

Нарратив «Великая французская революция» как пространство исторических реконструкций мифов в видеоигре «Assassin's Creed: Unity»

Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич

Тезина Екатерина Александровна

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: Kate.Tezina.25@yandex.ru

На современном этапе большинство исторических сюжетов мирового развития являются основой программных разработок виртуального пространства в сфере медиа-индустрии. В настоящее время результатом деятельности медиа-компаний является мифологизация реальности и деконструкция исторической картины мира. Одним из таких результатов предстают видеоигры, которые являются зачастую не просто способом проведения досуга. Так видеоигры, содержащие исторический нарратив конструируют собственные виртуальные миры, мифичные по своей природе [1, с. 100-101]. Подобного рода видеоигры основываются на наличии аудитории игроков, которая непосредственно взаимодействует с историей и проигрывает то или иное событие, являясь активным участником исторического процесса [2, с. 79].

Чаще всего разработчиками видеоигр используются известные исторические сюжеты для привлечения геймеров в виртуальное историческое пространство. Использование методов деконструкции и мифологизации истории характерно для большинства популярных видеоигр, среди которых: «Call of Duty», «Civilization», «Europa Universalis». К ним также относится видеоигровая серия «Assassin's Creed», каждая часть которой реализуется в определенном историческом сеттинге. Оригинальность данной видеоигры заключается в том, что она представляет собой экранно-интерактивный медиатекст, который обладает историческим нарративом. В нем геймер оказывается действующим актором виртуального исторического процесса.

Великая Французская революция конца XVIII века в общемировой истории носила народный характер и способствовала установлению буржуазной демократии. Именно эта революция ознаменовала триумфальное шествие капитализма по миру. И как раз события Великой французской революции являются сюжетной линией одной из частей видеоигровой серии «Assassin's Creed» - «Assassin's Creed: Unity». Эта игра представляет свое видение развития истории, объединяя все исторические эпохи сюжетом противостояния тамплиеров и ассасинов. Вследствие этого, и в представлении французской революции не обошлось без деконструкции некоторых исторических фактов и личностей, а также включения основной идеи разработчиков (тамплиеры и ассасины). Но, при этом данная серия игры в определенной степени реалистична, так как опирается на примерный ход развития революции во Франции.

События игры происходят во времена королевской, революционной и наполеоновской Франции, то есть в период 1776-1808 гг. Время королевской власти во Франции в Assassin's Creed представлена не реальными историческими предпосылками революции (торгово-промышленный кризис; банкротство короля и дефицит бюджета; кризис монархии), а развитием сюжета о действиях тамплиеров и ассасинов. По словам разработчиков игры, истинные зачинщики революции — тамплиеры, однако в «Assassin's Creed: Unity» ассасины помогают бунтовщикам прорваться в крепость.

Революционная часть истории Франции с точки зрения исторической действительности началась с захвата крепости Бастилия. При этом и в самой видеоигре данный период

берет начало с этого же события. Но, кроме реальной постановки разработчики добавили альтернативную сюжетную линию, характерную для всей серии «Assassin's Creed», связанную с действиями ассасинов.

Остальной ход революции во Франции показан разработчиками в виде ключевых событий этого времени: Поход женщин на Версаль, Сентябрьские погромы, Нападение санкюлотов на Наполеона, и т. д.

Реальными историческими результатами Великой французской революции явилось следующее. Правление Директории закончилось в 1799 году. Новый переворот возглавил генерал армии Наполеон Бонапарт, захвативший власть в Париже, что стало началом новой эпохи в жизни страны. Личность Наполеона Бонапарта присутствует и в «Assassin's Creed», где его деятельность показана с альтернативной точки зрения на историю. А именно согласно реальным историческим данным Наполеон отправился в Египет на экспедицию, с целью его завоевания (1798-1801 гг.). Но в игровом пространстве данной серии игр Наполеон совершает кампанию в Египет с целью получения Яблока Эдема, благодаря которому он получил власть в Париже.

Таким образом, разработчики «Assassin's Creed: Unity» деконструируют и одновременно мифологизируют историю Великой Французской революции. Но при этом в видеоигре сохраняется достаточная связь с общепризнанной исторической реальностью. Это зачастую означает наличие определенного эссенциалистского характера представляемого исторического нарратива [2, с. 80]. Проект «Assassin's Creed: Unity» позволяет достаточно убедительно моделировать альтернативные сценарии истории Французской революции посредством имитации исторических процессов, которые мифологизируются в сознании игрока. Вследствие взаимодействия человека с прошлым в видеоигровом пространстве формируется интерес к реальной исторической картине мира, а также производится определенное понимание тех или иных исторических событий.

Источники и литература

- 1) Беляев Д.А., Беляева У.П., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Том 10. № 2А. С. 99-105.
- 2) Черных С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. – 2017. – Т. 3. № 2. – С. 77-97.