

Исторические нарративы в видеоиграх: реконструкция, деконструкция, фальсификация

Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич

Беляева Ульяна Павловна

Кандидат наук

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П.

Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия

E-mail: Akshalu@mail.ru

Видеоигры сегодня стали неотъемлемой частью современной экранной культуры. Можно отчётливо видеть, как в них манифестируются политические лозунги, пропагандируется актуальная социально-экономическая повестка, эксплуатируются исторические нарративы, транслируется та или иная идеологическая и мировоззренческая позиция. Пространство видеоигр сегодня - это место эффективного формирования образа публичной истории, а также конструирования исторических мифов, фальсификаций.

Начиная с 90-х гг. XX века геймдизайнеры обращались к историческим нарративам, как к повествовательной основе для сюжета игры. Прошлое становится весьма удачным форматом для видеоигры, так как обращается к уже рассказанной когда-то истории, но теперь предлагает самому геймеру стать ее активной частью, прожить и проиграть, все то, о чем можно было только читать и смотреть.

Интерактивность, активность игрока внутри исторического нарратива в игре делает привычный рассказ о прошлом ярким и запоминающимся. Виртуальная реальность позволяет детально реконструировать исторические события, передать атмосферу и дух времени, достичь максимального иммерсионного эффекта.

В контексте обращения к исторической тематике среди видеоигр можно встретить игры-реконструкции, характеризующиеся попыткой создать видеоигровую реальность с отсылкой к конкретному историческому событию (например, «Total War», «Europa Universalis») [4]; игры по историческим мотивам, сюжет которых детерминирован локальным сюжетом из прошлого, чаще всего из батальной истории стран («Блицкриг», «Medal of Honor», «Battlefield 1», «Call of Duty»); исторически-сеттинговые игры, где эксплуатируется лишь внешний облик эпохи, атмосфера времени (например средневековый сеттинг в ряде игр, а частности «Assassin's Creed») [2].

Реконструкторский потенциал видеоигр позволяет передать максимально реалистично и достоверно атмосферу времени, эпохи, показать функционирование механизмов исторического развития, раскрыть важные стороны отдельных исторических персонажей, прожить в игровом мире события давно минувших лет. Предлагаемая погруженность виртуальную историю, в совокупности с активной позицией геймера создает более яркий образ ушедших времен, укореняет его в сознании пользователя гораздо эффективнее, чем неигровые и менее интерактивные формы взаимодействия с прошлым. В связи с этим стоит отметить, что исторические игры могут быть использованы в педагогическом процессе, как часть исторического образования, а также быть частью государственной политики памяти.

Однако, стоит учитывать, что современные видеоигровые технологии, позволяющие детально и реалистично воспроизвести страницы истории с одной стороны способствуют установлению более тесной связи с историческим прошлым, что детерминировано интерактивностью и иммерсивностью присущими видеоиграм, а с другой стороны создают механизмы для трансформации, мифологизации и часто фальсификации истории.

Использование ярких вымышленных и идеологически нагруженных образов, вплетенных в исторический контекст, приводит к размытию границы между фактами и выдумкой, между реальностью и фантазией. Создается новая история, отражающая не объективную реальность, а интересы определенных групп.

Среди видеоигровых приемов, используемых для искажения исторического нарратива, чрезмерной идеологизации стоит отметить прежде всего ситуацию сюжетного умолчания, при которой отдельные детали, события игнорируются, что существенно трансформирует внутриигровое повествование (исключение СССР из участников мировых войн). Кроме этого активно применяются и неприкрытая идеологическая пропаганда в видеоиграх, которая вплетается и игровой сюжет, а также использование внутрикорковых правил, подталкивающих геймера к определенной, заранее сконструированной позиции [2].

Еще одним рискованым пространством видеоигр является обращение их к батальным страницам истории и эксплуатация образа войны. Войны в игровых симуляторах приобретают репетитивные формы, превращается в рядовое виртуальное действие, происходящее по ту сторону экрана, где противник неигровой персонаж, управляемый компьютером, лишенный сознания, воли (NPC - Non-Player Character). Все это приводит к утрате страха перед войной, допускает ее в качестве легитимного способа решения противоречий [1].

Необходимо отметить, что несмотря на реконструкторские амбиции видеоигр в области репрезентации исторических событий, тем не менее в сущности игры в большей степени деконструируют историю. Дело в том, что современные видеоигры а предполагают альтернативные ветви сюжета, что фактически позволяет нам говорить, об истории в сослагательном наклонении. Большинство не имеет одной четко определенной концовки. Субъективный выбор геймера внутри игры приводит к конструированию самых различных вариантов дальнейшего развития сюжета, а, следовательно, и историческое событие, отсылка на которое предполагается, будет разворачивается по многовекторному пути. Ряд исторически-сеттинговых видеоигр, реконструируется лишь визуальная часть исторической эпохи, а фактологическая и событийная достоверность опускаются.

Видеоигры как динамично развивающаяся часть современной культуры создает серьезный информационный кластер публичной истории, формирует в массовом сознании образ минувших событий. Мы видим, что видеоигры в своей обращенности к историческим сюжетам создают многовекторные пути работы с прошлым, обладают эффективными реконструкторскими механизмами, образовательным потенциалом, одновременно порождая риски идеологизации, фальсификации и мифологизации истории.

Благодарности: Статья подготовлена в рамках проекта «Формирование инфосферы публичной истории в видеоигровых нарративах: трансформация исторического сознания и медиастратегии политики памяти» (грант Президента Российской Федерации для государственной поддержки молодых российских ученых - кандидатов наук 2022 года. Проект № МК-3617.2022.2).

Источники и литература

- 1) Беляев Д.А., Тарасов А.Н. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 9 (98). С. 22-25.
- 2) Беляев Д.А., Беляева У.П., Тезина Е.А., Лукашина В.Д Исторический нарратив в видеоигровой серии «Assassin's Creed»: реконструкция и деконструкция истории // Культура и цивилизация. 2021. Т. 11. № 1-1. С. 282-288.

- 3) Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis 4») // Шаги/Steps. 2017. Т. 3. № 2. С. 77-97.