

ПАПУЛЯРЫЗАЦЫЯ БЕЛАРУСКАЙ КУЛЬТУРЫ І МОВЫ З ДАПАМОГАЙ КАМП'ЮТАРНЫХ ГУЛЬНЯЎ

Мельнікава В.В., Угланава Е.Р.

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі,
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Наўроцкая І.В. – магістр філ. навук

У артыкуле разгледжаны спосаб папулярызацыі беларускай гісторыі і культуры з дапамогай камп'ютарных гульняў. Пералічаны як рэалізаваныя праекты, так і тыя, што знаходзяцца ў распрацоўцы. Зроблены вывад аб тым, чаму інфармацыі пра Беларусь у індустрыі гульняў прадстаўлена няшмат. Прапануецца нацыянальны матэрыял, які можна выкарыстоўваць распрацоўшчыкам камп'ютарных гульняў.

Беларусь - гэта краіна з самабытнай гісторыяй, культурай і мовай. Аднак цяпер у большай ступені маладое пакаленне незацікаўлена ў вывучэнні гісторыі сваёй краіны. Нягледзячы на тое, што школьная праграма прышчапляе навучэнцам пэўныя веды мовы і культуры, часцяком гэта не дае зацікаўленасці ў далейшым вывучэнні гэтага прадмета. «Трэба прызнаць, што нароўні са змененай праграмай (школьная праграма па беларускай мове і літаратуры), уплыў на дзяцей аказвае і практычна поўная адсутнасць на беларускім ТБ перадач на роднай мове, і адсутнасць гульняў (у тым ліку і камп'ютарных) на беларускай, і

адсутнасць беларускамоўнага акружэння» - адзначае старшыня Таварыства беларускай школы Тамара Мацкевіч [1].

Як было адзначана вышэй, тыя рэчы, якія маглі б выклікаць цікавасць у першую чаргу маладой аўдыторыі да гісторыі і культуры сваёй краіны, шырока не прадстаўлены. З дапамогай тых жа камп'ютарных гульняў можна было б расказаць і паказаць адразу некалькі аспектаў беларускай культуры і гісторыі: архітэктура (паколькі часта стваральнікі канцэпт-артаў¹ натхняюцца рэальна існуючымі месцамі і будынкамі, пэўнымі стылямі); фальклор і міфалогія; розныя гістарычныя падзеі, вобразы рэальных людзей і падзей мінулага; мова (агучка, гульнявыя тэксты).

Для пачатку разгледзім ўжо існуючыя праекты, дзе ў той ці іншай ступені быў рэалізаваны хоць бы адзін з названых пунктаў. Так, серыю гульняў «Witcher» (Вядзьмак), створаную па кнігах Анджэя Сапкоўскага, прынята лічыць прыкладам «славянскага фэнтэзі», хоць гэта і не з'яўляецца цалкам дакладным. Вялікая частка прадстаўленых дзяржаў з'яўляецца аналагам еўрапейскіх краін: Рэданія - Польшча, Цемерыя - Францыя, Туссент - Англія, Нільфгаард – Германія [2]. Але тым не менш там прысутнічаюць істоты, характэрныя менавіта для славянскай міфалогіі (лясун, вадзянік, ваўкалак, ліха і яшчэ некаторыя з монстраў, прадстаўленых у гульні, маюць славянскія карані). Таксама варта адзначыць архітэктуру гарадоў, паказаных у гульні. Гатычныя сілуэты вежаў і цэркваў, класічная нямецкая забудова - адразу праводзіцца аналогія з многімі гарадамі Польшчы, дзе яшчэ захаваліся старыя раёны [3]. Дзякуючы сваёй папулярнасці гульня «Вядзьмак» прасунула сетын² ў шырокія масы з нябачанай моцай. Рэдактар польскага сайта Міхал Круль абавіраючыся на інфармацыю CD Projekt з прэс-канферэнцыі па выніках 2017 г. змог падлічыць прыкладную колькасць людзей, якія гулялі ў «Вядзьмака» - 25 мільёнаў чалавек (у тым ліку і ў Беларусі) [4]. У гульні ёсць 7 варыянтаў агучкі: англійская, нямецкая, французская, японская, польская, руская, партугальская.

У тым ліку да гульняў, якія выкарыстоўваць нацыянальны каларыт, адносіцца гульня «Thea: The Awakening», якая сканцэнтравана больш на даправаслаўнай рэлігіі, паганства, і зноў-такі міфалогіі. Хоць гульня і не здабыла такую ж папулярнасць як «Вядзьмак», яна зарабіла добрыя ацэнкі крытыкаў і новых фанатаў. Адзнака сайта Metacritic гэтай гульні складае 73 балы са 100 [5]. Але ў гульні ёсць толькі англійская агучка.

Таксама варта згадаць некалькі гульняў, звязаных непасрэдна з гістарычнымі падзеямі на тэрыторыі Беларусі. Адна з іх «Бліцкрыг 2: Адплата», першыя місіі якой прысвечаны галоўным бітвам на тэрыторыі БССР. Другая - «Mount & Blade», у якой адлюстравана беларуская гісторыя з 1654 па 1655 год. Да гульняў гэтага кшталту адносяцца ў тым ліку «Аперацыя Баграціён», у якой рэканструююцца асноўныя этапы Беларускай наступальнай аперацыі, і «Medieval 2: Total War: Kingdoms» - Вялікая вайна Тэўтонскага ордэна супраць ВКЛ. Ва ўсіх гэтых гульнях англійская ці руская агучка.

На жаль, многія праекты не даходзяць да рэлізу. Самы вядомы з іх – гульня «Усяслаў Чарадзей», выхад якой так і не адбыўся праз праблемы з распрацоўкай [6]. Яшчэ адзін цікавы праект «Алатыр» цяпер знаходзіцца ў распрацоўцы (на момант 2021 г.) [7], а таксама створаная па матывах былінаў гульня «Чорная кніга», выхад якой запланаваны на 2021 г. Пра Алатыр на дадзены момант вельмі мала інфармацыі, толькі анімацыі некаторых ворагаў у гульні. Распрацоўшчыкі «Чорнай кнігі» ўжо выклалі ў агульны доступ пралог, але гатовы праект яшчэ не быў прадстаўлены. Абедзве гульні будуць на рускай мове.

Чаму ж кантэнту у гульнях, звязанага з Беларуссю, на самай справе не так ужо і шмат? Ёсць некалькі прычын: наша гісторыя цесна звязана з гісторыямі іншых славянскіх народаў, з-за чаго нават калі і прысутнічае штосьці звязанае з Беларуссю, яно можа быць не акцэнтавана або проста для многіх застаецца невядомай крыніцай; невялікая колькасць кантэнту для масавай аўдыторыі; у Беларусі ёсць кампаніі, якія спецыялізуюцца на распрацоўцы камп'ютарных гульняў, але буйных і найбольш вядомых усяго 3 (Melsoft Games, Steel Monkeys, Wargaming.net); калі выходзяць праекты з катэгорыі «славянскага фэнтэзі», яны пераважна застаюцца вядомыя толькі маладой аўдыторыі.

Аднак матэрыялу для апрацоўкі і прадстаўлення ў гульнявой індустрыі велізарная колькасць. Значнасць славутасцяў годна не толькі гульняў, але і асобнай карты-прыкладання спецыяльна для Беларусі. Згаданыя раней міфалагічныя істоты, гістарычныя падзеі - усё гэта можна паказаць і расказаць шырокай аўдыторыі. У залежнасці ад абранай тэмы, можа адрознівацца і жанр, у якім будзе зроблена гульня.

Распрацоўшчыкі гульняў могуць выкарыстоўваць у сваіх праектах багаты гістарычна-культуралагічны матэрыял Беларусі. Маладое пакаленне з дапамогай створаных гульняў будзе далучацца да культуры, гісторыі і мовы (праз агучку) сваёй краіны і атрымае матывацыю да далейшага вывучэння нацыянальных каштоўнасцей.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. *Почему школьники не любят белорусский язык и литературу?* [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу:

¹ кірунак у мастацтве, прызначаны для таго, каб візуальна перадаць ідэю твора, але не форму або знешнія атрыбуты. Як правіла, ствараецца на пачатковай стадыі распрацоўкі праекта і прызначаецца для выкарыстання ў фільмах, камп'ютарных гульнях, коміксах да стварэння фінальнай версіі.

² асяроддзе, у якім адбываецца дзеянне; месца, час і ўмовы дзеяння.

57-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2021

2. Почему "Ведьмак" - это вовсе не "славянское фэнтези" [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://zen.yandex.ru/media/litinteres/pochemu-vedmak-eto-vovse-ne-slavianskoe-fentezi-5e9bdec6b898e46222a4ba3c> – Дата доступу: 22.03.2021.

3. Ведьмак, культурный контекст, отсылки и анализ игры | Облик Эпохи | Выпуск 1 [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=jldl0E0Ow9o&t=742s> – Дата доступу: 20.03.2021

4. Журналист подсчитал количество игроков в «Ведьмаке 3» [[Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: https://www.igromania.ru/news/79523/Zhurnalist_podschital_kolichestvo_igrokov_v_Vedmake_3.html – Дата доступу: 22.03.2021.

5. Thea: the awakening PC [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://www.metacritic.com/game/pc/thea-the-awakening> – Дата доступу: 23.03.2021.

6. Всеслав Чародей. Как создавалась игра. Часть вторая [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: <https://dtf.ru/flood/7390-vseslav-charodey-kak-sozdavalas-igra-chast-vtoraya> – Дата доступу: 22.03.2021.

7. Алатырь – официальная группа разработки [Электронный ресурс]. – Рэжым доступу: <https://vk.com/alatyrdevelopment> – Дата доступу: 22.03.2021.