

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова»  
ВШ СГНиМК  
кафедра культурологии и религиоведения

# **Сохранение и популяризация историко-культурного и природного наследия Арктики: возможности компьютерной игры**

Усов Алексей Александрович, 2 курс  
магистратуры, направление 51.04.01  
«Культурология», профиль: Прикладная  
культурология, группа: 381625

Научный руководитель: Фельдт Ирина



- 1 - Мурманская область
  - 2 - Республика Карелия (в составе Лоухского, Кемского и Беломорского муниципальных районов)
  - 3 - Архангельская область (в составе Онежского, Приморского и Мезенского муниципальных районов, городских округов Архангельск, Северодвинск и Новодвинск, а также административно принадлежащих ей арктических островов)
  - 4 - Ненецкий автономный округ
  - 5 - Ямало-Ненецкий автономный округ
  - 6 - Красноярский край (в составе Таймырского (Долгано-Ненецкого) муниципального района, городского округа Норильск, муниципального образования гор. Игарка Туруханского муниципального района)
  - 7 - Республика Саха (Якутия) (в составе - Абыйского, Аллаиховского, Анабарского, Булунского, Верхоянского, Жиганского, Оленекского, Нижнеколымского, Среднеколымского, Усть-Янского и Эвено-Бытантайского улусов)
  - 8 - Чукотский автономный округ
  - 9 - Республика Коми (в составе городского округа Воркута)
- © Лукин Ю.Ф.; Еремин А.Э., 2011г.



# ОБЪЕКТ И ПРЕДМЕТ

- Объект исследования: **историко-культурное и природное наследие Арктики.**
- Предмет исследования: **особенности сохранения и популяризации** историко-культурного и природного наследия Арктики **в формате компьютерной игры в жанре интерактивной художественной литературы.**

# ЗАДАЧИ

- определить **специфику арктического историко-культурного и природного наследия**, выявить его основные черты;
- выделить **критерии**, которые необходимо учитывать при его актуализации;
- установить **компоненты** (структурные элементы и их функции) игры, отвечающие за погружение во внутриигровой дискурс, её дидактические и суггестивные возможности (на основе существующих исследований);

# ЗАДАЧИ

- исследовать **возможности нарратива**, как базового инструмента в актуализации арктического наследия;
- проанализировать **механизм актуализации** отдельных аспектов историко-культурного и природного наследия на примере существующих компьютерных игр;
- выработать и описать **структуру механизма** актуализации категории арктического наследия в компьютерной игре.

# ИЕРАРХИЯ

ИСТОРИКО-  
КУЛЬТУРНОЕ  
НАСЛЕДИЕ

[АКТУАЛИЗИРУЕМОЕ  
СОДЕРЖАНИЕ]

НАСЛЕДИЕ ПРИБИРОДНОЕ  
[КОНТЕКСТ]

# ОБРАЗЦЫ И-К НАСЛЕДИЯ

- останки поморских судов;
- поморские кресты (приметные, обетные, могильные);
- поморские навигационные знаки (кресты и каменные гурии);
- поморские захоронения;
- святилища коренных народов Севера;
- места захоронений коренных народов Севера;
- останки судов коренных народов Севера;
- стоянки коренных народов Севера;
- полярные станции и комплексы их сооружений;



Маяк на о. Матвеев



Фактория Русаново

- Популяризация и актуализация – это механизм **привлечения интереса** к объектам наследия через раскрытие смыслов в нарративе прошлого – в рамках лично-переживаемой истории – экстраполируемого (интереса) на Арктику в целом.



- Материальное историко-культурное наследие Арктики имеет стереотипные особенности: **связь с морским наследием**, условия консервации, **событийный характер**, труднодоступность, интернациональность (часть объектов).

- Наиболее значимыми особенностями является **«остаточный»**, то есть **фрагментарный характер** и **слабая визуально-эстетическая составляющая** объектов.



Кладбище, становище Русаново



Святылище «Вэсако» (Старуха)

**Объект  
ы и-к  
наследи  
я**



**Наррати  
в**



**Актуализация в  
контексте  
историко-  
культурного  
дискурса [синтез  
предметности и  
событийности +  
личностное  
начало]**

# Генезис «Game Studies»

## Нарратология

### **Повествовательные структуры**

рассматриваются в качестве фундаментальных для анализа компьютерной игры

## Людология

**Геймплей** (игровая механика), набор **правил** и **обратная связь** с игроком – как основополагающая триада для любой компьютерной игры

## Процедурная риторика

Геймплей является нарративом – через «людус», практику игры – рассказывается история. **Геймплей** становится **суггестивным инструментом.**

# Интерактивная художественная литература

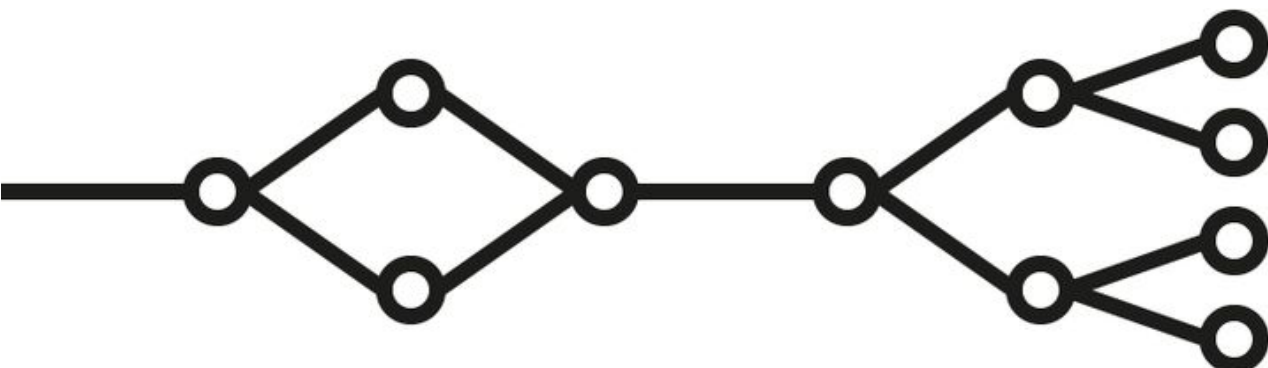
- Разновидность компьютерных игр, в которых **взаимодействие** с игроком осуществляется посредством **текстовой информации**.
- Визуальный роман (Visual Novel) – японский жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также мультимедийного звукового и/или музыкального сопровождения.

# Интерактивная художественная литература (как механизм актуализации арктического наследия)

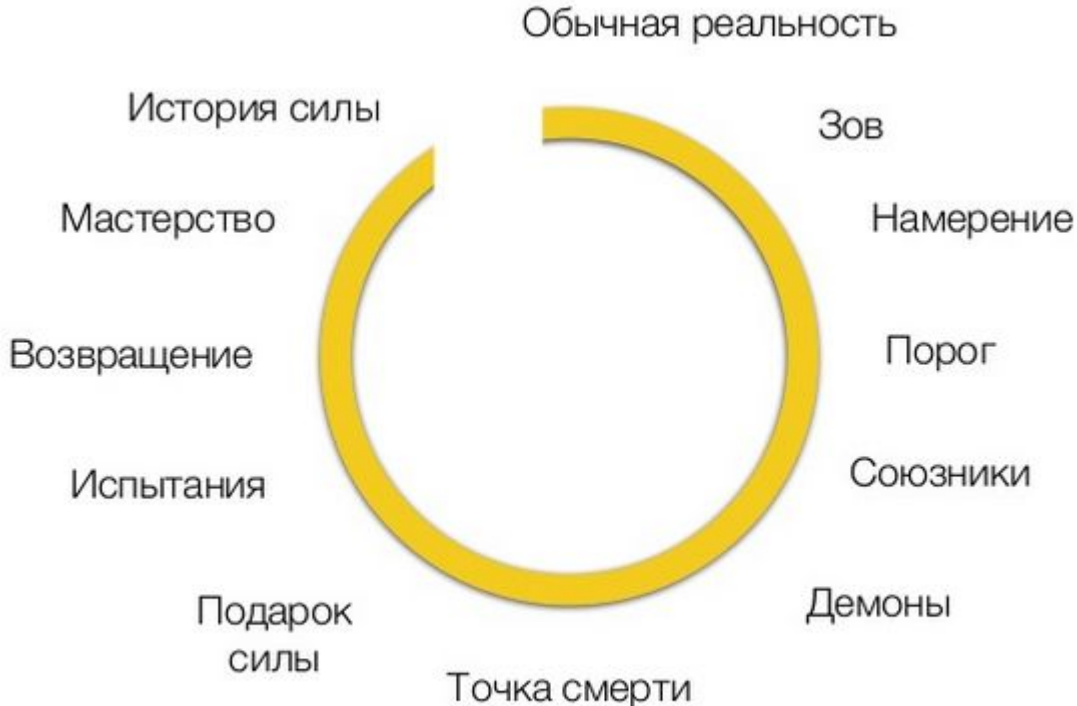
- **Отбор содержания** (выбор концепции изложения материала на базе образовательных подходов) [например, экземпляризм];
- Жанровая и субжанровая **спецификация** [текстовый квест, визуальный роман и др.], в зависимости от типа наследия;
- Выбор и применение **сюжетной и структурной моделей**, соответствующих цели актуализации наследия;
- Интеграция наследия на **трех концептуальных уровнях нарратива:**

# КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ УРОВНИ НАРРАТИВА

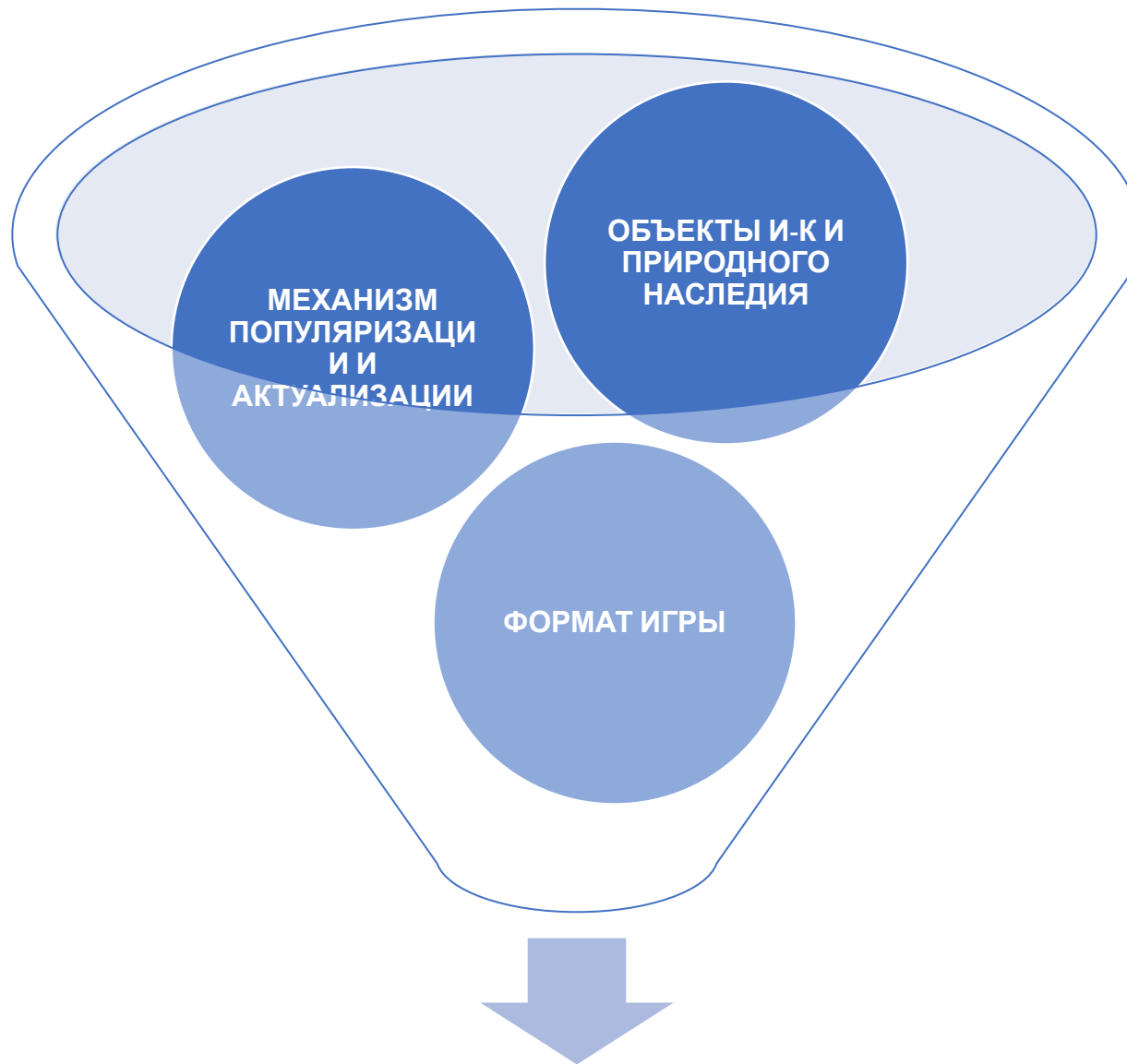




- Модульно-узловая структурная модель обеспечивает минимальный уровень геймплея, обратную связь, вариативность реализации макро- и мезоуровней сюжета, адаптирует конкретные объекты наследия к узловым точкам в качестве внутриигровых и надсюжетных



Филипп Гузенюк по модели Джозефа Кэмпбелла "Путешествие Героя"



Компьютерная игра как способ сохранения и популяризации историко-культурного и природного наследия Арктики



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**