

Н. Е. Хохолькова
**АФРИКАНСКОЕ КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ
В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ: ИГРОВОЙ КОНТЕНТ**

doi: 10.30759/1728-9718-2025-4(89)-17-24

УДК 004.94:39(6)

ББК 71.7(6)+16.2

Статья посвящена цифровизации африканского культурного наследия. Оно рассматривается как совокупность материальных и нематериальных объектов, исторических памятников, предметов искусства, традиций и символов, созданных людьми африканского происхождения в прошлом, представляющих ценность в настоящем и сохраняемых для будущего. В центре внимания автора практики репрезентации культурного наследия в виртуальном пространстве: ретроконверсия, создание цифровых коллекций, 3D-моделирование. Особое внимание уделено процессу создания игрового контента, призванного повысить уровень вовлеченности в изучение африканских культур и традиций. В данном процессе задействованы как крупные международные организации, так и «цифровые энтузиасты» — молодые африканцы и представители диаспор. На примере трех игровых приложений «Киссоро» (2018), «Африканские герои» (2024) и «Возвращенные» (2025) автор анализирует особенности отражения африканских культурных ценностей, исторических персонажей и событий в цифровой среде. Показана связь одной из видеоигр с актуальными событиями реального мира, в числе которых дискуссия о реституции предметов африканского культурного наследия. Отмечено, что в условиях высокой степени распространения мобильного интернета в странах Африки игровой контент обладает значительным потенциалом. В заключение представлен вывод о том, что игрофикация африканского культурного наследия, подобно другим процессам цифровизации, имеет как положительные, так и отрицательные стороны: с одной стороны, сохраняет и распространяет информацию о наследии, с другой — универсализирует и упрощает культурные и морально-этические коды.

Ключевые слова: *Африка, культурное наследие, цифровизация, игрофикация*

Африка — один из наиболее этнически разнообразных и поликультурных макрорегионов мира. Каждая из этнических групп, количество которых, по разным оценкам, варьируется от нескольких сотен до нескольких тысяч, на протяжении столетий формировала и транслировала собственные элементы многозначного культурного кода континента. В условиях цифровой модерности многие компоненты африканского культурного наследия, включая артефакты, фольклор, традиции, ритуалы, обрели новое измерение, а иногда и новые формы бытования.

Африканское культурное наследие — трансколоденческий и трансграничный корпус, объединяющий внутри себя: материальные и нематериальные объекты, «места памяти», исторические памятники, предметы искусства, традиции и символы, созданные людьми африканского происхождения в прошлом, представляющие ценность в настоящем и сохраняемые для будущего. Категория «африканское культурное наследие» во многом носит абстракт-

ный характер, ее границы четко не определены. В процесс их установления вовлечены официальные структуры, академические элиты, сами носители культурного кода.

Список Всемирного наследия ЮНЕСКО по состоянию на 2025 г. включает в себя 115 объектов, расположенных на территории Субсахарской части континента и островах.¹ Страны Северной Африки, на которые в совокупности приходится 42 объекта, отнесены к числу «арабских стран».² В «Репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества» вошли 118 позиций³ — культурных, кулинарных, музыкальных, литературных, танцевальных, ритуальных, ремесленных и прочих традиций народов Африки. Однако приведенные цифры не раскрывают ни масштаб, ни характер того, что понимается под «африканским культурным наследием». Его содержание способно варьироваться в зависимости не только от

¹ См.: 47 States Parties to the Convention as of 23-Oct-2020. Region: Africa // UNESCO. URL: <https://whc.unesco.org/en/statesparties/?region=5> (дата обращения: 25.05.2025).

² Ibid.

³ Browse the Lists of Intangible Cultural Heritage and the Register of Good Safeguarding Practices // UNESCO. URL: [https://ich.unesco.org/en/lists?region\[\]=02&multinational=3&display2=regionIDs&display1=inscriptionID#tabs](https://ich.unesco.org/en/lists?region[]=02&multinational=3&display2=regionIDs&display1=inscriptionID#tabs) (дата обращения: 25.05.2025).

внутриконтинентального регионального деления, но и от отношения к вопросу причастности к нему исторических и современных африканских диаспор. Ряд ученых, в числе которых Тоин Фалола⁴ и Зейнаб Бадави,⁵ полагают, что границы африканского культурного наследия охватывают не только континентальные национальные и этнические сообщества: они распространяются на афроамериканцев,⁶ афробразильцев, афрокарибцев и других людей африканского происхождения. «Движения внутри Африки, а также между Африкой и остальным миром» создали «исторически укорененную» двухуровневую — «континентальную и глобальную систему связей»,⁷ в основе которой лежат духовные и культурные ценности. Подобная позиция зафиксирована и в ряде документов Африканского союза, признающего глобальную африканскую диаспору, «виртуальной»⁸ частью континента и воспринимающего африканское культурное наследие как ключевой фактор развития идентичности африканцев и региональной интеграции.⁹

Наследие вне зависимости от его локализации можно рассматривать как своеобразное «средство коммуникации»,¹⁰ адресатами которой могут выступать как носители определенной культуры, так и внешние акторы. Определения наследия как концепта, по мнению ряда исследователей,¹¹ могут меняться с течением времени. В современных условиях культурное наследие представляет собой не только сами материальные артефакты и нематериальные объекты, несущие информацию о прошлом, но и вложенные в них значения и созданные на их основе репрезентации.¹² Вневременная суть наследия состоит в том, что оно остается фундаментальным, хотя уязвимым перед вызовами внешней среды, феноменом, обеспечивающим устойчивость и развитие макро- и микросообществ.

⁴ См.: Falola T. *The African Diaspora: Slavery, Modernity, and Globalization*. New York, 2013.

⁵ См.: Badawi Z. *An African History of Africa: From the Dawn of Humanity to Independence*. London, 2024.

⁶ См.: «Черное наследие»: африканцы и их потомки в исторической памяти США. М., 2024.

⁷ См.: Falola T. *Op. cit.* P. 99.

⁸ См.: Хохолькова Н. Е. Африканская цифровая диаспора // *Этнография*. 2021. № 3 (13). С. 196.

⁹ См.: About the Theme of the Year 2021 // African Union. URL: <https://au.int/en/theme/2021/arts-culture-and-heritage#:~:text=About%20the%20Theme%20of%20the,Building%20the%20Africa%20We%20Want>. (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁰ Apaydin V. *Introduction: Why Cultural Memory and Heritage? // Critical Perspectives on Cultural Memory and Heritage: Construction, Transformation and Destruction*. London, 2020. P. 2.

¹¹ См.: *The Politics of Heritage: The Legacies of Race*. London, 2004.

¹² См.: Graham B. *Heritage as Knowledge: Capital or Culture? // Urban Studies*. 2002. Vol. 39, iss. 5–6. P. 1003–1017.

Цифровизация африканского культурного наследия — сложный нелинейный процесс, который на протяжении последних десятилетий осуществляется спонтанно и целенаправленно самыми разными субъектами. В сферу воспроизводства, аккумуляции, интерпретации и тиражирования элементов культурного наследия народов Африки в цифровом пространстве вовлечены как африканцы и члены диаспор, так и представители других культур, как уполномоченные правительством, международными и образовательными организациями, так и инициативные молодые предприниматели, реализующие своего рода миссию.

Способы репрезентации африканского культурного наследия в сети различаются по форме, смысловому наполнению и стилистике. Одним из наиболее распространенных путей его сохранения и тиражирования стала «оцифровка» или ретроконверсия — преобразование объектов материального культурного наследия в электронный вид. В числе первых проектов, ориентированных на сканирование и каталогизацию данных, «имеющих отношение к Африке», была основанная американской некоммерческой организацией в 2003 г. цифровая библиотека «Алука». В переводе с языка зулу слово *'aluka'* означает ткать. Смысловое наполнение названия и эмблема проекта указывают на стремление его создателей «сплести» цельное полотно из первичных источников по истории и культуре африканского континента и предоставить его для дальнейшей работы исследователям и студентам. Результатом проекта, в размещенного на академической платформе JSTOR,¹³ стала публикация трех коллекций. Крупнейшая из них посвящена африканским объектам всемирного наследия и насчитывает 87 813 объектов. Среди них копии фрагментов рукописей Тимбукту,¹⁴ фотографии церемоний народа ашанти,¹⁵ изображения и карты Стоун-Тауна¹⁶ (Занзибар, Танзания).

¹³ JSTOR Primary Sources. URL: <https://www.jstor.org/site/primary-sources/> (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁴ См.: The Timbuktu Manuscripts Collection // JSTOR Primary Sources. World Heritage Sites: Africa. URL: https://www.jstor.org/site/heritage/africa/timbuktu-manuscripts/?so=item_title_str_asc (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁵ См.: Asante Ceremonies Collection // JSTOR Primary Sources. World Heritage Sites: Africa. URL: https://www.jstor.org/site/heritage/africa/asante-ceremonies-collection/?so=item_title_str_asc (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁶ См.: The Heinz-Rüther Collection // JSTOR Primary Sources. World Heritage Sites: Africa. URL: https://www.jstor.org/site/heritage/africa/the-heinz-ruther-collection-zanzibar-stone-town/?so=item_title_str_asc (дата обращения: 25.05.2025).

Работы, связанные с ретроконверсией источников и созданием библиотек, проводятся во многих университетах, несмотря на недостатки технического оснащения, ограниченные возможности для сканирования и последующего хранения информации. Тем не менее ряд университетов, нередко в сотрудничестве с зарубежными партнерами, осуществляет подобную деятельность. Одна из крупнейших цифровых библиотек формируется при Университете Южной Африки (*UNISA*, ЮАР).¹⁷

Принципы ретроконверсии легли в основу более сложных методов — цифровой фотограмметрии и 3D-моделирования, используемых для репрезентации объектов культурного наследия. Пионером и лидером в этой области выступает южноафриканский *Zamani Project*. Будучи инициированным в 2004 г. профессором Кейптаунского университета Хайнцем Рютером, сотрудничавшим с командой «Алуки», проект развивается и в настоящее время. Причиной создания *Zamani Project*, по словам его разработчиков, послужило осознание масштабов и последствий «угроз повреждений и уничтожения»,¹⁸ с которыми сталкиваются хранители объектов культурного наследия. Вследствие природных катаклизмов, войн, актов терроризма и вандализма, «плохо управляемого туризма» и халатности властей множество объектов рискует быть стертыми с лица Земли безвозвратно. Сотрудники проекта, используя ГИС-технологии, спутниковые и аэроснимки, воссоздают детально задокументированные цифровые модели исторических ландшафтов и архитектурных сооружений, таких как Скальные церкви Лалибэлы (Эфиопия) или Форт Элмина (Гана).

Вышеупомянутые проекты цифровизации культурного наследия преследуют в том числе и образовательные цели. Однако производимый ими контент рассчитан на достаточно узкую категорию граждан с высоким уровнем образования и компьютерной грамотности. Для воздействия на массовую аудиторию используются мультимедийные и интерактивные цифровые ресурсы, не требующие строгой научной точности, но привлекающие внимание сюжетом и визуальными эффектами. Цифровые медиа, повествующие об африканском наследии в це-

лом и его конкретных компонентах в частности, развиваются на самых разных уровнях в рамках отдельных платформ и в социальных сетях на протяжении последних двадцати лет,¹⁹ в то время как интерактивные площадки только начинают активно разрабатываться.

Игрофикация (геймификация) африканского культурного наследия — новое, но вполне закономерное явление, охватывающее сферы образования и развлечений. Внедрение игровых элементов в изначально неигровые сферы²⁰ и, наоборот, проникновение сюжетов из реальной жизни в виртуальный мир — один из трендов, широко используемых для содействия повышению уровня вовлеченности аудитории в тот или иной контекст по всему миру.

В наши дни на территории континента разрабатываются технически сложные иммерсивные проекты, посвященные культурному наследию и позволяющие частично или полностью погрузить пользователя в виртуальную реальность. Одним из таких примеров служит инициатива «Путешествующие сокровища»,²¹ реализуемая Национальным музеем Либерии совместно с американским исследовательским проектом «Назад-в-Африку: наследие и археология»²² и ориентированная в первую очередь на преподавателей и студентов.

Ознакомлению более широкой аудитории с историей и культурой народов Африки призваны содействовать видеоигры. В последнее десятилетие на континенте и за его пределами разрабатываются игры самых разных жанров и сюжетов для приставок (консолей), персональных компьютеров и мобильных устройств. Особый интерес вызывают игры, предназначенные, согласно идее разработчиков, для самих африканцев. Учитывая широкое распространение мобильного интернета (согласно данным Международного союза электросвязи, по состоянию на 2024 г. 85,9 % населения стран Африки имеют доступ к связи стандарта 3G, 70,9 % — стандарта LTE, обеспечивающей высокоскоростную

¹⁷ См.: African Digital Library // UNISA. URL: <https://www.unisa.ac.za/sites/corporate/default/Library/African-Digital-Library> (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁸ См.: Zamani Project. URL: <https://www.zamaniproject.org/index.html> (дата обращения: 25.05.2025).

¹⁹ В качестве примера можно привести платформу *African Digital Heritage*, созданную одноименной кенийской организацией в 2019 г. Официальный сайт: <https://africandigitalheritage.org>.

²⁰ From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” / [Deterding S. et al.] // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York, 2011. P. 9–15.

²¹ Ее суть состоит в предоставлении либерийским студентам виртуального доступа к артефактам, связанным с историей страны, но хранящимся за рубежом.

²² Stevens G., Laurone C. L. How Virtual Reality is Restoring Liberia’s Culture. 23 Apr 2025 // Sapiens. URL: <https://www.sapiens.org/culture/virtual-reality-liberia-heritage-return/> (дата обращения: 25.05.2025).

передачу данных²³) и смартфонов в странах Африки, авторы контента и аналитики видят существенный потенциал именно в игровых приложениях.

Как и в случае с другими практиками репрезентации африканского культурного наследия, старт процессам игрофикации был дан за пределами континента, в среде диаспоры. Одной из первых компаний, ориентированных на создание контента на основе «исключительно африканских культур, фактов и историй»,²⁴ стала Массека Гейм Студио (*Masseka Game Studio*), зарегистрированная в Тулузе в 2018 г. Ее создал «цифровой энтузиаст», инженер, уроженец Центральноафриканской Республики, проживающий во Франции, Тедди Косоко. Целью молодого человека, позиционирующего себя как «серийного предпринимателя, влюбленного в Африку и наводящего мосты между народами»,²⁵ стало превращение континента в «новое Эльдorado видеоигр». ²⁶ Дебютным и самым успешным проектом Т. Косоко стала мини-игра «Киссоро» (*Kissoro Tribal Game*²⁷) — цифровое воплощение одной из старейших и популярнейших африканских настольных игр. В разных регионах континента она известна под множеством наименований: на севере ее принято называть «манкала», на востоке — «бао», на юге — «кисоло», на западе — «оваре»/«авали» и т. д. Однако вне зависимости от различий в названии и вариаций в инвентаре и правилах, ее суть сводится к посеву и захвату зерен (реже маленьких камней).

Цифровая версия, доступная в офлайн- и онлайн-режимах на пяти языках (английском, французском, испанском, русском и японском), не отступает от базовых правил настольной игры, но и не ограничивается ими. Виртуальная доска с 32 лунками, частично заполненными камушками — часть игрового пространства, устроенного в соответствии с «легендой» о двух противостоящих друг другу могущественных королевствах, находящихся «в самом сердце Африки». Поводом для продолжающегося между ними конфликта стало желание каждой

из двух сторон получить полный контроль над рекой, пролегающей между двумя королевствами. По предложению слуги одного из правителей, было принято решение провести большой турнир для того, чтобы положить конец территориальным спорам. Одержавший победу в серии игр сможет представить свое королевство в следующем туре, а затем, поборов противника, войти в историю как «человек, завершивший войну». Описание и графика не содержат деталей, указывающих на этническую принадлежность героев, скорее, они представляют некий собирательный панафриканский образ. Название (в оригинальном варианте которого содержится слово *tribal*) и легенда, с одной стороны, фиксируют стереотипы о том, что история Африки насыщена эпизодами «межплеменного» противостояния и борьбой за ресурсы, а с другой — демонстрируют возможность реализации положительного сценария. Затянувшийся конфликт может быть решен посредством взаимного интеллектуального усилия — партии всем известной игры.

«Игра в зерна» — весьма рациональный выбор разработчика: она хорошо знакома африканской аудитории самых разных возрастов. Цифровая версия, подобно своему настольному прототипу, способствует развитию стратегического мышления и совершенствованию навыков счета. В то же время ввиду отсутствия реального соперника и прямой коммуникации с ним, социальные и морально-этические функции игры²⁸ в ее виртуальном воплощении практически не осуществляются.

Для Т. Косоко и его компании «Киссоро» — «история успеха». ²⁹ Согласно приведенной на официальном сайте статистике, «за первые два месяца игру скачали 13 000 человек из более чем 20 стран мира». ³⁰ Несмотря на достаточно высокий рейтинг, указывающий на востребованность приложения, оно не обновлялось около двух лет, что сказывается на качестве его работы. Возможно, причиной отсутствия обновлений стало появление новых проектов. Одним из них стал «первый панафриканский» магазин приложений *Gara Store*,³¹ призванный создать инфраструктуру для распространения приложений

²³ Africa. Data Hub // International Telecommunication Union. URL: <https://datahub.itu.int/data/?e=1> (дата обращения: 25.05.2025).

²⁴ Masseka Game Studio Official Website. URL: <https://www.massekagame.com> (дата обращения: 25.05.2025).

²⁵ About // Teddy Kossoko Official Website. URL: <https://teddykossoko.com> (дата обращения: 25.05.2025).

²⁶ Service // Teddy Kossoko Official Website. URL: <https://teddykossoko.com> (дата обращения: 25.05.2025).

²⁷ Kissoro Tribal Game [Электронная игра]. Masseka Game Studio. 2018–2023.

²⁸ The Role of Mancala Games in Human Evolution, Cultural Development, and Education: An Anthropological Inquiry // [Zhang J. et al.] // *Quality in Sport*. 2023. Vol. 14 (1). P. 23–36.

²⁹ Masseka Game Studio Official Website. URL: <https://www.massekagame.com> (дата обращения: 25.05.2025).

³⁰ Ibid.

³¹ Gara Store. URL: <https://www.gara.store> (дата обращения: 25.05.2025).

компаний и обеспечить африканцам³² доступ к развлекательному и образовательному контенту: к играм и комиксам.

Самой известной и масштабной инициативой последних лет можно считать видеоигру «Африканские герои» (*Héros Africains*), разрабатываемую ЮНЕСКО совместно с тунисской компанией «Нетинфо» (*Netinfo*). Основной целью проекта, анонсированного 12 июля 2024 г., стало «приобщение молодых африканцев к их богатому культурному наследию».³³ Развлекательная и просветительская платформа призвана воспроизвести в радикально сокращенном, но более доступном и привлекательном формате другой проект ЮНЕСКО — «Всеобщую историю Африки».³⁴

«Африканские герои» — игра смешанного жанра, которая, судя по рекламному ролику, сочетает в себе элементы стратегии и поиска, головоломки и приключения. Игроку предлагается выбрать аватар и одного из шести «африканских героев», в числе которых легендарная правительница аравийского государства Шеба (Саба) — королева Македа (X в. до н. э.), более известная в европейской традиции как Царица Савская; малика³⁵ из династии Альморавидов Зайнаб ан-Нафзавия (умерла около 1071 г.); основатель империи Мали³⁶ Сундиата Кейта (ум. около 1255 г.); нгола³⁷ государств Ндонго³⁸ и Матамба³⁹ Нзинга (1582–1663); лидер Киломбу Палмарис⁴⁰ Зумби (ок. 1655–1695); осно-

ватель и инкосо⁴¹ государства народа зулу Чака (ок. 1787–1828).

Список исторических фигур, позиционируемых в качестве героев Африки, свидетельствует о стремлении разработчиков охватить максимально широкие хронологические (X в. до н. э. — XIX в.) и географические рамки. Шесть исторических личностей олицетворяют шесть регионов континента, в чем состоит еще одна особенность проекта. Интересно, что, будучи специализированным подразделением ООН, ЮНЕСКО не руководствуется всецело геосхемой головной организации, в соответствии с которой выделено пять регионов континента, а следует региональному делению Африканского союза. Согласно решению Комиссии Африканского союза, шестым регионом, носящим характер «воображаемого сообщества» дисперсной локализации, официально признана африканская диаспора.⁴² Ее образ воплощен лидером афробразильского сопротивления Зумби; оставшиеся пять героев представляют регионы континента: Македа — Восточную Африку, Зайнаб — Северную, Кейта — Западную, Нзинга — Центральную, Чака — Южную. Их облик в целом соответствует тем регионам и этносам, которые они олицетворяют.

Предложенный игровой нарратив предполагает погружение в мир героя через знакомство с ключевыми событиями его биографии и управляемой им территорией. Так, например, оказавшись в Королевстве Ндонго в 1638 г., в период, когда «свободолюбивая дочь Африки»⁴³ активно воевала с португальцами, аватар получает возможность познакомиться с Нзингой, выполнить ее задания, связанные с исследованием зданий и поиском не отличающихся высокой степенью детализации артефактов (масок, ключей и т. д.), и даже попытаться при помощи пушек разгромить португальский флот.⁴⁴ Темы, связанные с антиколониальной борьбой и успехом африканских государственных образований, выбраны в качестве магистральных. В пользу данного

квазигосударственное образование, сформировавшееся в XVII в. на территории Бразилии из поселений (киломбус) беглых порабощенных африканцев.

⁴¹ Титул верховного правителя у народов зулу и коса.

⁴² Decision on the Representation of the African Diaspora at Assemblies of the African Union Doc. EX.CL/406(XII)Add. 1. P. 33. URL: https://au.int/sites/default/files/decisions/9635-ex_cl_dec_378_-_414_xii_e.pdf (дата обращения: 25.05.2025).

⁴³ Хазанов А. М. Свободолюбивая дочь Африки (из истории борьбы народа Анголы против колонизаторов в XVII веке) // Вопросы истории. 1970. № 2. С. 129–145.

⁴⁴ См.: *Héros Africaine* — Gameplay Android // YouTube. URL: https://youtu.be/IoIYzYQXcnM?si=5pHVPgmBsUoL_sao (дата обращения: 30.05.2025).

³² В отличие от своих более известных аналогов, магазин приложений предлагает совершать транзакции посредством мобильных платежей, наиболее популярных в странах Африки.

³³ 'African Heroes' — UNESCO & NETINFO Unveil Innovative Video Game Celebrating African History // Unesco. 13 August 2024. URL: <https://www.unesco.org/en/articles/african-heroes-unesco-netinfo-unveil-innovative-video-game-celebrating-african-history> (дата обращения: 25.05.2025).

³⁴ Всеобщая история Африки (*General History of Africa*) — научно-издательский проект, реализуемый ЮНЕСКО с 1964 г. В его основе лежит идея создания комплексной истории континента с древнейших времен до наших дней силами ведущих исследователей преимущественно африканского происхождения.

³⁵ Малик/малика — арабский монархический титул, в качестве переводческого эквивалента которому часто используются категории «король/королева».

³⁶ Империя Мали — государственное образование, сформировавшееся в Западной Африке и достигшее процветания в XIII–XVI вв.

³⁷ Словом «нгола» именовался правитель государства Ндонго, в дальнейшем от него произошло название страны — Ангола. В европейской традиции Нзингу Мбанди, после принятия католичества также известную под именем Анна де Соуза, часто называют королевой.

³⁸ Ндонго — доколониальное государственное образование, созданное народом мбунду в начале XVI в. и существовавшее до 1671 г.; располагалось на территории современной Анголы.

³⁹ Матамба — доколониальное государственное образование в междуречье Кванго и Вамба, в 1630-х гг. завоеванное Нзингой.

⁴⁰ Киломбу Палмарис (порт. *Quilombo dos Palmares*; в историографии также упоминается как Республика Палмарис) —

тезиса свидетельствуют и имена других «африканских героев», интерактивные биографии которых пока не продемонстрированы публике.

На данный момент игра доступна лишь в бета-версии по приглашению разработчика на французском и английском языках. Несмотря на серию проведенных в течение года презентаций, финальная версия цифрового продукта пока не представлена целевой аудитории. Однако сам факт ее создания был воспринят с воодушевлением. По словам Саида Мадугу, директора Департамента образования, науки, технологий и инноваций Африканского союза, появление подобных игр говорит о начале формирования индустрии и заставляет задуматься о разработке как «единой стратегии роста отрасли», так и «национальных планов развития сектора видеоигр».⁴⁵ Высоко оцененная официальными лицами, хоть и не вышедшая в полноценном формате, игра создала прецедент, в достаточной степени короткий срок породивший аналоги.

Спустя несколько дней после презентации «Африканских героев» в онлайн-магазинах появилось приложение с точно таким же названием (*The African Heroes*). Оно было создано разработчиком из Саудовской Аравии, компанией «Таоуфикапс» (*Taoufikapps*), ориентированной на создание приложений для мусульман. Название и акцент на биографиях — то немногое, что роднит приложения. Продукт, выпущенный «Таоуфикапс», с большой долей условности можно назвать игрой-викториной. Скорее, он представляет собой краткую интерактивную энциклопедию, посвященную жизнеописаниям известных африканцев и афроамериканцев, а также «вневременным» африканским пословицам.⁴⁶ Тем не менее приложение предлагает собственную версию списка имен «африканских героев», биографии которых, в свою очередь, дополнены информацией, релевантной для исповедующих ислам.⁴⁷

Несмотря на доминирование мобильных игр на африканском рынке,⁴⁸ предпринимаются попытки создания и распространения видеоигр для популярных консолей Xbox и PlayStation. В числе их особенностей не только реалистичная

графика и усложненная механика, но и более подробные сюжетные линии. Одним из самых известных примеров в контексте игрофикации африканских историко-культурных нарративов стала выпущенная в апреле 2024 г. игра «Сказания Кензеры: Зау» (*Tales of Kenzera: ZAU*),⁴⁹ транслирующая некоторые элементы мифологии банту. В основе ее сюжета персональная история семейной утраты автора-разработчика Абубакара Салима: молодой шаман Зау, вооруженный маской солнца и маской луны, должен поймать духов трех монстров, чтобы преподнести их богу смерти Калунге и оживить своего отца. Игра, драматургия которой значительно превзошла механику, в 2025 г. была удостоена премии Британской Академии в области видеоигр (*BAFTA Game Awards*) в номинации «Игра, выходящая за рамки развлечения».

Игровые репрезентации африканского культурного наследия могут демонстрировать образы конкретных объектов, сюжеты исторических и биографических нарративов, а также отсылать к актуальной новостной повестке. Так, представленная в июне 2025 г. южноафриканским разработчиком «Ньямакоп» (*Nyamakop*) игра «Возвращенное» (*Relooted*)⁵⁰ посвящена одной из наиболее обсуждаемых в медийной среде тем — реституции африканского культурного наследия.

Проблема возвращения культурных ценностей представляет для стран Африки значительную актуальность в первую очередь из-за масштабов утраченного. Согласно данным, приведенным Аленом Годону, ныне возглавляющим Программу развития музеев Бенина, по состоянию на 2007 г. 90–95 % (объектов — Н. Х.) африканского наследия находилось за пределами континента в крупных мировых музеях.⁵¹ Подобные цифры воспроизвела на презентации и продюсер игры Ситхе Нкубе.⁵² В реальном мире дискуссии о реституции колоссального количества артефактов, отягощенные обсуждением юридических нюансов, заходят в тупик, в то время как в мире виртуальном — пусть и весьма спорным образом восстанавливается справедливость.

⁴⁹ *Tales of Kenzera: ZAU* [Электронная игра]. Surgent Studios, Electronic Arts. 2024.

⁵⁰ Yasmin S. New Video Game Lets You Steal back African Artefacts from Museums That Took Them. 28 June 2025 // Independent. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/relooted-video-game-steal-african-artifacts-museums-b2778222.html> (дата обращения: 30.06.2025).

⁵¹ Цит. по: Sarr F., Savoy B. The Restitution of African Cultural Heritage. Toward a New Relational Ethics. November 2018. P. 3. URL: https://www.about-africa.de/images/sonstiges/2018/sarr_savoy_en.pdf (дата обращения: 14.02.2025).

⁵² Yasmin S. Op. cit.

⁴⁵ 'African Heroes'...

⁴⁶ См.: *The African Heroes* [Электронная игра]. Taoufikapps. 2024.

⁴⁷ В биографии Мансы Мусы, потомка Сундиаты Кейты возглавившего Империю Мали в начале XIV в., содержится особый раздел «Хаджи всех времен». В заметках о героях-немусульманах нередко говорится об их религиозной толерантности.

⁴⁸ См.: 2025 Africa Games Industry Report. January 2025 // KMPG. URL: <https://assets.kpmg.com/content/dam/kpmg/ng/pdf/2025/02/2025%20Africa%20Games%20Industry%20Report.pdf> (дата обращения: 30.06.2025).

«Возвращенное» принадлежит к категории смешанных игр, наделенных чертами жанров стелс,⁵³ приключений и головоломок. Протагонистом выступает девушка Номали, ее образ вдохновлен эстетикой афрофутуризма. Перед игроком и управляемым им аватаром стоит задача вернуть 70 существующих в реальности артефактов, когда-то вывезенных из Африки и хранящихся в европейских музеях и частных коллекциях, в их числе бенинская бронза,⁵⁴ барабан Нгаджи,⁵⁵ череп Брокен-Хилл⁵⁶ и другие. Акцентируя внимание на том, что видеоигра конструирует вымышленный мир, разработчики не теоретизируют на тему ее морально-этических аспектов. В качестве ключевой задачи они видят повышение уровня осведомленности о проблеме и побуждении африканцев «рассказать свои собственные истории».

Цифровая игровая среда служит еще одним, весьма нетипичным, пространством для формирования и трансляции африканских нарративов

об Африке. Приведенные пока еще немногочисленные примеры игровых приложений позволяют сделать вывод о том, что разрабатываемые продукты направлены на формирование представлений об общем для африканцев культурном наследии, они не имеют ярко выраженной этнической специфики, что вполне соответствует политике Африканского союза и многих государств, предпочитающих не акцентировать внимание на этнической принадлежности граждан во имя построения гармоничного национального общества. Подобно многим другим цифровым репрезентациям, игровой контент, связанный с африканским культурным наследием, носит противоречивый характер. С одной стороны, он способствует сохранению и распространению информации о наследии, с другой — нередко универсализирует, нивелирует, фрагментирует и упрощает изначально заложенные культурные и морально-этические коды.

Nadezhda Ev. Khokholkova

Candidate of Historical Studies, Institute for African Studies of the RAS (Russia, Moscow)

E-mail: *khokholkova@gmail.com*

AFRICAN CULTURAL HERITAGE IN THE DIGITAL SPACE: GAME CONTENT

The article is devoted to the digitalization of African cultural heritage. It is considered as a set of tangible and intangible objects, historical monuments, art objects, traditions and symbols created by people of African descent in the past, representing value in the present and preserved for the future. The author emphasizes the representation of cultural heritage in virtual environments, including retroconversion, the development of digital collections, and 3D modeling. The study particularly highlights the creation of game content aimed at enhancing engagement of the audience with African cultures and traditions. Both large international organizations and young African “digital enthusiasts” are involved in this process. Using the example of three game applications “Kissoro” (2018), “Héros Africaine” (2024) and “Relooted” (2025), created over the past seven years, the author analyzes the peculiarities of reflecting African cultural values, historical characters and events in the digital environment. The article shows the connection of one of the video games with actual events in the real world, including a discussion about the restitution of objects of African cultural heritage. It is noted that in the context of a high degree of mobile Internet penetration in African countries, game content has significant potential. It is concluded that the gamification of African cultural heritage, like other digitalization processes, has both positive and negative sides. On the one hand, it preserves and disseminates information about heritage, and on the other, it universalizes and simplifies cultural and moral-ethical codes.

Keywords: *Africa, cultural heritage, digitalization, gamification*

⁵³ Стелс (от англ. *stealth* «невидимка») — жанр видеоигр, в которых игрок должен избегать обнаружения своего игрового персонажа.

⁵⁴ Бенинская бронза — коллекция скульптур, захваченная в ходе британской карательной экспедиции и вывезенная из Королевства Бенин в 1897 г.; хранится в Британском музее.

⁵⁵ Нгаджи — священный барабан народа покомо, проживающего на территории Кении; конфискован и вывезен представителями британской колониальной администрации в 1902 г., хранится в фондах Британского музея.

⁵⁶ Череп Брокен-Хилл/Кабве — археологический артефакт, череп «родезийского человека», найденный в 1921 г. и хранящийся в лондонском Музее естественной истории.

REFERENCES

- Khazanov A. M. [Freedom-Loving Daughter of Africa (From the History of the Angolan People's Struggle against Colonizers in the 17th Century)]. *Voprosy istorii* [Issues of History], 1970, no. 2, pp. 129–145. (in Russ.).
- Khokholkova N. E. [African Digital Diaspora]. *Etnografija* [Etnografia], 2021, no. 3 (13), pp. 191–206. DOI: 10.31250/2618-8600-2021-3(13)-191-206 (in Russ.).
- “Chernoe nasledie”: afrikantsy i ikh potomki v istoricheskoy pamyati SShA [“Black Heritage”: Africans and Their Descendants in Historical Memory of the USA]. Moscow: Institut Afriki RAN Publ., 2024. (in Russ.).
- Apaydin V. Introduction: Why Cultural Memory and Heritage? *Critical Perspectives on Cultural Memory and Heritage: Construction, Transformation and Destruction*. London: UCL Press, 2020, pp. 1–10. DOI: 10.2307/j.ctv13xpsfp.6 (in English).
- Badawi Z. *An African History of Africa: From the Dawn of Humanity to Independence*. London: WH Allen, 2024. (in English).
- Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: Association for Computing Machinery, 2011, pp. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040 (in English).
- Falola T. *The African Diaspora: Slavery, Modernity, and Globalization*. New York: University of Rochester Press, 2013. (in English).
- Graham B. Heritage as Knowledge: Capital or Culture? *Urban Studies*, 2002, vol. 39, iss. 5–6, pp. 1003–1017. (in English).
- Sarr F., Savoy B. *The Restitution of African Cultural Heritage. Toward a New Relational Ethics*. November 2018. Available at: https://www.about-africa.de/images/sonstiges/2018/sarr_savoy_en.pdf (accessed: 14.02.2025). (in English).
- Stevens G., Laurone C. L. How Virtual Reality Is Restoring Liberia's Culture. 23 Apr 2025. *Sapiens*. Available at: <https://www.sapiens.org/culture/virtual-reality-liberia-heritage-return/> (accessed: 25.05.2025). (in English).
- The Politics of Heritage: The Legacies of Race*. London: Routledge, 2004. (in English).
- Yasmin S. New Video Game Lets You Steal Back African Artefacts from Museums That Took Them. 28 June 2025. *Independent*. Available at: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/relooted-video-game-steal-african-artifacts-museums-b2778222.html> (accessed: 30.06.2025). (in English).
- Zhang J., Liu Y., Yin Z., Abbas S., Qin S. The Role of Mancala Games in Human Evolution, Cultural Development, and Education: An Anthropological Inquiry. *Quality in Sport*, 2023, vol. 14, no. 1, pp. 23–36. DOI: 10.12775/QS.2023.14.01.002 (in English).

Для цитирования: Хохолькова Н. Е. Африканское культурное наследие в цифровом пространстве: игровой контент // Уральский исторический вестник. 2025. № 4 (89). С. 17–24. DOI: 10.30759/1728-9718-2025-4(89)-17-24.

For citation: Khokholkova N. Ev. African Cultural Heritage in the Digital Space: Game Content // Ural Historical Journal, 2025, no. 4 (89), pp. 17–24. DOI: 10.30759/1728-9718-2025-4(89)-17-24.