

УДК 39; 77

DOI: 10.30624/2220-4156-2026-16-1-155-165

**Видеть. Слышать. Чувствовать.
Языки и культуры народов России в аудиовизуальных и игровых проектах**

Ю. М. Алюнина

*Музей антропологии и этнографии
им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН,
г. Санкт-Петербург, Российская Федерация,
alyunina.y@mail.ru*

АННОТАЦИЯ

Введение. Концепция нынешней языковой и культурной политики России содействует использованию инструментария кинематографа, телевидения и радио для поддержки и популяризации лингвокультурного разнообразия страны.

Цель: описать аудиовизуальные и игровые проекты с точки зрения их потенциала использования в качестве инструментов для популяризации языков и культур народов России.

Материалы исследования: художественные фильмы, в которых звучат языки народов России; видеоигры и настольные игры, апеллирующие к лингвокультурному ландшафту страны и её фольклорно-мифологической базе; радиопроекты, призванные популяризировать языки и культуры народов России.

Результаты и научная новизна. Впервые описаны аудиовизуальные и игровые продукты, в основе которых лежат языки и фольклор народов России. Исследование показало, что наиболее эффективным инструментом популяризации лингвокультурного ландшафта России среди зарубежной аудитории являются видеоигры; фильмы усматриваются механизмом поддержки витальности языка и способом реализации его эстетической функции; настольные игры в большей степени используются в качестве инструмента для решения внутренних образовательно-просветительских, культурных и коммуникативных задач; радиопроекты выступают наиболее универсальным и широко доступным механизмом популяризации языков и культур народов России среди внутренней и внешней аудитории.

Ключевые слова: визуальная этнография, киберэтнография, видеоигры, настольные игры, ревитализация, этнопроект

Благодарности: Исследование выполнено за счёт гранта Российского научного фонда № 23-78-10079 (<https://rscf.ru/project/23-78-10079/>).

Для цитирования: Алюнина Ю. М. Видеть. Слышать. Чувствовать. Языки и культуры народов России в аудиовизуальных и игровых проектах // Вестник угроведения. 2026. Т. 16. № 1 (64). С. 155–165.

See. Hear. Feel.

Languages and cultures of the peoples of Russia in audiovisual and gaming projects

Yu. M. Alyunina

*Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography,
Russian Academy of Sciences,
Saint-Petersburg, Russian Federation,
alyunina.y@mail.ru*

ABSTRACT

Introduction: the concept of Russia's current linguistic and cultural policy supports the use of cinema, television, and radio to support and popularize the country's linguistic and cultural diversity.

Objective: to analyze and describe audiovisual and gaming projects in terms of their potential to be used as tools for popularizing the languages and cultures of the peoples of Russia.

Research materials: fiction films featuring the languages of the peoples of Russia; video games and board games that appeal to the country's linguistic and cultural landscape and its folklore and mythological base; radio projects designed to popularize the languages and cultures of the peoples of Russia.

Results and novelty of the research: for the first time, audiovisual and gaming products based on the languages and folklore of the peoples of Russia are described. The study found that video games are the most effective tool for popularizing Russia's linguistic and cultural landscape among foreign audiences; films are seen as a mechanism for maintaining the vitality of language and a means of realizing its aesthetic function; board games are used primarily as a tool for solving domestic educational, cultural, and communicative problems; radio projects are the most universal and widely accessible mechanism for popularizing the languages and cultures of the peoples of Russia among domestic and foreign audiences.

Key words: visual ethnography, cyber ethnography, videogames, board games, revitalization, ethnic project

Acknowledgments: the research was supported by the Russian Science Foundation as a part of the project № 23-78-10079 (<https://rscf.ru/project/23-78-10079/>).

For citation: Alyunina Yu. M. See. Hear. Feel. Languages and cultures of the peoples of Russia in audiovisual and gaming projects // Vestnik ugrovedeniya = Bulletin of Ugric Studies. 2026; 16 (1/64): 155–165.

Введение

Использование фольклорно-мифологической и лингвокультурной базы в качестве основы для аудиовизуальных и игровых проектов широко распространено. Наиболее известные примеры тому – популярные художественные фильмы, вдохновлённые греческой и римской мифологией [19, 3; 20], чьи мотивы постепенно заимствовались разработчиками видеоигр и настольных игр [21; 24]. Создание подобных проектов является не только коммерчески выгодным, но оказывается весьма эффективным инструментом знакомства с культурно-историческим достоянием определённого народа, этноса или региона. Подобно музейной экспозиции, они способны представлять собой своего рода «окна в этническую культуру» или национальную [6, 761], которую можно не только увидеть, как музейный экспонат, но услышать, потрогать, прочувствовать. Стимулирование к созданию таких «окон» наблюдается в концепции сегодняшней политики России применительно к её языкам и культуре.

Нынешняя Концепция языковой политики России включает поддержку «кино- и видеопроизводства на государственных языках» страны [11, 15], а количество фильмов на языках народов России (далее – ЯНР) выступает одним из показателей эффективности реализации данной Концепции [11, 19]. При этом фильм, снятый на ЯНР, может получить статус национального кино именно по языковому критерию [14]. Наблюдаемая тенденция подкрепляется недавним законом «О нематериальном этнокультурном достоянии Российской Федерации», который призван регулировать «отношения в области выявления, изучения, использования, актуализации, сохранения и популяризации объектов нематериального этнокультурного достояния» страны [15].

Закономерным видится, что предлагаемая государством идея по стимулированию деятельности в области поддержки, сохранения и распространения лингвокультурного разнообразия России подразумевает не только опору на научно-исследовательскую базу, но и на положительный опыт практической реализации таких проектов. В этой связи в рамках данной статьи ставится цель проанализировать и описать аудиовизуальные и игровые проекты с точки зрения их потенциала использоваться в качестве инструментов для популяризации языков и культур народов России.

Материалы и методы

Материалом исследования послужили (1) художественные фильмы, снятые на ЯНР и описания к ним; (2) видеоигры и настольные игры, которые имеют фольклорно-мифологическую или лингвокультурную основу, апеллирующую к национально-этническому разнообразию России; (3) радиопроекты, в рамках которых вещание осуществляется на ЯНР.

Для сбора материала применялись методы направленного поиска и направленной выборки. Для анализа материала использовались визуально-этнографические методы: анализ и систематизация кинематографического материала, видеозаписей и скриншотов к видеоиграм, фотографий и видеообзоров настольных игр.

В дополнение к основному материалу и его источникам анализировалось представление аудиовизуальных и игровых проектов в русскоязычной прессе¹ и на площадках их коммерческой реализации: для видеоигр – международный онлайн-сервис «Steam»; для настольных игр – сайты наиболее крупных российских интернет-магазинов, как «Hobby Games» и «Мосигра». Для поиска настольных игр, среди прочего, использовались маркетплейсы («Озон», «Wildberries» и др.), чьи алгоритмы позволили оптимизировать сбор материала благодаря рекомендациям похожих товаров. Для поиска фильмов анализировались сайты «Кинопоиск», «Okko», «IMDb».

Все категории материала были рассмотрены по критериям (1) функциональности, (2) целевой аудитории (далее – ЦА), (3) географии распространения, (4) лингвокультурного разнообразия в аспекте представленности языков и культур народов России.

Результаты

Кинематографические произведения

При формировании выборки кинематографических произведений внимание обращалось на отечественные художественные фильмы, которые (1) сняты на ЯНР или (2) на двух языках – русском и одном из ЯНР. Во втором случае персонажами фильма были носители русского языка и представители какого-либо народа России, которые между собой говорят на своём языке.

В результате поиска в исследовательскую выборку вошло 97 художественных фильмов (1992–2025 гг.), в которых звучат 19 ЯНР (рис. 1).

¹ Медиапроект «Национальный акцент», агентство «Таймырский телеграф», новости ВЦИОМ и др.

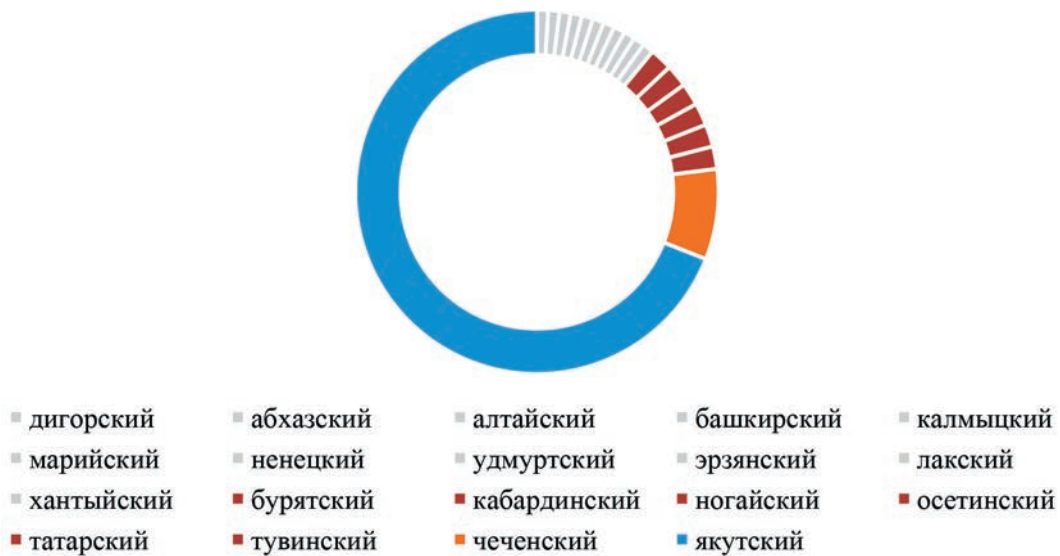


Рис. 1. Количество языков народов России, на которых сняты фильмы

На графике выше серым цветом отмечены языки, на которых снято по одному фильму: алтайский – «Трико» (2013), башкирский – «Етеган» (2014), хантыйский – «Свадебный аргиш» (2005) и др. Бордовым показаны языки, на которых создано по два фильма: бурятский – «Булаг» (2014) и «Дух Байкала» (2023); ногайский – «Испытание аулом» (2023) и «Против ветра» (2023) и др. Оранжевый цвет маркирует чеченский язык, на котором снято восемь фильмов из выборки: «Дом дураков» (2002), «Отчуждение» (2008), «Деган аз» (2015) и др. Синим цветом отмечены картины, созданные на якутском языке. Их абсолютное большинство в выборке – 69: «Сэттээх» (2010), «Лыях» (2012), «Ага» (2018), «Бугун-былыр» (2022), «Хапхаан» (2023) и др.

В ходе анализа материала было обнаружено, что о многих фильмах, снятых на ЯНР, оказывается затруднительным найти подробные метаданные, что может говорить как о необходимости в перспективе диверсифицировать методы поиска, так и о низкой представленности сведений о кино на ЯНР в цифровом пространстве. Например, не удалось найти информации о переводе всех фильмов на русский язык, что напрямую связано с ЦА и географией потенциального кинопоказа. По данным «IMDb», 21 фильм из нашей выборки снят на якутском и русском языках. В таких фильмах русский язык является преобладающим, однако если в диалоге участвуют только якуты, они могут переходить на якутский язык, как в фильмах «Тряси́на» (2012), «Ыт» (2021) и др. В таких случаях якутская речь сопровождается переводом под субтитры на русский (рис. 2).



Рис. 2. Скриншот из фильма «Иччи» (2011) с субтитрами на русском языке

Отдельно стоит отметить финно-угорский кинематограф, который характеризуется в большинстве своём ориентированностью на короткометражное и документальное кино, последнее из которых не входило в материал данного исследования. Поддержка кинопроизводства, апеллирующего к культуре финно-угорских народов, прослеживается на примере Финно-угорской киношколы для детей и молодёжи [16], а также Кинофестиваля «Туйвеж» (в переводе с коми – «Перекрёсток») [7], в рамках которого проводятся конкурсы короткометражных документальных фильмов, короткометражных игровых фильмов, короткометражных анимационных фильмов, социальных рекламных роликов, музыкальных роликов (клипов). Проводимый с 2009 г Кинофестиваль способствует поддержке и популяризации культуры финно-угров, а также предоставляет уникальную возможность «для сохранения и развития языка, культуры и традиций братских народов» [7]. Рабочим языком фестиваля является русский, поэтому все продукты, создаваемые на финно-угорских языках, должны сопровождаться русскоязычными субтитрами или переведены под озвучивание. Приветствуется также включение в видеоряд англоязычных субтитров.

Анализ художественных фильмов из нашего эмпирического материала позволил сделать ряд наблюдений.

Во-первых, по кинофильмам оказалось затруднительным сделать какие-либо наглядные подсчёты с опорой на объективные и открытые данные, т. к. многие картины не были обнаружены в интернете ни в открытом доступе, ни на сайтах онлайн-кинотеатров. По некоторым фильмам были найдены лишь сведения о месте и годе съёмки, о языке. Для некоторых были обнаружены описания сюжета, а какие-то фильмы были упомянуты только в новостях как киноленты, снятые на таком-то ЯНР. На сайтах онлайн-кинотеатров удалось обнаружить лишь кинокартины на якутском языке. Это наблюдение говорит о сравнительно низкой представленности фильмов на ЯНР в открытом или коммерческом доступе, что может указывать на их создание для местного TV-показа, то есть направленность таких кинолент на локальную ЦА.

Во-вторых, фильмы, полностью снятые на ЯНР и не имеющие перевода на русский или иностранные языки, ориентированы, прежде всего, на своих носителей. С одной стороны, фокус только на носителей ЯНР говорит о предоставлении доступа к развлекательным материалам на данном

языке. С другой – художественные фильмы, снятые на языке определённого народа России без перевода на русский язык или иностранный (для кинопоказа за границей), имеют весьма суженную географию кинопоказа. Следовательно, такие кинокартины в большей мере способствуют витальности языка, чем его популяризации за рамками потребностей соответствующего сообщества. Использование художественного кино в качестве инструмента популяризации языка и культуры видится более эффективным, когда в фильм встраивается приём переключения кода между русским языком и ЯНР.

В-третьих, потенциал кинематографа как инструмента популяризации лингвокультур России видится недостаточно освоенным. Только один национальный язык – якутский – широко представлен в отечественном кино.

Видеоигры

Говоря об отечественных видеоиграх, важно подчеркнуть, какое место они занимают на международном рынке. Согласно аналитическому агентству «Statista», в 2023 г. Россия занимала 5-е место по объёму дохода за видеоигры среди европейских стран, а к 2029 г., несмотря на потерю ЦА в 2022 г., выручка должна приблизиться к 2\$ млрд [23]. Прогнозируемый рост финансовых показателей обусловлен тем, что по геополитическим причинам стало затруднительно приобретать зарубежные гейм-продукты, что создало окно возможностей для отечественных разработчиков – в 2023 г. Минцифры «объявляло поддержку разработки российских видеоигр приоритетом на ближайшие 3–5 лет» [12].

В связи с тем, что, с одной стороны, российские видеоигры представляют собой привлекательный и востребованный продукт массового потребления на международном уровне, а с другой – приобретают господдержку, они имеют потенциал стать эффективным инструментом популяризации лингвокультурного разнообразия России как на внутреннем рынке, так и на внешнем. Сегодня большинство российских игр, которые могут выступать таким инструментом, имеют фольклорно-мифологическую основу. В рамках статьи найденные разработки можно разделить на две условные группы:

- игры, основанные на славянской мифологии: «The Tales of Bayun» (2023), «Folk Hero» (2023), «Slavania» (2024), «Василиса и Баба Яга» (2024), «Бессмертный. Сказки старой Руси» (2024), «Песнь копия» (2024), «Яр» (2024), «Древние Русы. Выживание» (2024), «Лихо одноглазое»

(2025), «Былина» (2025), «Волколак. Воля богов» (2025);

- игры, основанные на мифологии народов России: «Человеколось» (2017) – мифология коми и финно-угорских племён Урала; «Чёрная книга» (2021) – коми-пермяцкая мифология и русский фольклор; «Мифы Поволжья» (2024) – мордовские, татарские, чувашские и русские легенды.

Практически все перечисленные игры локализованы для внешнего рынка – переведены на

21 иностранный язык. Исключение составляет разработка «Мифы Поволжья», которая распространяется преимущественно через платформу «VK Play» и мобильное приложение «RuStore», что во многом сужает её ЦА до русскоязычной. Остальные продукты из выборки представлены на международном сервисе «Steam», что обеспечивает доступ к ним пользователей со всего мира. Языки локализации отечественных видеоигр приведены на графике (рис. 3).

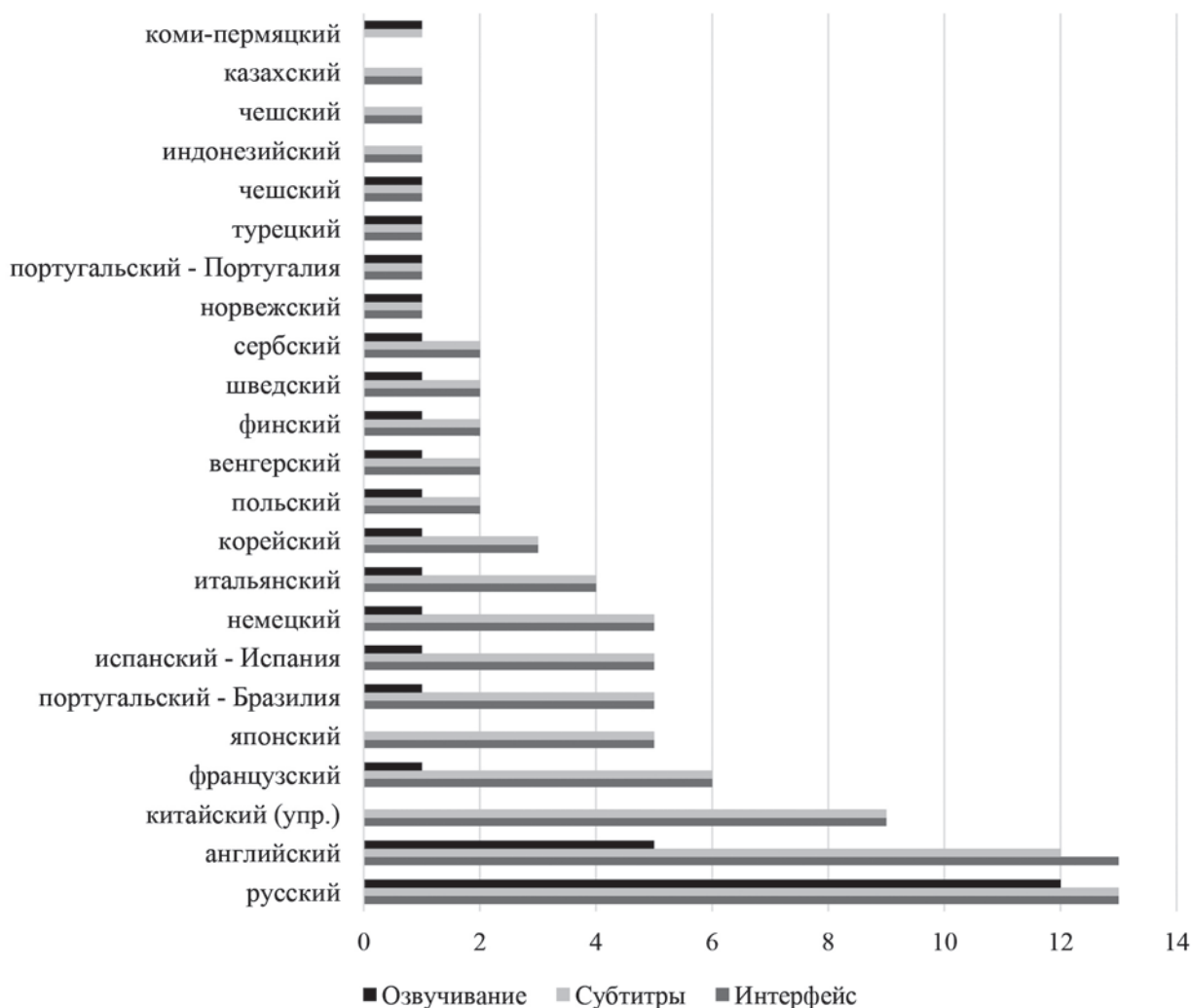


Рис. 3. Языки локализации отечественных видеоигр

На рис. 3 по шкале *У* даны названия языков, на которые переведены игры. По шкале *Х* дано количество (в единицах) игр, которые переведены на соответствующие языки. Русский язык приведён для сопоставления. На графике видно, что каждая разработка локализована для англоязычной ЦА как наиболее глобальной – все игры переведены способом субтитрования и имеют перевод интерфейса; четыре разработки переведены на английский и под субтитры, и под озвучивание («Чёрная книга», «Древние Русы. Выживание», «Былина», «Волколак. Воля богов»); одна игра («Древние

Русы. Выживание») локализована под дубляж и субтитры на 16 языках. Важно отметить, что, в отличие от сферы кино, в гейм-индустрии разработчики ориентированы на одновременный релиз игр на все заинтересованные зарубежные рынки [18, 9; 22, 97]. Поэтому, руководствуясь сложившимися традициями гейм-маркетинга, можно предположить, что новые переводы этих игр не появятся, а имеющиеся были выполнены по запросу конкретного заказчика.

Все перечисленные разработки основаны на фольклоре и мифологии народов России с преоб-

ладанием опоры на славянские мотивы. Две игры, в основе которых лежат мотивы финно-угорской мифологии, созданы одной пермской студией «Мортёшка». Ей принадлежат разработки «Человеколось» и «Чёрная книга». С языковой точки

зрения первая игра уникальна тем, что озвучена на коми-пермяцком языке даже для русскоязычной ЦА. Озвучивания на русском языке у игры «Человеколось» нет, но есть русскоязычные субтитры (рис. 4).

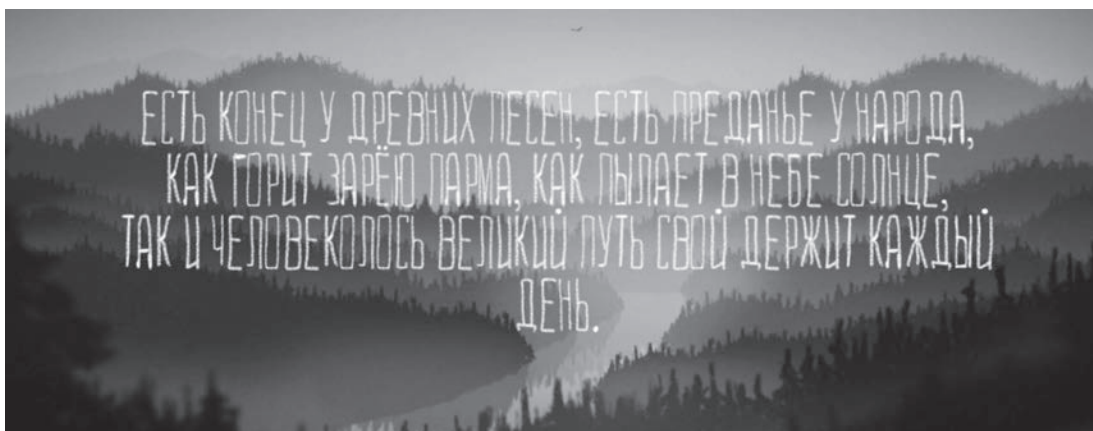


Рис. 4. Скриншот введения к видеоигре «Человеколось»

По словам разработчиков, сюжет игры «во многом вдохновлён научными исследованиями финно-угорской мифологии» [2] и является художественной реконструкцией мифов и преданий коми-пермяков, коми-зырян, манси и саамов. Их мифология лежит в основе артефактов пермского звериного стиля, чьи игровые прототипы хранятся в краеведческих музеях Пермского края.

Ещё одна игра, которая не была названа выше, но вошла в выборку, – «Сокровище нации». Данная разработка относится к категории мобильных игр, поскольку на момент исследования доступна к установке только на телефон. Эта игра является обучающей – она позволяет изучать лексику 30 ЯНР: абазинский, балкарский, даргинский, ингушский, карельский, коми, лакский, лезгинский, марийский, мокшанский, осетинский, удмуртский, хакасский, эрзянский и др.

В игре предлагается выбрать изучаемый ЯНР и виртуального персонажа, который представляет соответствующую культуру и помогает изучать язык. Виртуальный персонаж одет в традиционный национальный костюм определённого народа – мужской или женский. Все 3D-модели, разработанные для игры, созданы по материалам, подготовленным специалистами из министерств культуры регионов.

Так, в результате анализа видеоигр, можно сказать следующее. С точки зрения ЦА рассмотренные видеоигры ориентированы не только на внутренний рынок, но и на внешний. Поскольку видеоигры – это платный продукт, приобретаемый добровольно, они оказываются ненавязчивым ау-

диовизуальным инструментом, благодаря которому становится возможным знакомство иностранной ЦА с культурой России и самобытностью её народов. В связи с тем, что практически все отечественные игровые продукты представлены на площадке «Steam» и переведены на иностранные языки, география их потребителей видится глобальной.

Настольные игры

Эпиграфом к этому разделу могли бы послужить слова нидерландского теоретика культуры Й. Хейзинга: «Игра не есть *обыденная* или *настоящая* жизнь. Это выход из такой жизни в переходящую сферу деятельности с её собственным устремлением» [16, 20]. Эти слова как нельзя точно подчёркивают функциональные свойства настольных игр, в основе которых лежит лингвокультурное и фольклорно-мифологическое достоинство народов России.

При изучении настольных игр были обнаружены разработки, которые удалось распределить по представленности в них языков и культур, соотносимых с некоторыми субъектами Российской Федерации:

- Архангельская обл.: «Семь чудес Плесецкого района»;
- Красноярский край: «Пять охотников»;
- Ленинградская обл.: «Путешествие по Ленинградской области»;
- Пермский край: «Легенды Пермской земли», «Дубль. Пермь и Пермский край», «Сказы седого Урала», «Чёрная книга» (настольная адаптация одноимённой видеоигры), «Теремок традиций», «Этнодубль»;

- Респ. Башкортостан: «Дубль. Игра в Башкира», «Башкорт орнаменттары» (Орнаменты Башкортостана); языковые игры «Минен Башкортостаным» (Мой Башкортостан), «Мин башкорт телендә һөйләшәм» (Я говорю на башкирском языке), «Башкортостан республикаһы буйлап сәй-эхәт»;

- Респ. Бурятия: «Мори урилдаан» (Конные скачки), «Путешествие по Бурятии»;

- Респ. Татарстан: «Татарстаным» (Мой Татарстан), «Татар орнаментлары» (Татарские орнаменты), «Татарстан с мемами», «Каруман. Карточная игра по миру татарской мифологии»; языковые игры «Казан хәзинәсе» (Сокровищница Казани), «Тәти киемнәр» (Татарская одежда), «Тот та Укы» читаем по-татарски, «Татарстан республикасы буенча сәяхәт» (Путешествие по Республике Татарстан), «Татарстан Республикасы Символлары» (Символы Республики Татарстан), «Тылсымлы паровоз» (Волшебный паровозик), «Туган як»;

- Центральный Федеральный округ: «История Калужского края»;

- 15 регионов Севера, Сибири и Дальнего Востока: «Стойбище».

Отдельно стоит назвать игры, в сюжете которых лежат быт и традиции нескольких народов: «Тундра», «Сибирь. Чужие земли» и «Сибирь. Начало». В первом случае игрок становится наместником Тундры. Во втором – выступает в роли покорителя Сибири, которому предстоит освоить новые территории, познакомившись с его народами, климатом и ресурсами. В третьем – игровым полем выступает Сибирь XVII в. Игроку необходимо освоить новые земли, изучив местные промыслы, установив

контакт с коренным населением, наладив торговые пути.

Рассмотрим подробнее три примера настольных игр.

Одним из популярных форматов игровых проектов является дубль: «Дубль. Пермь и Пермский край», «Этнодубль», «Дубль. Игра в Башкира». Принцип таких игр прост. Все игроки достают из колоды по одной карточке. На любых двух карточках есть пара одинаковых изображений. Игрок, который первым заметил общий элемент своей карточки с карточкой соперника, забирает его карточку себе. Игра продолжается, пока в колоде не останется карточек. Побеждает – тот, у кого больше карточек.

В играх серии дубль из нашей выборки на карточках изображены элементы культуры определённого народа. Так игра «Этнодубль» знакомит с национальностями, проживающими в Пермском крае: русские, коми-пермяки, татары, удмурты, башкиры. В игре задействовано 55 карточек, на каждой из которых 8 изображений: одежда, предметы быта, музыкальные инструменты и национальные блюда. Игру сопровождает буклет с изображениями и названиями элементов культуры каждого народа.

Следующий игровой проект – «Стойбище» (рис. 5). Это уникальный пример лингвокультурной настольной игры. Основанная на реалиях жизни стойбища и культуре оленеводства, игра отражает национальный колорит, а её цель – вызвать интерес к родному языку и культуре. Она помогает осваивать национальный язык с нуля и развивать коммуникативные навыки у тех, кто уже владеет языком на определённом уровне [8].



Рис. 5. Настольная игра «Стойбище» [9]

По данным на 2023 г., игра охватывает 11 языков, на которых говорят в 15 регионах Севера, Сибири и Дальнего Востока [5]: эвенкийский, эвенский, мансийский, нганасанский, корякский, долганский, саамский, энцкий, аллоторский, северно- и южноюкагирский. Разработчиками данного проекта запланирована подготовка игры «Стойбище» и на хантыйском языке.

Последний пример настольной игры – «Пять охотников». В её основе лежит фольклор 5 народов Таймыра: долган, ненцев, нганасанов, эвенов, энцев. Игровым полем является карта Таймыра, а её сюжет и дизайн знакомят с бытом, традиционными промыслами, языком и одеждой коренных малочисленных народов полуострова.

Особенность истории создания игры в том, что она была разработана горно-металлургической компанией «Норникель». Мотивом к созданию «Пяти охотников» послужила экологическая катастрофа на Таймыре, ставшая следствием разлива топлива в результате деятельности «Норникель» [3]. После этого компания инициировала этнографическую экспедицию по изучению коренных малочисленных народов Севера [10]. В экспедиции возникла идея сделать игру, которая должна помочь сотрудникам «Норникель», работающим на полуострове, «ближе узнать культуру коренных народов Таймыра» [14]: «кто здесь живёт, какие у них обычаи, традиции. Как обращаться в тундре к священным местам, как переходить все пороги зимние» [14].

Итак, в отличие от видеоигр, у настольных игр наблюдается отличие в ЦА. Они ориентированы на внутреннего пользователя – граждан России: на носителей соответствующей лингвокультуры и на так называемых пришельцев, которым необходимо познакомиться с жизнью того или иного региона. Это наблюдение подтверждается и тем, что ни одна из рассмотренных настольных игр не переведена на иностранные языки, хотя такая практика существует. Наиболее яркий пример тому – игра «Колонизаторы» («Catan»), созданная немецким разработчиком и переведённая более чем на 30 языков, включая русский. С функциональной точки зрения, рассмотренные игры помогают решать просветительские и практические задачи. С точки зрения дизайна разработчики настольных игр опираются на язык, фольклор и географию соответствующих народов. В этом усматривается общность настольных игровых проектов с видеоиграми.

Радиопроекты

По данным новостной повестки, проблема радиовещания на ЯНР в регионах является недо-

статочно проработанной, т. к. её решение требует административного ресурса [4]. При этом на административном уровне этот вопрос обратил на себя внимание относительно недавно. Так, согласно Распоряжению Правительства России, в стране «потенциал информационной среды», частью которого является радиовещание на ЯНР, «задействован недостаточно эффективно» [11, 8]. Этим, среди прочего, объясняется сравнительно небольшое количество крупных каналов радиовещания на ЯНР, которое удалось обнаружить. Найденные проекты представляют следующие регионы.

- Мурманская обл.: «Кольское саамское радио» – саамский и русский;

- Респ. Бурятия: «Буряад ФМ» – бурятский язык; «Ethnic radio» (интернет-проект с песнями на ЯНР) – бурятский, чувашский, удмуртский, марийский, коми, якутский, тувинский, калмыцкий и мордовский;

- Респ. Дагестан: Радио Дагестана – 14 языков Дагестана: даргинский, кумыкский, табасаранский, ногайский, рутульский, цахурский и др.;

- Респ. Саха: «Тэтим – Саха араадыһата» – якутский, русский.

Также был найден проект «Голоса народов России», не относящийся к конкретному региону и запущенный радиостанцией «Гордость» при поддержке Президентского Фонда культурных инициатив [1]. В рамках проекта запланирован выпуск 50 программ с песнями на ЯНР, с рассказами об их исполнителях. На момент проведения исследования были выпущены композиции на 19 языках: алтайском, бурятском, карельском, мансийском, мокшанском, удмуртском, хантыйском, чулымском, эвенском, эрзянском и др.

Подводя итог изучения радиопроектов, можно сказать, что на уровне ЦА выделяются прямая и косвенная группы. К прямой относятся носители соответствующих ЯНР – непосредственные получатели просветительского, развлекательного и информационно-новостного контента. К косвенной относятся не носители ЯНР, которые могут быть потребителями развлекательного контента (песен) на языках, которыми не владеют. Общей для прямой и косвенной ЦА является популяризаторская функция – привлечение внимания к лингвокультуре России. Функциональное назначение рассмотренного радиовещания, как и его география, напрямую связаны с ЦА.

Обсуждение и заключение

В результате исследования были сделаны следующие выводы.

Художественные фильмы на ЯНР в большей степени направлены на внутреннюю ЦА, о чём говорит тенденция к фокусу на носителей соответствующего языка, поддержку его витальности, развитие эстетической функции языка. Кино как механизм популяризации лингвокультур России видится недостаточно развитым, т. к. фильмы лишь на одном языке – якутском – широко представлены на глобальных цифровых киноплощадках. Финно-угорский кинематограф в большей мере ориентирован на внутреннюю аудиторию посредством неигрового кино, хотя о его потенциальной доступности иностранной аудитории говорит рекомендация сопровождать национальную кинопродукцию англоязычными субтитрами.

В видеоиграх, апеллирующих к национально-этническому разнообразию России, преобладает славянская фольклорно-мифологическая база. Также крупные и популярные разработки представлены видеоиграми, апеллирующими к финно-угорской мифологии, в частности, коми-пермяцкой – «Человеколось», «Чёрная книга». Можно предположить, что преобладание славянской базы в гейм-индустрии говорит о следующем; (1) о наличии более обширной фундаментальной базы и материальных артефактов, которые могут стать образцами для создания их виртуальных копий в игровом мире; (2) о количестве и открытости к сотрудничеству учреждений, занимающихся исследованием и экспонированием национальной культуры. Также было замечено, что небольшое количество российских видеоигр, основанных на фольклоре и мифологии народов России, не видится связанным с низким интересом к ним или отсутствием коммерческой выгоды. Высокие рейтинги таких видеоигр на «Steam» и их локализация говорят о популярности разработок как у отечественной ЦА, так и у зарубежной.

В отличие от видеоигр, настольные игры нацелены на внутреннюю ЦА. Ни одна из изученных настольных игр не переведена на иностранные языки, что затрудняет возможность их использования в качестве инструмента популяризации лингвокультур России за рубежом. Отсутствие перевода можно объяснить следующим. Во-первых, национально-этнической спецификой сюжета игр, которая должна быть передана в переводе. Специфика используемой в таких играх лексики иногда требует описательного перевода или расширенных комментариев, которые могут затруднить восприятие

настольной игры на иностранном языке или привести к сложностям в размещении текста перевода на физических игровых объектах, ограниченных по размеру. Во-вторых, необходимостью договорённостей о выходе на зарубежный рынок (что дополнительно усложняется геополитикой) и печатью тиража на продажу. Неуспешная реализация тиража чревата убытками. С видеоиграми эти проблемы кажутся менее критичными, т.к. сегодня большинство из них распространяется через цифровые платформы, а пользователи могут их приобрести вне зависимости от зарубежного релиза. При отсутствии перевода на конкретный иностранный язык пользователь может воспользоваться игрой на английском. Кроме того, видеоигра выпускается на международной цифровой площадке один раз и не требует многократных вложений издателя на выпуск тиража, как в случае с печатью настольных игр.

Радиопроекты выполняют развлекательную и информационную функции, что делает их в большей мере направленными на внутренний рынок. Тем не менее представляется, что песенные радиопроекты выглядят наиболее универсальным и широкодоступным механизмом если не популяризации ЯНР, то знакомства с ними как внутренней ЦА, так и зарубежной. Данное предположение основано на том, что некоторые записи радиопередач и само радиовещание открыты к прослушиванию в интернете без подписки. Проекты, подобные песенным, требуют минимальной локализации для выхода на зарубежную ЦА – перевод подвонок, которые может озвучивать диктор на радио, или которые могут быть представлены в виде текста, сопровождающего композицию на ЯНР.

Таким образом, можно сказать, что с учётом потенциала выхода на внешний рынок, рассмотренные аудиовизуальные и игровые проекты могут быть использованы не только как инструмент внутренней культурной и языковой политики, но и как ресурс мягкой силы. Все проанализированные разработки являются в той или иной мере материализацией результатов научных исследований, которые получают практическое приложение и популяризируются благодаря современным коммерческим воплощениям. Все рассмотренные категории разработок видятся перспективным материалом для научного осмысления и для коллаборации разработчиков, деятелей культуры, представителей научного сообщества и госструктур.

Список источников и литературы

1. Голоса народов России. URL: <https://xn--80agcbs0bbbkgnm4k.xn--p1ai/projects/voices/> (дата обращения: 29.07.2025).
2. Видеоигра «Человеколось». URL: <https://www.morteshka.com/ru/the-mooseman> (дата обращения: 31.07.2025).
3. В посёлке на Таймыре ввели режим ЧС из-за разлива более 40 т. топлива. URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5f0bf3689a79473222e25b79> (дата обращения: 31.07.2025).
4. В России запустят теле- и радиoprogramмы на языках народов РФ // ТАСС. URL: <https://tass.ru/obschestvo/21106253> (дата обращения: 24.07.2025).
5. Игру «Стойбище» на 11 языках коренных народов передадут в регионы России // «Таймырский телеграф». URL: <https://www.ttelegraf.ru/news/igru-stojbishhe-na-11-yazykah-korennyh-narodov-peredadut-v-regiony-rossii/> (дата обращения: 31.07.2025).
6. Комова Е. А. Музей и этническая культура в Карельской Арктике // Вестник угроведения. 2024. № 14 (59). С. 760–773. DOI: 10.30624/2220-4156-2024-14-4-760-773.
7. Международный фестиваль визуальных искусств финно-угорских народов «Туйвеж» // Festagent. URL: <https://festagent.com/ru/festivals/tuivezh> (дата обращения: 20.03.2026).
8. Настольную игру «Стойбище» разработали лингвисты // Таймырский телеграф. URL: <https://ttelegraf.ru/news/nastolnuju-igru-stojbische-razrabotali-lingvistu/> (дата обращения: 31.07.2025).
9. Настольную игру на языках эвенков и эвенов передадут в общины коренных народов // «Национальный акцент». URL: <https://nazaccent.ru/content/34867-nastolnuyu-igru-na-yazykah-evenkov-i/> (дата обращения: 31.07.2025).
10. Наша история // Норникель. URL: <https://normickel.ru/company/history/> (дата обращения: 31.07.2025).
11. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.06.2024 № 1481-р «Об утверждении Концепции государственной языковой политики Российской Федерации». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202406140048> (дата обращения: 02.08.2025).
12. Российский геймдев: как поддержать отечественную игровую индустрию // ВЦИОМ. URL: <https://consult.wciom.ru/materialy-ekspertov/materialy/russkie-protiv-vedmaka-kak-podderzhat-rossiiskuju-igrovuju-industriju> (дата обращения: 29.07.2025).
13. Уникальную настольную игру протестировали на Таймыре // Таймырский телеграф. URL: <https://www.ttelegraf.ru/news/unikalnuyu-nastolnuyu-igru-protestirovali-na-tajmyre/> (дата обращения: 31.07.2025).
14. Федеральный закон «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации» от 22.08.1996 № 126-ФЗ (ред. от 23.11.2024). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_11454/ (дата обращения: 03.08.2025).
15. Федеральный закон от 20.10.2022 № 402-ФЗ «О нематериальном этнокультурном достоянии Российской Федерации». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_429409/4e0e94925135aa7e96b3fabd7eb5b34207e3ce62/ (дата обращения: 02.08.2025).
16. Финно-угорская киношкола // Грант Губернатора Югры. URL: <https://xn--80aaacibp5ddlofdugk.xn--p1ai/public/application/item?id=4CA62C79-D529-412A-A17D-053B68F2D394> (дата обращения: 20.03.2026).
17. Хэйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Азбука, 2022. 400 с.
18. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games. New York: Routledge, 2014. 322 p. DOI: 10.4324/9781315752334.
19. Classical Myth & Culture in the Cinema / M. W. Winkler (ed.), Oxford: Oxford University Press, 2001. 360 p.
20. Dylla K. et al. Rome Reborn 2.0: A Case Study of Virtual City Reconstruction Using Procedural Modeling Techniques / B. Frischer, J. W. Crawford, D. Koller (eds.) // Making History Interactive. Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology. Proceedings of the 37th International Conference, Oxford: Archaeopress, 2009. Pp. 62–66.
21. Jalali M., Hakim A. Myths and Legends, An Intertextual Application in Games and Toys // Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities. 2022. № 2 (1). Pp. 253–275. DOI: 10.22077/islsh.2022.5494.1117.
22. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2013. 374 p. DOI: 10.1075/btl.106.
23. Video games industry in Russia // Statista. URL: <https://www.statista.com/topics/6909/video-games-industry-in-russia/#topicOverview> (дата обращения: 29.07.2025).
24. Wang H. et al. Gamifying cultural heritage: Exploring the potential of immersive virtual exhibitions // Telematics and Informatics Reports. 2024. № 15. Pp. 100–150. DOI: 10.1016/j.teler.2024.100150.

References

1. *Golosa narodov Rossii* [Voices of peoples of Russia]. Available at: <https://xn--80agcbs0bbbkgnm4k.xn--p1ai/projects/voices/> (accessed July 29, 2025). (In Russian)
2. *Videoigra "Chelovekolos"* [Videogame "The Mooseman"]. Available at: <https://www.morteshka.com/ru/the-mooseman> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
3. *V poselke na Taymyre vveli rezhim ChS iz-za razliva bolee 40 t topliva* [An emergency mode was introduced in the village on Taimyr due to the spill of more than 40 tons of fuel]. *RBC* [RosBusinessConsulting]. Available at: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5f0bf3689a79473222e25b79> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
4. *V Rossii zapustyat tele- i radioprogrammy na yazykakh narodov RF* [Russia will launch TV and radio programs in the languages of the peoples of the Russian Federation]. *TASS* [TASS]. Available at: <https://tass.ru/obschestvo/21106253> (accessed July 24, 2025). (In Russian)
5. *Igru "Stojbishche" na 11 yazykakh korennykh narodov peredadut v regiony Rossii* [The game "The Camp" in 11 indigenous languages will be transferred to the regions of Russia]. *Taymyrskiy telegraf* [Taimyr Telegraph]. Available at: <https://www.ttelegraf.ru/news/igru-stojbishhe-na-11-yazykah-korennyh-narodov-peredadut-v-regiony-rossii/> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
6. *Komova E. A. Muzey i etnicheskaya kul'tura v Karel'skoy Arktike* [Museum and ethnic culture in the Karelian Arctic]. *Vestnik ugrovedenia* [Bulletin of Ugric Studies], 2024, no. 14 (59), pp. 760–773. DOI: 10.30624/2220-4156-2024-14-4-760-773. (In Russian)
7. *Mezhdunarodnyy festival' vizual'nykh iskusstv finno-ugorskikh narodov "Tuivezh"* [International Festival of visual arts of Finno-Ugric peoples "Tuivezh"]. *Festagent* [Festagent]. Available at: <https://festagent.com/ru/festivals/tuivezh> (accessed March 20, 2026). (In Russian)

8. *Nastol'nyyu igru "Stoybishche" razrabotali lingvisty* [The board game "The Camp" was developed by linguists]. *Taymyrskiy telegraf* [Taimyr Telegraph]. Available at: <https://telegraf.ru/news/nastolnuju-igru-stojbishche-razrabotali-lingvisty/> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
9. *Nastol'nyyu igru na yazykakh evenkov i evenov peredadut v obshchiny korennykh narodov* [The board game in the languages of the Evenks and Evens will be handed over to the indigenous communities]. *Natsional'nyy aktsent* [National Accent]. Available at: <https://nazaccent.ru/content/34867-nastolnyyu-igru-na-yazykah-evenkov-i/> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
10. *Nasha istoriya* [Our History]. *Nornikel'* [Norilsk Nickel]. Available at: <https://nornikel.ru/company/history/> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
11. *Rasporyazhenie Pravitel'stva Rossiyskoy Federatsii ot 12.06.2024 № 1481-r "Ob utverzhdenii Kontseptsii gosudarstvennoy yazykovoy politiki Rossiyskoy Federatsii"* [Decree of the Government of the Russian Federation dated 06/12/2024 № 1481-r "On Approval of the Concept of the State Language Policy of the Russian Federation"]. Available at: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202406140048> (accessed August 02, 2025). (In Russian)
12. *Rossiyskiy geymdev: kak podderzhat' otechestvennyuyu igrovuyu industriyu* [Russian game development: how to support the domestic gaming industry]. *VTsIOM* [All-Russian Center for the Study of Public Opinion]. Available at: <https://consult.wciom.ru/materialy-ekspertov/materialy/russkie-protiv-vedmaka-kak-podderzhat-rossiiskuju-igrovuyu-industriyu> (accessed July 29, 2025). (In Russian)
13. *Unikal'nyyu nastol'nyyu igru protestirovali na Taymyre* [The unique board game was tested in Taimyr]. *Taymyrskiy telegraf* [Taimyr Telegraph]. Available at: <https://www.ttelegraf.ru/news/unikalnyyu-nastolnyyu-igru-protestirovali-na-tajmyre/> (accessed July 31, 2025). (In Russian)
14. *Federal'nyy zakon "O gosudarstvennoy podderzhke kinematografii Rossiyskoy Federatsii" ot 22.08.1996 № 126-FZ (red. ot 23.11.2024)* [Federal Law № 126-FZ "On State Support of Cinematography of the Russian Federation" dated 08/22/1996 (as amended on 11/23/2024)]. Available at: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_11454/ (accessed August 03, 2025). (In Russian)
15. *Federal'nyy zakon ot 20.10.2022 № 402-FZ "O nematerial'nom etnokul'turnom dostoyanii Rossiyskoy Federatsii"* [Federal Law № 402-FZ dated 10/20/2022 "On the Intangible Ethnocultural Heritage of the Russian Federation"]. Available at: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_429409/4e0e94925135aa7c96b3fabd7eb5b34207e3ce62/ (accessed August 02, 2025). (In Russian)
16. *Finno-ugorskaya kinoshkola* [Finno-Ugric Cinema School]. *Grant Gubernatora Yugry* [Grant the Governor of Yugra]. Available at: <https://xn--80aaacibp5ddlofdugk.xn--p1ai/public/application/item?id=4CA62C79-D529-412A-A17D-053B68F2D394> (accessed March 20, 2026). (In Russian)
17. Huizinga J. *Homo ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Saint Petersburg: Azbuka Publ., 2022. 400 p. (In Russian)
18. Bernal-Merino M. Á. *Translation and Localisation in Video Games*. New York: Routledge, 2014. 322 p. DOI: 10.4324/9781315752334. (In English)
19. *Classical Myth & Culture in the Cinema*. M. W. Winkler (ed.), Oxford: Oxford University Press, 2001. 360 p. (In English)
20. Dylla K. et al. Rome Reborn 2.0: A Case Study of Virtual City Reconstruction Using Procedural Modeling Techniques. In B. Frischer, J. W. Crawford, D. Koller (eds.) *Making History Interactive. Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA). Proceedings of the 37th International Conference*. Oxford: Archaeopress, 2009. Pp. 62–66. (In English)
21. Jalali M., Hakim A. Myths and Legends, An Intertextual Application in Games and Toys. *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 2022, no. 2 (1), pp. 253–275. DOI: 10.22077/islsh.2022.5494.1117. (In English)
22. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam. Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2013. 374 p. DOI: 10.1075/btl.106. (In English)
23. *Video games industry in Russia. Statista*. Available at: <https://www.statista.com/topics/6909/video-games-industry-in-russia/#topicOverview> (accessed July 29, 2025). (In English)
24. Wang H. et al. Gamifying cultural heritage: Exploring the potential of immersive virtual exhibitions. *Telematics and Informatics Reports*, 2024, no. 15, pp. 100–150. DOI: 10.1016/j.teler.2024.100150. (In English)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Алюнина Юлия Матвеевна, лаборант-исследователь, Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН (199034, Российская Федерация, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 3), кандидат филологических наук, Ph.D. in linguistics.

alyunina.y@mail.ru

ORCID ID: 0000-0002-4970-5584

ABOUT THE AUTHOR

Alyunina Yulia Matveevna, Laboratory Researcher, Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography (Kunstkamera) of the Russian Academy of Sciences (199034, Russian Federation, Saint-Petersburg, Universitetskaya Emb., 3), Candidate of Philological Sciences, Ph.D. in linguistics.

alyunina.y@mail.ru

ORCID ID: 0000-0002-4970-5584