

Кибер-Гэсэр: бурятский героический эпос станет видеоигрой?

На российский и мировой рынок видеоигр может ворваться Гэсэр – персонаж бурятского народного эпоса. Компьютерная игра пока лишь в проекте, но создатели уверены - в перспективе она может популяризовать бурятскую культуру. Команда уже занимается разработкой киберспортивного турнира по игре, а также консультируется с разработчиками World Of Tanks.

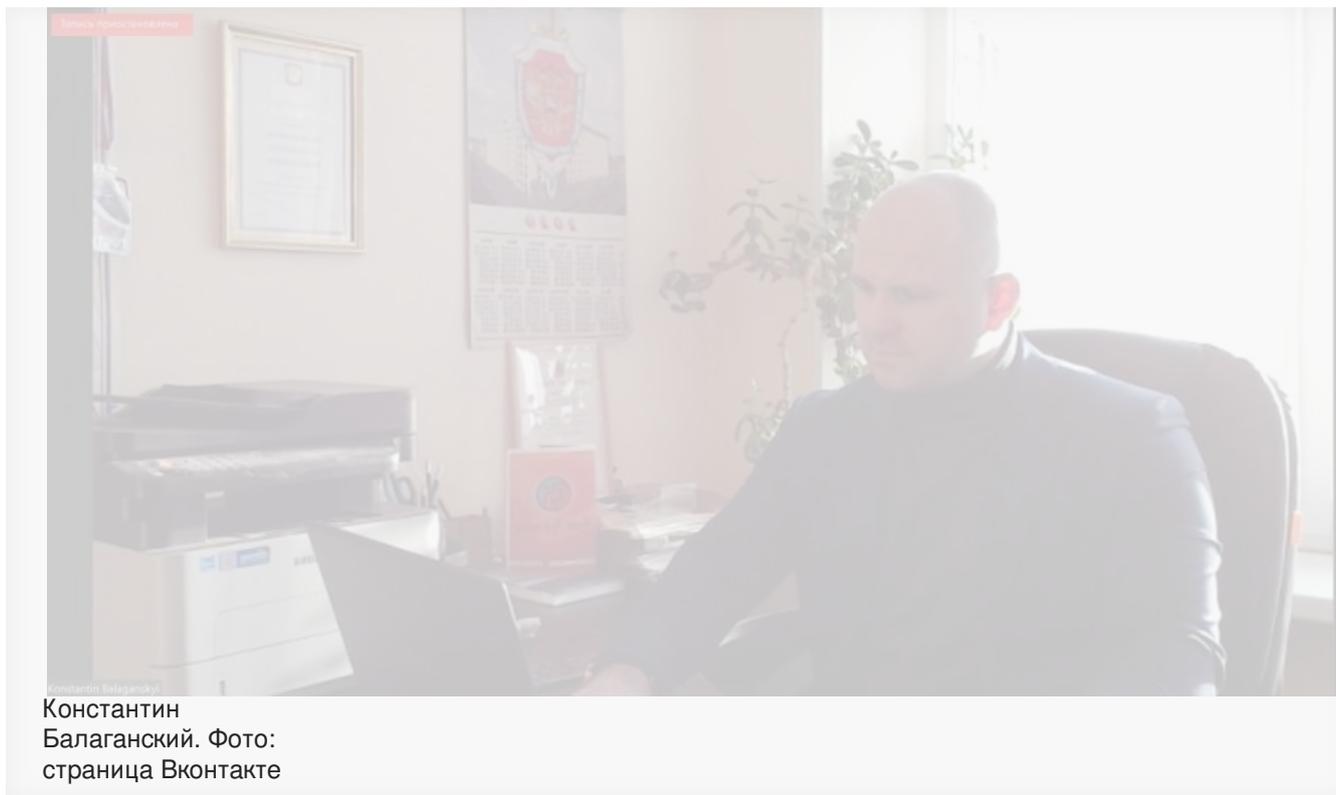
Уроженец Бурятии, руководитель проекта ZovZemliCyber и студент-магистрант ИТМО Константин Балаганский принял участие во Всероссийской научно-практической конференции с докладом об интеграции традиционной культуры и творчества с цифровыми технологиями. Основная идея выступления заключалась в том, что “оцифровка” обычаев и исторических практик народов создаёт новый, доступный и интересный игровой или интерактивный контент, обучающий детей и подростков, например, в форме компьютерной игры.



Фото: памятник Гэсэру
в Улан-Удэ

В частности, такую амбициозную цель поставила перед собой команда объединения ZovZemliCyber – компьютеризировать бурятский народный эпос “Гэсэр”. Как отмечал на конференции Константин Балаганский, героический эпос всегда служил раскрытию представлений людей о добре и зле, религиозных и моральных ценностях. Сказания являлись важным принципом нравственного воспитания подрастающего поколения.

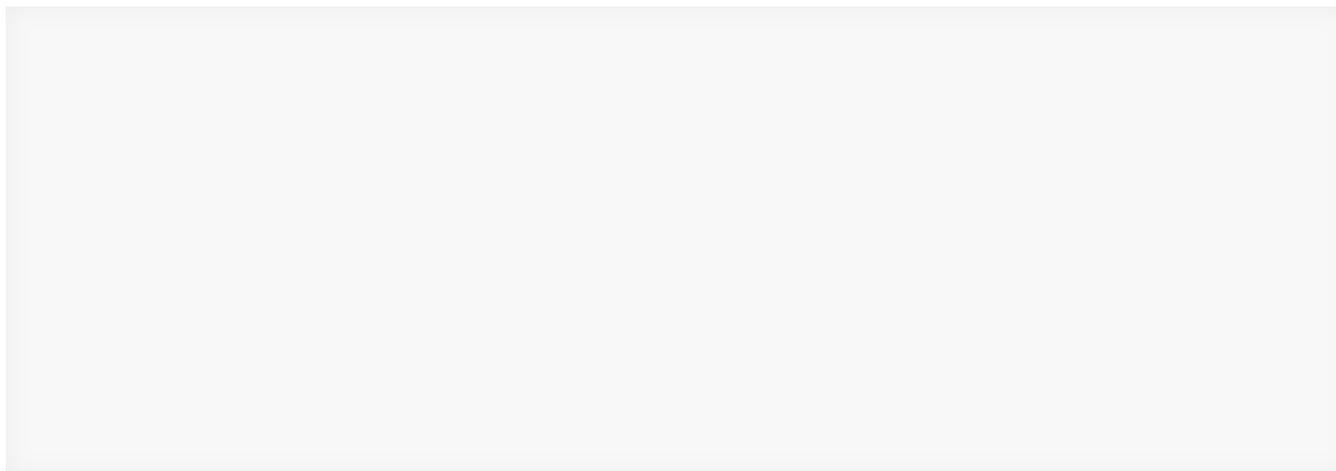
Эпос “Гэсэр” – это уникальный памятник духовной культуры бурят. Согласно ему, Гэсэр был ниспослан небом, чтобы спасти человечество в тёмные времена и победить демонов-мангусов, желающих уничтожить людей. При этом демоны олицетворяли человеческие пороки – зависть, жадность, ненависть и так далее. Герой очистил мир от чудовищ и установил на земле мир, гармонию и процветание.



Бабр поговорил с Константином Балаганским о деталях проекта.

“Игра будет в жанре экшн, с включением видео-анимации, отрывков из эпоса и различных блоков заданий на сообразительность и смекалку. Так, например, чтобы «прокачать» своего героя нужно будет повышать объём необходимых знаний по истории, культуре, литературе, языкам”, – рассказал Балаганский, – “Сейчас проект находится на этапе стартапа. Существует команда, которая способна воплотить его в жизнь. И теперь мы активно заняты поиском источников финансирования и инвестиций. Мы предполагаем государственное финансирование с привлечением на какую-то долю частных инвестиций”.

Как сообщил руководитель проекта, команда планирует собирать деньги и с помощью краудфандинга. В перспективе продукт будет выводиться на международный рынок.



“Нас вдохновил сам эпос, он достоин того, чтобы быть компьютеризированным. Мы хотим сделать качественный продукт мирового уровня. Для этого мы привлечем лучших специалистов. Уже сейчас, например, консультируемся с командой World of Tanks”, – поделился Балаганский.

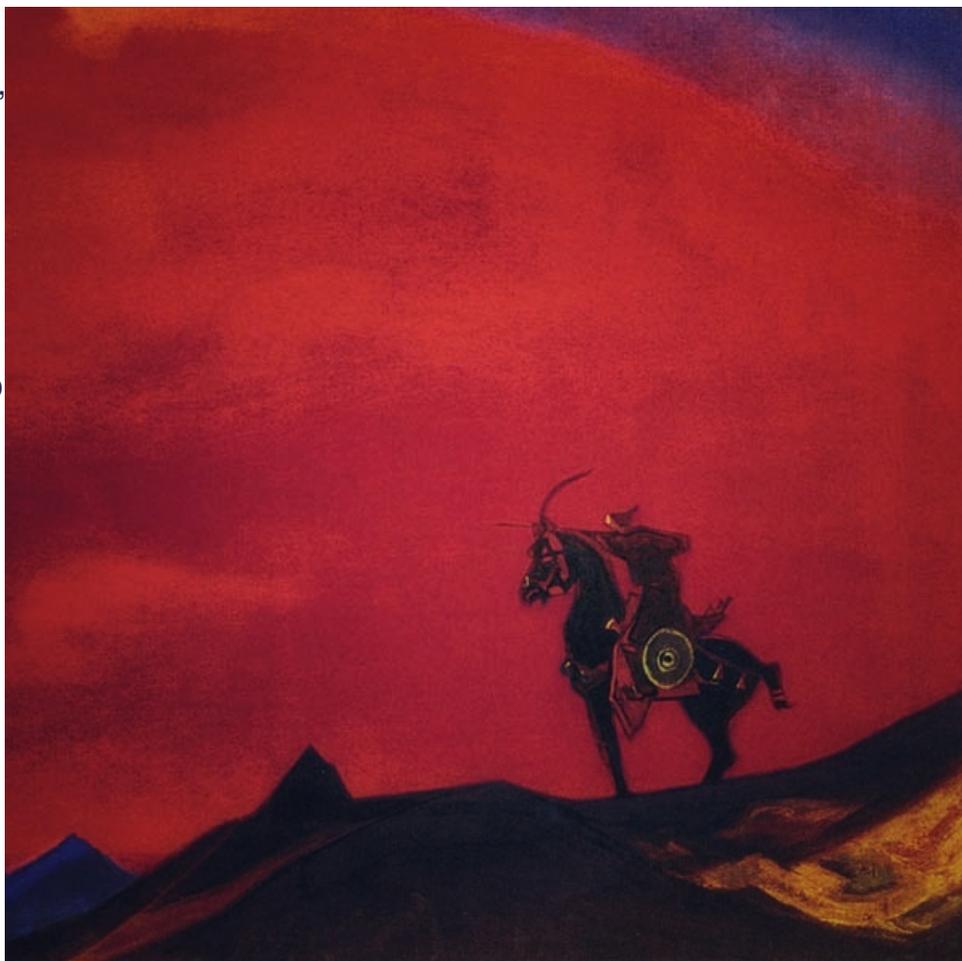
Он отметил, что стратегия продвижения игры на мировой рынок уже разработана. Кроме выхода на игровую платформу “Steam”, ZovZemliCyber собирается организовывать кибертурниры по игре. Так, Международная федерация киберспорта из Южной Кореи заинтересовалась проектом турнира “Зов Земли – Возрождение Гэсэра”, который команда планирует провести в Бурятии.



“В настоящее время мы совместно с федерацией киберспорта России разрабатываем официальный турнир, который войдёт в календарный план мероприятий ФКС России”, – подчеркнул руководитель ZovZemliCyber.

Снижение уровня представлений современной бурятской молодежи о национальных обычаях и традициях, отсутствия желания познать духовные ценности своего народа, применять их в повседневной жизни – те проблемы культурной политики Бурятии, с которыми ZovZemliCyber решил побороться столь интересным проектом. Национальные традиции обладают значительным педагогическим потенциалом, и пока власти Бурятии не понимают (или не хотят понимать), как это можно использовать для приобщения молодёжи к культуре своего народа, энтузиасты уже нашли эффективный метод.

Бабр сомневается, что российские власти смогут осознать и воспринять всерьёз перспективы такого культурного продукта, как компьютерная игра. Если Константин Балаганский действительно надеется, что федеральное правительство финансово поддержит его стартап, ему придётся



доказывать бюрократической системе и публичной власти, что “детская игрушка” сможет послужить лучше для популяризации и развития бурятской культуры, повышения престижа республики внутри страны и в мире, чем телеканал или книги на бурятском языке, которые совершенно не интересуют молодёжь.

Автор: Виктор Кулагин © Babr24.com ИНТЕРНЕТ И ИТ, КУЛЬТУРА, БУРЯТИЯ, РОССИЯ 31810
18.11.2021, 18:37 1078

URL: <https://babr24.com/?ADE=221372> Bytes: 5020 / 4474 Версия для печати

[👍 Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)
- [Джем](#)
- [ВКонтакте](#)
- [Одноклассники](#)

Связаться с редакцией Бабра в Бурятии:

bur.babr@gmail.com

Автор текста: **Виктор Кулагин.**

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: @babr24_link_bot
Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь
Телеграм: @bur24_link_bot
эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова
Телеграм: @irk24_link_bot
эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская
Телеграм: @kras24_link_bot
эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская
Телеграм: @nsk24_link_bot
эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин
Телеграм: @tomsk24_link_bot
эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"
Телеграм: @babrobot_bot
эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)