

О. М. Кунцевич,
старший преподаватель
кафедры информационных технологий в культуре;

Т. В. Бачурина,
старший преподаватель
кафедры информационных технологий в культуре
учреждения образования «Белорусский государственный университет
культуры и искусств», г. Минск, Беларусь

ТРАНСЛЯЦИЯ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ В СЕТТИНГАХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Аннотация. Приведены примеры отображения элементов культурного наследия Беларуси в компьютерных играх, которые дают возможность в доступной, интересной форме выполнить трансляцию культурного наследия страны. Популярность и востребованность компьютерной игры зависят от сеттинга, сюжета и особенностей развития игрового персонажа.

Ключевые слова: компьютерные игры, культурное наследие, сеттинг, трансляция культуры, компьютерная графика, игровое окружение.

O. Kuntsevich,
Senior Lecturer of the Department
of Information Technologies in Culture;

T. Bachurin,
Senior Lecturer of the Department of Information Technologies in Culture
of the Educational Institution "The Belarusian State University
of Culture and Arts", Minsk, Belarus

BROADCAST OF CULTURAL HERITAGE IN COMPUTER GAME SETTINGS

Abstract. The article is devoted to the transmission of cultural heritage in the settings of computer games. The paper gives examples of displaying elements of the cultural heritage of Belarus in computer games. The popularity and relevance of a computer game depends on the setting, plot and features of the development of the game character. The popularity and relevance of a computer game depends on the setting, plot and features of the development of the game character.

Keywords: computer games, cultural heritage, setting, transmission of culture, computer graphics, gaming environment history of Belarus.

Под культурным наследием мы понимаем часть материальной (движимые и недвижимые объекты) и духовной культуры (ценности, правила, традиции, обряды, фольклор, народные промыслы, язык, идеалы и т. д.), созданной прошлыми поколениями, выдержавшую испытание временем и передающуюся следующим поколениям как нечто ценное и почитаемое [5]. К формам сохранения и трансляции культурного наследия относятся музеи, галереи, библиотеки, система образования, литературные произведения, киноискусство и другие. Близкое по смыслу понимание значения культурного наследия выразил в XIX в. В. Г. Белинский: «Мы вопрошаем и допрашиваем прошедшее, чтобы оно объяснило нам наше настоящее и намекнуло о нашем будущем» [1]. К. Ясперс писал: «Настоящее совершается на основе исторического прошлого, воздействие которого мы ощущаем на себе» [6, с. 3]. С течением времени под воздействием сил природы или разрушающего действия людей компоненты культурного наследия подвержены исчезновению, потере, забвению. Сохранение и трансляция историко-культурного наследия является важной задачей, стоящей как перед обществом, так и перед государством [4].

В настоящее время многие исследователи уделяют внимание определению места и назначения использования игровой культуры, в том числе и компьютерных игр в разных сферах: культура, политика, воспитание, образование и т. д. Развитие информационных технологий расширяет эти возможности. Назначение компьютерных игр имеет разный характер. Игровые технологии/геймификация могут помочь человеку (игроку) изменить жизнь, отношение к миру, мотивировать, подтолкнуть к желательному поведению, например заботе о ближних, изменениям во внешности или приобретению нового опыта. Немаловажной является и социальная адаптация, расширение круга общения, если речь идет об онлайн-играх. Несмотря на данные плюсы, компьютерные игры могут принести и негативные моменты (игровая зависимость, агрессивность, нервное напряжение, раздражительность, в некоторых моментах жестокость, так как многие игры имеют агрессивный характер).

Большое влияние на распространение игры имеет ее сеттинг. Сеттинг – это игровое окружение, среда, в которой происходит действие, важное значение здесь имеют исторические место и

время, социальные условия, отношения персонажей с внешним миром, культурные особенности и т. п.

Понятие сеттинга относится не только к играм, но и к изобразительному искусству, театральному творчеству, кинематографу, литературе. Погружая в определенную среду, разработчики задают характер и особенности действий для игрового персонажа. Однако не всем играм нужен сеттинг, например абстрактным головоломкам, математическим играм (тетрис, кроссворды) игровое окружение не требуется. Наличие игровой вселенной и ее истории необходимы играм для их конкурентоспособности [3].

Обычно разработка игры начинается с описания и создания сеттинга, над которым работают сценарист, писатель, гейм-дизайнер и вся команда разработки. Создавая игровой персонаж, разработчикам важно понимать, в каком мире он будет существовать и какие характерные особенности (внешний вид, поведение и т. д.) будет иметь, в сеттинге заключается объяснение всему, что происходит в игровом мире. Насыщенный сеттинг предполагает возникновение истории игровой вселенной, которая позволяет погрузить игрока в определенную среду.

Компьютерных игр, в которых есть упоминание о Беларуси, очень мало. Они передают исторические военные события. Например «Mount&Blade. Огнем и мечом», дата выпуска – 2009 г., компания-разработчик студия СіЧь. События развиваются во времена Речи Посполитой. В игре упоминаются города Слуцк, Менск и деревня Барановичи. А еще в ней незримо присутствуют Радзивиллы, Сапеги и Пацы. Таким образом, «Mount&Blade» включает события белорусской истории 1654–1655 гг. [2].

«Блицкриг 2: Возмездие», дата выпуска – 2006 г., компания-разработчик «Nival Interactive». Первые миссии игры передают основные военные действия на территории БССР: «Бобруйский котел», дорога в Минск и его штурм [Там же].

«Операция “Багратион”», дата выпуска – 2014 г., компания-разработчик «Wargaming.net». В этой игре правдоподобно и реалистично реконструированы основные этапы операции «Багратион». Пользователю доступна вся техника, которая принимала участие в сражениях на белорусской земле [Там же].

Игра «Легенды Эйзенвальда», дата выпуска – 2015 г. (бета-версия – 2013 г.), проект белорусского разработчика «Aterdux Entertainment». Действие игры происходит в вымышленном немецком городе Эйзенвальд в эпоху Средневековья. Развитие сюжета зависит от выбора игрока. Особенностью данной игры является использование старобелорусского языка времен Великого Княжества Литовского при подборе названий для оружия, доспехов и предметов быта.

Таким образом, сеттинг в компьютерных играх имеет большое значение для трансляции культурного наследия. Персонаж разговаривает на родном языке, использует предметы быта, оружие, знание традиций территории, на которой играет. Погружая игроков в историческую эпоху, традиции и обряды, разработчики помогают новому поколению на подсознательном уровне впитывать культурное наследие своей страны.

1. *Белинский, В. Г.* Избранные философские сочинения : в 2 т. / В. Г. Белинский. – М., 1948. – Т. 2. – С. 291–292.

2. *Гамзюкова, В.* 10 игр, в которых упоминается Беларусь [Электронный ресурс] / В. Гамзюкова. – Режим доступа: <https://cyber.pressball.by/10-igr-v-kotoryh-upominaetsya-belarus/>. – Дата доступа: 02.10.2022.

3. *Даутов, Б.* Сеттинг в играх: что это, из чего состоит и зачем нужен [Электронный ресурс] / Б. Даутов. – Режим доступа: <https://artcraft.media/gejmdev/117-setting-v-igrah-cto-eto-iz-chego-sostoit-i-zachem-nuzhen>. – Дата доступа: 02.10.2022.

4. *Михайлова, Н. В.* Традиции и инновации в постижении истории государства и права / Н. В. Михайлова. – М., 2017. – С. 258–259. – (Серия «Научные школы Московского университета МВД России»).

5. Определение понятия «Культурное наследие». Фонд сохранения культурного наследия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://saveheritage.fund/cultural-heritage/>. – Дата доступа: 17.10.2022.

6. *Ясперс, К.* Смысл и назначение истории : пер. с нем. / К. Ясперс. – М., 1991. – С. 29. – (Мыслители XX в.).