

Видеоигры – инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего?

С.И. Белов

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова

Аннотация. В статье предпринимается попытка ответить на вопрос о том, могут ли видеоигры тенденциозно показывать события прошлого в угоду политическим интересам разработчиков, а также возможна ли политизированная подача материала в видеоиграх событий настоящего времени. Также в статье рассматривается кейс формирования образов России и россиян в альтернативном будущем в соответствующих видеоиграх.

Ключевые слова: видеоигры, политика памяти, символическая политика, СССР, национально-государственная идентичность

Are video games a tool for the formation of collective ideas about the events of the past, present and future?

S.I. Belov

Lomonosov Moscow State University

Abstract. The article attempts to answer the question of whether video games can tendentiously show the events of the past for the sake of the political interests of the developers, and whether the politicized presentation of material in video games of the events of the present is possible. The article also discusses the case of the formation of images of Russia and Russians in an alternative future in the corresponding video games.

Keywords: video games, politics of memory, symbolic politics, USSR, national-state identity

Введение

На сегодняшний день мы можем наблюдать существенный рост интереса к изучению политики памяти в рамках российской академической науки. Причины этого вполне очевидны и связаны, в первую очередь, со

стремительным ростом влияния «мемориальных войн» на формирование внутри- и внешнеполитической повестки России. Информационные войны вокруг процесса декоммунизации на Украине и темы уничтожения памятников советским воинам в Польше. Скандалы, возникшие вокруг установки памятных досок К. Маннергейму и А.В. Колчаку, памятников Ивану III, Ивану IV и М.Т. Калашникову. Конфликт между Кремлем и Бельведерским дворцом, порожденный появлением на катынском мемориале табличек с именами погибших красноармейцев. Перечисленные эпизоды наглядно подтверждают то, что историческая память и ее фиксация в символическом поле стали одним из ключевых факторов, определяющих содержание и динамику политического процесса как внутри России, так и в сфере выстраивания взаимоотношений между официальной Москвой и ее зарубежными партнерами.

Актуализация исследований в области мемориальной политики закономерным образом поставила экспертное сообщество перед задачей усовершенствования и расширения исследовательского инструментария. Последнее потребовало, помимо прочего, привести выработанные ранее концепции в соответствие с изменениями, произошедшими в сфере информационно-коммуникационных технологий.

Традиционно круг акторов политики памяти ограничен достаточно кратким перечнем институтов, таких как государство, общественные организации, СМИ и т.д. Этот подход был вполне адекватен в момент создания этого направления, однако с течением времени стало очевидным, что список структур, продуцирующих историческую память, нуждается в расширении.

Активное развитие информационных технологий повлекло за собой трансформацию культуры потребления знаний, в силу чего возникли новые каналы и средства трансляции символов, выполняющих роль структурной основы для мемориальной политики. Наиболее ярко это проявилось через создание видеоигр, посвященных исторической тематике.

Значимость компьютерных игр как средства формирования исторической памяти проистекает из присущей им специфики подачи и построения контента. С одной стороны, игры разрабатываются на основе различных комбинаций подкрепления в соответствии с моделью оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера. С другой стороны, уровень развития компьютерных технологий уже в 2000-х гг. позволил обеспечить для игроков глубокое погружение в виртуальную реальность. За счет этого эмоции и впечатления, пережитые в игре-симуляции, воспринимаются сознанием геймера как реальные [1].

Эффективность воздействия видеоигр подкрепляется широтой охвата аудитории. Общий тираж романа А. Фадеева «Молодая гвардия» за 1946-2017 гг. составил 27 млн экземпляров. За период 2003-14 гг. через залы Лувра прошло более 100 млн посетителей. Для сравнения, количество

реализованных копий игр серии “Call of Duty” за 2003-16 гг. достигло планки в 250 млн [2]. При этом не учитывается число пиратских версий, скаченных интернет-пользователями бесплатно. На одном лишь сайте <http://torrentiko.net> на конец ноября 2017 г. зафиксировано скачивание более 200 тыс. копий игр серии “Call of Duty” [3].

Наряду со школьными учебниками истории, видеоигры выступают в роли одного из основных инструментов формирования картины событий прошлого в массовом сознании. При этом практика создания игр зачастую подразумевает крупномасштабные искажения истории или ее политизацию. Например, в игре “Call of Duty 14: WWII” в принципе отсутствуют миссии, в которых игрок выступал бы на стороне Советского Союза.

Несмотря на высокую значимость обозначенной темы, степень ее изученности характеризует наличие многочисленных лагун. По большей части роль компьютерных игр как инструмента политики памяти исследуется косвенным образом, в контексте более широких тем либо в рамках изучения отдельных аспектов смежных вопросов [4–17].

В совокупности это обуславливает необходимость проведения дальнейших изысканий по данной тематике.

Целью представленного исследования является выявление перспектив применения видеоигр как средства изменения коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и формирования образов будущего.

Материалы и методы. В качестве конкретного исследовательского кейса выступают: при отображении истории СССР – видеоигры “You are empty” (Украина, 2006), “Cryostasis Sleep of Reason” (Украина, 2008), при корректировке представлений о присутствии российских войск в Сирии – видеоигра “Call of Duty: Modern Warfare” (Соединенные Штаты Америки, 2019), а при формировании коллективных представлений об альтернативном будущем – видеоигра “Metro: Exodus” (Украина, Россия, 2019). Методологическую базу исследования формируют элементы дескриптивного политического анализа, концепций оперантного обусловливания Б.Ф. Скиннера [1], социальной идентичности Г. Тэшфела и Дж. Тернера [18], исторической памяти Ю.А. Никифорова и С.И. Белова [19–21].

Результаты исследования. Видеоигры могут исказить и тенденциозно демонстрировать события прошлого. Для подтверждения этого тезиса обратимся к двум украинским видеоиграм: “You are empty” и “Cryostasis Sleep of Reason”. В первом случае события разворачиваются в альтернативной реальности, но которая позиционируется как территория СССР в 1950-е гг. По замыслу сценаристов после окончания Великой Отечественной войны Советский Союз стал одной из ведущих держав мира и при этом проводит эксперименты для создания сверхчеловека. В результате одного из таких секретных испытаний жители целого города превращаются в зомби и упырей, которых главный герой должен методично уничтожать.

Сами разработчики не скрывают политической подоплеки: «Через этот гротеск мы хотели показать извращенную сущность тоталитарной системы. Так что именно поэтому населяющие город люди и превратились в эдаких сверхлюдей, сверхпролетариев. Они изменились настолько, что никаких точки соприкосновения с обычными людьми у них в принципе больше нет» [22].

То, что действия игры происходят в «настоящем СССР», игроков убеждают советские плакаты и растяжки разных эпох, памятники Ленину и Сталину, красные флаги, газета «Правда», микс из советской и современной российской и украинской архитектуры. Таким образом геймдизайнеры могут при необходимости говорить, что это – альтернативная реальность, и если надо, то позиционировать игру как основанную на «историческом наследии». По итогам прохождения видеоигры у геймеров складывается ощущение, что СССР, во-первых, это государство лжи, во-вторых, в погоне за созданием сверхчеловека создает уродливых мутантов; в-третьих, за ценой оно не постоит. Для наглядности продемонстрируем несколько концепт-артов противников («мирных, но воинственно настроенных, граждан») в игре. Каждый из персонажей обладает своим символическим наполнением, которое формирует негативное отношение к советскому обществу.

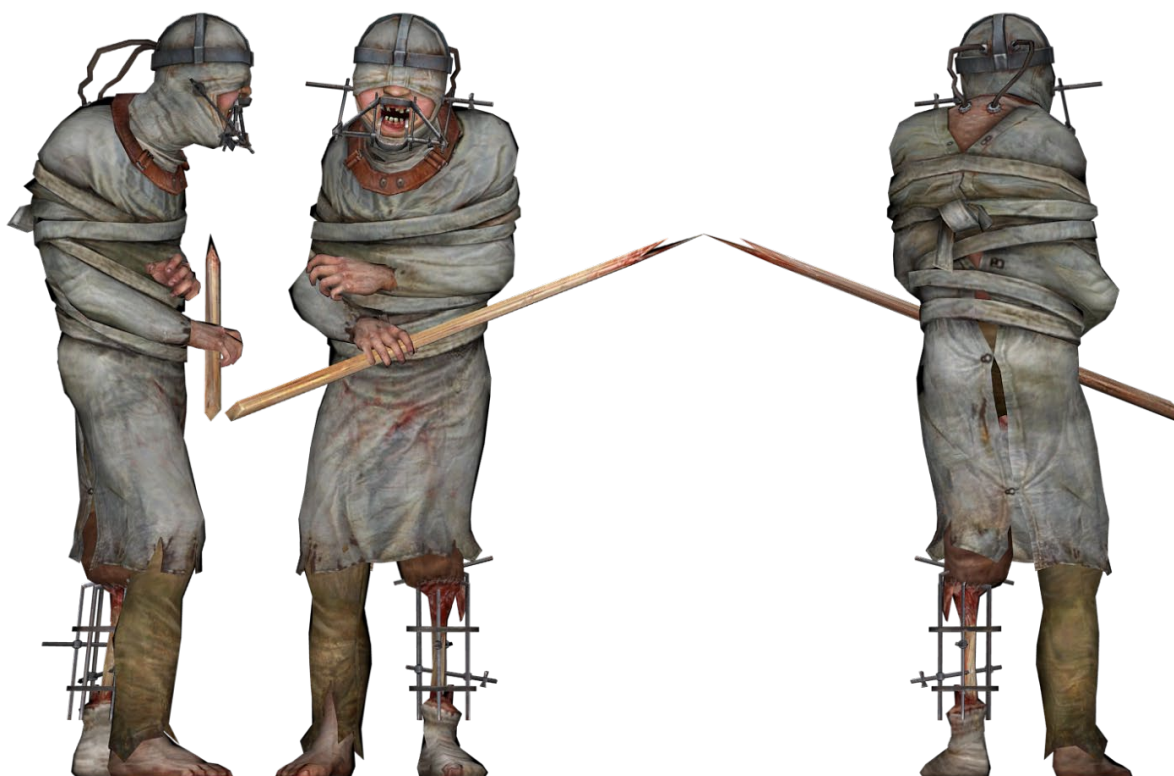


Рис. 1. «Психопат» – советский мутант низшего уровня, который бездумно пытается убить главного героя исключительно остроконечным обломком черенка



Рис. 2. Монстр под названием «Красноармеец» или «Буденовец»

Во втором рисунке мы видим советскую символику, которой геймдизайнеры маркируют монстров на службе у советского государства. В данной статье мы не будем детально анализировать смысловую нагрузку каждого элемента образов мутантов, т.к. данный вопрос заслуживает отдельного внимания.

Во второй украинской видеоигре “Cryostasis Sleep of Reason” разработчики выстроили сюжет на противопоставлении ряда символов и образов Советского Союза и Украины. Так, например, СССР символизируют айсберг, холод и тьма, смерть, политрук с пистолетом, а Украину – ледокол, тепло и свет, жизнь, простые матросы, которые рвутся на свободу. По сценарию игры ледокол сталкивается с айсбергом, что приводит к взрывам, мутации и гибели части команды судна.

По мере прохождения видеоигры геймер собирает записки погибших моряков, из воспоминаний которых выстраивается изящная история противостояния ледокола (Украины) и айсберга (СССР). Например: «Ледник не держит Корабль – это мы становимся частью его самого: позволяем ему проникнуть в нас, дышим его ядом и твердеем все более. Став равнодушными и хрупкими, мы болеем, и вот уже не в силах подняться с избитых

колен» – фрагмент записки члена экипажа корабля. Или вот так в видеоигре проводится параллель, что за свою независимость от СССР и Российской Федерации украинцы должны бороться: «...Айсберг необратимо сжимает свои тиски. Бороться или сдаться? Вот он: такой простой и самый сложный выбор в жизни. Только так мы узнаем, из чего сделаны. Он испытывает нас. Нет времени больше ждать. Если нам позволено будет, мы вырвемся отсюда. Господи, не покидай меня...» – фрагмент другой записки члена экипажа судна.

Интересно отметить, что при формировании положительного образа украинского народа и отрицательного образа советского общества в видеоигре используется и изменяется смысловая нагрузка классического произведения литературы, например, «Легенда о Данко» М. Горького (враг становится древним, но при этом его уже побеждали). Фрагменты этого произведения регулярно демонстрируются геймеру на протяжении всей сюжетной линии.

Ознакомившись с сюжетом видеоигры и серией интервью разработчиков, мы приходим к следующим выводам. Во-первых, игра разрушает т.н. «советский миф». Во-вторых, игра формирует негативное отношение к СССР. В-третьих, игра убеждает аудиторию в оправданности жертв при переходе «от тоталитаризма к свободе».



Рис. 3. Образ моряка-мутанта, который был подвержен радиации и негативному влиянию айсберга (СССР)



Рис. 4. Российский десантник угрожает оружием мужчине (впоследствии убьет гражданского человека) и ребенку



Рис. 5. Российский полковник Барков «на службе» в Урзыкстане

Подводя итог анализу рассмотренных кейсов, мы можем сказать, что видеоигры используются для искажения и корректировки представлений о событиях прошлого в широких слоях общества и, в первую очередь, – в молодежной среде.



Рис. 6. Российские военные превратились в людоедов, которые пожирают своих соотечественников

В то же время, видеоигры могут использоваться и для корректировки и искажения событий настоящего. Примером в данном случае может служить игра “Call of Duty: Modern Warfare” (США, 2019). Действия видеоигры разворачивается в вымышленной стране Урзыкстан в наши дни. При этом наличие параллелей с событиями в Сирии разработчики не отрицали, что наводит на мысли об умышленном формировании негативных образов российских солдат и офицеров, терроризирующих и убивающих гражданское население.

Следует отметить, что данные параллели с современным миром разработчики видеоигры внесли осознанно: «Мы действительно хотим сделать историю, которая будет существовать в сегодняшнем мире. И да, есть напряженные отношения сегодня между странами. И мы не говорим, что какие-то страны хорошие, а какие-то только плохие. У нас в нашей игре есть и хорошие, и плохие американцы, хорошие русские и плохие русские...» – создатель “Modern Warfare 2019” Тейлор Куросаки.

Данный набор образов порочит и искажает значение российских военнослужащих в стабилизации ситуации в Сирии.

Также разработчики видеоигр претендуют на формирование положительных и отрицательных образов потенциального будущего. Примером может служить комментарий, данный сценаристом игры “Metro Exodus” (Украина, Россия, 2019) британскому новостному издательству: “The author behind the massively popular Metro series of books and video games hopes the next game in the series helps bring down Vladimir Putin and the Russian leader’s “banana republic” regime. Dmitry Glukhovsky told Sun Online that

Russia's leaders are "a corrupt regime that just wants to be in power forever", and is using "propaganda, lies and misinformation" to keep the people under control – but he hopes that the next game in the series, Metro Exodus, will reach Russia's youth and help them see the truth"¹.

Действия игры разворачиваются в альтернативном будущем в 2034 г. после Третьей мировой атомной войны. На территории бывшего Советского Союза процветают произвол властей и военных, работоторговля, коррупция, невежество и множество других негативных явлений. Именно с представителями этих негативных сторон жизни после войны вынужден сражаться главный положительный герой. Причем сражаться весьма успешно, что невольно вызывает вопрос об аналогичной борьбе до 2034 г.

В заключение хотелось бы ответить на поставленный в названии статьи вопрос: «Видеоигры – инструмент формирования коллективных представлений о событиях прошлого, настоящего и будущего?» – да. Видеоигры, в первую очередь, – это инструмент заработка и достижения популярности в сообществе геймеров, но при этом видеоигры могут использоваться как инструмент символической политики, направленный на разрушение или формирование определенных национально-государственных идентичностей.

Благодарности. Исследование выполнено при финансовой поддержке факультета политологии МГУ им. М.В. Ломоносова в рамках научного проекта «Видеоигры как новый ресурс политики памяти: конструирование коллективного образа прошлого в формате популярной культуры». Исследование выполнено в рамках Программы развития Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

¹ Перевод со страницы: <https://www.thesun.co.uk/tech/8208989/dmitry-glukhovsky-metro-exodus-putin/> «Автор популярной серии книг и видеоигр «Метро» надеется, что следующая игра серии поможет свергнуть Владимира Путина и режим «банановой республики» российского лидера. Дмитрий Глуховский сказал Sun Online, что лидеры России – это «коррупцированный режим, который просто хочет быть у власти навсегда» и использует «пропаганду, ложь и дезинформацию», чтобы держать людей под контролем, – но он надеется, что следующая игра в Серии «Метро: Исход» достигнет до российской молодежи и поможет ей увидеть правду» (дата обращения 10.02.2022).

Литература

1. *Зарецкая О.В.* Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // [Социальная психология и общество 7\(3\), 105–120 \(2016\)](#).
2. Продажи игр серии Call of Duty преодолели отметку в 250 миллионов копий. <http://gamebomb.ru/gbnews/14940>
3. Скачать Call of Duty через торрент. <http://torrentiko.net/1025-call-of-duty-1-pc-2003.html>
4. *Бегларян Г.А.* Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // Философские вопросы естествознания и технических наук / Материалы Международной научной конференции. 2014. С.329-332.
5. *Белянцев А.Е., Герштейн И.З.* Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010, №6, 279-283.
6. *Вдовиченко С.С.* Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики 8-2(50), 27-31 (2015).
7. *Иглин Д.А.* Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015, №10, с.52-54.
8. *Калмыков В.А.* Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. 2014, №1, 296-301.
9. *Калмыков В.А.* Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций / Материалы 1-й Международной научно-практической конференции. 2014. С.87-91.
10. *Маренич Н.А.* Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. 2014, №1, 14.
11. *Новикова О.Н.* Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. 2014, №2, 146-151.
12. *Репринцева Е.А.* Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие. 2007, №1, 49-70.
13. *Сарна А.Я.* Убить Бен Ладена. Компьютерные симуляции и виртуальная реальность новостей в современных СМИ // Международный журнал исследований культуры. 2012, №3, 80-83.
14. *Скурлатова Е.Д.* Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: Человек целостный / Сборник научных статей преподавателей кафедры философии ЮУрГУ, студентов, магистрантов и аспирантов вузов. Министерство образования и науки Российской

- Федерации, Южно-Уральский государственный университет Кафедра философии. – Челябинск, 2015. С.197-202.
15. *Третьяков В.* Видеоигра как новый тип повествования (обзор англоязычных книг о видеоиграх) // Новое литературное обозрение. 2016, №1, 307-314.
 16. *Шаров К.С.* Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций // Ценности и смыслы. 2015, №3, 52-65.
 17. *Galkin D.V.* Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics of late XX-th century // Гуманитарная информатика. 2008, №4, 52-78.
 18. *Tajfel H., Turner J.* The social identity theory of intergroup behavior // The psychology of intergroup relations. Chicago, 1986.
 19. *Белов С.И., Никифоров Ю.А.* Правовое регулирование взаимоотношений военнослужащих Красной Армии и гражданского населения Польши в период 1944-1945 гг. // Локус: люди, общество, культуры, смыслы. 2016, №4, 31-38.
 20. *Никифоров Ю.А.* История как технология социального проектирования // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. История и политология. 2011, №2, 75-86.
 21. *Белов С.И.* Взаимоотношения Красной Армии и католической церкви на территории Польши в 1944 г. // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015, №10-2(60), 28-31.
 22. You are Empty – как провальный шутер про мутантов-коммунистов стал культом спустя 15 лет. <https://www.youtube.com/watch?v=cFJhznQyzu0>