

Исторические нарративы в видеоиграх: образовательно-популяризаторские возможности и ограничения

Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич

Кузьмина Дарья Павловна

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: dashakuz@yandex.ru

Исторические нарративы в видеоиграх: образовательно-популяризаторские возможности и ограничения

Кузьмина Дарья Павловна

студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, Липецк, Россия

E-mail: dashakuz@yandex.ru

На сегодняшний день видеоигры имеют огромную популярность, которая постоянно растет. В мире геймеров насчитывают уже даже не миллионами, а десятками и сотнями миллионов человек. Разнообразие видеоигр по своим жанрам достаточно велико. Говорить о них можно бесконечно долго, однако стоит остановиться на одной из тех, что имеют хорошие перспективы развития. Это видеоигры, использующие в основе сюжета исторические события. Они относятся к жанру «стратегии», а также имеют определенную историческую справку, несмотря на то, сколько фактически в итоге остается «историчности» в самой игре после ее создания [2]. Сегодня подобного рода игры также довольно популярны, однако мало кто задумывается о том, какую действительно важную роль могут сыграть видеоигры подобного характера.

Но прежде, чем ответить на этот вопрос, стоит проанализировать некоторые особенности игр с т. н. историческим содержанием. Наиболее интересно это можно проследить на примере игры *Assassin's Creed*. Главную линию сюжета составляет противостояние ассасинов и тамплиеров. Данные персонажи имеют реальные исторические прототипы: ассасины - бесстрашные воины, выходцы с территории Сирии, которых запомнят как умелых наемных убийц; тамплиеры - тайный религиозный рыцарский орден, образованный для защиты христианской веры в Иерусалиме. Однако конкретной исторической привязки только ко времени их существования в игре не наблюдается. Здесь можно увидеть смешение различных эпох - включая и упомянутых героев, и исторические события, на фоне которых происходит действие игры [3]. В процессе создания игры разработчики обратились, например, к революционным событиям в Америке во второй половине XVIII в., где, в частности, фигурируют такие знаменитые явления как Бостонское чаепитие, Декларация независимости и др. Данные исторические факты нашли отражение и определенную интерпретацию в рамках игрового сюжета. Встречаются и знаменитые личности, такие как: первый президент США Джордж Вашингтон, Томас Джефферсон и др. [4]

Немалый интерес представляют библейские сюжеты, также использованные при создании *Assassin's Creed*. Миф об Адаме и Еве, запретном плоде или яблоке Эдема и упоминание самого Рая - Эдема, все стало частицами игрового процесса.

Действия вымышленных героев интересно вписываются в ход реально происходивших событий, а также создается совершенно новое пространство, включившее в себя сюжеты полумифические, но воспринимающиеся многими людьми как действительные, и придуманных героев, имеющих существовавший некогда определенный исторический прототип.

Но если сюжет игры в данном примере сочетает в себе эпоху Средневековья и Нового времени, то существует еще много примеров игр, посвященных тематике древности. В данных сюжетах преимущество отдается описанию событий, происходящих в таких государствах, как Древний Китай (видеоигра *Romance of the Three Kingdoms*, имеющая свою специфику в содержательном плане и требующая определенного уровня подготовленности игрока, так как там необходимо «оперировать» множеством дат, событий и прочего), Древний Рим (видеоигры *Pax Romana* и *Euroa Universalis: Rome*, в которых присутствует попытка воспроизведения уникального государственного строя Римской республики) и др. [2]

Однако, погружаясь в изучение проблематики видеоигр, можно столкнуться с некоторыми проблемами, в частности, как уже упоминалось ранее, соотношение историчности и вымышленного, так как не всегда разработчики ставят перед собой задачу отразить в сюжете игры ту действительность, с которой можно ознакомиться по книгам, документам или в других источниках по теме. В данном случае складывается ситуация, которую британский историк Д. Лоу (применительно к контексту древности в сюжетах видеоигр) описал так: «В видеоиграх классическая древность - лишь один фэнтезийный мир из многих, впрочем, особенно богатый и запоминающийся» [1]. Другой проблемой, которая также возникает при исследовании данного вопроса, является преобладание «мирной» и «военной» составляющих: чаще всего встречаются игры, где доминирует та или иная сторона. Тогда элемент историчности либо проявляется слабо, либо имеет наиважнейшее значение. Последнее стоит пояснить с точки зрения видеоигр, охватывающих небольшой временной промежуток (например, события Первой мировой войны). Соответственно, сюжет должен быть максимально историчным во избежание неприятных критических оценок, повышения качества и интереса к игре.

Видеоигры не в меньшей степени, чем книги или фильмы, могут служить полезным источником исторических знаний, толчком к пробуждению интереса к истории. Совмещая хобби с приобретением полезных знаний, игрок может интеллектуально обогатиться, запоминая ход исторических событий, погружаясь в них в качестве непосредственного участника, пусть и в виртуальной реальности. Это способствует лучшему восприятию, нежели чтение сухих фактов из книги, особенно если игрок не обладает достаточно развитым воображением. Происходит развитие построения логической цепи и причинно-следственных связей, так как один шаг героя видеоигры может привести либо к одному, либо к другому действию и результату. Не исключается опасность запоминания игроками ложных, недостоверных фактов вследствие знакомства с игрой «ненадлежащего качества» по отношению к историчности.

Подводя итог, можно сказать, что изучение истории по видеоиграм, несомненно, может являться интересным и полезным способом, но не следует забывать о специфике и проблемах различных видеоигр, касающихся в том числе и достоверности используемых в их сюжетах исторических фактов. Для большего погружения в тему, расширения кругозора или проверки историчности данной видеоигры все же стоит обращаться к другим источникам информации. В XXI в. подобного рода игры могут стать очень популярными среди не только взрослых, но и детей.

Литература:

- 1) Lowe D. *Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World* [Text] / D. Lowe // *Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture* / Ed. D. Lowe, K. Shahabudin. - Newcastle upon Tyne, 2009. - P. 64-90.
- 2) Абакумов А. А. История древнего мира в компьютерных играх / А. А. Абакумов // Livejournal - [Электронный ресурс] - URL: <https://qebedo.livejournal.com/1377956.html>

- 3) Всё об Assassin's Creed III (или об Американской революции?) / История Assassin's Creed // Stopgame - [Электронный ресурс] - URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/96028>
- 4) Реальная история Ассасинов и Тамплиеров // Stopgame - [Электронный ресурс] - URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/93154>

Источники и литература

- 1) 1. Lowe D. Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World [Text] / D. Lowe // Classics for All: Reworking Antiquity in Mass Culture / Ed. D. Lowe, K. Shahabudin. – Newcastle upon Tyne, 2009. – P. 64-90.
- 2) 2. Абакумов А. А. История древнего мира в компьютерных играх / А. А. Абакумов // Livejournal – [Электронный ресурс] – URL: <https://qebedo.livejournal.com/1377956.html>
- 3) 3. Всё об Assassin's Creed III (или об Американской революции?) / История Assassin's Creed // Stopgame – [Электронный ресурс] – URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/96028>
- 4) 4. Реальная история Ассасинов и Тамплиеров // Stopgame – [Электронный ресурс] – URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/93154>