

От обряда к экрану: механизмы визуализации и геймификации традиционной русской культуры в инди-игре

Гарт Александра Александровна

Сибирский Федеральный университет

egrebastus@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0004-0998-1885>

Аннотация Статья рассматривает механизмы визуализации и геймификации традиционной русской культуры на примере инди-игры «Чёрная книга» (Morteshka, 2021). Показано, что проект обеспечивает комплексное погружение в культурную среду Прикамья XIX века, интегрируя фольклорные, этнографические и мифологические элементы в визуальный стиль и механику игрового процесса. Карточная система боёв воспроизводит обрядовую структуру заговоров, мини-игры отражают формы традиционного досуга, а справочник «Именослов» выполняет образовательную функцию. Визуальное оформление, опирающееся на стилизацию под народное искусство и реконструкцию исторических объектов, способствует сохранению визуальных кодов культуры. Сделан вывод о высоком потенциале видеоигр как инструмента сохранения, популяризации и трансляции национального наследия в цифровой среде.

Ключевые слова: видеоигра, инди-игры, «Черная книга», культурное наследие, традиционная русская культура

Ссылка для цитирования: Гарт А.А. От обряда к экрану: механизмы визуализации и геймификации традиционной русской культуры в инди-игре /А.А. Гарт // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2025. – Т. 4. – № 3. – С. 0–00. – EDN: BBHQTU



From ritual to screen: mechanisms of visualization and gamification of traditional Russian culture in indie games

Garth Alexandra Alexandrovna

Siberian Federal University, Krasnoyarsk Krai, Krasnoyarsk, Russia

egrebastus@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0004-0998-1885>

Abstract The article examines the mechanisms of visualization and gamification of traditional Russian culture using the example of the indie game Black Book (Morteshka, 2021). It shows that the project provides a comprehensive immersion into the cultural environment of the Kama region in the 19th, integrating folkloric, ethnographic, and mythological elements into the visual style and mechanics of the game process. The card battle system reproduces the ritual structure of spells, mini-games reflect forms of traditional leisure, and the “Imenoslov” reference book performs an educational function. The visual design, based on stylization in the folk-art tradition and the reconstruction of historical objects, contributes to the preservation of the visual codes of culture. The conclusion is drawn that video games have great potential as a tool for preserving, popularizing, and transmitting national heritage in the digital environment.

Keywords: video game, indie games, “Black Book,” cultural heritage, traditional Russian culture

Ссылка для цитирования: Garth A.A. From ritual to screen: mechanisms of visualization and gamification of traditional Russian culture in an indie game /A.A. Garth // Asia, America and Africa: history and modernity. – 2025. – Vol. 4. - No. 3. – P. 0-00.



Введение

Видеоигра в настоящее время является одним из самых влиятельных медиумов передачи культурной информации, формируя у аудитории не только представления о мире, но и способы взаимодействия с культурным наследием. В условиях глобализации и цифровизации всё большую актуальность приобретает вопрос поиска новых форм сохранения и актуализации традиционной культуры. В России одним из перспективных направлений становится использование видеоигр как интерактивного инструмента, позволяющего не просто транслировать этнографические и фольклорные элементы, но и вовлекать аудиторию в их активное освоение. Исследования видеоигр постепенно превращаются в одно из наиболее актуальных направлений культурных и искусствоведческих исследований (Ермаков, 2022а, 2022b, 2023а, 2023b, 2025а, 2025b, 2025с).

Особое внимание в этом контексте привлекает инди-игра «Чёрная книга» (Morteshka, 2021). Проект опирается на культурное наследие Прикамья XIX века и представляет собой не только художественную интерпретацию фольклорных образов, но и

результат работы с историческими источниками, архивными материалами и экспертными консультациями.

Цель настоящей статьи — выявить и проанализировать механизмы визуализации и геймификации традиционной русской культуры в «Чёрной книге» как примера современного медиапродукта, способного одновременно сохранять, передавать и популяризировать культурное наследие.

Обзор литературы

Интересующие нас исследования, находящиеся на пересечении видеоигр и сохранения культурного наследия, часто ставят своей целью оценку потенциала видеоигр для приобщения к традиционной культуре, на элементах которой построен игровой нарратив или визуальный код игры (R. Cole, 2022).

Отечественные исследователи, преимущественно на базе Высшей Школы Экономики, рассматривают репрезентацию отдельных компонентов культурного наследия в коммерческих видеоиграх, вышедших за последние 20 лет. А. Мацкевич оценивает вклад одной из крупнейших компаний по разработке видеоигр Ubisoft в сохранении культурного наследия различных исторических эпох. Также, в фокусе внимания исследователей способы этнической и культурной репрезентации в видеоиграх (Н. Парникова, А. Салин), работа с мифологическим материалом в видеоиграх (Е. Лысенко, А. Мозайкова, Ю. Усачева), опыт реконструкции античных памятников архитектуры (Н. Чеботарев), диалог полярных культур (С. Хегай).

При достаточной разработке иностранного опыта в области использования культурного наследия в видеоиграх остается пробел в вопросах, связанных с отражением традиционной русской культуры. Во многом это связано с небольшим количеством материала для исследования. Игры, построенные на базе русской культуры, только стали появляться, и еще не отрефлексированы научным сообществом. Куличкина Г.В. и Мельникова Н.С., анализируя российскую игровую индустрию в 2023 г., в частности, продукты IT-компании «Мортешка», определили появление нового направления, связанного с отечественной фольклорной тематикой – игры «Человеколось» и «Черная книга» (Г.В. Куличкина, 2023).

Видеоигра «Человеколось», вышедшая в 2017 г., на данный момент, достаточно исследована. При этом, «Черная книга» упоминается исследователями только в контексте разговора о видеоиграх, использующих мифологические и фольклорные мотивы (А.В. Никитина, 2021, Е.В. Быкова, 2024, С.Н. Кравченко, 2023).

Таким образом, вопрос о представлении традиционной русской культуры с помощью видеоигр в науке недостаточно разработан. Несмотря на наличие отдельных работ, упоминающих «Черную книгу» в качестве положительных попыток использования культурного наследия в создании видеоигр, на данный момент не существует комплексных работ, посвященных анализу «Черной книги» с точки зрения ее вклада в сохранение традиционной русской культуры, что подчеркивает наличие актуальной ниши в данной области.

Методология

В качестве теоретической базы исследования использовались работы, посвящённые проблемам сохранения и трансляции культурного наследия в цифровой среде (А.А. Ушаков, 2021), а также труды, рассматривающие специфику видеоигр как социокультурного феномена (S. Matei, 2023, I. Donald, 2023).

Методологически исследование опирается на междисциплинарный подход, включающий в себя визуальный анализ, направленный на изучение стилистики, художественных приемов и элементов материальной культуры в игровом пространстве, а также, анализ игровых механик, способствующих интерактивному освоению культурных элементов через проживание их в собственном виртуальном опыте.

Эмпирической базой исследования служит видеоигра «Черная книга». Дополнительно использованы интервью разработчиков, материалы СМИ, а также сравнительные данные по историческим источникам и музейным экспонатам.

Для определения культурных, фольклорных и мифологических компонентов были использованы работы К.Э. Шумова, А.В. Черных, Н.А. Криничной, И.П. Сахарова, О.А. Черепановой, А.Н. Афанасьева, И.И. Русиновой, а также внутриигровая энциклопедия, созданная К.Э. Шумовым.

Анализ видеоигры «Черная книга»

Для анализа потенциала использования видеоигр в процессе сохранения традиционной русской культуры в рамках настоящего исследования была выбрана видеоигра «Чёрная книга», поскольку она представляет собой один из наиболее содержательных и выразительных примеров цифровой репрезентации традиционной русской культуры. В отличие от многих современных проектов, где фольклор и мифология выступает скорее стилистическим фоном, «Чёрная книга» предлагает комплексное погружение в культурную среду XIX в., интегрируя в игровой процесс элементы народной демонологии, языка, обрядов, визуальных и музыкальных кодов. Разработчики

подчёркивают свою личную заинтересованность в популяризации локальной культурной традиции и стремление показать, что отечественное наследие может быть не только значимым, но и художественно привлекательным в современной медиа среде, что делает игру релевантным объектом исследования в рамках поставленной темы.

Видеоигра от инди-студии «Мортёшка», выпущенная в 2021 г., представляет собой карточную RPG с элементами приключения.

Действие видеоигры происходит в Чердынском уезде Пермской губернии в 1879 г. В центре сюжета - рассказ о молодой колдунье Василисе, борющейся за спасение своего погибшего возлюбленного.

Анализ игровых механик

Игровые механики представляют собой неотъемлемую часть структуры видеоигры, формируя основу взаимодействия пользователя с виртуальной средой. В «Чёрной книге» механика становится важным носителем культурного содержания, через который транслируются элементы традиционного мировоззрения и обрядовой практики. Выбор форм взаимодействия, внутриигровые действия, типы заданий и структура боевой системы оказываются тесно связаны с темами народной демонологии, магических ритуалов, обыденной и сакральной жизни, что позволяет рассматривать игровой процесс как способ погружения в фольклорную реальность.

В качестве основы игрового процесса выступает использование карточной системы. Это касается как боевой механики, так и дополнительных интерактивных элементов.

Основная боевая система построена на принципах коллекционной карточной игры. В сражениях с нечистой силой Василиса использует заговорные формулы, представленные в виде карт, каждая из которых имеет собственное название, визуальный стиль и игровую функцию: белые карты используются для защиты и лечения, черные для атаки. Интересно, что белые карты, называемые также «благословения», несут в себе христианские символы. Такое противопоставление белых и чёрных карт отражает двойственную структуру народного религиозного сознания, в котором колдовские практики и православная символика исторически сосуществовали. Игрок, собирая колоду, фактически балансирует между силами «тёмного» и «светлого» происхождения, что воспроизводит культурную логику традиционной магии, где колдун мог обращаться как к языческим, так и к христианским силам. Эта механика не просто стилистическое оформление боя, но интерактивное воспроизведение структуры народной магии, где заговоры традиционно имели формулу, ритм, порядок слов и силу при определённой последовательности.

Собирая колоду, игрок воссоздает магический текст, примеряя на себя роль колдуна. В данном контексте можно сделать заключение о том, что использование карточной

системы позволяет перевести элементы нематериальной культуры (устные заговоры) в механически значимый игровой элемент с сохранением обрядовой логики: порядок слов, структура, повторяемость.

Кроме основной боевой механики, основанной на карточных заговорах, в «Чёрной книге» присутствует и другая игровая активность – мини-игра «дурак». Она представлена в двух вариантах, которые отличаются друг от друга по механике и нарративной функции.

В «дурака» Василиса может сыграть со своим помощником Николаем, когда они отдыхают в избе. Этот вариант игры максимально приближен к классическим правилам; игроки по очереди совершают ходы, сражаясь в равных условиях. Здесь карточная партия выступает как форма социального взаимодействия, она дает возможность отвлечься, укрепить отношение с помощником, погрузиться в атмосферу спокойного деревенского вечера. «Дурак» работает как элемент повседневности, передающий дух времени и репрезентирующий традиционный крестьянский досуг.

Второй вариант мини-игры «колдовской дурак» можно встретить в эпизодах, где Василиса играет с простыми крестьянами, которых она периодически встречает на ярмарке. Василиса может незаметно применять магию, тем самым нарушая правила и получая преимущество. Победа в такой партии приносит денежное вознаграждение, что делает мини-игру не только частью культурного фона, но и функциональным ресурсом. Встраивание магии в классического «дурака» придаёт ему дополнительную культурную окраску: фольклорно-бытовой элемент обыгрывается с точки зрения традиционного представления о том, что ведьмы и колдуны могут «заговаривать» удачу или «сбивать карты».

Помимо базовых механик боя и взаимодействия с персонажами, важную роль в «Чёрной книге» играет система перемещения между локациями. Получая новое задание, Василиса ориентируется по карте уезда, где отмечены ключевые точки. Карта организована как линейный маршрут с разветвлениями, ведущими к побочным событиям. В таких локациях игрок может выполнять дополнительные задания, зарабатывать внутриигровую валюту и «грехи», собирать ресурсы (например, травы для восстановления здоровья после боя с нечистой), а также получать опыт, необходимый для развития способностей героини. Эта система способствует исследованию мира, а также предлагает персонифицированный опыт взаимодействия с игровым пространством – пользователь может отказаться от побочных заданий, что затруднит прохождение основной истории, но сократит время пребывания в игре. Это позволяет гибко выстраивать баланс между основным сюжетом и побочными действиями, что является важной составляющей общей игровой динамики. Возможность посещения таких пространств и взаимодействия с их символическим

наполнением позволяет игроку не просто воспринимать традиционные элементы культуры как фон, но вовлекаться в них через игровое действие.

Механика развития героини в «Чёрной книге» связана с усвоением культурной грамоты. Василиса получает значительную часть опыта, отвечая на вопросы, возникающие в ходе повествования. Для того чтобы дать верный ответ, игроку необходимо обратиться к справочнику под названием «Именослов», который по мере продвижения по сюжету пополняется новыми записями. Именослов состоит из двух разделов – «быличек», в которых представлены реальные этнографические записи, и «энциклопедии», содержащей культурологические справки по теме.

Былички оформлены как устные предания, рассказанные от лица крестьян или очевидцев, что приближает их к жанру народной прозы. Они дополняют основную сюжетную линию, раскрывая культурную подоплёку событий через мифологизированную повседневность. Энциклопедические статьи, напротив, построенные на научной типологии и классификации, объясняют культурные феномены с опорой на научный анализ. К примеру, при прохождении главы «Банник», в Именослов добавляются две записи: в быличке пересказывается слух о нечистой силе, появившейся в соседнем селе, а в энциклопедии даётся развернутое объяснение роли бани как сакрального пространства в традиционном сознании.

Данный подход к интеграции справочной информации выполняет двойную функцию. С одной стороны, он имеет игровую ценность, поскольку внимательное чтение Именослова позволяет игроку отвечать на вопросы, получать бонусный опыт и усиливать способности героини, в результате чего её заговоры становятся сильнее, а награда за выполнение заданий увеличивается. С другой стороны, этот механизм выступает как эффективный образовательный инструмент, позволяющий усваивать сведения о русской традиционной культуре в ненавязчивой, интерактивной форме. Таким образом, Именослов не только расширяет нарративное пространство игры, но и встраивает в игровой процесс элементы культурной грамотности.

Важной составляющей игрового процесса в «Чёрной книге» выступает система этического выбора. Игроку регулярно предлагается принимать решения, от которых зависит направление развития главной героини. Василиса может следовать по светлому или тёмному пути, совершая обряды во благо или во зло. Эти выборы имеют накопительный характер и в долгосрочной перспективе определяют доступную концовку: в одном случае мир спасается, в другом же сгорает в огне, если героиня окончательно утрачивает моральные ориентиры.

Особенность данной механики заключается в том, что она не только отражает поступки персонажа, но и моделирует их внутренние последствия. По мере накопления греховных действий игра ограничивает свободу выбора, из-за чего ближе к финалу Василиса автоматически выбирает наиболее жестокие и циничные варианты поведения. Это решение разработчиков подчеркивает постепенное нравственное разложение персонажа, делая последствия выбора не только внешними, но и внутренне обоснованными с точки зрения нарратива. Таким образом, механика морального выбора в «Чёрной книге» выполняет не только сюжетную и геймплейную, но и культурно-воспитательную функцию, побуждая игрока рефлексировать над нравственными и мировоззренческими установками, традиционно укоренёнными в фольклоре.

Анализ визуальной составляющей

В «Чёрной книге» визуальный стиль и интерфейс выступают не только как элементы оформления, но и как полноценный художественный язык, репрезентирующий фольклорное мировосприятие. Визуальное оформление выдержано в приглушённой, доминантно тёмной палитре, с акцентами на красный, синий и охристый цветах, которые ассоциируются с магическим, церковным и природным символизмом. Такой выбор колористики создаёт ощущение архаичности, сакральности и глубокой связи с мифологическим миром.

Интерфейс игры органично вплетён в её художественную концепцию. Меню, диалоговые окна и элементы управления, представленные оформлены в стиле старинных рукописей с использованием декоративных шрифтов, орнаментов и символикой, характерной для славянской культуры (Рис. 1). Всё это формирует особую визуальную речь, в которой каждый элемент несёт культурную и эстетическую нагрузку.

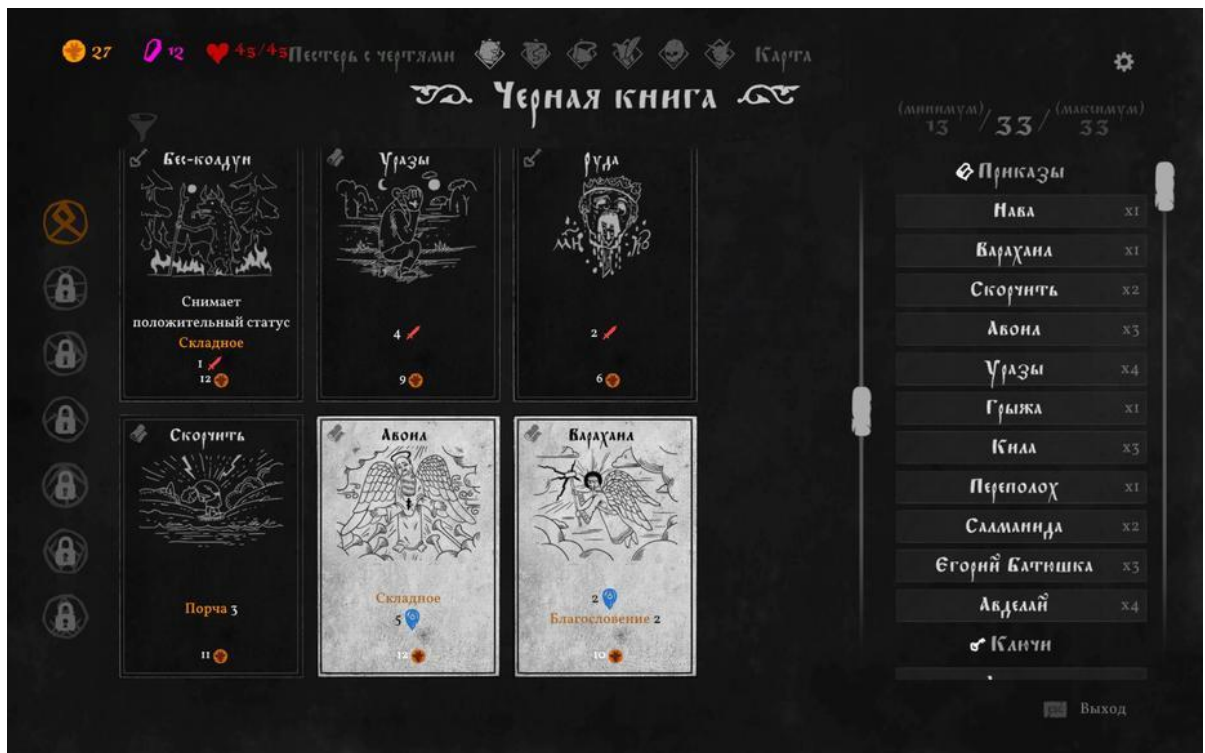


Рисунок 1 – Содержание «Черной книги»

Графическое воплощение героев (Рисунок 2) формирует систему узнаваемых фольклорных архетипов, встроенных в локальный культурный контекст.

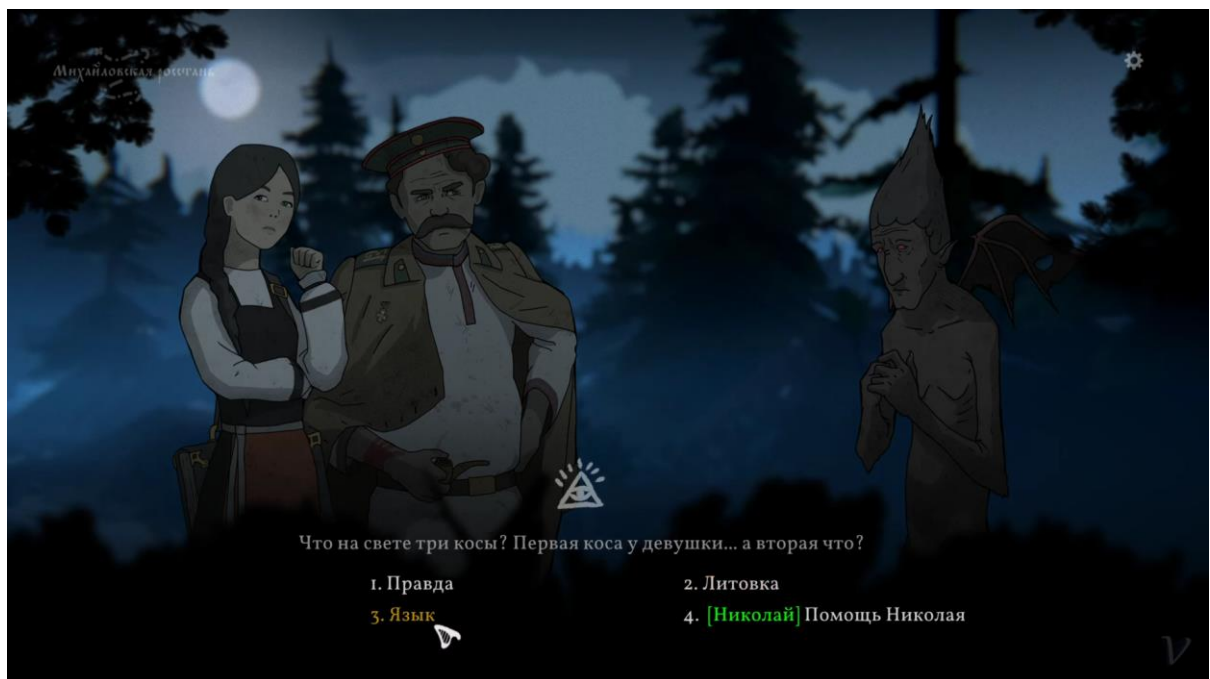


Рисунок 2 – Визуальные образы Василисы и Николая

Василиса, главная героиня, представлена как молодая деревенская девушка с характерными чертами народного женского образа. Она одета в белую рубашу с длинными рукавами, поверх которой темный сарафан и красный фартук с белым поясом. Волосы,

заплетенные в одну косу, подчеркивают ее статус незамужней девушки. На левом плече Василисы висит Черная Книга, постоянно напоминая главную цель девушки.

Визуальная проработка образа Василисы наполнена культурными знаками. Рубаха решена в белом цвете, что отражает идею чистоты и невинности, поскольку именно рубаха является первым элементом одежды, который соприкасается с телом. Красный фартук с белым поясом выполняет как декоративную, так и символическую функцию – в традиционной народной культуре красный цвет рассматривается как оберегающий, а пояс как сакральная граница между телом и внешним миром, полным злых сил. Её одежда «говорит» на языке культурных символов и традиций, выступая важным элементом визуального повествования, с помощью которого игроку передаётся не только историческая эпоха, но и мировоззрение того времени.

Помощник Василисы Николай представлен в военном костюме отставного офицера рубежа XIX–XX века, состоящую из фуражки, гимнастерки и ремня. Важной деталью образа становится виднеющаяся из-под небрежно расстегнутой гимнастерки белая косоворотка. Это сочетание создает образ Николая как посредника между рациональным, светским миром (офицерский костюм) и миром традиционным, мифологизированным (косоворотка).

Визуально Николай изображается как фигура устойчивая, открытая, с широкой осанкой и прямой позой, что подчеркивает характер героя – он надежный и всегда готов действовать. Теплая цветовая гамма его костюма с доминирующими охристыми и коричневыми оттенками не только придает образу Николая стабильность, но и отсылает к эпохе исторических потрясений, через которую он, по сюжету, уже прошел.

Наставник Василисы Дед Егор (Рис. 3) визуально представлен как старый мужчина, соответствующий архетипу мудрого старца – сгорбленная из-за магической ноши поза, белые густые волосы и борода. Он одет в белую холщовую косоворотку с красным декоративным кантом по вороту и рукавам, что является типичным элементом крестьянской мужской одежды. Красный цвет на рукавах и вороте, также, как и в костюме Василисы, выступает в качестве оберега. На его голове повязан «начальник», который ассоциируется с охранной функцией и помогает противостоять потустороннему воздействию.



Рисунок 3 – Визуальный образ деда Егора

Если визуальные образы ключевых персонажей формируют культурные коды через внешний вид и пластическую выразительность, то пространства, в которых эти персонажи действуют, дополняют и усиливают заложенные смыслы, создавая целостную атмосферу. Помимо декоративной роли, визуальное оформление локаций играет также нарративную и символическую роль, репрезентируя элементы традиционного быта, мифологического и религиозного мышления.

Одной из наиболее значимых в данном контексте локаций становится изба Деда Егора, где главная героиня проводит большое количество времени, слушая просителей, разговаривая с помощниками и обучаясь у наставника. Интерьер организован по канонам традиционной русской избы: деревянные стены, дощатый пол, низкие потолки; главное место в доме занимает печь (Рис. 4). Именно она в народной культуре считалась сакральной точкой дома, символом женского начала, домашнего очага и границы между мирами.



Рисунок 4 – Внутреннее пространство избы деда Егора

Комната наполнена предметами быта и обихода: самовар, свечи, миски, лавки, табуреты, над потолком висят травы и пучки, что может отсылать как к традиции заготовки лечебных сборов, так и к колдовской практике, на которую также указывают и высокие стеллажи с собраниями книг. На стенах одновременно висят иконы, народные маски и череп скота, что показывает двойственность крестьянской культуры, в которой христианские и архаические традиции тесно взаимосвязаны.

Если изба Деда Егора репрезентирует бытовую жизнь крестьянского общества, то церкви в «Черной книге» становятся противоположным по значению, но равнозначным по смыслу центром. Так, Троицкая церковь становится пространством официальной духовности. Она представлена как величественное, строгое и монументальное здание, возвышающееся над окружающей деревней (Рис. 5). Архитектура показана в плоскостной стилизации с упрощенными формами, четкими линиями, отсутствием глубокой перспективы. Но несмотря на это, церковь узнаваема и сохраняет ключевые элементы исторического облика: вытянутые вертикальные пропорции, восьмигранный купол, ступенчатая кровля, ряды симметричных окон.



Рисунок 5 – Троицкая церковь в Вильгорте

Важным визуальным акцентом выступают окна здания, освещенные изнутри теплым светом в предвечерних сумерках. Этот свет служит символом жизни, порядка и духовного присутствия, особенно на фоне мрачных, полуразрушенных ландшафтов игры.



Рисунок 6 – Церковь Троицы Живоначальной в Вильгорте (современный вид)

На Рисунке 6 представлена реальная Троицкая церковь в деревне Вильгорт (Пермский край), построенная в XVIII в. Сейчас здание частично утратило первоначальный облик поскольку к нему была пристроена массивная краснокирпичная колокольня XIX в. В

то же время, историческое белое ядро сохранило традиционный архитектурный стиль, свойственный каменному храмовому строительству Поволжья и Прикамья: прямоугольная основа, восьмигранный световой барабан с луковичным куполом, простая геометрия и симметричные оконные проёмы.

При создании игры разработчики сознательно опустили колокольню, сконцентрировав внимание на основной храмовой части, что позволило более точно соответствовать эпохе конца XIX в., в которой разворачивается сюжет игры. Такой выбор обусловлен как художественной стилизацией, так и исторической точностью: к моменту действия игры белокаменные храмы с минимальным внешним декором были типичными для сельских приходов. В результате чего визуальное решение Троицкой церкви в игре демонстрирует баланс между реалистичной архитектурной реконструкцией и художественной интерпретацией. Через стилизованную, но узнаваемую форму церковь становится не только частью фона, но и символом сакрального порядка, противостоящего хаосу и мистическим силам, с которыми взаимодействует главная героиня.

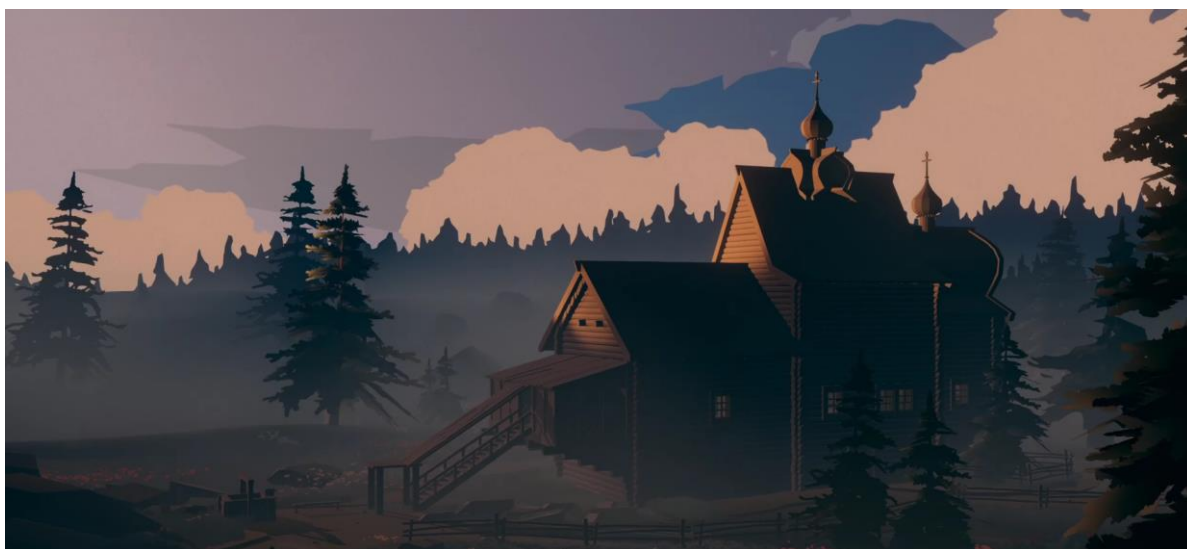


Рисунок 7 – Преображенская церковь в Янидоре

Другую смысловую и символическую нагрузку несёт Преображенская церковь, в которой по сюжету обитал Прошка/Войпель (Рис. 7). В отличие от Троицкой церкви, Преображенская выступает как образ мира, погружённого в забвение. Эта церковь была построена в 1702 г., и к моменту действия игры уже является заброшенной. Исторически она действительно существует и с 1980-х гг. располагается в архитектурно-этнографическом музее в селе Хохловка, Пермский край (Рисунок 8). Однако разработчики приняли решение вернуть её в родную географию, чтобы усилить достоверность игрового мира и подчеркнуть глубинную связь персонажа с пространством.



Рисунок 8 – Преображенская церковь в с. Янидор после реставрации в 1965 г.

Церковь в данном контексте становится архитектурной метафорой затухающей памяти. В начале повествования Прошка предстаёт как безобидный чертик, не помнящий своего прошлого, но по мере развития сюжета открывается его истинная природа древнего бога ветра. Церковь, в которой он обитает, оказывается построенной прямо на месте его последнего заброшенного капища. Это придаёт зданию двойной смысл, оно одновременно репрезентирует собой процесс вытеснения дохристианских верований и сохранение остаточной силы древнего мира.

Визуальный язык «Черной книги» достигает особого уровня выразительности в кат-сцене, где Василиса посещает могилу своего возлюбленного (Рис. 9–10).

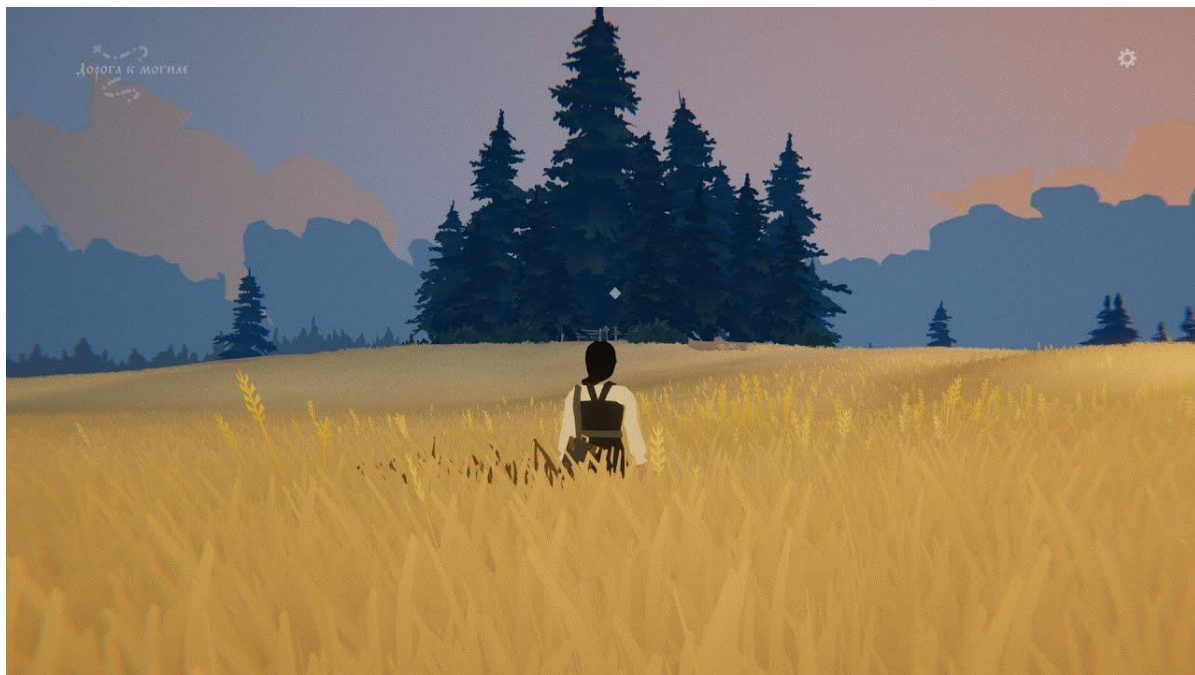


Рисунок 9 – Начало кат-сцены

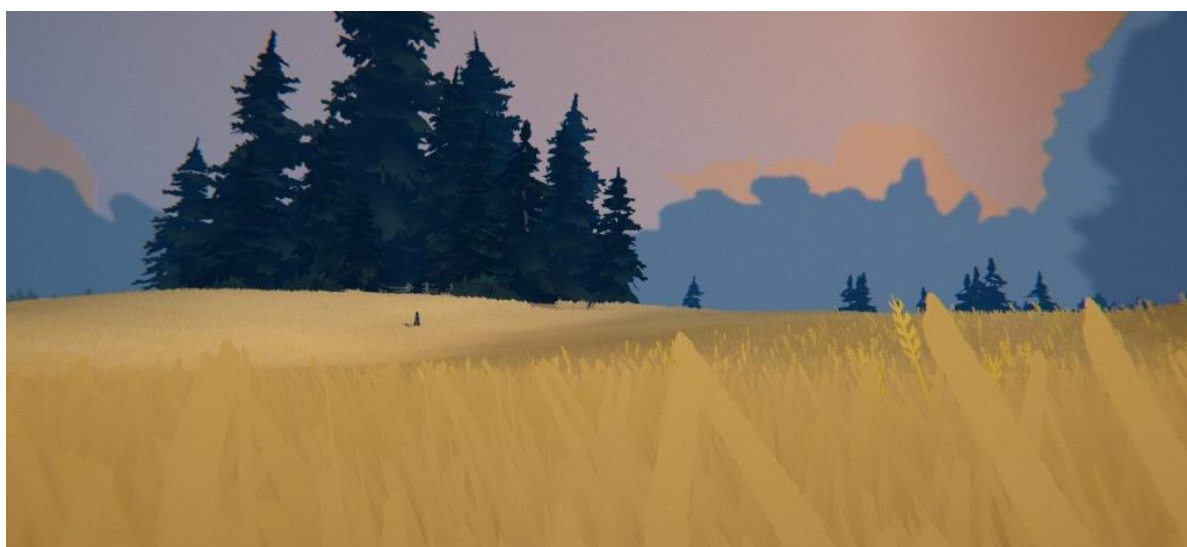


Рисунок 10 – Конец кат-сцены

Композиционно кат-сцена решена через общий план. Всё вокруг залито тёплым солнечным светом, пшеничное поле представлено как просторное, ровное, почти безграничное, из-за чего небольшая фигура Василисы теряется в высоких колосьях, что подчеркивает ее уязвимость и одиночество. Динамика сцены работает за счет движения девушки к темному лесу на горизонте, который выступает как визуальное пятно

противоположной мертвой природы, место исключения. Именно там, в стороне от мира, находится могила её возлюбленного, похороненного на неосвящённой земле из-за самоубийства.

Эмоционально сцена вызывает чувство сосредоточенности, внутреннего напряжения и решимости. Контраст светлого поля покачивающейся пшеницы и темной недвижимой рощи символизирует собой путь Василисы, перехода границы жизни и смерти. Эта кат-сцена вводит основную мотивацию героини, заключающейся в желании вернуть любимого, что требует вступления в контакт с потусторонним. В повествовательной структуре игры это ключевой поворот, где эмоциональный импульс сюжета получает зрительно оформленную кульминацию.

Сцена также примечательна стилистически: она оформлена в манере, которая вызывает ассоциации с лубочным искусством. Игра, используя плоскостную композицию, локальные цвета, контурную прорисовку, минимальное моделирование объема и тени, приближается к формам народной визуальной культуры. Такая стилизация выполняет не просто декоративную, но и идейную функцию, помещая происходящее в пространство национального мифа; она задает тон всей истории, оформляя внутренний конфликт героини средствами традиционного визуального кода.

Заключение

Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что видеоигра «Чёрная книга» (Morteshka, 2021) является одним из наиболее содержательных примеров репрезентации традиционной русской культуры в цифровой среде. В отличие от проектов, в которых фольклорные мотивы выполняют преимущественно декоративную функцию, данный медиапродукт обеспечивает целостное погружение в культурно-исторический контекст XIX в., интегрируя элементы материального и нематериального наследия в визуальный ряд и игровую механику.

Разработчики достигли высокой степени культурной аутентичности благодаря комплексному подходу, включающему работу с историческими источниками, этнографическими материалами и экспертными консультациями. Игровые механики, основанные на карточной системе, воспроизводят обрядовую структуру заговоров, интеграция мини-игр отражает формы традиционного досуга, а Именослов выполняет просветительскую функцию. Система морального выбора моделирует этические дилеммы, характерные для традиционного мировоззрения, и демонстрирует их последствия как на сюжетном, так и на психологическом уровне.

Визуальный стиль проекта, опирающийся на архаичную цветовую палитру, стилизацию под народное изобразительное искусство и реконструкцию архитектурных объектов, способствует сохранению и популяризации визуальных кодов традиционной культуры. Архитектурные, бытовые и природные локации, а также образы персонажей формируют целостное мифопоэтическое пространство, в котором пользователь получает возможность интерактивного освоения культурных смыслов.

Таким образом, «Чёрная книга» подтверждает значительный потенциал видеоигр как инструмента сохранения, актуализации и трансляции национального культурного наследия. Представленный опыт свидетельствует о перспективности дальнейших исследований, направленных на изучение механизмов геймификации и визуализации традиционной культуры, а также возможностей их применения в образовательной и культурно-просветительской деятельности.

Список литературы

1. Cole, R. Mashing Up History and Heritage in Assassin's Creed Odyssey / R. Cole // *Games and Culture*. – 2022. – № 17. – С. 915 – 928
2. Donald, I. Video games, historical representation and soft power / I. Donald, N. Webber, E. Wright // *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. – 2023. – Т. 15. – С. 105–127
3. Lawrence A.T. Exploring Technology-Infused Education in the Post-Pandemic Era / A.T. Lawrence, D.C. David // IGI Global. – 2024. – 631 с.
4. Matei, S. The Technological Mediation of Collective Memory Through Historical Video Games / S. Matei // *Games and Culture*. – 2023. – № 2. – С. 56-92
5. Афанасьев А. Н. Ведун и ведьма / соч. А. Н. Афанасьева. – М.: типография А. Семена, 1851. – 78 с
6. Быкова, Е. В. Мотивы коми-пермяцкой и славянской мифологии в компьютерной игре «Чёрная книга» / Е. В. Быкова, А. А. Мартюшева, И. Д. Дубков // *Общество. Наука. Инновации (НПК-2024): Сборник материалов XXIV Всероссийской (национальной) научно-практической конференции*. – Киров: Вятский государственный университет. – 2024. – С. 328-332
7. Былички и бывальщины: сб. старозавет. рассказов / сост. К. Э. Шумов. — Пермь: Пермское кн. изд-во, 1991. – 409 с.
8. Вертушинский, А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // *Социология власти*. – 2020. – Т. 32, № 3. – С. 14-31

9. Ермаков, Т.К. Базовые схемы взаимодействия и алгоритмы властных отношений в видеоиграх // Северные Архивы и Экспедиции. – 2023а. – Т. 7, № 1. – С. 88–96. – EDN FKFXWJ.
10. Ермаков, Т.К. Конструирование игрока в советских видеоиграх для персональных компьютеров: между объектом и алгоритмом // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025а. – Т. 9, № 2. – С. 91–99. – EDN IWIFVU.
11. Ермаков, Т.К. Некоторые особенности организации игрового пространства игр с 2D-графикой жанра платформер с точки зрения взаимодействия между игроком и пространством // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2022а. – Т. 15, № 2. – С. 234–243. – DOI 10.17516/1997-1370-0906. – EDN DRLVSP.
12. Ермаков, Т.К. Особенности первых видеоигр: анализ платформы Magnavox Odyssey // Сибирский антропологический журнал. – 2022b. – Т. 6, № 2. – С. 39–52. – DOI 10.31804/2542-1816-2022-6-2-39-52. – EDN KVEYNW.
13. Ермаков, Т.К. «Интеллектуальный объект»: агентивность видеоигрового искусственного интеллекта в контексте топологического анализа // Социология искусственного интеллекта: регионы и группы: Вторая Всероссийская конференция с международным участием, Красноярск, 03–05 декабря 2024 года. – Красноярск: Красноярская региональная общественная организация "Содружество просветителей Красноярья", 2025b. – С. 45–53. – EDN WNFYAL.
14. Ермаков, Т.К. Антропология игры и агентивность: эвристический потенциал исследований конца XIX века в современной теории // Сибирский антропологический журнал. – 2025с. – Т. 9, № 1. – С. 6–14. – EDN IKEWAX.
15. Ермаков, Т.К. Искусственный интеллект как приём: методико-теоретическое основание исследования видеоигрового искусственного интеллекта // Социология искусственного интеллекта. – 2023b. – Т. 4, № 3. – С. 56–63. – EDN EJPQEZ.
16. Интервью с Владимиром Белецким — создателем игры Black Book / [Электронный ресурс] // Skillbox.ru: [сайт]. – URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/interview-vladimir-beletskiy/> (дата обращения: 27.05.2025)
17. Кравченко, С. Н. Сохранение этнокультурного наследия на электронных носителях (на примере игрового проекта "Легенда о Вороне") / С. Н. Кравченко, Е. А. Богданова // Культура, наука, образование: проблемы и перспективы: Материалы XI Международной научно-практической конференции, Нижневартовск, 09–10 ноября 2023 года. – Нижневартовск: Нижневартовский государственный университет. – 2024. – С. 531–540

18. Криничная, Н. А. Крестьянин и природная среда в свете мифологии / Н. А. Криничная. – М.: Русский фонд содействия образованию и науке, 2011. – 632 с
19. Куличкина, Г. В. Компьютерная игра как средство приобщения молодежи к традиционной народной культуре / Г. В. Куличкина, Н. С. Мельникова // Диалоги о культуре и искусстве: Материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием), Пермь, 18–20 октября 2023 года. – Пермь: Пермский государственный институт культуры. – 2023. – С. 96-102
20. Лысенко Е. Репрезентация мифологии в видеоиграх / Лысенко Е. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/fee0bd47bf0946f0a5464f54c0faedca> (дата обращения: 08.03.2025)
21. Мифологические рассказы и легенды Русского Севера / сост., коммент. О. А. Черепанова. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 1996. – 212 с.
22. Мозайкова А. Репрезентация многофольклорности в образах Персон / Мозайкова А. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/4fd478801f0144f69f9702b1f245f4b8> (дата обращения: 08.03.2025)
23. Никитина, А. В. Славянский фольклор и современные видеоигры / А. В. Никитина // Семантика народной культуры в литературе: Материалы межвузовской междисциплинарной научной конференции с международным участием, Москва, 21–22 октября 2021 года / Под общей редакцией Д.В. Абашевой. – Москва: Московский педагогический государственный университет. – 2022. – С. 71–78
24. Парникова Н. Этническая и культурная репрезентация в Overwatch / Парникова Н. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/4bf03edf979343319e11831950f55f02> (дата обращения: 08.03.2025)
25. Пивоваров Д. В. Идеал в культуре: проблема авторства // Проблемы философской антропологии и философии культуры: альманах. – Екатеринбург: Изд-во Уральской юридической академии. – 1999. – С. 161–167
26. Русинова, И. И. Отражение представлений о колдовстве и знахарстве пермскими диалектными словарями / И.А. Русинова // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2011. – № 4. – С. 40–52
27. Русские народные загадки Пермского края: сб. фольклор. текстов и коммент. / сост. А. В. Черных, И. А. Подюков. – Пермь: МАМАТОВ, 2012. – 179 с.
28. Салин А. Создание образа коренных американцев в фильмах и играх жанра вестерн / Салин А. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/35d15643cacc4efc9612b0c80a3d37d7> (дата обращения: 08.03.2025)

29. Сахаров, И. П. Сказания русского народа / И. П. Сахаров. – М.: Институт русской цивилизации, 2013. – 1728 с.

30. Усачева Ю. Элементы мифологии в Baldur's Gate 3 / Усачева Ю. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. — URL: <https://hsedesign.ru/project/b41663df640a4b45a5c3b02e035fede7> (дата обращения: 08.03.2025)

31. Ушаков, А. А. Компьютерная игра и образование: опыт и классификация / А. А. Ушаков // Мировая и российская наука: области развития и инноваций: Сборник научных статей / Научный редактор Л.Г. Гачечиладзе. Том Часть IV. – Москва: Издательство "Перо", 2021. – С. 41-47

32. Хегай С. Восточно-западный синтез в видеоиграх Гоити Суды / Хегай С. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/7c0e8c005ec84b509be38795cd556f06> (дата обращения: 08.03.2025)

33. Чеботарев Н. Образ архитектуры античной Греции в видеоигре современности – Fortnite / Чеботарев Н. [Электронный ресурс] // hsedesign.ru: [сайт]. – URL: <https://hsedesign.ru/project/84f308b44a384ca69db8c9f4d33e3721> (дата обращения: 08.03.2025)