

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2021.16.90.010

Исторический нарратив в видеоигровой серии «Assassin's Creed»: реконструкция и деконструкция истории

Беляев Дмитрий Анатольевич

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

Беляева Ульяна Павловна

Кандидат философских наук,
старший преподаватель кафедры философии, социологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Тезина Екатерина Александровна

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

Лукашина Виктория Денисовна

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

Аннотация

В статье рассматриваются особенности конструирования и содержания исторического повествования в серии видеоигр «Assassin's Creed». Раскрываются особенности и масштаб комплексного подхода репрезентации истории в «Assassin's Creed». Осуществляется компаративная аналитика подлинного (фактологически достоверного) и вымышленного в серии видеоигр. Отдельно анализируется степень историчности центрального сюжетного противостояния в «Assassin's Creed» секты ассасинов и ордена тамплиеров. Выявляется

постмодернистский характер исторического нарратива «Assassin's Creed» и его концептуальное сходство в конструировании с литературными произведениями Д. Брауна. Делается вывод о синкретизме в сюжете «Assassin's Creed» подлинного и ложного, мифического и исторического. Отмечается, что при некритическом восприятии нарратива «Assassin's Creed» возможны риски мифологизации исторического сознания, в то же время видеоигра вполне релевантна актуальному духу современной технокультуры, и задает интерактивную рамку считывания исторического текста.

Для цитирования в научных исследованиях

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. Том 11. № 1А. С. 282-288. DOI: 10.34670/AR.2021.16.90.010

Ключевые слова

Assassin's Creed, видеоигры, история, исторический нарратив, историческое сознание, мифологизация истории, постмодернизм, исторические реконструкции.

Введение

Видеоигры сегодня все чаще становятся медиумом и вполне оригинальным форматом репрезентации разнообразных культурных посланий и смыслов. В частности, процедурные и сюжетные составляющие видеоигр зачастую наполнены множеством эстетических образов, политических, социальных и этических концептов. Особое место в этом ряду занимает интеграция видеоигр и истории, что потенциально весьма значимо для формирования исторического сознания и может служить элементом конструирования политики памяти [Белов, 2018, 97].

Игр, в которых присутствуют элементы обращения к истории, достаточно много. Здесь можно назвать такие известные серии, как «Блицкриг», «Age of Empires», «Battlefield», «Call of Duty», «Civilization», «Europa Universalis» и «Total War». Каждая из них реконструирует определенный исторический период, адаптируя его под видеоигровые особенности (например, жанровые и геймплейные) подачи исторического текста [Кириченко, 2019, 130-131]. В то же время в подобных экранно-интерактивных проектах зачастую акцентируется внимание на достаточно зауженной батальной составляющей истории или внешних, культурно-декоративных элементах времени.

В этом ряду особняком стоит популярная видеоигровая серия «Assassin's Creed», каждая часть которой реализуется в определенном историческом сеттинге. При этом в ней, по словам разработчиков, предпринимается попытка комплексно воссоздать срез эпохи с его визуальной эстетикой, социально-политическим и культурным контекстом. Данная игровая серия позиционируется как историческая реконструкция, выполненная в жанре action-adventure, претендующая на интерактивно-иммерсионное знакомство геймера-реципиента с историческими сюжетами. К тому же, ее распространение по всему миру тиражом, превышающим 100 миллионов копий, позволяет говорить о ней как о значимом экранном тексте, влияющем на формирование исторического сознания.

В отечественном сегменте game studies тема аналитики «Assassin's Creed» присутствует лишь в трех студенческих публикациях – статьях А.И. Давыденко [Давыденко, 2019], Я.И.

Суздальницкого [Суздальницкий, 2017] и А.А. Царегородцевой [Царегородцева, Сафронова, 2017]. Содержательно они весьма схематичны и лишь обозначают некоторые важные тематические сюжеты. Все вышесказанное актуализирует необходимость специального исследовательского рассмотрения темы присутствия исторических нарративов в видеоигровой серии «Assassin's Creed».

Основная часть

Начиная с 2007 г. и по настоящее время уже вышло девять основных частей и более десятка побочных сюжетных ответвлений видеоигровой серии «Assassin's Creed», повествование которых разворачивалось в контексте заметных событий мировой истории. Так, в разных частях игры геймеру предстоит стать участником событий Третьего крестового похода, политических интриг ренессансной Италии конца XV в., войны за независимость США и Великой французской революции, а также побывать в Древней Греции времен Пелопонесской войны, эллинистическом Египте и, наконец, в недавно вышедшей «Assassin's Creed Valhalla» (2020) возглавить викингов в их завоевательном походе на Англию во второй половине IX века. По ходу повествования игрок встретит и получит возможность интерактивного взаимодействия со множеством известных исторических личностей – Периклом, Пифагором, Сократом, Платоном, Клеопатрой, Цезарем, Леонардо да Винчи, Н. Макиавелли, Дж. Вашингтоном, Б. Франклином, Наполеоном I, Б. Дизраэли, К. Марксом и многими другими. Все это превращает «Assassin's Creed» в оригинальный экранно-интерактивный медиатекст, обладающий историческим содержанием, в котором геймер оказывается актором виртуального исторического процесса.

Здесь сразу необходимо уточнить, что в целом «исторические» видеоигры можно разделить на три основные группы. К первой относятся условные *исторические реконструкции*, в которых на момент начала игровой сессии сохраняется исходная фактологическая аутентичность и предпринимается попытка смоделировать исторически многофакторный характер динамики внутриигрового повествования. Подобные игры чаще всего относятся к стратегическому жанру, где позволяют на глобальном уровне реконструировать отдельные периоды мировой истории, при этом допуская возможности ее альтернативного развития [Черных, 2017, 78-80].

Ко второй относятся *художественные вымыслы по историческим мотивам*. Для них характерно использование отдельных исторически достоверных нарративных линий или героев, инкорпорированных в структуру концептуально вымышленного сюжетного повествования.

Третья группа – *визуально исторические видеоигры*, в которых собственно историческая составляющая исчерпывается внешней аутентичностью объектов внутриигровой реальности, практически не затрагивая сюжетных троп.

В то же время, принимая в целом эту классификацию исторических видеоигр, следует иметь в виду, во-первых, некоторую размытость границ определенности между видеоиграми как «историческими реконструкциями» и «художественными вымыслами по историческим мотивам» [Charman, 2020, 142-143]. Во-вторых, с учетом обязательной интерактивной составляющей видеоигр, объективно разрушающей константность исторического нарратива, говорить о *подлинном* историзме видеоигр можно лишь весьма условно. Любая видеоигра, ввиду имманентного ей процедурного характера и интерактивности, деконструирует историческое повествование, вводя в него субъективно номадические элементы [Zahlmann, 2015, 657].

Возвращаясь к серии «Assassin's Creed» можно отметить, что на первый взгляд оказывается весьма проблематично определить, к какой группе исторических видеоигр можно ее отнести. В

ней переплетаются достоверные исторические факты и сюжетные тропы с частными неточностями и масштабными вымышленными линиями.

Оригинальность построения исторического нарратива в «Assassin's Creed» заключается в том, что он с помощью вполне аутентичной визуальной составляющей и множества достоверных фактов, выступающих одновременно текстом и контекстом видеоигрового повествования, создает впечатление исторической реконструкции. В действительности же сюжет «Assassin's Creed» пронизан постмодернистскими интенциями и на уровне глобальных мотиваций мифологизирует и отчасти мистифицирует историю.

Все части «Assassin's Creed», несмотря на их хронологическую и топологическую разность, объединяются единым сюжетным знаменателем и телеологическим принципом, объясняющим существование данного формата видеоигровой вселенной. Концептуальным центром повествовательной структуры «Assassin's Creed» является глобальное противостояние религиозно-военизированных организаций ассасинов и тамплиеров.

Секта ассасинов и орден тамплиеров в действительности существовали на Ближнем Востоке с XII века. История возникновения разворачивается в контексте событий Крестовых походов и нарастания военно-религиозного противостояния между христианским Западом и мусульманским Востоком. Тамплиеры на некоторое время стали силой утверждения христианского присутствия в Святой земле, а ассасины, возникнув как радикальное движение в рамках исмаилизма (совокупность течений шиитской ветви ислама), на некоторое время стали олицетворением бескомпромиссной борьбы с Западной экспансией в страны мусульманского Востока.

И хотя данные организации на определенном историческом этапе обладали ощутимым влиянием это продлилось сравнительно недолго, и уже к середине XIV в. они практически прекращают свое существование и уходят с авансцены мировой истории. В то же время представление о них в общественном сознании начинает в значительной степени мифологизироваться и мистифицироваться. Именно эта тема обыгрывается в «Assassin's Creed».

В видеоигровой реальности противостояние ассасинов и тамплиеров является стержневым основанием всех сюжетных линий. И если для первой части «Assassin's Creed», где все события были локализованы на Ближнем Востоке в период Третьего Крестового похода, это имело некоторую историческую адекватность, то во всех остальных играх серии данное противоборство является абсолютно вымышленным. В каждой последующей части оно монтируется в подлинный исторический нарратив, принципиально искажая его причинно-следственные основания и логику событий. Например, в видеоигровой вселенной «Assassin's Creed» поведение многих известных исторических личностей мотивировано теневой борьбой ассасинов и тамплиеров. Более того, зачастую исторические герои выступают непосредственными агентами их противостояния, являясь представителями одной из сторон. Например, в «Assassin's Creed Unity» (2014) поход Наполеона I Бонапарта в Египет обусловлен поиском «Яблока Эдема» – мифологического артефакта Первой цивилизации, дающего возможность влиять на поведение и эмоции окружающих людей. И далее все полководческие успехи Наполеона связываются именно с обладанием им Яблоком Эдема. Или другой, более частный пример из «Assassin's Creed II» (2009), где незавершенность многих художественных работ и технических проектов Леонардо да Винчи объясняется его постоянной помощью ассасинам.

Здесь общая концепция «Assassin's Creed» имеет, на наш взгляд, много общего с сюжетами литературных произведений Д. Брауна, где вымышленная деятельность различных обществ

иллюминатов интегрируется в контекст реальных событий, частично обуславливая их. Так, в известных романах «Код да Винчи» и «Ангелы и демоны» на базе подлинных фактов создается новый миф о прошлом и настоящем, в котором доминируют теории заговоров и скрытый символизм, а реальное управление государствами осуществляется теневым правительством и тайными обществами. Собственно, по тем же принципам строится сюжет и работа с историческим нарративом в «Assassin's Creed».

Все вышесказанное позволяет констатировать, что концептуально-содержательно серия «Assassin's Creed» является разновидностью интерактивного художественного вымысла по историческим мотивам. В этом смысле она подобна множеству художественных фильмов и книг, созданных на основе исторических событий. Однако, если в случае с книгами и фильмами существует сравнительно четкое изначальное маркирование вымышленного (как художественного) и достоверного (как документального или научного) классов текстов, то применительно к видеоиграм такие рамочные определения отсутствуют. Это создает ситуацию неопределенности классификационного различения видеоигровых нарративов, а значит и размытость фокуса их восприятия в массовом общественном сознании [Тарасов, 2009, 172].

Заключение

В итоге можно констатировать, что видеоигровая серия «Assassin's Creed» является весьма характерным образчиком современной медиа-информационной культуры, содержащей в себе синкретизм подлинного и ложного, мифического и исторического. И в этом смысле «Assassin's Creed» содержит в себе как вполне определенные риски искажения и мифологизации исторического сознания, так и спектр новых возможностей знакомства с историческим текстом посредством игрового «вхождения» и виртуального участия [Задворнов, 2019, 17-18]. Поэтому в этой ситуации предельно важно уметь организовывать критическую сегрегацию информационных массивов, в том числе и исторических видеоигровых нарративов, различая характер и смысл контента.

На наш взгляд, явная или имплицитная мифологизация истории есть явление имманентное самой практике организации структуры исторического сознания и общественной памяти. И в этом смысле безусловным достоинством «Assassin's Creed» является популяризация исторических сюжетов, а также формирование актуальной духу современной технокультуры интерактивной рамки считывания исторического текста, пусть и организованного в постмодернистской модальности.

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. Давыденко А.И. Assassin's Creed – синтетический миф современности // Материалы международной конференции по новым образовательным технологиям. Томск, 2019. С. 355-360.
3. 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.
4. Кириченко В.В. «Энциклопедические игры» как способ исторической реконструкции // Галактика медиа: журнал медиа исследований. 2019. № 4. С. 130-152.
5. Суздальницкий Я. А. Лингвистическое сопровождение компьютерных игр на примере игры «Assassin's Creed 3» // МНСК-2017: прикладная лингвистика. Новосибирск, 2017. С. 34-35.
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. Царегородцева А.А., Сафронова А.И. Формирование интереса к мировой истории с помощью компьютерных игр (на примере серии игр Assassin`s Creed) // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаём будущее. Пенза, 2017. С. 144-146.
 8. 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.
 9. Chapman A. Playing Against the Past? Representing the Play Element of Historical Cultures in Video Games // *Historia Ludens: The Playing Historian*. 2020. pp. 133-154.
 10. Zahlmann S. Early Modern History in the Video Game: Historical Perspectives // *German History*. 2015. Vol. 33. iss. 4. pp. 656-658.

Historical narrative in the video game “Assassin's Creed”: reconstructing and deconstructing history

Dmitrii A. Belyaev

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

Ul'yana P. Belyaeva

PhD in Philosophy,
Senior Lecturer of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,
Lipetsk State Pedagogical P.Semenov-Tyan-Shansky University,
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Ekaterina A. Tezina

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

Viktoriya D. Lukashina

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

Abstract

The article examines the features of the construction and content of the historical narrative in the series of video games "Assassin's Creed". The features and scale of an integrated approach to the representation of history in "Assassin's Creed" are revealed. Comparative analytics of the true (factually reliable) and fictional in a series of video games is carried out. The degree of historicity of the central plot confrontation in "Assassin's Creed" of the Assassin sect and the Templar Order is analyzed separately. The postmodern character of the historical narrative "Assassin's Creed" and its conceptual similarity in construction with the literary works of D. Brown are revealed. The conclusion is made about the syncretism in the plot of "Assassin's Creed" of true and false, mythical and historical. It is noted that with an uncritical perception of the "Assassin's Creed" narrative, risks of mythologizing historical consciousness are possible, at the same time, a video game is quite relevant to the current spirit of modern technoculture, and sets an interactive framework for reading the historical text.

For citation

Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Tezina E.A., Lukashina V.D. (2021) Istoricheskii narrativ v videoigrovoi serii «Assassin's Creed»: rekonstruktsiya i dekonstruktsiya istorii [Historical narrative in the video game "Assassin's Creed": reconstructing and deconstructing history]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 11 (1A), pp. 282-288. DOI: 10.34670/AR.2021.16.90.010

Keywords

Assassin's Creed, video games, history, historical narrative, historical consciousness, mythologization of history, postmodernism, historical reconstructions.

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. Davydenko A.I. (2019) Assassin's Creed – a synthetic myth of our time. *Materials of the international conference on new educational technologies*. Tomsk, pp. 355-360.
3. 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.
4. Kirichenko V.V. (2019) "Encyclopedic games" as a way of historical reconstruction. *Galaxy media: journal of media research*. № 4. pp. 130-152.
5. Suzdalnitskiy Ya. A. (2017) Linguistic support of computer games on the example of the game "Assassin's Creed 3". *MNSK-2017: Applied Linguistics*. Novosibirsk, pp. 34-35.
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. Tsaregorodtseva A.A., Safronova A.I. (2017) Formation of interest in world history with the help of computer games (on the example of the Assassin's Creed series of games). *Science and Education: preserving the past, creating the future*. Penza, pp. 144-146.
8. 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. iss. 2. pp. 77-97.
9. Chapman A. (2020) Playing Against the Past? Representing the Play Element of Historical Cultures in Video Games. *Historia Ludens: The Playing Historian*. pp. 133-154.
10. Zahlmann S. (2015) Early Modern History in the Video Game: Historical Perspectives. *German History*. 2015. Vol. 33. iss. 4. pp. 656-658.