup>28</sup> Маклюэн, М. Галактика Гуттенберга: сотворение человека печатной культуры / М. Маклюэн. – К.: Ника-центр, 2004. – 432 с.

<sup>29</sup> Mäyrä, F. An Introduction to Game Studies: Games in Culture / F. Mäyrä. –Singapore: SAGE Publications Ltd, 2008. – 208 p.

<sup>30</sup> Волкова, И. И. К вопросу о функциональности игры и игровых коммуникаций в современных медиа / И.И. Волкова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – №. 12-2. – С. 41-45.

<sup>31</sup> Ветушинский, А. С. To Play Game Studies Press the start Button / А. С. Ветушинский // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – №1. – С.41-60.

<sup>32</sup> Aarseth, E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. Aarseth. – Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 202 p.



или интерпретации. В этом контексте игры рассматриваются как разновидность эргодической литературы, обозначенная Аарсетом термином «кибертекст». Аарсет утверждает, что видеоигры отличаются от традиционных форм медиа, таких, как литература или кино, поскольку они требуют активного участия и самостоятельности игрока для навигации в игровом мире и продвижения вперед по нему.

Также, в более поздних работах, Аарсет подчеркивает слияние игры и повествования в играх, вводя термин «лудо-нарратив»<sup>33</sup> для описания этих отношений. Игры сочетают в себе лудические элементы (игра, правила, интерактивность) и нарративные элементы (история, персонажи, сюжет), создавая уникальную среду, которая вовлекает игроков как в игровой процесс, так и в повествование. Аарсет утверждает, что взаимодействие между этими двумя элементами является неотъемлемой частью понимания сущности видеоигр, которая подчеркивает отличительные качества и сложности игр как формы выражения и вовлечения.

Важно подчеркнуть, что одно из ключевых отличий видеоигр от игр, в традиционном их понимании, заключается в обязательной обусловленности цифровыми технологиями. Видеоигры, как цифровая среда, полагаются на вычислительную мощь электронных устройств и интеграцию программных и аппаратных систем. Такая зависимость от технологий приносит новые измерения в игру, позволяя создавать сложные виртуальные миры, интерактивные повествования и сложные игровые механики, которые были невозможны в традиционных играх. Цифровая природа видеоигр позволяет представлять и манипулировать огромными объемами данных, создавая сложные симуляции, реалистичную графику и захватывающий аудиовизуальный опыт.

В то же время, необходимость использования цифровых технологий в видеоиграх накладывает определенные ограничения и сдерживающие факторы

---

<sup>33</sup> Aarseth, E. A narrative theory of games / E. Aarseth // International conference on the foundations of digital games. – 2012. – P. 129-133.

на среду. В отличие от традиционных игр, в которые можно играть с минимальным оборудованием или в самых разных физических условиях, видеоигры требуют наличия специальных устройств, таких как консоли, компьютеры или мобильные устройства, для запуска игрового программного обеспечения. Такая зависимость от технологий означает, что доступ к видеоиграм опосредован наличием и доступностью необходимого оборудования и программного обеспечения. Это также означает, что впечатления от видеоигры тесно связаны с возможностями и ограничениями выбранной платформы.

Особое внимание этой черте уделяет Я. Богост, известный ученый в области game-studies, представляющий свой уникальный взгляд на определение видеоигр, содержащий пять полноценных исследовательских оптик<sup>34</sup> («рецепцию и операцию», «интерфейс», «форму и функционирование», «код» и «платформа»), которые не сводимы друг к другу. Согласно Богосту, «видеоигры - это не просто развлечение, но и культурные артефакты, которые передают информацию через свои правила, механику и системы». Опираясь на данную дефиницию видеоигр, Богост вводит понятие «процедурная риторика»<sup>35</sup>. Вместо того, чтобы полагаться исключительно на традиционные формы риторики, такие как язык и визуальные образы, процедурная риторика подчеркивает присущую интерактивным системам убеждающую силу.

Согласно Богосту, каждая система имеет правила и процедуры, которые управляют ее поведением. Эти правила могут быть разработаны для выражения определенной точки зрения, критики или аргументации. Испытывая систему и взаимодействуя с ней, пользователи могут быть подвержены влиянию и убеждению. Процедурная риторика предполагает, что структура и механика системы видеоигры могут быть столь же убедительными, как и явные заявления или призывы.

---

<sup>34</sup> Bogost, I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. – MIT Press, 2010.

<sup>35</sup> Bogost, I. The rhetoric of video games / I. Bogost // MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative. – 2008. – P. 117-40.

Одним из ярких примеров игры, в которой используется процедурная риторика, является «Papers, Please» (Lucas Pope, 2013). В этой игре игроки берут на себя роль сотрудника иммиграционной службы в вымышленном тоталитарном государстве Арстоцка. В игре необходимо обрабатывать документы прибывающих иммигрантов и решать, разрешить им въезд или отказать на основании постоянно меняющихся правил и норм.

Процедурная риторика игры заключается в ее способности моделировать бюрократический опыт. Она побуждает игроков задуматься об этических дилеммах, с которыми сталкиваются сотрудники иммиграционной службы, и о том, какое влияние их решения могут оказать на жизнь людей, стремящихся попасть в страну. «Papers, Please» использует процедурную риторическую форму, чтобы вызвать сопереживание и побудить критическое мышление о моральных аспектах иммиграционной политики.

Богост также вводит понятие «единичные операции»<sup>36</sup> для описания дискретных действий и процессов, происходящих в видеоигре. Эти единичные операции представляют собой строительные блоки процедурной риторики игры, обеспечивая средства, с помощью которых игроки взаимодействуют с видеоигрой. Анализ единичных операций позволяет глубже понять, как функционируют игры и как реализуется их выразительный потенциал. Таким образом, формируется методологический подход к изучению видеоигры, рассматривая их как средство критического анализа и размышления. Критический анализ игры предлагает исследователю рассмотреть основополагающие системы и предположения, присутствующие в видеоиграх и изучить способы, с помощью которых игры формируют и отражают культурные ценности, идеологии.

Подход к изучению процедурной риторики в видеоиграх согласуется с широким интересом к изучению того, как вычислительные системы формируют наше понимание мира. Вполне можно говорить и о том, что создавая

---

<sup>36</sup> Bogost, I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. – MIT Press, 2010.

убедительные системы, разработчики видеоигр могут вовлечь игроков или пользователей в значимый и заставляющий задуматься опыт.

Сложно дать универсальное определение видеоигры<sup>37</sup>, поскольку этот феномен возник относительно недавно, кроме того, является многоаспектным и разнообразным. Видеоигры охватывают широкий спектр жанров, стилей и тем, удовлетворяя различные интересы и предпочтения игроков. Предлагая продукты различных жанров, от повествовательного опыта до абстрактных и экспериментальных игр, среда видеоигр предлагает обширный ландшафт возможностей для художественного выражения, развлечения и исследования.

В целом можно сделать вывод о том, что видеоигры обладают уникальной способностью объединять элементы различных медиа-форм, таких как повествование, визуальное искусство, музыка и геймплей, в целостный интерактивный опыт. Они сочетают в себе элементы кино, литературы и изобразительного искусства, но при этом привносят интерактивное измерение, которое выделяет их как отдельную среду. Такая конвергенция различных медиа-форм позволяет создавать богатые, многослойные впечатления, которые вовлекают игроков на разных уровнях.

Отдельно стоит выделить влияние видеоигр на культуру и общество. Являясь мощным средством массовой информации, видеоигры способны формировать отношение, убеждения и поведение игроков. Они могут затрагивать социальные, политические и культурные вопросы, предоставляя платформу для исследований и комментариев<sup>38</sup>. Видеоигры могут бросать вызов устоявшимся нормам, провоцировать критическое мышление, способствовать сопереживанию и пониманию благодаря захватывающему повествованию и интерактивному опыту.

Более того, рост игровых онлайн-сообществ превратили видеоигры в форму социальной и культурной практики. Видеоигры стали платформами для

---

<sup>37</sup> Karhulahti, V. M. Defining the videogame / V. M. Karhulahti // *Game studies*. – 2015. – V. 15. – №. 2.

<sup>38</sup> Галанина, Е. В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры / Е. В. Галанина, Ю. М. Шаев // *Векторы благополучия: экономика и социум*. – 2020. – №1. – С. 22-34.

социального взаимодействия, сотрудничества и конкуренции, объединяя игроков из разных слоев общества и культур<sup>39</sup>. Эти сообщества не только способствуют социальным связям, но и вносят вклад в формирование общих идентичностей и культурных движений.

## **1.2 Способы сохранения культурного наследия в видеоиграх**

### **1.2.1 Ремедиация мифов**

Использование мифологем и мифологических архетипов в видеоиграх является распространенной практикой, позволяющей создателям игр обогатить игровой мир, добавить глубину и эмоциональную привлекательность к игровому опыту<sup>40</sup>. Мифологемы представляют собой основные элементы мифологии, которые повторяются в различных мифах и легендах разных культур. Они могут включать в себя символы, мотивы, персонажей и сюжетные арки.

Мифологические архетипы, с другой стороны, представляют собой универсальные образы, идеи и роли, которые появляются в мифологии и литературе разных культур. Они отражают базовые человеческие аспекты, такие как герой, наставник, предатель, бог, демон и т. д. Использование мифологических архетипов в видеоиграх помогает создать узнаваемые и привлекательные персонажи, а также строить интересные сюжеты<sup>41</sup>.

Применение мифологических элементов и архетипов в видеоиграх может иметь несколько целей. Во-первых, они способны вызывать у игроков эмоциональное вовлечение, восприятие игрового мира как более живого и глубокого. Во-вторых, мифологические элементы могут использоваться для передачи тематических и символических сообщений, отражающих универсальные аспекты человеческой природы и опыта<sup>42</sup>. Они могут обращаться

---

<sup>39</sup> Добринская, Д. Е. Сообщества в эпоху интернета / Д. Е. Добринская // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. – 2018. – Т. 24. – №. 4. – С. 59-79.

<sup>40</sup> Батулин, Д. А. Мифологемы в видеоиграх: по следу мифа / Д.А. Батулин // Культура и антикультура: проблемы философской антропологии. Мудрость и глупость. Добродетели и пороки. – 2019. – С. 129-137.

<sup>41</sup> Галанина, Е. В., Батулин, Д. А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы / Е.В. Галанина, Д.А.Батулин // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №. 36. – С. 31-48.

<sup>42</sup> Галанина, Е. В., Салин А. С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр / Е.В. Галанина, А. С. Салин // Философия и культура. – 2017. – №. 9. – С. 76-88.

к коллективной памяти и культурному наследию, позволяя игрокам узнавать и взаимодействовать с разными мифологическими традициями.

Примеры использования мифологических архетипов и мифологем в видеоиграх могут быть разнообразными. Это может включать создание персонажей, основанных на мифических богах или героях, внедрение символических предметов и местности, а также адаптацию сюжетных линий и мотивов из мифологических историй. Кроме того, игры могут использовать мифологическую тематику для создания уникальных миров и фантастических мифологий, которые позволяют игрокам погрузиться в виртуальную реальность с насыщенной историей и культурой<sup>43</sup>.

В видеоиграх также часто представлены обширные вымышленные вселенные, богатые преданиями, легендами, которые репрезентируют различные мифологические традиции. Но за любой видеоигрой стоит определенный взгляд на мир<sup>44</sup>, по этой причине важно отметить, что хотя видеоигры могут включать в себя элементы мифологии, они часто используют творческие вольности и адаптируют мифы в соответствии с игровым процессом и повествованием. Их цель - обеспечить увлекательный опыт, а не строгое следование традиционным мифологическим текстам. Тем не менее, эти игры предлагают игрокам возможность оценить и взаимодействовать с мифологическими темами, персонажами и сюжетными линиями в динамичной и интерактивной среде.

Видеоигры могут быть построены вокруг конкретной мифологической системы, классифицируя их как мономифологические. Они также могут быть эклектичными, комбинируя элементы различных культурных и мифологических традиций, что делает их полимифологическими<sup>45</sup>.

Например, видеоигра "Okami" (Clover Studio, 2006) черпает вдохновение из японского фольклора и синтоистской мифологии. Её мир населен богами,

---

<sup>43</sup> Беляев, Д. А. и др. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. – 2020. – Т. 10. – №. 2А. – С. 99.

<sup>44</sup> Pérez-Latorre, O. Videogame analysis: a social-semiotic approach / O. Pérez-Latorre, M. Oliva, R. Besalú // Social Semiotics. – 2017. – Vol. 27. – №5. – P. 586-603.

<sup>45</sup> Самойлова, Е. О. Мифологичность виртуального мира видеоигры / Е. О. Самойлова // Видеоигры: введение в исследования. – 2018. – С. 174-184.

духами и легендарными существами из японской мифологии. Подобные видеоигры представляют собой отдельные мифологические системы и не включают элементы других культурных традиций. Имея такую специфику, они создают уникальную атмосферу, погружая игрока в виртуальный мир, созданный с использованием цифровых технологий.

Однако стоит отметить, что мономифологические видеоигры являются редкостью. Большинство современных видеоигр являются полимифологичными, объединяя различные мифологические элементы. Даже игры, основанные на произведениях конкретных авторов, могут содержать отсылки к другим книгам, видеоиграм и фильмам. Эклектичность таких видеоигр, с их мистическими и мифологическими элементами, позволяет игрокам ознакомиться с древними культурами, их мифами и верованиями, что может пробудить интерес к более глубокому изучению мифологических и религиозных традиций различных народов.

### **1.2.2 Дидактический потенциал изучения истории в видеоиграх**

Многие разработчики видеоигр стремятся к исторической точности, скрупулезно исследуя и воссоздавая исторические периоды, события и обстановку. Стремление к исторической достоверности в видеоиграх проявляется в различных жанрах. Разработчики понимают важность точного отображения исторического контекста, артефактов и культурных практик для усиления чувства реализма и подлинности у игроков. Исследование А.Г. Иванова «Компьютерные игры в обучении истории»<sup>46</sup> подчеркивает важность исторической достоверности в видеоиграх, предполагая, что внимание к деталям и верность историческим источникам способствуют образовательной ценности и культурному воздействию этих игр. Представляя историческую информацию в интерактивном формате, видеоигры способны вовлечь игроков в более

---

<sup>46</sup> Иванов, А. Г. Компьютерные игры в обучении истории / А. Г. Иванов // Общество: социология, психология, педагогика. – 2019. – №. 3. – С. 134-138.

захватывающий и запоминающийся процесс обучения по сравнению с традиционными учебными материалами.

Важной фигурой исследовавший то, как видеоигры формируют наше понимание, и представление истории, является А. Чапмэн. Его сборник исследований «Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice»<sup>47</sup> выделяется тем, что в нём он не ограничивается анализом одной игры или жанра. Вместо этого он исследует сам медиа во всем его разнообразии и способы, которыми он представляет исторический контент в видеоиграх в целом. Чапмэн подробно обсуждает проблему «популярной истории» в отличие от «академической истории», утверждая, что популярная история, представленная в таких средствах массовой информации, как видеоигры, может быть использована для высказываний о прошлом. Также Чапмэн подчеркивает, что возможность воссоздания истории - один из самых важных аспектов видеоигр.

Используя широкие категории, такие как время и пространство, различные стили симуляции и связь между агентством игрока и ограничением повествования, Чапмэн предлагает теоретическую основу, способную формально описать любую историческую игру, вводя термины «реалистичного» и «концептуального» нарративного стиля, связывая их с разными историческими эпистемологиями.

Реалистичный нарративный стиль, представленный в основном в шутерах, предпочитает показывать историю, полагаясь на визуальный элемент игры и лучше всего подходит для реконструкционистского подхода. Концептуальный нарративный стиль, используемый в стратегиях, предпочитает рассказывать историю и позволяет игрокам взаимодействовать с более абстрактными историческими концепциями и лучше понимать историческую причинность. Чапмэн также упоминает третью эпистемологию, деконструктивистскую, сосредоточенную в основном на процессе написания самой истории. Этот

---

<sup>47</sup> Chapman, A. Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice / A. Chapman. – Routledge, 2016.



подход не имеет какого-либо определенного соответствующего нарративного стиля, но все же может быть обнаружен в видеоиграх, благодаря некоторым их постмодернистским качествам.

По мнению Чапмэна, из-за интерактивной особенности видеоигр, они способны рассказывать нам больше о том, как могли бы разворачиваться исторические события, и меньше о том, как они происходили на самом деле. В связи с этой особенностью, он предлагает использовать видеоигры с концептуальным просветительским стилем для того, чтобы дать игрокам способность к конструированию альтернативной истории. Дополняя необходимые фактические знания и, частично, научный аппарат информацией, представленной внутри видеоигры, они позволяют отдельным игрокам создавать повествования о прошлом, углубляя их понимание исторических событий.

Примером игры с концептуальным нарративом является глобальная стратегическая игра «Europa Universalis IV» (Paradox Development Studio, 2013). Эта игра позволяет игрокам провести выбранную ими нацию через века истории, начиная с позднего средневековья и заканчивая ранним периодом нового времени. Игра включает в себя исторические события, политические системы и культурную динамику той эпохи, позволяя игрокам принимать стратегические решения, основанные на реальном историческом контексте. Глубина исторической точности в «Europa Universalis IV» очевидна в ее детальных картах, точном изображении исторических личностей и сложных дипломатических и экономических системах, которые отражают проблемы, стоявшие перед государствами в то время<sup>48</sup>.

Несмотря на убедительные аргументы в пользу использования видеоигр в целях изучения истории, сам Чапмэн признаёт наличие идеологического посыла, представленного во многих видеоиграх, что в свою очередь может создавать препятствие для раскрытия потенциала видеоигр в целях сохранения

---

<sup>48</sup> Черный, С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») / С. Ю. Черный // Шаги/Steps. – 2017. – Т. 3. – №. 2. – С. 77-97.

культурного наследия. По этой причине, несомненно, стоит критически мыслить при работе с историческими репрезентациями в видеоиграх.

### **1.2.3 Сохранение и актуализация культуры малых народов в видеоиграх**

Видеоигры также способны сыграть свою роль в сохранении и актуализации материальной и нематериальной культуры малых народов. Включая культурные элементы, фольклор и традиции в свои повествования, видеоигры могут повысить осведомленность и способствовать сохранению исчезающих культур. Они могут служить платформой для представления разнообразного культурного наследия, предлагая игрокам возможность познакомиться с обычаями, верованиями и художественным самовыражением малых народов.

В своем исследовании «Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games»<sup>49</sup> М. Балэла и Д. Мунди изучили влияние видеоигр на усилия по сохранению культуры. Они обнаружили, что видеоигры могут эффективно передавать культурные знания и вовлекать игроков в осмысленную деятельность. Благодаря интеграции культурных элементов в игровой процесс, игроки глубже понимают и ценят представленное культурное наследие.

Более того, видеоигры дают возможность обновить и адаптировать культурное наследие к современным условиям. Как подчеркивают Е. ЛаПенсе, О. Лаинти и М. Лонгбоут<sup>50</sup>, видеоигры могут служить в качестве инструментов для актуализации культуры, позволяя малым народам выражать свою культурную самобытность и взаимодействовать с широкой аудиторией. Благодаря игровому опыту, отражающему их традиции и ценности, малые народы могут сохранить значимость своего культурного наследия в современном мире.

---

<sup>49</sup> Balela, M. S. *Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games* / M. S. Balea, D. Mundy // DiGRA Conference. – 2015. – P. 1-16.

<sup>50</sup> LaPensée, E. A. *Towards Sovereign Games* / E. A. LaPensée, O. Laiti, M. Longboat // Games and Culture. – 2022. – Vol. 17. – №3. – P. 328-343.

Возможности видеоигр в борьбе со стереотипами и содействии межкультурному взаимопониманию были изучены в исследовании Е. Наидама<sup>51</sup>, в котором автор подчеркивают важность вовлечения членов общин малых народов в процесс разработки видеоигр, чтобы обеспечить точное и уважительное представление. Сотрудничество с экспертами в области культуры малочисленных народов и членами общин помогает создавать аутентичные и расширяющие возможности видеоигры, которые опровергают ошибочные представления и способствуют более глубокому пониманию культур малых народов.

Примером видеоигры, которая успешно сохраняет и представляют культурное наследие малых народов, является игра «Never Alone», также известная как «Kisima Ingitchuna», разработанная компанией Upper One Games в сотрудничестве с коренным населением Аляски, направленная на распространение и сохранение культурного наследия и традиций повествования народа инупиат<sup>52</sup>. Среди способов, которыми культура инупиатов представлена в игре «Never Alone», можно перечислить следующие:

- использование традиционной инупиатской техники повествования, представляя сюжет игры как историю, которую рассказывает инупиатский сказитель. Этот прием обрамления усиливает культурную важность устных традиций и рассказов в общине инупиатов;
- включение элементов социальной культуры инупиатов, в том числе их тесную связь с природой, уважение к окружающей среде и зависимость от поддержки общины;
- озвученные диалоги на языке инупиатов и субтитры, позволяющие игрокам читать на этом языке. Такое включение способствует сохранению и признанию языка инупиатов и дает игрокам возможность познакомиться с языком коренных народов;

---

<sup>51</sup> Nijdam, E. B. Sami-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games / E. B. Nijdam // *New Media & Society*. – 2021.

<sup>52</sup> Massanari A. Never Alone (Kisima Injitchuna): Possibilities for Participatory Game Design // *Well Played*. – 2015. – №. 3. – С. 85-104.

- визуальный стиль игры вдохновлен традиционным искусством и эстетикой инупиатов, в нем присутствуют нарисованные от руки рисунки, резьба и традиционные этому народу узоры;
- одна из механик знакомит игроков с культурными особенностями посредством разблокируемых видеороликов "Cultural Insights". В этих видеороликах представлены интервью с членами общины инупиатов, которые делятся своим личным опытом, взглядами и культурными традициями;
- в процессе разработки игры широко использовалось сотрудничество с общиной инупиатов, включая старейшин, сказителей и консультантов по культуре, что обеспечило аутентичное представление о культуре инупиатов.

Следует отметить, что видеоигры обладают весьма значительным потенциалом для сохранения и обновления культурного наследия малых народов. Благодаря интеграции культурных элементов, фольклора и традиций, видеоигры вовлекают игроков в захватывающий опыт, способствующий пониманию, оценке и межкультурному диалогу. Сотрудничая с членами общин и экспертами в области культуры, разработчики игр могут создавать аутентичные представления, которые расширяют возможности малых народов и способствуют сохранению их разнообразных культур.

## **2 РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КУЛЬТУРЫ НАРОДОВ КОМИ-ЗЫРЯН И КОМИ-ПЕРМЯКОВ В ВИДЕОИГРЕ «ЧЕЛОВЕКОЛОСЬ» (2017)**

Цель данной главы - анализ лудо-нарратива видеоигры «Человеколось», выявление особенностей представления в данной игре образов культуры и мифологии финно-угорских народов. В первом параграфе главы раскрыт используемый в последующем анализе теоретический материал, а именно - содержание мифологических представлений народов коми, а также рассмотрены особенности артефактов Пермского звериного стиля (как важной составляющей этнической идентичности современных коми).

Далее в главе представлены результаты анализа элементов видеоигры «Человеколось» (повествования, геймплея, аудиовизуального наполнения). В ходе анализа раскрывается потенциал видеоигр как мультимедийного формата для репрезентации элементов культуры народов коми.

### **2.1 Мифологические представления народов коми-зырян и коми-пермяков**

Прежде всего, необходимо обозначить причины, обуславливающие актуальность этнической проблематики. Современный мир характеризуется интенсивными темпами глобализации, неминуемым следствием которой становится унификация и гомогенизация национальных и этнических культур и постепенная стандартизация образа жизни их носителей.

Для преодоления негативных эффектов глобализации вырабатываются различные стратегии - к примеру, политика мультикультурализма, применяемая на государственном уровне. Следует в этой связи отметить, что в России, являющейся многонациональным государством, вопрос сосуществования разнообразных этнических культур и выстраивания межнационального диалога сохраняет неизменную актуальность на протяжении десятилетий<sup>53</sup>. Мультикультурализм и ориентация на создание условий для межкультурных

---

<sup>53</sup> Малыгина, И. В. Динамика этнокультурной идентичности: мировые тренды и российская специфика / И.В. Малыгина // Культура культуры. – 2017. – №. 1 (13). – С. 122-131.

контактов провозглашаются актуальными направлениями социокультурной политики страны. Однако сохранение самобытности культуры этнических и национальных меньшинств остается животрепещущим вопросом, равно как и проблема функционирования этнической идентичности.

Ответом на глобализационные тенденции стала актуализация среди представителей различных этносов вопроса о сохранении самобытности их культуры. Во всем мире отмечается возрастающий интерес к различным культурным практикам и традициям. Культура народа - его язык, традиции, верования - становятся основой этнического самосознания<sup>54</sup>, которое, в свою очередь, является значимым фактором формирования этнической идентичности<sup>55</sup>.

Этническая идентичность - это идентификация индивида с определенной этнической группой, осознание индивидом своей принадлежности к этносу<sup>56</sup>. Этническая идентичность, формируясь на основе элементов этнической культуры, является значимым механизмом самоидентификации индивида, а также оказывает воздействие на формирование его мировоззрения<sup>57</sup>.

Как уже отмечалось ранее, этническая идентичность тесно сопряжена с понятием культуры этноса, и, в частности, с религиозными и мифологическими представлениями, разделяемыми представителями этнической группы. Мифологические представления являются одним из наиболее архаичных пластов культуры, будучи древнейшим способом моделирования миропонимания. Мифология отражает систему ценностей, этических и моральных норм, особенности этнической психологии. Мифологические корни

---

<sup>54</sup> Салмин, А. К. Компоненты этнической идентичности / А.К. Салмин // Вестник Чувашского университета. – 2022. – №. 2. – С. 112-122.

<sup>55</sup> Малыгина И. В. Этнокультурная идентичность: структура и исторические формы / И.В. Малыгина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2005. – №. 2. – С. 13-20.

<sup>56</sup> Салмин, А. К. Компоненты этнической идентичности / А.К. Салмин // Вестник Чувашского университета. – 2022. – №. 2. – С. 112-122.

<sup>57</sup> Корниенко, Д. С. Динамика этнической идентичности студентов коми-пермяков и русских в процессе обучения / Д. С. Корниенко, И. В. Гайдамашко, С. Л. Кандыбович // Российский психологический журнал. – 2017. – Т. 14. – №. 1. – С. 108-123.

обнаруживают себя и на современном этапе существования этнической культуры, будучи фундаментальной частью этнического самосознания<sup>58</sup>.

В соответствии с вышесказанным, мифологические образы финно-угорских народов допустимо рассматривать как одну из разновидностей культурного наследия данных этносов.

Данное исследование сосредоточено главным образом на мифологических образах народов коми и коми-пермяков. Коми-пермяки, коми (коми-зыряне) составляют пермскую ветвь финно-угорской группы<sup>59</sup>. В настоящее время большинство коми-пермяков проживают на территории нескольких субъектов России, прежде всего, в Пермском крае (входящем в его состав Коми-Пермяцком автономном округе), а также в Тюменской, Кировской областях<sup>60</sup>. Народы коми и коми-пермяки являются автохтонами современной Республики Коми, в настоящее время большая часть представителей данного этноса также сосредоточена на территории Республики Коми, Пермского края.

Как отмечают многие исследователи<sup>61</sup>, мифологические представления коми-пермяков во многом синкретичны, поскольку формировались в ходе достаточно интенсивных контактов коми-пермяков с родственными народом - коми-зырянами. Немаловажную роль в формировании культуры коми-пермяков сыграло их тесное взаимодействие с представителями русского этноса (и христианизация коми, развернувшаяся в 14 веке). Фольклор коми-пермяков сочетает в себе элементы языческой и православной культур, чем и обуславливается его синкретический характер.

---

<sup>58</sup> Исаков, И. В. Миф и этническое знание / И. В. Исаков // Вестник Башкирского университета. – 2010. – Т. 15. – №. 2. – С. 460-463.

<sup>59</sup> Голева, Т. Г. Мифологические персонажи в системе мировоззрения коми-пермяков : специальность 07.00.07 «Этнография, этнология и антропология» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата исторических наук / Голева Татьяна Геннадьевна ; Институт истории и археологии УрО РАН. - Екатеринбург, 2008. - 27 с..

<sup>60</sup> Шабаев, Ю. П. Коми-пермяки / Ю. П. Шабаев, Н. С. Жуланова // Большая российская энциклопедия. Электронная версия [сайт] . – 2016. – URL: <https://old.bigenc.ru/ethnology/text/v/2801395> (дата обращения: 29.05.2023)

<sup>61</sup> Материалы по коми-пермяцкой демонологии: монография / авт.-сост.: А. В. Кротова-Гарина, Ю. А. Шкураток, А. С. Лобанова, С. Ю. Королева, И. И. Русинова ; Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Пермь, 2020. – 168 с..

Исследователь мифологии и фольклора коми, П. Ф. Лимеров, в работе «Войдөр-Когда-то: Мифы, легенды, предания коми народа» отмечает фрагментарную сохранность их мифологических сюжетов, что делает довольно затруднительными попытки воссоздания целостной картины мира на основе мифологии<sup>62</sup>.

Космогонические сюжеты объясняют происхождение мира и причины различных существующих в мире явлений<sup>63</sup>. Имеются различные версии космогонического мифа.

Один из вариантов предполагает, что появление мира становится итогом борьбы между двумя фундаментальными, противоположными друг другу началами, персонифицированными в виде мифологических персонажей - Ена и Куля - в мифологии коми-пермяков, Ена и Омуля - в мифологии коми-зырян. Ен и Куль (Омуль) были братьями, родившимися от матери-утки, плывущей по предвечным водам. Ен и Куль, вылупившись из оброненных уткой яиц, отправляются к темному дну предвечных вод, зачерпывают там источник жизни, возносят его наверх и дают начало миру, после чего населяют мир различными существами<sup>64</sup>.

Ен олицетворяет собой созидательную силу, верховное божество, ассоциируется с солнцем (шонди)<sup>65</sup>. Впоследствии отголоски образа Ена обнаружатся в персонажах пермских богатырей, воинов, сражающихся со злом (самым известным примером такого воина является Кудым-Ош, герой из коми-пермяцкого эпоса). Ен выступает в роли демиурга и создает мир из предвечного хаоса и пустоты.

Куль выступает в качестве полного антипода Ена, представляя злой и деструктивной силой, главенствующей над всеми нечистыми духами. Куль

---

<sup>62</sup> Лимеров, П. Ф. Войдөр-Когда-то: Мифы, легенды, предания коми народа / П. Ф. Лимеров. – Сыктывкар, 2012. – 160 с.

<sup>63</sup> Чагин, Г. Н. Иньвенские коми-пермяки в этнографических этюдах В. П. Налимова / Г. Н. Чагин // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2001. – №. 1. – С. 174-192.

<sup>64</sup> Некрасов, Р. В. Космогенез в мифологии древних коми-зырян / Р.В. Некрасов // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №. 2. – С. 278-280.

<sup>65</sup> Лангинен, А. В. Мифология финно-угорских народов Евразии как система смыслов и значений / А.В. Лангинен // Вестник Челябинского государственного университета. – 2004. – №. 1. – С. 36-41.



также участвует в наполнении мира, но если Ен создает все доброе и хорошее, то Куль привносит противоположные объекты - к примеру, если Ен создает реки и озера, то Куль - болота. Впоследствии (вероятно, в процессе синтеза христианской традиции с мировоззрением коми) имя Куля стало обозначением черта, нечистой силы. Таким образом, на примере персонажей Ена и Куля проявляется характерный для архаичных мифологических сюжетов дуализм и явная дихотомия между добром и злом.

Мир в коми-мифологии имеет трехуровневую структуру: небо (верхний мир), землю (срединный мир), нижний (подземный) мир<sup>66</sup>. Небо - место обитания верховного божества, Ена, срединный мир - пространство жизни людей, а нижний мир отведен духам и Кулю. Границей между миром живых и подземным миром служит огненная река Сир-ю. Душа умершего должна переправиться через реку на узком бревне (считается, что чем меньше на человеке греха, тем проще ему будет это сделать). Также в подземном мире обитает паук, Черань, который может выступить перевозчиком души в загробное царство. Известны сюжеты о попадании живых людей в подземный мир - в этом случае обратно они выбирались на спине птиц<sup>67</sup>.

Срединный мир наполнен разнообразной флорой и фауной. Лес предстает в качестве мистического пространства, опасного и дикого, но в то же время дающего умелому охотнику ценную добычу. Животные и растения часто выступают в качестве мифологических персонажей. Особенно популярны: лось и медведь, птицы - утки, гагары, вороны, лебеди, - хвойные деревья. Широко известен мифологический персонаж - разумный медведь Ош, способный оборачиваться человеком. В некоторых сюжетах Ош ассоциируется с лешим, лесным царем<sup>68</sup>.

---

<sup>66</sup> Некрасов, Р. В. Космогенез в мифологии древних коми-зырян / Р.В. Некрасов // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №. 2. – С. 278-280.

<sup>67</sup> Энциклопедия уральских мифологий. Мифология Коми. Т. 1. / А. Н. Власов, И. В. Ильина, Н. Д. Конаков и др. - М., Сыктывкар : Издательство ДИК, 1999. - 479 с.

<sup>68</sup> Там же. С. 269.

Духи (как помогающие, так и досаждающие человеку) населяют обитаемые, и необитаемые места. У каждого места имеется духовная сущность-покровитель. В лесу это леший (ворса, воркуль), предстающий часто в образе медведя. Ворса любит испытывать охотников, привязываться к ним<sup>69</sup>. В водоемах обитает водяной (вокуль), представленный в образе щуки<sup>70</sup>. Существует также Войпель, персонификация ветра<sup>71</sup>. Мелкие, низшие духи (чудь) обитают в банях, домах. Духи умерших людей также присутствуют в срединном мире, оказывая помощь живым родственникам (в этом смысле для мифологии коми характерен культ предков). Умершие люди в виде духа могут посещать мир живых, знаменуя своим появлением то или иное событие либо просто напоминая о себе.

Таким образом, для мифологических воззрений коми и коми-пермяков характерен анимизм, представление об тотальной одушевленности окружающего мира. Местом обитания духов становятся самые разные пространства<sup>72</sup>. Духи окружают человека в его собственном доме, но также находятся в зонах ограниченного присутствия человека - в лесу, в полях, вблизи водоемах.

Относительно происхождения человека также рассказывается в мифах. Человек создается верховным божеством, Еном, из глины, причем процессу создания человека вновь мешает Куль, в результате козни которого человек рождается неполноценным. Каждый человек от рождения обладает разделенной на два компонента душой: внутренней душой (лов), наличествующей в теле, и внешней по отношению к телу (орт), принимающей вид двойника человека. Орт показывается человеку только перед его смертью.

---

<sup>69</sup> Там же. С. 117.

<sup>70</sup> Материалы по коми-пермяцкой демонологии: монография / авт.-сост.: А. В. Кротова-Гарина, Ю. А. Шкураток, А. С. Лобанова, С. Ю. Королева, И. И. Русинова ; Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Пермь, 2020. – 168 с..

<sup>71</sup> Энциклопедия уральских мифологий. Мифология Коми. Т. 1. / А. Н. Власов, И. В. Ильина, Н. Д. Конаков и др. - М., Сыктывкар : Издательство ДИК, 1999. - 479 с.

<sup>72</sup> Мышьякова, Н. М. Видимое и невидимое в мифологии коми / Н.М. Мышьякова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – №. 5 (84). – С. 304-306.

Коми-пермяцкая мифология выделяет особую категорию людей, способных к восприятию иного мира (мира духов), а потому обладающих тайным знанием, недоступным обычным людям. Для обозначения таких людей используется слово тодысь – знающий. Это - посредники между миром духов и миром людей. Этот дар, как правило, наследуется и причиняет носителю определенные проблемы - так, тодысь слабо интегрирован в общину из-за своего причудливого поведения и репутации человека, связанного с нечистыми силами. В этом моменте проявляется противопоставление сакрального - профанному, и стремление последнего сохранять некоторую дистанцию<sup>73</sup>. Однако тодысь поддерживают определенную связь с представителями сообщества. Они считаются обладателями сильных колдовских способностей, которые использует для разрешения житейских неурядиц, лечения болезней (болезни понимались как присутствие злого духа).

Подводя итоги, можно выделить следующие особенности мифологических представлений коми-зырян и коми-пермяков:

1. прежде всего, мифологическая традиция характеризуется синкретизмом, синтезом элементов христианского и языческого мировоззрений;
2. мифология восходит от анимистических представлений об одушевленности окружающего пространства и присутствующих в нем объектов и живых существ, из чего следует сакрализация определенных пространств и зон;
3. характерно фигурирование в мифологических сюжетах персонажей животных и растений, почитание определенных животных;
4. также характерной чертой мифологического миропонимания является дуализм, дихотомия между добром и злом, существование бога-демиурга и его антипода;

---

<sup>73</sup> Ильина, И. В. Рождение тодысь: наследование дара в колдовской традиции верхневьчегодских и сысольских коми / И. В. Ильина, О. И. Уляшов // Проблемы духовной культуры народов Европейского Севера и Сибири. Сборник статей памяти Юго Юльевича Сурхаско. Гуманитарные исследования. – 2003. – №. 2. – С. 200-205.

5. выделяется фигура колдуна, шамана - тодысь, выступающего в качестве посредника между миром духов и миром людей.

### **2.1.1 Значение пермского звериного стиля для конструирования этнической идентичности у народов коми-зырян и коми-пермяков**

Звериный стиль - термин, обозначающий художественный стиль и направление декоративно-прикладного творчества, характерной особенностью которого является детализированное, тяготеющее к проработке деталей и реализму изображение зооморфных фигур<sup>74</sup> (как реальных, так и вымышленных животных). Звериный стиль обнаруживается в культуре ряда народов, населяющих Евразию (скифов, сарматов, финно-угров, германцев и др.). Артефакты звериного стиля создаются преимущественно в железном веке (1 тыс. до н.э.) и раннем средневековье.

Пермский звериный стиль - термин, обозначающий региональную вариацию звериного стиля, распространенную на территории Западной Сибири, Прикамья, Приуралья, на местах исторического проживания народов коми. Пермский звериный стиль представлен артефактами мелкой пластики, выполненной из бронзы и включающей в себя: подвески, бляшки, шаманские украшения. Самые древние из обнаруженных артефактов датируются 6 в. до н.э., самые поздние - 12 в. н.э. (после этого периода традиция звериного стиля у коми перестает развиваться<sup>75</sup>).

Впервые интерес к пермскому звериному стилю фиксируется в конце 19 в., в связи с экспонированием коллекции артефактов, обнаруженной археологом Ф. А. Теплоуховым, на протяжении 20 века стиль активно изучался в рамках археологии и этнографии.

Считается, что на развитие пермского звериного стиля оказал влияние скифо-сибирский звериный стиль, при этом пермская вариация стиля обладает

---

<sup>74</sup> Малькова, А. А. Специфика зооморфных образов пермского звериного стиля / А.А. Малькова //Верхнедонской археологический сборник. – 2017. – С. 112-114.

<sup>75</sup> Грибова, Л. С. Пермский звериный стиль: Проблемы семантики / Л. С. Грибова. – Наука, 1975.

безусловной спецификой - прежде всего, представленными в артефактах образами, относящимися к фауне территории проживания коми.

В артефактах пермского звериного стиля представлены, преимущественно, зооморфные персонажи: медведи, утки, лоси, также - антропоморфные фигуры и элементы. Медведь представлен в жертвенной позе. Птицы - с расправленными крыльями, в полете (что часто интерпретируется как полет между мирами или вознесение в небесный мир). Антропоморфные персонажи, вероятно, изображают шаманов<sup>76</sup>. Встречаются изображения ящеров (хтонических существ), на которых передвигаются антропоморфные всадники<sup>77</sup>.

Особую известность получил человеколось (сулдэ) - персонаж, в изображении которого присутствуют одновременно черты животного (головной убор, напоминающий лосиную голову) и человека. Еще одним зооморфным персонажем, представленных среди произведений пермского звериного стиля, являются птицы, в центре тела которых помещена человеческая голова.

Относительно семантического значения образов пермского звериного стиля существуют различные мнения. Вообще, этот вопрос активно развивался в русской этнографии второй половины 20 в. Так, В. В. Чарнолусский, исследовавший культуру саамов (также принадлежащих к финно-угорской группе), предложил интерпретировать артефакты как художественное воплощение мифов саамов<sup>78</sup>. В центре концепции Чарнолусского находится фигура человеколося, которую исследователь соотносит с саамским мифическим персонажем - Мяндашем, человеком-оленом, прародителем всех саамов. Однако с данной интерпретацией согласны далеко не все. Так, Л. С. Грибова полагала, что в образах репрезентирована социальная структура племени, а также связь

---

<sup>76</sup> Мельничук, А. Ф., Ракшин А. А. Сложные культовые (плакетные) образы Пермского звериного стиля с изображениями человеколосей и их место в историко-географическом пространстве Урала и Западной Сибири / А. Ф. Мельничук, А. А. Ракшин // Седьмые Берсовские чтения. – 2016. – С. 253-258.

<sup>77</sup> Вильданов, Р. Ф., Мельничук А. Ф. Влияние сюжетов Сасанидского и Согдийского серебра на образы пермского звериного стиля / Р. Ф. Вильданов, А. Ф. Мельничук // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2005. – №. 5. – С. 66-69.

<sup>78</sup> Чарнолуский, В. В. Легенда об олене-человеке / В. В. Чарнолуский. – Наука, 1965.

племени с тотемным животным. Также существует гипотеза о сакральной функции артефактов, принадлежности их к облачению шаманов<sup>79</sup>.

Таким образом, художественные артефакты пермского звериного стиля представляют собой древние образцы культуры ряда автохтонных народов Прикамья, Западной Сибири, Приуралья. Ведутся активные дискуссии по поводу семантики представленных образов.

Однако пермский звериный стиль - не только тема для научных споров. Данный вопрос приобрел особую актуальность среди представителей современных коми. Выше уже отмечалось возникновение в условиях глобализации обратной тенденции - к активизации интереса к этническим культурам. В рамках этой тенденции может быть рассмотрена и актуализация интереса к пермскому звериному стилю как древнему культурному наследию коми<sup>80</sup>. Артефакты пермского звериного стиля, имея несомненную историческую значимость, выступают в качестве аргумента, подтверждающего древность народов коми.

Данный процесс, особо характерный для представителей финно-угорских народов, исследователи называют этнофутуризмом. Этнофутуризм - выраженное этническое самосознание, тенденция представителей малочисленных народов, этнических и национальных меньшинств (иными словами, представителей не титульной нации) искать основания этнической идентичности в культуре собственного народа, манифестация этнического<sup>81</sup>.

Сущностью этнофутуризма является обращение к духовной культуре, реактуализация мифологических представлений, традиций, ритуалов народа. Образы, представленные в артефактах пермского звериного стиля, в народном сознании часто понимаются как иллюстрации к мифам автохтонных финно-угорских народов, хотя наличие между ними прямой связи в настоящее время

---

<sup>79</sup> Игнатьева, О. В. Пермский звериный стиль в исследованиях Камской археолого-этнографической / О. В. Игнатьева // Труды Камской археолого-этнографической экспедиции. – 2008. – №. 5. – С. 070-076.

<sup>80</sup> Игнатьева О. В. Пермский звериный стиль как культурный феномен / О.В. Игнатьева // очерки археологии пермского предуралья. – 2002. – С. 169-181.

<sup>81</sup> Анфиногенов, Б. В. Этнофутуризм и этнические проблемы / Б. В. Афиногенов // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – №. 7-1. – С. 83-86.

является дискуссионным вопросом. Тем не менее, источником вдохновения для некоторых современных художников, деятелей искусства (как представителей народов коми, коми-пермяков, так и просто интересующихся их традициями) выступают образы пермского звериного стиля.

Таким образом, опираясь на научные исследования и вместе с тем обращаясь к региональным СМИ, можно с уверенностью утверждать, что пермский звериный стиль, по выражению Н. Мироновой и Г. Устьянцева, «стал “брендом” Пермского края и Республики коми»<sup>82</sup>, что является отражением мировой тенденции актуализации этнических культур в ответ на глобализационные тренды.

## **2.2 Анализ видеоигры «Человеколось»**

### **2.2.1 Методологическое обоснование исследования**

Видеоигра представляет собой уникальный жанр современной медиакультуры. Видеоигра является одновременно компьютерной программой, продуктом цифровой культуры и, зачастую, полноценным произведением искусства (поскольку выступает в роли транслятора идей и смыслов, как любое произведение искусства независимо от его формата).

Методология исследования видеоигр, их структуры и содержания, активно разрабатывается в рамках научной дисциплины *game-studies*. Стоит еще раз напомнить о базовом положении данной дисциплины: методы, выработанные для анализа классических культурных форм (кино и литературы), не подходят для анализа видеоигры, поскольку между более традиционными формами произведений культуры и видеоиграми существует принципиальная разница.

Во-первых, различен способ восприятия содержания произведений: видеоигры интерактивны, в то время как традиционные форматы (кино, текст) предполагают пассивное восприятие их содержания. Во-вторых, видеоигра

---

<sup>82</sup> Миронова, Н. П. Некоторые современные практики репрезентации «Пермского звериного стиля» в культурном пространстве республики коми / Н. П. Миронова, Г. Ю. Устьянцева // Вестник культурологии. – 2021. – №. 4. – С. 160-178.

более комплексна и многоаспектна, она состоит из множества структурных уровней и подуровней, несводимых друг к другу:

- технический (программно-аппаратный) уровень (благодаря которому видеоигра запускается и работает на цифровом устройстве);
- уровень нарратива (повествования, сюжета, разворачивающегося в игре прямо или подразумеваемого);
- уровень геймплея и игровых механик (правил, по которым и благодаря которым функционирует игровой мир и становится возможным взаимодействие игрока с этим миром);
- эстетический уровень (визуальной, аудиальной наполнение игры, особенности анимации, дизайн интерфейса и т.д.).

Этими уровнями видеоигра как система не исчерпывается, но перечисленные являются фундаментальными компонентами любой игры.

Метод людо-нарративного анализа был выбран как наиболее соответствующий цели исследования. Для выявления способов репрезентации этнической культуры в видеоигре необходимо провести ее комплексный анализ, подразумевающий анализ базовых структурных уровней (то есть нарративного - повествовательного - и лудологического, т.е. игрового, геймплейного).

Близок методу людо-нарративного анализа метод людо-нарративной герменевтики, описанный в статье К. Ротч и др.<sup>83</sup>. Однако данный подход более актуален для игр с открытым миром и нелинейным сюжетом, где игроку предоставляется больше возможностей для конструирования уникального игрового опыта. В то время как игра «Человеколось» предполагает линейный сюжет, в ней отсутствуют альтернативные варианты завершения истории, а также возможность для игрока самостоятельно избирать траекторию прохождения игры и путешествия по ее миру. В этом смысле в игре преобладает нарративный компонент, что, однако, не означает, что игровой процесс становится второстепенным (метод исследования людо-нарратива предполагает,

---

<sup>83</sup> Roth, C. Ludonarrative hermeneutics: a way out and the narrative paradox / C. Roth, T. Van Nuenen, H. Koenitz // Interactive Storytelling: 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling. – Dublin, 2018. – P. 93-106.



что повествование в игре разворачивается в ходе участия игрока в игровом процессе).

Лудо-нарративный анализ базируется на методологии критического анализа видеоигр и нарратологии (в широком смысле, литературоведения).

### **2.2.2 Анализ жанровой специфики: «Человеколось» как инди-игра**

В качестве материала для исследования репрезентации образов коми мифологии была выбрана игра студии Morteshka – «Человеколось». Стоит подчеркнуть, что «Человеколось» является инди-игрой. Особенности инди-игр является: отсутствие финансовой поддержки со стороны крупного издателя; малочисленный состав разработчиков. Видеоигры подобной категории, как подчёркивают И.В. Найданова и Ю.В. Ветошкина, характеризуются творческой свободой, инновационными идеями и уникальными подходами к разработке<sup>84</sup>.

«Человеколось» была создана небольшой командой разработчиков (студией Morteshka), состоящей из двух человек: Владимира Белецкого - главного разработчика проекта, который занимался геймдизайном, написанием кода, графическим дизайном и анимацией, а также написанием сюжета видеоигры; и Михаила Швачко – ответственного за звукорежиссуру видеоигры, автора музыки и звуковых эффектов. Продвижение "Человеколось" осуществлялось путем использования непрофильной прессы. Разработчики активно распространяли пресс-релизы о игре в изданиях, которые обычно не посвящают свое внимание видеоиграм, таких как газета н-р: "Аргументы и факты"; телеканал "Россия 24". Кроме В. Белецкий и М. Швачко участвовали в различных конкурсах посвященные разработке инди-игр, позволившие продемонстрировать ранние версии видеоигры, этот фактор позволил сформировать сообщество игроков, которые содействовали реализации проекта и участвовали в тестированиях ранних версий видеоигры. Версия игры для персональных компьютеров была выпущена в цифровом формате 17 февраля

---

<sup>84</sup> Найданов, И. В. В. Инди-игры как культурный феномен / И. В. Найданов, Ю. В. Ветошкина // Естественнонаучные методы в цифровой гуманитарной среде. – 2018. – С. 242-245.

2017 года, в связи с празднованием Дня коми-пермяцкого языка. Также видеоигра была портирована на мобильные устройства Android, IOS, и на консоли PlayStation 4, Xbox One, и Nintendo Switch.

Инди-разработчики часто имеют прямые и тесные отношения со своим сообществом игроков. Они ценят отзывы и активно взаимодействуют со своей аудиторией, используя такие платформы, как социальные сети и форумы, для общения и сбора мнений. В ходе создания «Человеколось» разработчики активно публиковали сведения о процессе разработки видеоигры в социальной сети «ВКонтакте»<sup>85</sup>, а также вели дневник разработки проекта на тематическом сайте, посвященном инди-играм - «devtribe.ru»<sup>86</sup>. Сведения из вышеупомянутых платформ также использованы при анализе видеоигры. Некоторые подробности касающиеся разработки видеоигры были взяты из артбука, вышедшего вместе с видеоигрой.

Инди-игры часто демонстрируют отличительные художественные стили и эстетику, которые отражают творческое видение разработчиков. У студии разработчиков Morteshka за годы существования с 2015 года выработался узнаваемый авторский стиль, заимствующий эстетику и наполнение из финно-угорских мифов и славянского фольклора. На сегодняшний день, помимо видеоигры «Человеколось», в 2021 году была выпущена видеоигра «Чёрная книга» в сеттинге Российской Империи 19 века, сюжетная основа которая взята из книги пермского этнографа Константина Шумова, написавший культовое художественное произведение про славянский фольклор под псевдонимом Василий Тихов «Страшные сказки, рассказанные дедом Егором, крестьянином бывшего Чердынского уезда Пермской губернии». Также в 2023 году была анонсирована новая видеоигра, «Лихо одноглазое».

Отличительной чертой студии Morteshka является обращение к местной культуре. В случае с «Человеколось» основным источником вдохновения

---

<sup>85</sup> Официальная группа студии разработчиков «Morteshka» в социальной сети ВКонтакте: URL: <https://vk.com/morteshka>

<sup>86</sup> Страница дневников разработки видеоигры «Человеколось» на сайте: <https://devtribe.ru/p/mooseman>

послужили артефакты Пермского звериного стиля и мифология финно-угорских народов Республики Коми и Пермского края. Разработчики позиционируют видеоигру как художественную реконструкцию мифологии финно-угорских народов, преимущественно коми-пермяков и коми-зырян.

Отправной точкой в процессе разработки видеоигры «Человеколось», и её визуальной составляющей стал стилизованный рисунок артефакта Пермского звериного стиля, подлинное мифологическое значение которого в настоящее время науке выявить не удалось<sup>87</sup>. На рисунке представлены следующие персонажи: три антропоморфные фигуры семьи, стоящие на спине ящера, над головами которого сияет солярный символ, зажатый между лосиных голов. Разработчик игры, Владимир Белецкий, руководствовался этим изображением при дизайне своей игры. Белецкий определил это изображение «микрокосмосом» своего проекта. Позже рисунок был дополнен стилизованным, визуально отсылающим к стилистике искусства бронзового века, шрифтом, который также во многом был вдохновлён Пермским звериным стилем. В качестве фона рисунка представлено графическое изображение таёжного леса, наполненного туманом (Приложение А), что также служит напоминанием о природных условиях, в которых жили предки коренных народов Пермского края. Разработчик В. Белецкий сформулировал концепцию и стиль своей игры следующим образом: «атмосферное приключение в землях загадочной чуди».

Разработчики игры подчеркивают, что при создании игры обращались к научным трудам, посвященным культуре коми. Среди научных источников В. Белецкий отмечает работы В.А. Оборина и Г.Н. Чагина «Чудские древности Рифея: Пермский звериный стиль», работу П. Ф. Лимерова «Мифология загробного мира», а также книгу В. Я Петрухина «Мифы финно-угров», в которой разрозненные фольклорные, этнографические и религиозные данные сплетены в мифологическое целое, по этой причине при анализе нарратива видеоигры также стоит обратить внимание на данную публикацию.

---

<sup>87</sup> Игнатъева, О. В. К проблеме изучения пермского звериного стиля / О. В. Игнатъева // Труды Камской археолого-этнографической экспедиции. – 2001. – №. 1-2. – С. 024-032.

Также Владимир Белецкий подчеркивает, что значительное влияние при создании визуального стиля видеоигры оказало творчество норвежского художника Теодора Киттельсена, работы которого отличаются глубоким символизмом, изображают мрачные и мистические сцены из норвежской мифологии и фольклора.

Таким образом, видеоигра «Человеколось» представляет собой проект, созданный энтузиастами, интересующимися культурой коми и желающими популяризировать ее.

### **2.2.3 Анализ аудиоизуального уровня**

Видеоигра выполнена в 2D графике. В видеоиграх это способ визуализации игровых сцен, персонажей и объектов с помощью двухмерных растровых или векторных изображений.

Стиль изображения игровых персонажей, объектов и фонов игры выполнен минималистично. Персонажи представлены в виде черных силуэтов на контрастном фоне, в этом стиле отсутствуют детали и текстуры, а формы объектов выделяются только по их контуру. Цветовой колорит в игре состоит преимущественно из монохромных тонов и соответствует цветам, ассоциирующимся с местами расселения коми (тайгой, реками), хотя палитра отдельных уровней может варьироваться.

Композиционно окружение внутри локаций игры состоит из трех слоёв (Приложение Б). Это передний план, средний план, по которому происходит передвижение аватара игрока, и задний (фоновый) план. Эта совокупность слоёв реализует эффект параллакса - визуальный эффект, который создает иллюзию глубины и перспективы путем движения различных слоев или элементов изображения с разной скоростью, играющий важную роль для формирования иммерсивного опыта игрока.

Музыкальное и звуковое сопровождение. В видеоигре содержится 19 музыкальных композиций. М. Швачко писал музыку, вдохновляясь народными музыкальными мотивами коми с использованием аутентичных музыкальных

инструментов. По словам В. Белинского, для исполнения некоторых песен привлекали певца горлового пения, такое пение не свойственно народом коми, но оно подходило для озвучивания некоторых персонажей-духов и других звуковых эффектов.

в игре также присутствует использование хоровой музыки на коми языке, исполняемой студенческим хором Пермского краевого колледжа искусств и культуры. Одна из композиций называется «Асья кья» (утренняя заря на коми языке) и звучит в момент, когда главный герой возвращается из подземного мира. Другая композиция, «Ен дзодзогез» (Божьи гуси на коми языке), прозвучит в финальных титрах. Обе эти композиции в игре имеют символическое значение: «Асья кья» связана с эпизодом восхода солнца, а «Ен дзодзогез» звучит в момент встречи персонажа игрока с верховным Богом-демиургом Еном и отражает космогонический миф о сотворении мира.

#### **2.2.4 Анализ лудо-нарративного уровня**

Структурно лудо-нарратив видеоигры можно поделить на три части: путешествие из среднего мира в нижний мир; возвращение из нижнего мира в средний; переход из среднего мира в верхний.

Завязка сюжета становится известной игроку из первой катсцены, в которой слышен закадровый голос рассказчицы, которая на языке коми повествует о мифе:

«На широких крыльях песни унесу вас в край преданий,  
Пусть слова мои, как зерна, в вашем сердце прорастают.  
Вновь в туманном мраке леса жребий Семеро бросают.  
Ждут избранника три мира, все три слоя мирозданья,  
За огнем подземным Шонди будет путь его лежать.  
Слушай слово древней песни, ведай вековечным знаньем,  
В темноте холодной Пармы дух великий избран был».

Игрок берёт на себя роль мифического персонажа - Человеколося, одного из семи наполовину-божественных героев, фигурирующих в мифологии саамов.

Изображение крылатого человеколося встречается в самом начале игры в виде коллекционного предмета, после интеракции с ним игрока отправляющегося во внутриигровой каталог.

Каталог, приведенный в видеоигре (Приложение В), представляет собой один из наиболее доступных элементов, выполняющих функцию репрезентации культуры коми. В каталоге игроку предоставляется информация о реальном прототипе собранного артефакта, которая снабжена ссылкой на научный источник. Всего в игре можно встретить изображения 52 изделий пермского звериного стиля (все артефакты, представленные в игре, хранятся в краеведческих музеях Пермского края). Большая часть коллекционных предметов свободно встречаются по ходу прохождения видеоигры, остальные предметы можно найти при решении скрытых головоломок.

В начале игры обнаруживается расхожий мифологический архетип, мировое древо, с представленным на нем изображением артефакта пермского звериного стиля: антропоморфной фигурой, размещенной в окружении человеколосей, стоящих на головах ящеров. Данное изображение, как и все встречающиеся по мере прохождения игры изображения пермского звериного стиля, отсылает к реально существующим артефактам. В сеттинге видеоигры данная фигура интерпретируется как изображение Ена - одного из двух высших богов-демиургов в коми мифологии.

Возле мирового древа игроку открывается механика перехода из одного игрового измерения в другое: из мира людей в мир духов, соответственно. Данная механика позволяет преодолевать аватару игрока различные препятствия, как в мире людей, так и в мире духов. Реализована механика за счёт применения пост-эффектов, осуществляемых нажатием клавиши. Пост-эффекты в видеоиграх применяются после отрисовки игровых сцен и добавляются к уже сформированному изображению, чтобы изменить его изначальный внешний вид.

Обретя возможность пребывать в двух мирах и продолжив свой путь, аватар игрока встречает деревянный идол, часть из которых в видеоигре

представляют собой чекпоинты. Чекпоинт - это определенная точка или место, где игра сохраняет прогресс игрока. Когда игрок достигает чекпоинта, игра автоматически сохраняет состояние игры: текущее положение персонажа, количество собранных предметов и т.п.

Помимо функции чекпоинта, деревянные идола также реализуют одну из основных механик игры - механику открытия мифологических справок, представленная в видеоигре (Приложение Г). Таким образом игроку открывается информация об игровом мире, или лоре (от англ. lore). Лор в видеоиграх относится к фоновой истории, мифологии, персонажам, миру и другим аспектам вымышленной вселенной, в которой развивается действие игры. Лор представляет собой набор знаний, информации и историй, которые дополняют игровой опыт и помогают создать цельное представление об игровой вселенной. Также лор помогает установить контекст и мотивацию для игроков, создает ощущение исторической глубины и помогает сформировать связь между игроками и персонажами. Всего в видеоигре представлено 38 мифологических справок, часть из них соотносится с информацией из научных источников.

Прочитав мифологическую справку, игрок может понять природу управляемого им персонажа: человеколось является «тодысь» (знающий). Как отмечают И.В. Ильина и О.И. Уляшов: «Тодысь – общее, бытующее во всех диалектах коми языка название человека, обладающего особыми силами и знаниями, благодаря которым он устанавливает контакты со сверхъестественным миром»<sup>88</sup>. Данная способность мифологического персонажа принадлежать к миру профанному и миру сакральному находит воплощение в особой игровой механике перемещения между мирами.

Игрок пересекает реку Сир-Ю, символизирующую начало пути в нижний мир. На пути в нижний мир аватар игрока, человеколось, встречает воплощение персонажа мифологии коми - медведя Оша, являющегося в космогонических

---

<sup>88</sup> Ильина, И. В. Рождение тодысь: наследование дара в колдовской традиции верхневычегодских и сысольских коми / И. В. Ильина, О. И. Уляшов // Проблемы духовной культуры народов Европейского Севера и Сибири. Сборник статей памяти Юго Юльевича Сурхаско. Гуманитарные исследования. – 2003. – №. 2. – С. 200-205.

мифах коми-пермяков творцом земного рельефа. В видеоигре Ош соответствует одной из версий интерпретаций артефактов пермского звериного стиля, выступая в качестве стража нижнего мира.

После побега от Оша (и выполнения, таким образом, программы одного из мифов) персонаж игрока оказывается в следующей локации - болоте вдоль реки Сир-Ю. Попав в локацию нижнего мира, игрок в скором времени попадает в гробницу Кудым-Оша, очередного персонажа коми-пермяцкого эпоса. В визуальном оформлении локации с гробницей можно заметить наскальные рисунки, изображающие жизнь и смерть данного героя. При движении игрока к гробнице Кудым-Оша персонаж Кудым-Ош начинает комментировать эти рисунки. Рассказанная легенда помогает при решении головоломки, построенной на том, чтобы в правильном порядке наступить на нажимные плиты, изображение которых символизируют части легенды, рассказанной Кудым-Ошем.

Пройдя дальше по нижнему миру, человеколось оказывается в локации с изображением множества отпечатков рук, являющихся визуальной отсылкой к обряду инициации. В центре локации находится изображение артефакта пермского звериного стиля, которое в игре интерпретируется как личина верховного бога-демиурга коми-мифологии – Ена. Личина представлена в разобранном виде, и игроку требуется собрать ее в единое целое.

Собрав личину, игрок переносится во флешбек (отвлеченная ветвь повествования, представляющая собой повествование о предшествующих событиях), повествующий об охоте Ена на семиногого оленя, носящего на своих рогах солнце. В этом фрагменте игрок получает управление над Еном. Далее от игрока требуется убить оленя, после чего игрок попадает в следующую сцену, в которой персонаж Ен стреляет в солнце, и оно падает в подземный мир. Сцена заканчивается, и игрок снова оказывается в подземном мире, вновь беря на себя управление человеколосьем. С этого момента игроку доступна новая механика, в игре представленная как зажигание в посохе человеколося осколка шонди (солнца), который выполняет в игре функцию щита.



Продвигаясь далее, игрок оказывается в месте, именующемся в игре лесом костей. Здесь игрок встречает очередного персонажа, олицетворяющего существо из мифологии манси - Манг-Онта (мамонта), предупреждающего персонажа игрока о встрече с Черань. Черань - персонаж коми мифологии, паук, обитающий в нижнем мире. Пройдя локацию “лес костей”, игрок оказывается в логове Черани, с которым игроку придется сразиться, решая головоломку с нажимными плитами, подобно той, что встречалась в игре ранее, в локации “гробница Кудым-Оша”.

Победа над Черанью символизирует окончание путешествия по нижнему миру и переход к срединному миру. В игре это воплощено в том, что персонаж игрока движется вверх по паутине Черани (вместе с другими персонажами, встреченными ранее ортами). В какой-то момент человеколось сходит с паутины и погружается вниз. Переход из нижнего мира в верхний соответствует мифологическим представлениям, описывающим нижний мир как пространство, где все происходит “наоборот”. Поэтому для того, чтобы выйти наверх, игроку нужно погрузиться вниз.

По сюжету, игрок попадает далее во владения Вакуля – водяного в фольклоре коми, представленного в образе щуки.

Выйдя из владений Вакуля по направлению вверх, игрок возвращается в срединный мир, где встречается с Ворсой – лешим в фольклоре коми, представленном в образе совы, который требует принесение ему жертв. Игроку нужно скормить Ворсе трёх зайцев, после чего тот пропустит игрока.

Далее следует сцена восхода солнца, после чего игрок приходит в чердынскую деревню, в которой помогает жителям справиться со злым духом. После чего демонстрируется, как персонажа игрока замечает птица Карс – в коми-мифологии это проводник в верхний мир. Перед игроком предстает алтарь, где представлены семь идолов. Персонаж игрока должен решить в этом месте головоломку (что символизирует собой проведение обряда), после чего к персонажу игрока прилетает птица Карс и уносит его в верхний мир.

В локации верхнего мира человеколось предстаёт сидящим на птице Карс. Тем самым открывается новую механика - перемещение персонажа игрока по вертикальной оси. По мере продвижения в верхнем мире игрок встречает Войпеля – духа ветра в коми мифологии. Продвигаясь дальше, игрок снова встречается с Войпелем, но уже в другой его ипостаси. С этого момента геймплей меняется: персонажу игрока, человеколю, необходимо убежать от агрессивно настроенного персонажа, злой ипостаси Войпеля.

Сделав это, человеколось оказывается на вершине верхнего мира, внешний вид локации которой отсылает к культовому месту Маньпупунёр. Поднявшись до самой верхней точки, игроку вновь нужно решить головоломку со сбором пазла, визуальную представленную в качестве личины из пермского звериного стиля, которая в игре интерпретируется как образ Войпеля.

Собрав личину в единое целое, игрок переносится в локацию, представляющую собой звёздное пространство, место обитание Ена, проходя которое, персонаж игрока наблюдает разлетающихся бабочек, символизирующих в коми-мифологии вторую часть души человека, лов.

В финале вновь представлено мировое древо из начала игры. Игровой персонаж, человеколось, растворяется в огне шонди. Игрок видит, как огонь шонди возносится над персонажем Ена, после чего перед игроком открывается панорама пейзажа леса, над которым садится солнце. Закат символизирует собой завершения цикла мифа. После этого закадровым голосом на языке коми рассказчица подводит итог представленного мифа:

«Он прокрался мимо Оша, хитростью его преодолевши,  
И во мраке подземелья вместе с мертвыми он шел.  
Он от Шонди взял крупицу, скрыв от Вакуля и Ворсы,  
На могучих крыльях Карса в верхний мир её принес.  
Здесь, в вершине мироздания, солнце замерло бесследно.  
Это значит, что средь елей будет брошен вечный жребий,  
И один из семи братьев вновь пойдет по всем мирам.  
Есть конец у древних песен, есть преданье у народа,

Как горит зарёю Парма, как пылает в небе солнце,  
Так и Человеколось великий, путь свой держит каждый день.»

Проведенный анализ нарративного уровня игры демонстрирует, каким образом функционируют принципы процедурной риторики в данном произведении. Идейное содержание игры, подразумеваемое разработчиком, открывается перед игроком в ходе его прохождения через игровое пространство.

### **2.2.5 Анализ персонажного строя видеоигры: особенности репрезентации мифологических персонажей**

Главный управляемый персонаж - один из семи человеколось, по мифологии игры являющийся, вместе со своими братьями, сыном верховного бога Ена. Примечательно что, персонажи человеколось не фигурируют в мифологии коми, но при этом образ один из самых часто встречающихся среди артефактов Пермского звериного стиля.

Прототипом аватара игрока служит изделие Пермского звериного стиля, изображающее крылатого человеколось, считается, что в композициях с человеколосьем отражены космогонические представления древнего населения Прикамья, а сами артефакты связаны с манипуляциями шаманов, пытавшихся воздействовать на мир духов. Изображение крылатого человеколось встречается в самом начале игры в виде коллекционного предмета, после сбора отправляющийся во внутриигровой каталог.

Также по ходу игры встречаются и другие персонажи коми мифологии, часть из которых предстают в нейтральной позиции и конфликтной. Среди персонажей присутствуют:

- Остальные шесть братьев человеколось.
- Ош - медведь Ош, фигурирующий в космогонических мифах коми-пермяков, визуально представлен в видеоигре Ош в виде изображения одного из артефактов пермского звериного стиля. В игре Ош выступает в качестве стража нижнего мира, мимо которого игроку нужно пройти,

дождавшись момента, когда медведь заснет. Однако медведь просыпается и начинает гнаться за игровым персонажем, человекоколом.

- Орты - после побега от Оша игрок оказывается в болоте близ реки Сир-Ю, где, согласно мифологической справке, открывающейся в этот момент в игре, находятся увязшие в трясины орты людей, которые вели несправедливый образ жизни. В коми мифологии орт является невидимым двойником человека, явление которого предвещает скорую смерть, вместе с тем орт – также понимается как одна из двух частей души. Как подчеркивает Лимеров П. Ф. «в представлениях об орте реализуется мифологема судьбы как жизненного пути человека — во-первых, и мифологема судьбы-смерти, во-вторых»<sup>89</sup>. По ходу прохождения локации, предваряющей собой вход локацию, представляющую нижний мир, игроку на встречу следуют семь ортов, которые, вероятно, принадлежат персонажам семерых человекоколов.
- Кудым-Ош - персонаж коми-пермяцкого эпоса, воин и богатырь, по одной из версий мифа - сын Ена.
- Ен в ипостаси охотника - в коми-мифологии не встречается данная ипостась Ена. Сцена охоты на семиногого оленя отсылает к легенде на ещё одного героя национального пермяцкого эпоса - Пера. Но, вероятно, с целью сохранения целостного повествования и обоснования существования у главного героя братьев-челоколов было решено заменить Пера-богатыря на Ена, по этой же причине отсутствуют важнейший в мифологии коми-пермяков персонаж Омуть.
- Манг-Онт - персонаж, встречающийся в локации “лес костей”. Манг-Онт воплощает собой мифическое представление народа манси о великом мамонте.
- Черань - паук, в одной из версий мифа сторожащий путь в нижний мир.

---

<sup>89</sup> Лимеров П. Ф. Мифология загробного мира. – Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Федеральный исследовательский центр Коми научный центр Уральского отделения Российской академии наук, 1998.

- Вакуль - фольклорный персонаж, по сути представляющий собой водяного. В игре Вакуль представлен в образе огромной щуки, что также соответствует одному из образов, фигурирующих в коми-мифологии.
- Ворса – леший, который в игре представлен в образе совы, что также соотносится с одним из его мифологических образов. В соответствии со своим мифологическим прототипом, в игре Ворса требует у персонажа игрока жертву для пересечения границ нижнего и среднего мира.
- Птица Карс - мифическое существо из мифов народов ханты и манси, в видеоигре представлена как проводник в верхний мир.
- Войпель - божество северного ветра в мифологии коми, в видеоигре предстаёт в двух ипостасях. В одной из них предупреждает персонажа игрока о скорой опасности, в другой являет собой ту самую опасность, о которой предупреждал, и начинает погоню за игроком.

Также на протяжении игры встречаются множество духов, которые по большей части служат в качестве фоновых персонажей, поскольку с многими из них отсутствует какое-либо взаимодействие.

### **2.2.6 Анализ пространственно-временного уровня игры**

Формально пространство видеоигры можно поделить на три части (что соответствует структуре мира, представленной в мифах коми-пермяков)<sup>90</sup>.

Срединный мир - мир людей, представленный преимущественно в таежных ландшафтах, также - в виде Чердынского поселения.

Нижний мир - в который, по сюжету игры, человеколось отправляется на поиски огня Шонди, выполнен преимущественно в пещерном антураже. Среди локаций нижнего мира можно выделить: гробницу Кудым Оша, лес костей, где обитает Манг-Онт, логово Черани, владения Вакуля.

Верхний мир представлен в виде небесного свода, в котором, в качестве образов, представленных на заднем плане, фигурируют жилища вознесшихся

---

<sup>90</sup> Плесовский, Ф. В. Космогонические мифы коми и удмуртов / Ф. В. Плесовский // Этнография и фольклор коми. – 1972. – С. 32-45.

предков. Отдельно стоит выделить финал игры, в котором игровая камера выносит игрока за пределы внутриигрового мира, на надземный уровень мироустройства. Внешний вид локации, представляющей вершину верхнего мира, отсылает к культовому месту Республики Коми: скалам Маньпупунёр.

Видеоигра предпринимает попытку художественно реконструировать миф, связанный с культурой древних предков народов коми. Действие игры представляет собой циклическую иллюстрацию мифа, о котором повествует рассказчица (вставки с ее голосом присутствуют в начале и в финале игры, закольцовывая композицию). Анализ нарратива видеоигры позволил выявить лежащую в основе ее сюжетной схемы конструкцию мифа, описанную религиоведом М. Элиаде, а именно - мифологему умирающего и оживающего бога<sup>91</sup>, являющуюся распространенным мотивом в мифологии различных культур.

В античной мифологии представлен один из наиболее известных примеров: миф о Дионисе (или Вакхе), боге виноделия и экстаза, которого разрывают на части титаны, но который возрождается после этого. Тем самым смерть Диониса и последующее воскресение символизирует цикличность природы и жизни. Как правило, мифологема об умирающем и воскресающем боге обычно связана с природными циклами, такими как смена времен года, жизни и смерти, а также с переходом из одной эпохи в другую.

«Человеколось» являет собой удачный пример мифотворчества и образец конструкции мифологемы умирающего и оживающего бога в сеттинге коми мифологии. Мифологема умирающего и воскрешающего бога, часто ассоциируется с символикой обновления, возрождения и преодоления конечности существования, победой над смертью. Этот мотив может иметь различные интерпретации в разных культурах, при этом оставаясь универсальным, что позволяет использовать его в мифотворчестве.

---

<sup>91</sup> Батурин, Д. А. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх / Д. А. Батурин, Е. В. Галанина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2022. - №48. – С. 29-43.

Миф в видеоиграх может формировать определенное мировоззрение, удовлетворять потребности, изменять ценности и модели поведения. В видеоиграх целенаправленно создается виртуальный мир, погружаясь в который, человек некритично воспринимает определенные утверждения и сообщения как истинные в данном контексте. Поэтому изучение приемов мифотворчества в видеоиграх является важной задачей в рамках критического анализа видеоигр.

Вывод исследования: Учитывая строгую линейность процесса игры и относительно простую реализацию механик, связанные по большей мере с инди-статусом игры, геймплейная составляющая видеоигры не противоречит сюжету. Игровые механики стараются, насколько это возможно для небольшой игры, передать мифологические аспекты. Так, центральный персонаж игры, человеколось, символизирует шамана (тодысь), имеющего силу существовать между миром духов и материальным миром.

Самым важным в видеоигре является ее иммерсивный аспект, возможный благодаря использованию аутентичных аудиовизуальных решений и механики дополнительных сведений (мифологических справок), встречающихся в процессе прохождения игры.

Особенности дизайна игрового пространства, видеоигровые качества - интерактивность, иммерсивность - делают «Человеколось» интересным для широкой аудитории продуктом. Таким образом, видеоигра обладает потенциалом для репрезентации культурных элементов финно-угорских народов, а также привлекает внимание к народным традициям народов коми. Нарративный уровень видеоигры демонстрирует несколько вольное обращение с мифологическими сюжетами (смещение мифологических традицией разных финно-угорских народов, отказ от введения в сюжет одного из центральных мифологических персонажей в угоду повествовательному ритму). Однако стоит учитывать, что данная игра является художественной реконструкцией мифологии, а потому не претендует на полную научную достоверность.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования были все выполнены поставленные задачи. Были изучены теоретические положения, посвященные феномену видеоигры в области game-studies, что позволило дать определение видеоигре как уникальной медиа-форме, синтезирующей качества традиционных медиа-форм. Ведущие исследователи в данной области сходятся во мнении, что, воплощая в себе нарративные черты кино и литературы, видеоигра также обладает специфичным качеством, связанным с наличием в ней интерактивного измерения. Тем самым обусловлен статус видеоигры как особой формы медиа.

В ходе работы были рассмотрены способы репрезентации в видеоиграх культурных элементов, касающихся тем мифологии, истории, и культуры малочисленных народов, что позволило выявить особенности и характеристики, раскрывающие потенциал видеоигры как инструмента для сохранения культурного наследия.

Были изучены этнографические источники, используемые в последующем анализе видеоигры «Человеколось», посвященные теме мифологических представлений народов коми-пермяков и коми-зырян и научные источники посвященные артефактам Пермского звериного стиля. Также было рассмотрено значение коми мифологии и изделий Пермского звериного стиля в конструировании этнической идентичности современных коми-зырян и коми-пермяков.

Был проведён лудо-нарративный анализ видеоигры «Человеколось», в ходе которого были проанализированы следующие уровни игры: жанровая специфика, аудиовизуальный уровень, лудо-нарративный уровень, анализ персонажного строя, анализ пространственно временного уровня. В результате анализа удалось выявить способы репрезентации образов коми мифологии и изделий Пермского звериного стиля в данной игре. В видеоигре художественно реконструируются мифологические сюжеты народов коми, а также



предпринимается попытка интерпретации образов Пермского звериного стиля. Аудиовизуальный уровень видеоигры воспроизводит художественные мотивы традиционной культуры народов коми, что способствует созданию иммерсивной игровой среды. Анализ лудо-нарративного уровня позволил выявить взаимосвязь мифологических сюжетов и игровых механик. В ходе анализа персонажного строя видеоигры обнаружены особенности репрезентации мифологических персонажей народов коми-зырян и коми-пермяков. Анализ пространственно-временного уровня видеоигры позволил выявить лежащую в основе нарративной композиции игры мифологему умирающего-оживающего бога, отсутствующую в оригинальных сюжетах мифологии коми-зырян и коми-пермяков.

Результаты исследования подтвердили возможность использования видеоигры в качестве инструмента для культурно-этнической репрезентации. Особо подчёркивается внимание разработчиков к использованию культурного наследия финно-угорских народов, проявляющееся в обращении к научным источникам при разработке видеоигры и попытках выстроить аутентичную эстетическую составляющую, позволяющую эффективно передавать культурные элементы и привлечь широкую аудиторию к изучению культуры народов коми-зырян и коми-пермяков. Однако необходимо отметить, что видеоигра представляет собой художественную, а не научную реконструкцию мифологических представлений народов коми-зырян и коми-пермяков, что проявляется в присутствующем в видеоигре расхождении между оригинальными космогоническими сюжетами мифов и их авторской интерпретацией.

Резюмируя, в ходе исследования были выполнены поставленные задачи: рассмотрены ключевые теоретические положения, раскрывающие характеристики и особенности видеоигр, рассмотрены способы сохранения культурного наследия посредством видеоигр, изучены этнографические источники об мифологических представлениях и их значении для современных коми-зырян и коми-пермяков, проведён анализ лудо-нарратива видеоигры

«Человеколось», выявляющий потенциал видеоигр в культурно-этнической репрезентации.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Aarseth, E. A narrative theory of games / E. Aarseth // International conference on the foundations of digital games. – 2012. – P. 129-133.
2. Aarseth, E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. Aarseth. – Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997. – 202 p
3. Balela, M. S. Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games / M. S. Balea, D. Mundy // DiGRA Conference. – 2015. – P. 1-16.
4. Bogost, I. Persuasive games: The expressive power of videogames / I. Bogost. – MIT Press, 2010.
5. Bogost, I. The rhetoric of video games / I. Bogost // MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative. –2008. – P. 117-40.
6. Chapman, A. Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice / A. Chapman. – Routledge, 2016.
7. Karhulahti, V. M. Defining the videogame / V. M. Karhulahti // Game studies. – 2015. – V. 15. – №. 2.
8. LaPensée, E. A. Towards Sovereign Games / E. A. LaPensée, O. Laiti, M. Longboat // Games and Culture. – 2022. – Vol. 17. – №.3. – P. 328-343.
9. Massanari A. Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa): Possibilities for Participatory Game Design //Well Played. – 2015. – №. 3. – C. 85-104.
10. Mäyrä, F. An Introduction to Game Studies: Games in Culture / F. Mäyrä. – Singapore: SAGE Publications Ltd, 2008. – 208 p.
11. Nijdam, E. B. Sami-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games / E. B. Nijdam // New Media & Society. – 2021.
12. Pérez-Latorre, O. Videogame analysis: a social-semiotic approach / O. Pérez-Latorre, M. Oliva, R. Besalú // Social Semiotics. – 2017. – Vol. 27. – №5. – P. 586-603.
13. Roth, C. Ludonarrative hermeneutics: a way out and the narrative paradox / C. Roth, T. Van Nuenen, H. Koenitz // Interactive Storytelling: 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling. – Dublin, 2018. – P. 93-106.

14. Анфиногенов, Б. В. Этнофутуризм и этнические проблемы / Б. В. Афиногенов // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015. – №. 7-1. – С. 83-86.
15. Апресян, Р. Г. Лукас ван Лейден, Й. Хёйзинга и пространство игры / Р. Г. Апресян // Этическая мысль. – 2018. – Т. 18. – №. 2. – С. 116-128.
16. Батурин, Д. А. Мифологемы в видеоиграх: по следу мифа / Д.А. Батурин // Культура и антикультура: проблемы философской антропологии. Мудрость и глупость. Добродетели и пороки. – 2019. – С. 129-137.
17. Батурин, Д. А. Мифологический архетип смерти и воскресения в видеоиграх / Д. А. Батурин, Е. В. Галанина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2022. - №48. – С. 29-43.
18. Беляев, Д. А. и др. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. – 2020. – Т. 10. – №. 2А. – С. 99.
19. Ветушинский, А. С. To Play Game Studies Press the start Button / А. С. Ветушинский // Философско-литературный журнал «Логос». – 2015. – №1. – С.41-60.
20. Ветушинский, А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации / А. С. Ветушинский // Социология власти. – 2020. – Т. 32. – №. 3. – С. 14-31.
21. Ветушинский, А.С. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда / А. С. Ветушинский, Е. В. Галанина // Философия и культура. – 2016. – № 11. – С. 1511 - 1516.
22. Вильданов, Р. Ф. Влияние сюжетов Сасанидского и Согдийского серебра на образы пермского звериного стиля / Р. Ф. Вильданов, А. Ф. Мельничук // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2005. – №. 5. – С. 66-69.

23. Волкова, И. И. К вопросу о функциональности игры и игровых коммуникаций в современных медиа / И.И. Волкова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – №. 12-2. – С. 41-45.
24. Галанина, Е. В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры / Е. В. Галанина, Ю. М. Шаев // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2020. – №1. – С. 22-34.
25. Галанина, Е. В. Измерение героического и мономифа в видеоиграх / Е. В. Галанина, А. С. Ветушинский // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №. 33. – С. 34-46.
26. Галанина, Е. В. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр / Е. В. Галанина, А. С. Салин // Философия и культура. – 2017. – №. 9. – С. 76-88.
27. Галанина, Е. В. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы / Е.В. Галанина, Д.А.Батурин // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – №. 36. – С. 31-48.
28. Голева, Т. Г. Мифологические персонажи в системе мировоззрения коми-пермяков : специальность 07.00.07 «Этнография, этнология и антропология» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата исторических наук / Голева Татьяна Геннадьевна ; Институт истории и археологии УрО РАН. – Екатеринбург, 2008. - 27 с.
29. Грибова, Л. С. Пермский звериный стиль: Проблемы семантики / Л. С. Грибова. – Наука, 1975.
30. Добринская, Д. Е. Сообщества в эпоху интернета / Д. Е. Добринская // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. – 2018. – Т. 24. – №. 4. – С. 59-79.
31. Домнин, А. М. Сказания о Кудым-Оше и Пере-охотнике / А. М. Домнин // Пермь, Пермское книжное издательство. – 1972.
32. Зубцова, А. В. Образ лося в Пермском зверином стиле: символическое значение и композиционные типы // А. В. Зубцова, Т. Н. Адамецкая, С. Ф.

- Рашитова // Культурология, искусствоведение и филология: современные взгляды : Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Чебоксары, 2020 года. – С. 54-58.
33. Иванов, А. Г. Компьютерные игры в обучении истории / А. Г. Иванов // Общество: социология, психология, педагогика. – 2019. – №. 3. – С. 134-138.
34. Игнатьева О. В. Пермский звериный стиль как культурный феномен / О.В. Игнатьева // очерки археологии пермского предуралья. – 2002. – С. 169-181.
35. Игнатьева, О. В. К проблеме изучения пермского звериного стиля / О. В. Игнатьева // Труды Камской археолого-этнографической экспедиции. – 2001. – №. 1-2. – С. 024-032.
36. Игнатьева, О. В. Пермский звериный стиль в исследованиях Камской археолого-этнографической / О. В. Игнатьева // Труды Камской археолого-этнографической экспедиции. – 2008. – №. 5. – С. 070-076.
37. Ильина, И. В. Рождение тодысь: наследование дара в колдовской традиции верхневычегодских и сысольских коми / И. В. Ильина, О. И. Уляшов // Проблемы духовной культуры народов Европейского Севера и Сибири. Сборник статей памяти Юго Юльевича Сурхаско. Гуманитарные исследования. – 2003. – №. 2. – С. 200-205.
38. Исаков, И. В. Миф и этническое знание / И. В. Исаков // Вестник Башкирского университета. – 2010. – Т. 15. – №. 2. – С. 460-463.
39. Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. — М.: ОГИ, 2007. — 304 с.
40. Корниенко, Д. С. Динамика этнической идентичности студентов коми-пермяков и русских в процессе обучения / Д. С. Корниенко, И. В. Гайдамашко, С. Л. Кандыбович // Российский психологический журнал. – 2017. – Т. 14. – №. 1. – С. 108-123.
41. Лангинен, А. В. Мифология финно-угорских народов Евразии как система смыслов и значен / А.В. Лангинен // Вестник Челябинского государственного университета. – 2004. – №. 1. – С. 36-41.

42. Лимеров, П. Ф. Войдёр-Когда-то: Мифы, легенды, предания коми народа / П. Ф. Лимеров. – Сыктывкар, 2012. – 160 с.
43. Лимеров, П. Ф. Мифология загробного мира : [монография] / П. Ф. Лимеров ; УрО РАН. – Сыктывкар: Коми науч. центр УрО РАН, 1998. – 127 с.
44. Лимеров, П. Ф. Сотворение мира: мифология народа коми / П. Ф. Лимеров. – Сыктывкар: Komi nebög lédzanin, 2005.
45. Маклюэн, М. Галактика Гуттенберга: сотворение человека печатной культуры / М. Маклюэн. – К.: Ника-центр, 2004. – 432 с.
46. Маклюэн, М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека/ М. Маклюэн. — М.; Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. — 464 с.
47. Малыгина И. В. Этнокультурная идентичность: структура и исторические формы / И.В. Малыгина // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2005. – №. 2. – С. 13-20.
48. Малыгина, И. В. Динамика этнокультурной идентичности: мировые тренды и российская специфика / И.В. Малыгина // Культура культуры. – 2017. – №. 1 (13). – С. 122-131.
49. Малькова, А. А. Специфика зооморфных образов пермского звериного стиля / А.А. Малькова //Верхнедонской археологический сборник. – 2017. – С. 112-114.
50. Материалы по коми-пермяцкой демонологии: монография / авт.-сост.: А. В. Кротова-Гарина, Ю. А. Шкураток, А. С. Лобанова, С. Ю. Королева, И. И. Русинова ; Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Пермь, 2020. – 168 с..
51. Мельничук, А. Ф., Ракшин А. А. Сложные культовые (плакетные) образы Пермского звериного стиля с изображениями человеколюдей и их место в историко-географическом пространстве Урала и Западной Сибири / А. Ф. Мельничук, А. А. Ракшин //Седьмые Берсовские чтения. – 2016. – С. 253-258.

52. Миронова, Н. П. Некоторые современные практики репрезентации «Пермского звериного стиля» в культурном пространстве республики коми / Н. П. Миронова, Г. Ю. Устьянцева // Вестник культурологии. – 2021. – №. 4. – С. 160-178.
53. Мышьякова, Н. М. Видимое и невидимое в мифологии коми / Н.М. Мышьякова // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – №. 5 (84). – С. 304-306.
54. Мясникова, М. А. Дифференциация видеоигр в рамках культурологических исследований медиа / М. А. Мясникова, П. Е. Архипов // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2021. – Т. 27. – №. 1. – С. 12-22.
55. Найданов, И. В. В. Инди-игры как культурный феномен / И. В. Найданов, Ю. В. Ветошкина // Естественнонаучные методы в цифровой гуманитарной среде. – 2018. – С. 242-245.
56. Некрасов, Р. В. Космогенез в мифологии древних коми-зырян / Р.В. Некрасов // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №. 2. – С. 278-280.
57. Плесовский, Ф. В. Космогонические мифы коми и удмуртов / Ф. В. Плесовский // Этнография и фольклор коми. – 1972. – С. 32-45.
58. Салмин, А. К. Компоненты этнической идентичности / А.К. Салмин // Вестник Чувашского университета. – 2022. – №. 2. – С. 112-122.
59. Самойлова, Е. О. Мифологичность виртуального мира видеоигры / Е. О. Самойлова // Видеоигры: введение в исследования. – 2018. – С. 174-184.
60. Тимченко, К. Фрагмент отчета о конференции «Компьютерные игры — театр активных действий» / К. Тимченко // Компьютерные игры — театр активных действий : материалы всероссийской научной конференции с иностранным участием / СПбГУ, 2013.
61. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.



62. Чагин, Г. Н. Иньвенские коми-пермяки в этнографических этюдах В. П. Налимова / Г. Н. Чагин // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2001. – №. 1. – С. 174-192.
63. Чарнолуский, В. В. Легенда об олене-человеке / В. В. Чарнолуский. – Наука, 1965.
64. Черный, С. Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») / С. Ю. Черный // Шаги/Steps. – 2017. – Т. 3. – №. 2. – С. 77-97.
65. Шабает, Ю. П. Коми-пермяки / Ю. П. Шабает, Н. С. Жуланова // Большая российская энциклопедия. Электронная версия [сайт] . – 2016. – URL: <https://old.bigenc.ru/ethnology/text/v/2801395> (дата обращения: 29.05.2023)
66. Энциклопедия уральских мифологий. Мифология Коми. Т. 1. / А. Н. Власов, И. В. Ильина, Н. Д. Конаков и др. - М., Сыктывкар : Издательство ДИК, 1999. - 479 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 1 – Первый концепт-арт видеоигры «Человеколось»

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

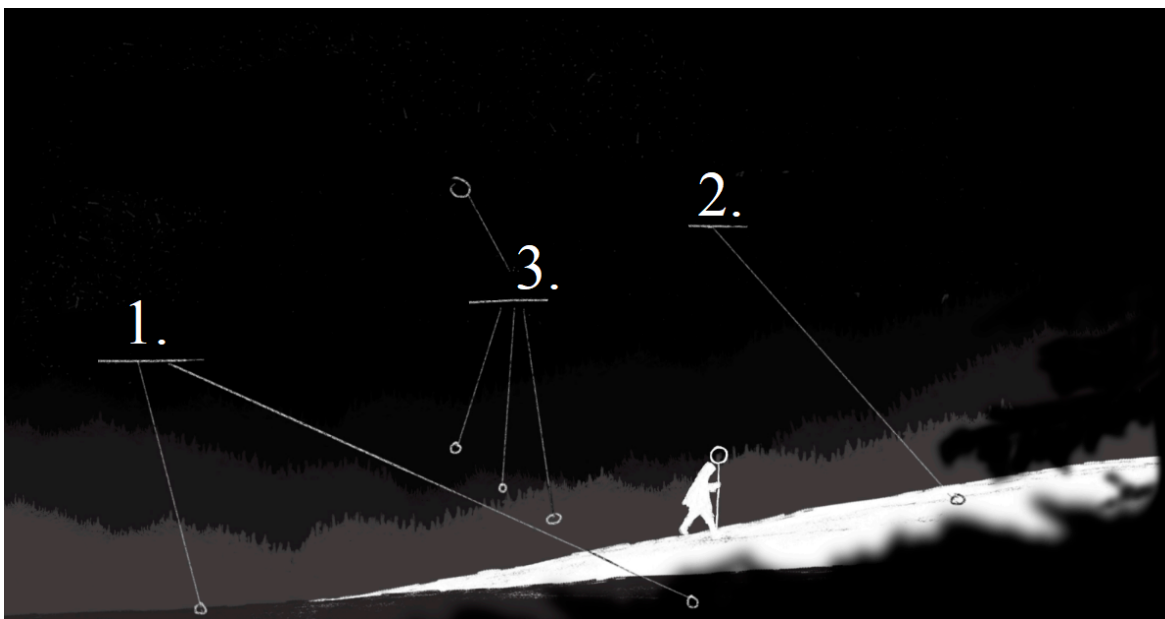


Рисунок 2 – схема реализации эффекта параллакса в видеоигре «Человеколось»:  
1 – фоновые слои переднего плана; 2 – слой, по которому движется игрок; 3 –  
фоновые слои заднего плана

## ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 3. Внутриигровой каталог Пермского звериного стиля

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

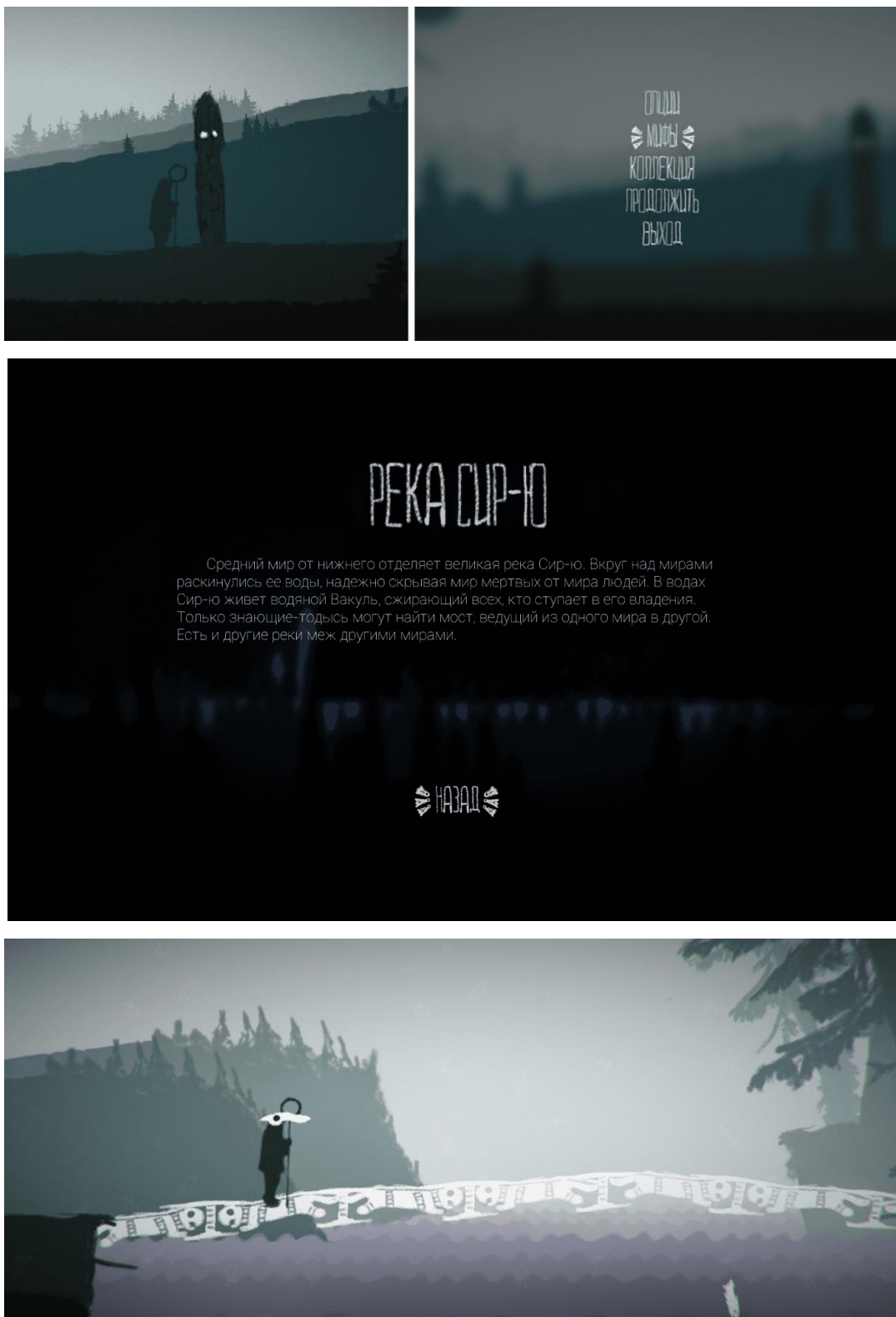



Рисунок 4. Энциклопедический сборник внутриигровой мифологии

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой  
 Копцева Н. П.

« 9 » 06 2023 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

по направлению 51.03.01 Культурология

ПОТЕНЦИАЛ ВИДЕОИГРЫ В КУЛЬТУРНО-ЭТНИЧЕСКОЙ  
РЕПРЕЗЕНТАЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ АНАЛИЗА ОБРАЗОВ ФИННО-УГОРСКОЙ  
МИФОЛОГИИ В ИГРЕ «ЧЕЛОВЕКОЛОСЬ»)

Руководитель:  канд. культурологии, доцент М. А. Колесник

Выпускник:  Р. В. Тамилин

Красноярск 2023