

Секция «Проблемы сохранения культурно-языкового разнообразия Российской Федерации»

Создание компьютерной игры по мотивам якутской народной сказки «Спор пернатых» (проект)

Научный руководитель – Григорьева Людмила Павловна

Егорова Светлана Сергеевна

Студент (специалист)

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Институт языков и культуры народов Северо-Востока РФ, Якутск, Россия

E-mail: svetlanaegorova2903@gmail.com

Сегодня дети и подростки много времени проводят за компьютерными и мобильными играми. По оценкам «Лаборатории Касперского» за 2019 год, в России 83 % детей старше семи лет играют в компьютерные игры. Половина из них (47 %) посвящают играм пару часов каждый день, а каждый десятый ребёнок (9 %) проводит за играми всё свободное время [3]. В этой работе мы рассматриваем игровую индустрию как площадку для сохранения национального культурного кода, привития любви к родному краю и воспитания бережного отношения к окружающей среде у подрастающих поколений. Поскольку дети много времени проводят за гаджетами и компьютерами, такая форма для них будет более эффективна.

В Якутии история индустрии компьютерных игр началась с братьев Ушницких в 2003 г. Алексей и Афанасий Ушницкие – братья-близнецы из якутского поселка Хонуу, основатели студии MyTona, которые пробились в мировые чарты с играми Secret Society и Seekers Notes. Их самая первая игра называлась «Уолан Боотур», и была создана по мотивам национального эпоса Олонхо. Игра не имела успеха на рынке, так как конкурировала с популярными мировыми хитами. Поэтому Ушницкие не стали развивать этническое направление, а выбрали прибыльные жанры, такие как hidden object games [2].

В 2023 году якутскими игровыми студиями были выпущены сразу несколько игр с национальным колоритом. Так, гиперказуальная игра Alaas-Cold Farm позволяет игроку построить ферму в условиях Крайнего Севера и в то же время показывает традиционные предметы быта якутов 19-го века [5]. А игра Vult реалистично имитирует процесс охоты на уток, типичный для Якутии, воспроизводит якутскую природу, повадки и голоса птиц. Несмотря на реалистичное отображение природы Якутии, игра в первую очередь предназначена для обучения охоте. Такой игры, которая носила бы познавательный характер и воспитывала бы в детях любовь к природе, на рынке пока нет.

Устное народное творчество является носителем культурного кода народа и содержит в себе мудрость поколений. Поэтому представляется целесообразным создание компьютерной игры на основе сказки, которая близка и понятна детям. «Көтөрдөр мөккүөрдэрэ» («Спор пернатых») [1] – это якутская народная сказка о том, как южные птицы нашли благоприятные для гнездования условия на севере. Выбор сказки обоснован тем, что на её основе можно сделать игру, которая рассказывает об уникальной природе севера и носит познавательный характер. Сказка правдива с точки зрения эволюции – первые птицы действительно обитали на юге, и только потом расселились в том числе и на север [4]. Основная целевая аудитория игры: дети и подростки 10–18 лет.

Предлагаем следующий сюжет игры.

1) Нарратив (видео и закадровый рассказ) о жизни птиц на юге. Из-за потепления климата условия стали неблагоприятными для выведения птенцов, и птицы решают отправиться одного из сородичей искать новые подходящие для гнездования места.

2) Игрок должен выбрать птицу – персонажа, которым будет управлять. Когда игрок нажимает на любую из птиц, на экран выводится карточка этого вида – фотография, название, информация об образе жизни, распространении, численности, угрозах. На якутском, русском и английском языках (с переключением).

3) Нарратив о том, как птицы провожают своего сородича в путь.

4) Основная часть сюжета: игрок отправляет выбранную птицу с юга на север. Пейзажи, флора, фауна, взаимодействие с другими видами и окружающей средой, повадки животных, их голоса, движения – всё должно быть максимально приближенным к реальности, но при этом не шокирующим для ребёнка. Через управляемого персонажа игрок наблюдает изменение ландшафтов и климата с юга на север, видит красоты природы и разнообразие видов. Должен преодолевать препятствия – например, находить укрытие от сурового северного ветра и отрастить перья, прежде чем отправиться дальше; вступить в схватку с представителем другого вида; находить пропитание; решить задачу поиска пути по звёздам и солнцу. С каждым преодолением препятствия игрок получает награду и повышается уровень, а птица набирает очки умений – силы, ловкости, сообразительности и так далее. В процессе игры игрок может нажимать на представителей флоры и фауны, чтобы получить о них информацию.

5) Когда игрок достигает северных земель, снова включается видео-нарратив – рассказ о том, что это идеальное место для гнездования птиц.

6) Игрок может исследовать северный край в свободном режиме – дать птице поклевать местные зерна и насекомых, построить гнездо, побродить среди трав, полетать; посмотреть карточки видов. А потом птице необходимо вернуться на юг. Сразу после нажатия на кнопку «вернуться», включается заставка о птице, перелетающей с севера на юг, а потом птица уже оказывается среди оставленных сородичей.

7) Нарратив о том, как персонаж рассказывает о прекрасной земле, и все восхищенно слушают, радуются, а потом все вместе прилетают на север.

8) Игроку предлагается выбор: либо завершить на этом игру, либо играть дальше. Если выбирает играть дальше, то теперь нужно помочь птицам освоиться на новом месте – найти пару, построить гнездо, высидеть яйца, вывести, вырастить и обучить птенцов, чтобы подготовить к перелету на юг. Игрок может переключаться между разными видами. Когда наступает осень и птицы улетают на юг, игра заканчивается.

Игра поможет детям получить представление о жизни перелетных птиц и необходимости бережного отношения к природе в доступной и увлекательной форме, будет полезна для развития интереса к родному языку и родному краю.

Для реализации проекта рассматриваем сотрудничество с игровыми студиями и возможность набора собственной команды разработчиков.

Таким образом, мы выяснили, что игровая индустрия в Якутии сейчас активно развивается, но на рынке еще нет такой игры, которая помогала бы прививать подрастающему поколению любовь и бережное отношение к окружающей природной среде. Пришли к выводу, что такую игру можно создать на основе сюжета якутской сказки «Спор пернатых», и придумали примерный сюжет будущей игры.

Источники и литература

- 1) Васильев С. Көтөрдөр мөккүөрдэрэ (Спор пернатых). Якутск, 1992.
- 2) Бабаев С. Надо держать планку: Основатели MyTona о прошлом, IT-сфере в Якутии и перспективах рынка: <https://dtf.ru/gamedev/2813-nado-derzhat-planku-osnovateli-mytona-o-proshlom-it-sfere-v-yakutii-i-perspektivah-rynka>

- 3) «Лаборатория Касперского»: каждый десятый российский школьник-геймер уделяет онлайн-играм всё свободное время: https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019_laboratoriya-kasperskogo-kazhdyj-desyatyj-rossijskij-shkolnik-gejmer
- 4) Опаев. А. Почему перелетные птицы возвращаются весной обратно?: https://elementy.ru/email/5021758/Pochemu_pereletnye_ptitsy_vozvrashchayutsya_vesnoy_obratno
- 5) Пахомова Н. Атмосферный хоррор, северная ферма, симулятор охоты: обзор видеоигр от якутских разработчиков: <https://ysia.ru/atmosfornyj-horror-severnaya-ferma-simulyator-ohoty-obzor-videoigr-ot-yakutskih-razrabotchikov/>