

МЕДИАТИЗАЦИЯ ИСТОРИЧЕСКОГО КОНТЕНТА В ВИДЕОИГРАХ В КОНТЕКСТЕ НОВЫХ МЕДИА

И. Б. Игнатова

Московский педагогический государственный университет

Поступила в редакцию 22 марта 2024 г.

Аннотация: статья посвящена анализу медиатизации исторического прошлого в видеоиграх. Автор рассматривает исторический нарратив в компьютерных играх как новую форму организации познавательного процесса. Включение видеоигр в пространство новых медиа, которое, в свою очередь, является частью современной медиакультуры, представляется крайне важным с точки зрения значимости видеоигр в медийном пространстве. Наследуя традиции таких форм экранной культуры, как кино и телевидение, а также словесной и словесно-визуальной интерпретации действительности — театра, литературы — видеоигры дают нам новые формы получения и трансляции знания; в данном исследовании особое внимание уделено историческому знанию. В статье исторический нарратив в видеоиграх рассматривается в том числе как форма популяризации событий мировой истории. Однако автор видит в этом и опасность — формирование определенной парадигмы интерпретации этих событий. Тем не менее в случае с медиатизацией истории важно, что видеоигры побуждают в массовой аудитории интерес к освоению исторического прошлого.

Ключевые слова: исторический нарратив, медиатизация истории, видеоигры, новые медиа, медиакультура

Abstract: the article is devoted to the analysis of the mediatization of the historical past in video games. The author considers historical narrative in computer games as a new form of cognitive process. The inclusion of video games in the space of new media, which, in turn, is part of modern media culture, seems extremely important from the point of view of the significance of video games in the media space. Inheriting the traditions of such forms of screen culture as cinema and television, as well as verbal and verbal-visual interpretation of reality — theater, literature — video games give us new forms of obtaining and transmitting knowledge; in this article, special attention is paid to historical knowledge. The article examines historical narrative in video games, among other things, as a form of popularization of events in world history. However, the author also sees a danger in this — the formation of a certain paradigm for the interpretation of these events. However, in the case of the mediatization of history, it is important that video games stimulate interest in the development of the historical past among the mass audience.

Keywords: historical narrative, mediatization of history, video games, new media, media culture.

Мы можем констатировать, что цифровые технологии сегодня полностью изменили экосистему медиа. Технологическая составляющая контента, по словам британского исследователя Р. Ульямса, «или сама создает новый образ жизни, или предоставляет основу для его создания» [1, 14]. Размышляя о том, что собой представляют новые медиа, ряд исследователей определяет их «как средства коммуникации, существующие в цифровом пространстве и предполагающие сетевой принцип взаимодействия» [2, 8]. Однако мы рассматриваем их как часть современной медиакультуры «в самом широком ее понимании, когда в медийном поле формируются новые представления о культурной норме и способах ее интерпретации» [3, 291].

Оба подхода предполагают, что в круг новых медиа оказываются включены не только средства мас-

совой информации, но и другие медийные ресурсы, существующие в цифровом пространстве. И среди них мы выделяем видеоигры, или компьютерные игры, что сегодня понимается синонимично. Они давно стали полноправной частью так называемой экранной культуры, «превратившейся в многоуровневую социокультурную систему, включающую в себя все существующие на сегодняшний день форматы аудиовизуальной информации: радио, телевидение, кино, интернет, видеоигры, анимацию, 3D-эффекты и т.д.» [4, 84].

Важно понимать, что в современных условиях трансформации информационного поля изменения восприятия этой информации реципиентом, связанные с развитием информационно-коммуникационных технологий, требуют новых форм подачи контента, поскольку сегодня гуманитарное знание — история, литература, живопись, театр — к сожалению, перестало быть значимой частью познавательного

процесса части аудитории. И одной из таких новых форм становится игровая, воплощенная в том числе и в видеоиграх.

По мнению ряда исследователей, видеоигры представляют собой нечто большее, чем простые развлечения. На протяжении более 30 лет они занимают свое место среди прочих областей культуры. Видеоигры аккумулируют эстетические и повествовательные традиции предшествовавших им дисциплин: от кино — динамизм, от телевидения — доступность, от комиксов, театра и литературы — их силу воображения. Все это подпитывается силой воображения самого игрока [5, 53].

Вопрос о том, служат ли компьютерные игры источником знаний, сравнимых с теми, которые развивают книги или повседневная речевая коммуникация, до сих пор остается открытым. Но нельзя отрицать их образовательный потенциал, поскольку видеоигровой сеттинг основан на исторических, научных, литературных материалах. Нас в данном исследовании интересует, конечно, история и ее отражение в видеоиграх.

В рамках современной медиакультуры историческое знание понимается двояко. С одной стороны, его определяют как совокупность фактов прошлого, с другой — как повествование о прошлом, так называемый нарратив. Если в первом случае мы можем говорить о проблеме исторической объективности и ее отражении в современном медиапространстве, то во втором мы входим в область репрезентации исторических событий, их интерпретацию и уровни понимания.

Здесь необходимо уточнить понятие «нарратива». Согласно Дж. Прису, нарратив «можно определить как изображение реальных или вымышленных событий и ситуаций во временной последовательности» [6, 1]. В. Милберг определил нарратив как «изображение последовательности событий, сменяющих друг друга во времени» [7, 39]. Исторический нарратив как форма и способ презентации/репрезентации исторической реальности тесно связан с исторической памятью и национальной идентичностью. К. Е. Кузьмин говорит о том, что «историческая память не сами события прошлого с их причинно-следственными связями, а их переосмысление и трактовка потомками и наследниками этого прошлого» [8, 240]. Наряду с другими формами, частью исторического дискурса в некотором смысле становятся видеоигры, которые берут на себя роль «мест памяти», помогают осознать историческую идентичность. Н. В. Шалютина считает, что «игра дает возможность взаимодействовать с разными формами прошлого: с личным прошлым, с прошлым самой игры и с воображаемыми мирами прошлого» [9, 221].

В рамках нарратива видеоигр мы можем также выделить и принцип так называемой истории повседневности, когда в фокус исследования попадают

не выдающиеся исторические личности и события, но обычная ежедневная жизнь самых разных общественных страт и представителей не только правящих сословий. Таким образом, видеоигра имеет значительное преимущество перед другими видами медиа с точки зрения представления истории. Неверно предполагать, что компьютерные игры далеки от исторического повествования. Напротив, они исследуют и формируют точки зрения о том, как функционируют культуры, экономики, политики и общества.

Существует несколько основных подходов к изучению явления видеоигр: *нарратологический* (игра как текст, история, где важны стиль и форма повествования); *людологический* (исследование геймплея); *нередукционистский* (в основе лежит точка зрения о том, что видеоигры имеют множество равнозначных уровней познания).

Создание исторического и культурного сеттинга в видеоиграх можно условно разделить на четыре типа: *визуально-стилистический*; *стереотипно-ориентированный*; *историко-стилистический*; *видеоигровая реконструкция*. [10] Наиболее правдоподобный и исторически достоверный из них — реконструкция.

В процессе адаптации истории в видеоиграх мы можем выделить два типа нарратива: *исторический* и *псевдоисторический*. Последний тип используется в видеоиграх об историческом Средневековье. «Принципиально значимой для них становится идея реконструкции — воссоздания максимально достоверного образа эпохи с опорой на подлинные исторические факты. При этом часто мы говорим не столько об исторической точности (*historical accuracy*), сколько об исторической достоверности (*historical authenticity*)» [11, 154]. Например, привязка «Ведьмака» к западнославянскому Средневековью с его узнаваемыми фольклорными сюжетами (в частности, Дикой охотой), что подразумевает атрибуцию франшизы внутри строго определенной исторической эпохи.

Если говорить об играх с фэнтези-мирами, которые так или иначе отсылают нас к Средневековью, стоит отметить, что сами архетипы миров, созданных в фэнтези-вселенных, примерно одинаковы: войны, сражения, конфликты, истоки которых идут из древности. Мировые катастрофы, которые мир уже пережил и которые только предстоят в контексте развития истории. И в центре всех этих миров стоят сильные духом и смелые протагонисты и коварные антагонисты. Рассматривая видеоигры, где реконструируется Средневековье как еще одно средство досуга, испанский исследователь J. F. J. Alcázar признает за ними важное значение для формирования и выражения индивидуальной и коллективной культуры [12, 300].

Возвращаясь к вопросу исторической точности или достоверности, мы можем апеллировать к точке

зрения историков-постмодернистов, ставящих под вопрос саму возможность обретения достоверного знания о прошлом и, соответственно, его точного воссоздания. Например, классики постмодернистской философии истории Х. Уайт или Ф. Р. Анкерсмит в своих исследованиях обращали основное внимание не на сам исторически достоверный источник, а на фигуру историка, рассказывающего об этом источнике [13–14].

А. С. Ануфриева говорит о следующих типах реконструкции исторического нарратива в играх:

- экономические и политические особенности эпохи, трактованные в духе формационного подхода: феодальная раздробленность, которую необходимо преодолеть, захват новых территорий как ключевой способ обретения материальных ресурсов, взаимоотношения феодала с зависимыми от него крестьянами и ремесленниками (например, *The Settlers, Stronghold, Age of Empires II: The Age of Kings*);

- особенности периода «смены экономических формаций», зарождения капиталистических отношений в позднесредневековом обществе (*Anno 1404 и Europa 1400: The Guild*);

- акцент на воссоздании политической истории в духе историографии девятнадцатого столетия (*Total War и Europa Universalis*).

Сеттинг в исторических видеоиграх делится на три больших жанра:

- стратегические игры, в которых выделяют глобальные стратегии, стратегии в реальном времени (Real Time strategy — RTS) и пошаговые стратегии (TBS);

- ролевые игры и их поджанр экшен ролевых игр;
- компьютерные симуляторы [11, 155].

Большая часть видеоигр с историческим нарративом выполнена в первом жанре. Приведем несколько примеров видеоигр подобного типа, где мы видим прямую реконструкцию/репрезентацию, либо сеттинг сделан вокруг исторической эпохи в целом.

Например, игры *Sid Meier's Civilization V* и *Sid Meier's Civilization VI* в жанре пошаговой стратегии не репрезентируют историю, они дают возможность игроку писать ее самому, позволяют понять основную логику хода истории, увидеть, как человечество развивалось в целом, как сменялись общественные институты и улучшались технологии.

Если мы обратимся к одной из самых популярных видеоигр с историческим или, скорее, квазиисторическим сеттингом — *Assassin's Creed*, то увидим, что разработчики обеспечили игроку глубокое погружение в атмосферу эпохи. Например, *Assassin's Creed Odyssey* подробно реконструирует эпоху Древней Греции. Игра следует последним археологическим открытиям — от расположения архитектурных деталей до цветных скульптур. Однако в целом *Assassin's Creed* мы должны воспринимать скорее как исторический роман или художественный фильм, ос-

нованный на исторических сюжетах, потому что при наличии исторически достоверных элементов само повествование носит псевдоисторический характер.

При изучении исторических нарративов в подобных видеоиграх становится понятно, что их иммерсивный характер и интерактивная природа зачастую делает невозможным полные исторические реконструкции. По мнению Д. А. Беляева, «они превращаются в конструирование моделей исторической мифологии, постмодернистски деконструируя исторический нарратив» [15, 103].

Еще одна разновидность видеоигр, основанных на историческом прошлом, — игры в сеттинге альтернативной истории, действие которых разворачивается в реальности, где мировая история поменяла направление и стала развиваться совершенно по другому сценарию. В качестве примера мы можем привести отечественную игру «Атомное сердце» (*Atomic Heart*), показывающую нам альтернативный СССР 1950-х гг., в котором произошел технологический поворот.

В свете вышесказанного перед нами встает крайне важный вопрос: что для современной медиакультуры история. Мы можем рассмотреть ее как повод для создания развлекательных форматов — видеоигр, художественных текстов (например, исторических фанфиков), документал. С другой стороны, это предмет для осмысления самого исторического процесса, того, какое влияние те или иные исторические события оказали и оказывают на современные проблемы — политические, социокультурные, этические и пр.

На наш взгляд, исторический нарратив в видеоиграх оказывает заметное влияние на популярное представление о событиях мировой истории и формирует определенную парадигму их интерпретации.

Таким образом, изучение видеоигр как явления новых медиа и как части медиакультуры представляется нам важным и актуальным, поскольку расширяет границы данного явления. Подобное расширение переводит наше исследование в область *game studies*, которая носит мультидисциплинарный характер и опирается на такие науки, как культурология, антропология, социология, искусствоведение, философия, история и на теорию медиа.

ЛИТЕРАТУРА

1. Williams R. Television. Technology and Cultural Form / R. Williams. — New York: Schocken books, 1975
2. Кульчицкая Д. Ю. Новые медиа в глобальном мире / Д. Ю. Кульчицкая. — М., 2021
3. Славина В. А. Медиакультура как феномен информационной эпохи / В. А. Славина, Я. В. Солдаткина // Вестник Российского университета дружбы народов. Литературоведение. Журналистика. — 2021. — Т. 26. — № 2. — С. 286–293.
4. Игнатова И. Б. Новые медиа: теория и практика / И. Б. Игнатова, Е. С. Зубаркина, А. В. Землянский. — М., 2022
5. Esnaola Horacek G. A., Levis Czernik D. S.:

La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional: In: Monográfico «Videojuegos: una herramienta educativa del 'homo digitalis'» // Teoría de la Educación, 9–3 (2008).— Режим доступа: https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf (дата обращения: 20.03.24).

6. Prince Gerald. 1982. Narratology: The Form and Functioning of Narrative. Berlin: Mouton.

7. Meelberg Vincent. 2006. New Sounds, New Stories: Narrativity in Contemporary Music. Leiden: Leiden University Press.

8. Кузьмин К. Е. Проблема исторической памяти в современных китайско-японских отношениях / К. Е. Кузьмин // Известия лаборатории древних технологий. — 2021. — Т. 17. — № 2. — С. 238–247.

9. Шалютина Н. В. Проблемы типологии практик коммеморации в «новых медиа» / Н. В. Шалютина, К. В. Игаева // Научный диалог. — 2023. — Т. 12. — № 5. — С. 215–231.

10. Шедько И. 4 подхода к созданию культурного

сеттинга в видеоиграх / И. Шедько. — Режим доступа: <https://scream.school/blog/settingdesign> (дата обращения: 20.03.24).

11. Ануфриева А. С. «Воображаемое Средневековье» в видеоиграх: синхронизация vs реконструкция / А. С. Ануфриева // Vox medii aevi. — 2019. — Vol. 2 (5). — С. 150–167. — Режим доступа: <http://voxmedii.aevi.com/2019-2-anufrieva> (дата обращения: 20.03.24).

12. Alcázar J. F. J. The other possible past: simulation of the Middle Ages in videogames / J. F. J. Alcázar // Imago Temporis: Medium Aevum. — V (2011). — P. 299–340

13. Анкерсмит Ф. Р. Нарративная логика: Семантический анализ языка историков / Ф. Р. Анкерсмит. — М., 2003.

14. Уайт Х. Метаистория: Историческое воображение в Европе XIX в. / Х. Уайт. — Екатеринбург, 2002.

15. Беляев Д. А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов / Д. А. Беляев и др. // Культура и цивилизация. — 2020. — Том 10. — № 2А. — С. 99–105.

Московский педагогический государственный университет

Игнатова И. Б., кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики и медиакоммуникаций им. В. А. Славиной

E-mail: ib.ignatova@mpgu.su

Moscow Pedagogical State University

Ignatova I. B., Candidate of Philology, Associate Professor of the Journalism and Media Communications Department named after V. A. Slavina

E-mail: ib.ignatova@mpgu.su