

## Особенности трансляции культурного наследия в видеоиграх студии Мортешка

Научный руководитель – Чугайнова Юлия Игоревна

*Бурькин Богдан Сергеевич*

*Студент (бакалавр)*

Филиал Московского государственного университета имени М.В.Ломоносова в  
г.Ташкенте, Ташкент, Узбекистан  
*E-mail: bogdan.burikin@yandex.ru*

В докладе предлагается рассмотреть то, как культурное наследие транслируется в трёх видеоиграх студии Мортешка, а именно «Человеколось», «Чёрная книга» и «Лихо одноглазое», опираясь на теорию медиа. В частности, используя концепцию М. Маклюэна, о том, что медиа и есть сообщение [3], исследовать видеоигры не как текст или геймплей в чистом виде, а как структуру расширяющие социальные и психологические «Я» игрока.

Анализ видеоигровых механик показывает, что игры студии могут рассматриваться как особое интерактивное выставочное пространство, в пространстве игры «особыми средствами художественной формы интерпретируются стороны человеческой жизни и деятельности . . . » [6 с. 11], которые позволяют не только сохранить наследие и ознакомить игрока с национальным колоритом, но и вовлечь его в происходящее. Так в основе визуального стиля видеоигры «Человеколось» лежит пермский звериный стиль – «стиль, объединяющий бронзовую художественную пластику VI–XII в. н. э. созданную средневековой цивилизацией Урала» [10]. Кроме того, проект реконструирует космогонические представления фино-угорских народов и предаёт под управление игрока шамана, который путешествует через три мира. В свою очередь предметы, которые игрок находит в процессе игры, воссозданы на базе реальных артефактов из краеведческого музея Перми и сопровождаются интерактивной справкой.

«Чёрная книга», в свою очередь, фокусируется на репрезентации фольклора Чердынского уезда конца 19 века. Работа студии с Пермским краеведческим музеем, Архитектурно-этнографическим музеем Хохловка и Музеем истории соли в Соликамске позволила воссоздать здания и карты уезда, добиться аутентичности в изображении быта, костюмов и архитектуры. Немаловажную роль занимает и использование народных песен и музыкальных мотивов, а также аутентичных времени и сеттингу устаревших русских слов и диалектизмов, со значением которых отдельно можно ознакомиться во внутриигровом глоссарии.

Последний проект Мортешки, «Лихо одноглазое», развивает идею трансляции культурного наследия через универсальность сказочных сюжетов [4]. Используя русскую сказку о Лихо, как основу, игра демонстрирует общность сказочных сюжетов в различных культурах, но при это сохраняет её идентичность. Элементы хоррора, в этом и предыдущем проекте, позволяют вовлечь игрока в переживание мультимодального страха аутентичных русских сказок, тем самым усиливая вовлеченность игрока в происходящее на экране, через материальность переживаний.

Таким образом можно заключить, что видеоигры студии Мортешка позволяют не только сохранять культурное наследие, но и становятся способом его трансляции, формируя интерактивное выставочное пространство.

### Источники и литература

- 1) Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. Философско-литературный журнал. — 2015. — Т. 25, № 1. — С. 79-99.
- 2) Ветушинский А. С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. Философско-литературный журнал. — 2015. — Т. 25, № 1. — С. 41-60.
- 3) Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. — 5-е изд., испр. — М.: Кучково поле, 2023.
- 4) Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. — Л.: Издательство Ленинградского Университета, 1986.
- 5) Хёйзинга Й. Осень Средневековья. Homo ludens. Тени завтрашнего дня / сост., предисл и пер. с нидерл. Д.В. Сильвесторова; коммент. Д.Э. Харитоновича. — СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022.
- 6) Эльконин Д. Б. Психология игры. — Издание второе. — М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999
- 7) Grimshaw-Aagaard M. Sound / The Routledge Companion to Video Game Studies. Ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. — 2nd ed. — New York: Routledge, 2023. — P. 188-195.
- 8) Niedenthal S. Color / The Routledge Companion to Video Game Studies. Ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. — 2nd ed. — New York: Routledge, 2023. — P 138-144.
- 9) Tavinor G. Art and Aesthetics / The Routledge Companion to Video Game Studies. Ed. by M. J. P. Wolf, B. Perron. — 2nd ed. — New York: Routledge, 2023. — P. 123-130.
- 10) Сайт ресурса, посвящённый пермскому звериному стилю. URL: <https://www.perm-animal-style.ru/> (дата обращения: 23.02.2026.).