

только привлекает и удивляет посетителей, но это возможность не тратить природные материалы для создания репродукций шедевров искусства.

Наблюдая, как развивается виртуальная среда от виртуальных туров в интернете до виртуальных очков, можно предположить, что разработанная техника голографических дисплеев и программ для создания и трансляции информации будет использована для надежного отображения шедевров искусства, и сама станет самостоятельным видом искусства в ближайшие годы. Благодаря голографическим галереям многие смогут приобщиться к нескучному искусству, что явно понравится большинству своей необычностью.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Акилов, А. Голография в изобразительном искусстве / А. Акилов, М. Шевцев // Континиум – голографическая лаборатория [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://holographypro.com/ru/biblioteka/golografiya-v-izobrazitelnom-iskusstve/196-golografiya-v-izobrazitelnom-iskusstve> – Дата доступа: 12.03.2022.
- 2 Голографический вентилятор – как это работает // MediaPix. Голографическая реклама [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://mediapix.pro/golograficheskij-ventiljator/> – Дата доступа: 12.03.2022.

Напорко Д.Е., студент 108 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

ПРОЯВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ В ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

В информационном обществе стали популярны компьютерные игры. Интернет предлагает игры разных жанров, разных уровней сложности с детально проработанными мирами игровых вселенных, интересными сюжетами и качественной графикой. Компьютерные игры особенно востребованы в культурно-досуговой сфере. Существуют целые игровые турниры, для которых люди специально тренируются и обучаются. Кроме того, компьютерные игры люди используют как способ отдыха, ухода от реальности в интересную, яркую вселенную. Объединяясь вокруг игр, формируются новые субкультуры.

В исследованиях компьютерных игр рассматривают с позиции игровой культуры, как новый вид искусства, как симулятор.

Нидерландский историк и культуролог Йохан Хейзинга определил игру как добровольное свободное действие либо занятие, имеющее определенную структуру, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам [1].

Игры сопровождают человека всю жизнь. Однако с развитием информационно-телекоммуникационных технологий можно говорить об игровой революции. С развитием информационно-телекоммуникационных технологий компьютерные игры стали доступнее и расширили число играющих пользователей. А с развитием мобильных технологий количество пользователей компьютерных игр расширилось многократно. Возникла и развивается новая форма игр: многопользовательские онлайн-игры, имеющие постоянный игровой мир и среду. Наиболее популярные и хорошо известные многопользовательские онлайн-игры, такие как World of Warcraft или Star Wars, the Old Republic. Эти игры имеют несессионный игровой мир. Суть которого заключается в том, что игровой мир продолжает существовать даже после выхода пользователя из игры. Примером обратного явления можно назвать игру Mobile Legends и подобные, где одна игра – один матч в команде с другими игроками. Виртуальный игровой мир, моделируемый в

динамике компьютерными средствами, зависит от разработчиков игр, но он во многом аналогичен реальному миру с различными допущениями, которые чаще всего имеют связь с фантастикой.

Для изучения вопроса проявления культуры в игровой вселенной обратимся к игре китайской студии hoYoverse Genshin Impact. Эта игра в жанре Action-adventure с элементами ролевой игры. Сюжет игры непрерывно связан с одноименными ранее выпущенными японскими комиксами (мангой) о мире «Тейват», где происходит основная сюжетная линия [2].

Тейват представляет собой мир, состоящий из семи регионов: Мондштадт, Ли Юэ, Инадзума, Сумеру, Натлан, Снежная и Фонтейн. Каждый их регионов находится во власти (или под покровительством) Архонта – божество мира Тейвата и имеет свою собственную стихию. Так, Мондштадт символизируется стихией ветра и находится под покровительством Анемо Архонта. Ли Юэ, который также имеет название «город контрактов» многие тысячелетия был под опекой Моракса, Гео Архонта, «властелина камня». Закрытая, отстраненная от всех Инадзума: регион Тейвата, который постигла тяжелая участь железного занавеса под руководством Электро Архонта, Вельзевул, Богини Вечности. Под власть Пиро Архонта попал регион Натлан, несущий в себе огненную стихию. В контексте игры про этот регион, как и про дендро (олицетворение стихии земли), гидро регионы известно не так много, как так сами регионы на данный момент не являются интерактивными и существуют лишь в контексте упоминаний. Таким образом, в игре мы находим проявление мифологических текстов, передающих мифологическое содержание.

История Тейвата богата событиями, сложна и разнообразна. Каждый из семи регионов имеет свои отличительные особенности, черты, традиции и культуру.

При создании игрой вселенной разработчики черпали вдохновение в мировых культурах, вкладывая в каждый народ Тейвата яркие черты культур,

проявляемые в истории их страны и людях. Так, можно заметить, что Мондштадт является прототипом Германии, включая в себя собирательный образ европейских стран. Ли Юэ имеет яркие черты китайской культуры, а Инадзума по своему положению сейчас напоминает закрытую когда-то, ныне развитую, Японию. Это подтверждает и расположение региона на отдаленных островах, и история закрытия страны от остального мира.

Все пейзажи в игре вдохновлены стилем японских аниме, а также рисовкой укиё-э, что в современном языке имеет значение «мир мимолетных наслаждений, любви». С японского языка термин переводится как «мир плывущих картин». Используя художественный образ мира плывущих картин, разработчики хотели показать просторность и бесконечность мира.

Первым на пути путешественника встречается Мондштадт – город свободы, рыцарей и ветров. Благодаря внешнему виду город часто связывают с немецкой и австрийской культурами. В городе Мондштадт можно найти множество архитектурных объектов, благодаря которым он становится похож на швейцарский Берн и немецкий Регенсбург.

Одним из приемов, указывающего на территорию Германии, является расположение города. Расположение Мондштадт и Берна имеет сильную схожесть. Города одинаково расположены на воде и имеют овально-круглую форму, а единственный способ попасть на другую сторону берега – мост, который ведет к главным воротам города. Если от Берна Мондштадт взял расположение, то архитектурным стилем вдохновил, скорее всего, Регенсбург. Регенсбург избежал разрушения во время Второй мировой войны, поэтому в городе сохранилось огромное количество средневековой архитектуры. Собор в Монштадте и большой кафедральный собор Регенсбурга похожи, имеют черты готической архитектуры: острые шпили, стремящиеся к небу, окна-розы, витражи и порталы. Красные знамёна на башнях собора вместе с ясным голубым небом создают естественные цветовые акценты. Улицы немецкого города Мильтенберга очень похожи на

уютные улицы Монштадта. Здания в Монштадте напоминают типичные европейские благодаря силуэту, балкам, опорам и крышам с красной черепицей.

Природа в игре имеет огромное влияние. Так, Монштадт окружен, как упоминалось ранее, озером с одним единственным мостом. И это очень похоже на австрийское озеро Мондзе (Mondsee). Оба названия имеют общую приставку Mond, что в переводе с немецкого означает «луна».

Из немецкой культуры были заимствованы не только здания и название региона, но и имена его жителей. В именах игровых и неигровых персонажей можно найти огромное количество отсылок к культуре Германии, ведь они все имеют в себе немецкие корни и соответствующий мотив. Яркими представителями немецких имен являются герои с именем Фишль. Полная версия имени: Fischl Prinzessin der Verurteilung. В переводе с немецкого языка: Фишль - принцесса осуждения. Еще одна отсылка к немецкой культуре – персонаж Кли (Klee), в переводе означая «клевер». Немецкие имена прослеживаются также в фамилиях персонажей: Дилюк Рагнвиндр, Джинн Гуннхильдр.

Подводя итоги, мы видим, что в игровой вселенной проявляются и прослеживаются культурные заимствования. Имея яркий и прописанный мир, созданный при помощи компьютерной графики игры заинтересовывают пользователя. Становясь средством досуга, компьютерные игры могут косвенно влиять на заинтересованность игрока не только в получении впечатлений от игровой вселенной, но в поиске параллелей с реальным миром, реальными культурами, и в конечном итоге способствовать познанию культур реального мультикультурного мира, становясь механизмом познания, освоения мира. В игре, в том числе и ее компьютерной форме, как феномене культуры и как имманентной ее характеристике отражается бытие человека и его взаимодействие с созданными им артефактами. Развиваясь вместе с культурой, игра отражает определенный этап культурно-

исторического развития общества и является механизмом отражения и созидания культуры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Хейзинга, Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. – М.: «Прогресс-Традиция», 1997. – 416 с.
2. Хлебко, Ю. Визуал, заимствования и другие особенности Genshin Impact — китайской игры, взорвавшей индустрию / Ю Хлебко. // DTF [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dtf.ru/games/253263-vizual-zaimstvovaniya-i-drugie-osobennosti-genshin-impact-kitayskoy-igry-vzorvavshey-industriyu>. – Дата доступа : 09.03.2022.

Невесёлая О.Т., магистрант
дневной формы обучения

Научный руководитель – Коваленко О.С.,
кандидат искусствоведения, доцент

ИНДУСТРИЯ МОДЫ КАК СФЕРА РЕАЛИЗАЦИИ ИНКЛЮЗИВНЫХ ПРОЕКТОВ

На современном этапе развития общества проблема включения всех людей, независимо от существующих между ними различий, приобретает все большее значение. Проектная деятельность в инклюзивном образовании играет ведущую роль в данного рода мероприятиях, в т. ч. инклюзивные проекты в индустрии моды. В социокультурной сфере одним из приоритетных направлений является социальная адаптация и инкультурация детей и молодежи с особенностями психофизического развития. Творческие