

Секция «Символы прошлого и технологии будущего: политика памяти в цифровом пространстве»

Образ Сталинградской битвы в компьютерных играх и современной историографии: что есть общего у них?

Научный руководитель – Кринко Евгений Фёдорович

Шубин Никита Сергеевич

Студент (магистр)

Южный федеральный университет, Институт истории и международных отношений,
Ростов-на-Дону, Россия

E-mail: n.shubin0910@gmail.com

Исследования компьютерных игр как важной части современной культуры и медиа начались в США и затем в Западной Европе уже в конце XX в. и чуть позже – в России, где внимание этому вопросу стали уделять лишь в начале XXI в. Но несмотря на наличие трудов о роли компьютерных игр в воспитании и обучении[2], философии игрового мира[1] и роли аналитика, мало работ по анализу тех исторических образов, которыми наполнены некоторые произведения игропрома (*игровой промышленности-прим.автора*). При этом они гораздо легче воспринимаются игроком в силу того, что последний не пассивный слушатель или очевидец (как в кино или при чтении книг), а зачастую непосредственный участник и даже творец игровой реальности. В связи с этим возникает закономерный вопрос: как конструируют историческую реальность разработчики, какие именно образы вкладывают в свои игры и как они соотносятся со мнением современной историографии по данным темам? Особо интересно это рассмотреть на примере вызывающей и ныне горячие дискуссии в общественном пространстве Сталинградской битвы. Цель моей работы рассмотреть сложившиеся в историографии и компьютерных играх образы этого сражения и определить, насколько они схожи и различны. Для достижения этой цели я сознательно разделяю игропром на зарубежный и созданный в странах бывшего СССР.

В ходе работы мною было установлено, что взгляд на Сталинградскую битву в историографии и компьютерных играх существенно различается и особо ярко, если мы сравниваем зарубежный игропром и отечественную историографию. Так, в зарубежных играх служащие в Красной армии рядовые участники конфликта храбры, патриотичны и пафосны, стойко сносят все невзгоды и готовы мстить врагу несмотря даже на то, что находятся под непереносимым давлением спецслужб. Последние же часто отправляют солдат прямо на убой. Историография во многом отвергает столь радикальный взгляд на действия командования Красной армии. И, конечно, отрицает, что на битву солдат буквально отправляли с голыми руками. Такого же взгляда явно придерживаются и разработчики игр на территории стран бывшего СССР.

Если же мы обратим внимание на то, как показана сама битва, то здесь также найдём пару интересных наблюдений. Во-первых, в историографии и играх это событие одно из важнейших и кровавых в истории войны на Восточном фронте. Это общий момент. Но, и это во-вторых, если игры сосредотачивают внимание на отдельных активных стычках, преувеличивая масштабы участвующих в них сил, и при этом в десятки минут геймплея оказываются включены события, которые происходили порой в течение недель (например, оборона дома Павлова), то в историографии отдельные сражения в городе описываются как происходящие за отдельные дома с активной ролью снайперов и рукопашных схваток и не столь масштабные по количеству одновременно участвующих в них представителей обеих сторон.

Источники и литература

- 1) Бабинович В.С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр // Вестн. Том. гос. ун-та. 2019. No 446. С. 64-67.
- 2) Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. No. 3. С. 134-138.