

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2020.51.52.011

## Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов

**Беляев Дмитрий Анатольевич**

Доктор философских наук,  
профессор кафедры философии, социологии и теологии,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

**Беляева Ульяна Павловна**

Магистр религиоведения,  
учитель истории и обществознания,  
МБОУ СШ № 33 им. П.Н. Шубина,  
398036, Российская Федерация, Липецк, ул. Шубина, 15;  
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

**Лукашина Виктория Денисовна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: victoria.lukashina26@gmail.com

**Тезина Екатерина Александровна**

Студент,  
Институт истории, права и общественных наук,  
Липецкий государственный педагогический университет  
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского,  
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;  
e-mail: Kate.Tezina.25@yandex.ru

### Аннотация

В статье рассматриваются видеоигры как экранный медиум исторических реконструкций и мифов, способный влиять на массовое историческое сознание и быть частью актуальной политики памяти. Выявляется три основных типа «исторических»

видеоигр – игры-реконструкции, игры по историческим мотивам и исторически-сеттинговые игры. Каждый из них формирует особую модальность работы с историческими текстами, создающую своеобразные виртуальные интерпретации исторических событий и фактов. Отмечается, что видеоигры обращаются к самым разным историческим сюжетам и событиям, но зачастую имеющим военно-батальное содержание. Это объясняется жанровой спецификой создания «исторических» игр. Раскрывается, что природа видеоигр, которой присуща процедурная интерактивность, вступает в принципиальное противоречие с возможностью аутентичной исторической реконструкции. Эта особенность объективно приводит к постмодернистской деконструкции и мифологизации исторического нарратива, реализуемого в видеоигровых дискурсах и практиках. Кроме того, подчеркивается имеющая место идеологическая политизация некоторых видеоигровых исторических повествований.

#### **Для цитирования в научных исследованиях**

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. DOI: 10.34670/AR.2020.51.52.011

#### **Ключевые слова**

Видеоигры, история, исторические реконструкции, историческая мифология, деконструкция истории, исторические игры.

## **Введение**

Сегодня видеоигры являются заметной частью современной экранной технокультуры. При этом они выступают не только сферой интерактивно-цифровых развлечений, но и вполне легитимно претендуют на более широкое функциональное присутствие в пространстве актуальных культурных практик, смыслов и ценностей [Катаев, Землянская, 2020, 105-106]. Так, отдельные видеоигры могут обладать заметным художественным содержанием, вызывать этические споры и способствовать формированию новых социальных общностей.

Сравнительно новой сферой культурного присутствия видеоигр стало медиальное пространство создания и трансляции исторических реконструкций и мифов. Видеоигры все чаще выступают элементом конструирования политики памяти и частью актуальной структуры исторического сознания [Задворнов, 2019, 19-20]. Именно поэтому исследовательский дискурс зарубежных *game studies* все чаще пересекается с тематическими разделами *memory studies* и *history studies* [Koski, 2017, 400-402]. Кроме того, для нас особенно важно, что в контексте данной виртуально-цифровой генерации исторических нарративов нередко происходит обращение к отдельным сюжетам отечественной истории, которые часто подвергается заметному искажению [Белов, 2018, 98-101].

Все это создает актуальность научно-исследовательского рассмотрения видеоигр как феномена исторического сознания, способного заметно влиять на популярное представление о значимых событиях мировой истории и формировать определенную парадигму их интерпретации.

---

## Основная часть

Уже с 90-х гг. XX в., когда усиливается роль и значение сюжета в контексте видеоигрового повествования, начинают появляться и пользоваться значительной популярностью условно «исторические» видеоигры. Они наиболее характерны для жанров «стратегия», «шутер» и «приключение». Основой для их сюжетного нарратива и сеттинга становятся какой-то отдельный исторический эпизод или целая эпоха [27, с. 23-24].

По характеру обращения к исторической тематике видеоигры могут быть поделены на три основные группы. К первой можно отнести игры – исторические реконструкции, в которых совершается попытка с известной степенью достоверности виртуально воссоздать конкретный исторический сюжет и набор фактических событий. Ко второй группе относятся *игры по историческим мотивам*. В них каркас повествования базируется на историческом событии, в сюжете могут присутствовать отдельные исторические персонажи, но конкретное развитие нарратива может значительно не соответствовать историческим фактам. И, наконец, к третьей группе можно отнести *исторически-сеттинговые игры*. В этом случае исторический компонент присутствует исключительно на уровне графической эстетики, декоративно-внешней схожести с визуальным стилем исторической эпохи.

Теперь подробнее остановимся на рассмотрении каждой из указанных групп «исторических» видеоигр. Сразу следует отметить, что не всегда есть возможность четко и однозначно разграничить исторически достоверные игры и квазиисторическое мифотворчество. Это обусловлено интерактивной природой видеоигр, которая придает номадический характер любому, даже исходно вполне достоверному историческому нарративу. В этом смысле абсолютная историческая достоверность исключила бы игровую составляющую, которой имманентна процедурная вариативность.

Между тем можно выделить целый ряд игр, в которых достаточно точно реконструируется историческая действительность. Например, в серии стратегических игр «Total War» каждый отдельный эпизод посвящен реконструкции конкретной культурно-исторической эпохи с акцентом на военно-политических реалиях. Здесь можно встретить обращение к истории Древнего Рима (временной промежуток 270 г. до н.э. по 14 г. н.э.), Средневековой Европы (1080-1530 гг.), феодальных войн Японии (1530-1630 гг.), колониальных завоеваний Нового времени (1700-1799 гг.) и походов Наполеона. Каждая часть на геополитическом уровне вполне достоверно реконструирует исторический нарратив эпохи. При этом игрок может корректировать локальные исторические события, создавая фактически альтернативные версии истории, глобально инкорпорированные в достоверное (с точки зрения общих закономерностей динамики исторического процесса) историческое повествование. Примерно к такому же уровню достоверности и модели трансляции исторического нарратива можно отнести серию игр «Europa Universalis» [Черных, 2017, 79-82].

Также в сюжетах видеоигр часто встречается обращение к локальным историческим сюжетам, имеющим, как правило, батальное содержание. В частности, наиболее популярными являются сюжеты Мировых войн, реализованные в таких играх как «Блицкриг», «Medal of Honor», «Battlefield 1», а также в первой и второй частях «Call of Duty». В них действия виртуального протагониста вплетены в достоверный исторический нарратив, и от успешности процедурных активностей геймера зависит актуализация истории [27, с. 159-162]. В случае игровой неудачи повествование прерывается или создается альтернативная версия истории.

С одной стороны, данный класс игр может быть весьма полезен с точки зрения

популяризации реальных исторических событий и иммерсионного вовлечения в них [Кириченко, 2019, 132-135]. С другой стороны, даже базово исторически достоверные реконструкции почти всегда предусматривают возможность коррекции событийного ряда, что подспудно формирует представление о неконстантности исторических явлений, их относительности [Тарасов, 2009, 172]. Все это вполне может идейно подготавливать человека к мифологизации истории.

Более того, некоторые видеоигры явно или имплицитно конструируют некое мифологизированное представление об историческом развитии. Таким образом, они не только образуют новую виртуальную реальность, но и обладают интенцией на внедрение имеющейся исторической реальности в собственные виртуально-мифологизированные конструкты.

В случае с видеоиграми, создающимися по историческим мотивам, ситуация с мифологизацией складывается наиболее явно. К этому классу относится множество игровых проектов, пытающихся привлечь геймеров обращением к известным историческим темам и их неожиданным сюжетным «переосмыслением». Самым массово популярным примером подобных проектов является серия игр «Assassin's Creed», где концептуальной основой сюжета выступают идеи о возможности изменения прошлого.

Главный герой волей игрового повествования оказывается в самых разнообразных исторических локациях – Древнем Египте, Античной Греции, Средневековой Европе, США периода борьбы за независимость, революционной Франции конца XVIII в. и Англии XIX века. В них он встречает реальных исторических персонажей – Цезаря, Клеопатру, Перикла, Пифагора, Платона, Ричарда I Львиное Сердце, Н. Макиавелли, Д. Савонаролу, Д. Вашингтона, Б. Франклина, королеву Викторию, Ч. Дарвина, К. Маркса и многих других известных людей прошлого. Каждый из них обладает определенной прописанной ролью и характером в рамках игрового нарратива. При этом фактические действия и транслируемые идеи указанных персонажей могут значительно отличаться от поступков их реальных исторических прототипов.

Также необходимо отметить весьма аутентично воссозданный визуальный сеттинг указанных исторических эпох, что усиливает впечатление достоверности. Между тем, в действительности все происходящее в «Assassin's Creed» является примером исторической деконструкции. Формально игровой мир наполняется отдельными исторически достоверными элементами, но все это вместе складывается в псевдоисторическое повествование. Оно вбирает в себя множество культурных отсылок, но в итоге создает в смысловом аспекте весьма эклектичный исторический миф. Одновременно подобные игры, в сущности, похожи на исторические романы или художественные фильмы, которые также стремятся к мифотворчеству. И здесь важно различать демаркацию между исторически достоверным и вымыслом, а также иметь соответствующий фокус восприятия данных культурных текстов [Lewis, 2020, 57-61].

В этом смысле подобные игры можно сравнить с художественными произведениями, прежде всего кинофильмами и книгами, основанными на исторических сюжетах. К тому же этот прием особенно необходим для существа видеоигр в силу их интерактивной природы, которая предусматривает неконстантность транслируемого игроку кибертекста.

Но если «Assassin's Creed» подается скорее, как развлекательное исторически контекстуальное приключение без претензий на полную историческую аутентичность, то есть ряд видеоигр, которые декларативно на это претендуют, но фактически создают исторический миф, причем в ряде случаев имеющий явную идеологическую ангажированность. К числу таких проектов можно отнести видеоигру «Company of Heroes II».

Формально «Companу of Heroes II» относится к жанру стратегии, выполненной в сеттинге Второй Мировой Войны. Однако на уровне сюжетного нарратива она содержит ярко выраженный идеологический, а именно антисоветский посыл. Так, основой ее повествования становятся воспоминания диссидента Л.А. Исаковича, отбывающего срок в ГУЛАГе за антисоветскую деятельность, о его службе в рядах РККА, пришедших на время Великой Отечественной Войны.

Сюжет игры строится из воспоминаний этого диссидента, которые охватывают все значимые батальные события ВОВ, в которых геймер и принимает непосредственное участие посредством вполне традиционных для данного жанра игровых механик. Но примечательно здесь именно содержание нарратива. В нем геймер узнает о «зверствах красных командиров», расстрелах советскими солдатами мирного населения и собственных военнопленных и т.п. Все это создает одномерное, явно ангажированное восприятие военных событий на Восточном фронте и действий красной армии, что кладется в основу нового мифа о Второй Мировой Войне [Осекин, 2016, 119-122].

Также получает распространение имплицитное создание мифологии через фигуры умолчания. В частности, зачастую сюжетные повествования в видеоиграх о Мировых войнах обходятся вообще без упоминаний о роли в них Российской империи или СССР, что явно уже свидетельствует о политико-идеологической ангажированности игровых нарративов.

## Заключение

Подводя итог рассмотрению феномена условно «исторических» видеоигр, можно заключить, что они сегодня выступают медиальным транслятором самых разнообразных исторических повествований. Некоторые из них обладают исключительно формально-эстетической достоверностью, репрезентируя только внешний облик исторических эпох. Другие претендуют на некоторую историческую достоверность и даже аутентичность, реконструируя основной массив вполне достоверных фактов и событий. Однако в силу интерактивно-процедурной природы видеоигр подлинные исторические реконструкции в данной медийной платформе принципиально невозможны. Они превращаются в конструирование моделей исторической мифологии, постмодернистски деконструируя исторический нарратив. Кроме того, отдельные политические темы излагаются в явно идеологически ангажированной тональности, в ряде случаев имеющей антироссийский подтекст.

## Библиография

1. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх) // Вестник РУДН. Серия: Политология. 2018. Т. 20. № 1. С. 96-104.
2. Задворнов А.Н. Е- homo и постчеловек: на пути к эволюционному расколу // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Т. 8. № 2А. С. 16-23.
3. Катаев Д.В., Землянская А.В. Рискогенность визуализации в контексте мультипликационных сообществ социальных сетей // Alma mater (Вестник высшей школы). 2020. № 1. С. 104-107.
4. Кириченко В.В. «Энциклопедические игры» как способ исторической реконструкции // Галактика медиа: журнал медиа исследований. 2019. № 4. С. 130-152.
5. Осекин С.О. Россия как агрессор в современных компьютерных играх // Культура и цивилизация. 2016. № 1. С. 116-127.
6. Тарасов А.Н. Виртуальный объект в философии и культуре постмодернизма // Материалы Международной научно-практической конференции «Мировая экономика и социум: от кризиса до кризиса». Саратов:

- Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А. 2009. С. 171-174.
7. Черных 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.
8. Koski J. Reflections of history: representations of The Second World War in Valkyria Chronicles // Rethinking History. 2017. Vol. 21. № 3. pp. 396-414.
9. Lewis K.J. Grand Theft Longboat Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History // Historia Ludens: The Playing Historian. 2020. pp. 54-70.

## **Video game narratives as a space of historical reconstructions and myths**

### **Dmitrii A. Belyaev**

Doctor Philosophical Science,  
Professor of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,  
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

### **Ul'yana P. Belyaeva**

Master of Religious Studies,  
history and social studies teacher,  
Secondary school № 33,  
398036, 15, P. Shubin Boulevard st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

### **Viktoriya D. Lukashina**

Student,  
Institute of history, law and social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: victoria.lukashina26@gmail.com

### **Ekaterina A. Tezina**

Student,  
Institute of history, law and social Sciences,  
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan,  
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;  
e-mail: Kate.Tezina.25@yandex.ru

### **Abstract**

The article considers video games as a screen medium of historical reconstructions and myths, which can influence the mass historical consciousness and be a part of the actual memory policy. Three main types of "historical" video games are identified: reconstruction games, games based on

historical motives, and historical – setting games. Each of them forms a special modality of working with historical texts, creating a kind of virtual interpretation of historical events and facts. It is noted that video games refer to a variety of historical stories and events, but often have a military-battle content. This is due to the genre specifics of creating "historical" games. It is revealed that the nature of video games, which is characterized by procedural interactivity, comes into fundamental conflict with the possibility of authentic historical reconstruction. This feature objectively leads to postmodern deconstruction and mythologization of the historical narrative implemented in video game discourses and practices. In addition, the current ideological politicization of some video game historical narratives is highlighted.

### For citation

Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Lukashina V.D., Tezina E.A. (2020) Videoigrovye narrativy kak prostranstvo istoricheskikh rekonstruktsii i mifov [Video game narratives as a space of historical reconstructions and myths]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 10 (2A), pp. 99-105. DOI: 10.34670/AR.2020.51.52.011

### Keywords

Video games, history, historical reconstructions, historical mythology, deconstruction of history, historical games.

### References

1. Belov S.I. (2018) Computer games as a tool for implementing memory policy (on the example of displaying the events of the great Patriotic war in video games). *Vestnik RUDN. Series: Political Science*. Vol. 20. № 1. pp. 96-104.
2. Zadvornov A.N. (2019) E-homo and the postman: on the way to evolutionary schism. *Context and reflection: philosophy about the world and man*, Vol. 8. № 2A. pp. 16-23.
3. Kataev D.V., Zemlyanskaya A.V. (2020) Riskogenicity of visualization in the context of animated communities of social networks. *Alma mater (Bulletin of higher school)*. № 1. pp. 104-107.
4. Kirichenko V.V. (2019) "Encyclopedic games" as a way of historical reconstruction. *Galaxy media: journal of media research*. № 4. pp. 130-152.
5. Osokin S.O. (2016) Russia as an aggressor in modern computer games. *Culture and civilization*. № 1. pp. 116-127.
6. Tarasov A.N. (2009) A virtual object in the philosophy and culture of postmodernism. *Materials of the International scientific-practical conference "World economy and society: from crisis to crisis"*, Saratov: Saratov State Technical University named after Gagarina Yu.A. pp. 171-174.
7. Chernykh S.Y. (2017) Constructing the past in video games: the player as a consumer and co-author of the historical narrative (project "Europa Universalis 4"). *Steps*. Vol. 3. № 2. pp. 77-97.
8. Koski J. (2017) Reflections of history: representations of The Second World War in Valkyria Chronicles. *Rethinking History*. Vol. 21. № 3. pp. 396-414.
9. Lewis K.J. (2020) Grand Theft Longboat Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History. *Historia Ludens: The Playing Historian*. pp. 54-70.