

УДК 94(100)''1914/19

doi 10.17072/2219-3111-2022-4-129-139

Ссылка для цитирования: Воробьева О. В., Николаи Ф. В. Digital front: Первая Мировая война в компьютерных играх // Вестник Пермского университета. История. 2022. № 4(59). С. 129–139.

## DIGITAL FRONT: ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

### **О. В. Воробьева**

Институт всеобщей истории Российской академии наук, 119334, Россия, Москва, Ленинский пр-т, 32а;  
Российский государственный гуманитарный университет, 125993, Россия, Москва, Миусская пл., 6

vorobushek1@yandex.ru

ORCID: 0000-0002-0643-1210

ResearcherID: R-8790-2016

Scopus Author ID: 57219143646

### **Ф. В. Николаи**

Российский государственный гуманитарный университет, 125993, Россия, Москва, Миусская пл., 6;  
Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина, 603005, Россия,  
Нижний Новгород, ул. Ульянова, 1

fvnik@list.ru

ORCID: 0000-0002-8876-9441

ResearcherID: K-1167-2017

Scopus Author ID: 57190878870

В статье представлен краткий обзор современных дискуссий о трансформации исторической памяти в цифровой культуре, прежде всего в видеоиграх. Репрезентация в играх трагического и героического нарративов, чаще всего связанных с Первой и Второй мировыми войнами соответственно, существенно различается. Героический нарратив использует реалистическую стратегию репрезентации и делает акцент на визуальную детализацию, линейное сюжетопостроение, синхронизацию игрового, вымышленного и исторического времени. Аутентичность воспринимается здесь через достоверность деталей. Трагический же использует деконструктивистскую стратегию репрезентации, для которой характерны анимационная или импрессионистская графика, позиционирование главным врагом самой войны, а не национальных армий или отдельных солдат. Аутентичность понимается при этом через отсылку к экзистенциальному характеру военного опыта. Реалистическая стратегия преобладает в современной популярной культуре, однако героический нарратив все чаще переплетается с трагическим. В итоге баланс между стремлением к нормализации войны и ее проблематизации существенно меняется в пространстве культуры. В статье анализируется западная историография, посвященная анализу игр «Верден 1914–1918», «Траншеи», «Отважные сердца» и др. Делается вывод о том, что влияние цифровой культуры и видеоигр на представления о прошлом нельзя сводить исключительно к консьюмеризму либо популяризации академических знаний. Оно предполагает активное преобразование самих способов взаимодействия с прошлым, изменение сложившихся жанровых канонов, рост интерактивности, демократичности и эстетизации. Эти тренды оказываются неразрывно взаимосвязаны с более широкими трансформациями режимов историчности в общественном сознании рубежа XX–XXI вв.

*Ключевые слова:* исследования культуры, компьютерные игры, Первая мировая война, нарративы, исследования памяти, режимы репрезентации.

### **Введение**

Изучение памяти является одним из динамично развивающихся направлений исторических исследований [Репина, 2021, с. 6–16]. На постоянную реконфигурацию этого проблемного поля влияют многочисленные познавательные повороты, разворачивающиеся в гуманитарных науках в последние несколько десятилетий. В начале 2000-х гг. их перечень пополнился еще одним – цифровым, в результате чего появился термин *digital memory studies*. Его основу со-

ставляют новые способы хранения и систематизации памяти с помощью информационно-коммуникационных технологий, а основное внимание приковано к особенностям конструирования, передачи и присвоения памяти, ее структуре, способам управления в условиях цифрового общества<sup>1</sup>.

Пытаясь выявить особенности бытования и работы памяти в цифровой среде, ученые, занимающиеся этой проблемой, прежде всего указывают на качественное отличие объекта и субъекта цифровой среды<sup>2</sup>. Цифровой объект может представлять как в виде уже оцифрованных продуктов, так и тех, которые изначально возникают в цифровой среде. Что касается цифрового субъекта, то он мыслится как сложное взаимодействие человека и машины, результатом которого является появление оригинальных цифровых мемориальных продуктов. Важно подчеркнуть симбиотический, а не просто механический характер этого взаимодействия. Процессы коммеморации в цифровой среде сильно зависят как от социокультурных мнемонических практик, так и от собственно цифровых – специфики сетевых взаимодействий<sup>3</sup>, влияния машинных алгоритмов на процессы запоминания, воздействие цифровой среды на когнитивные процессы и др. [Esposito, 2017, p. 1–11; Just, Latzer, 2017, p. 238–258]. В результате этого симбиоза качественно меняется работа самой памяти. Она становится менее четкой, более подвижной и гибкой, имеет диффузный характер, легко встраивается в практики повседневного общения и потому гораздо легче преодолевает границы между коллективной и индивидуальной памятью, свободно вписывается в разные хронотопы, тем самым увеличивая манипулятивные возможности ее использования [Dijk J. van, 2007; Yasmin, 2018, p. 453–464; Garde-Hansen, 2011].

Отсюда наблюдается смещение исследовательского интереса от самих воспоминаний к элементам и способам их конструирования в цифровой среде, к анализу ментальных процессов в условиях цифровой среды, к выявлению социотехнических свойств и процессов работы памяти. Исследователи все чаще подчеркивают ко-эволюцию мемориальных практик и цифровых технологий, «социотехническую целостность, многообразные продукты которой создаются, бытуют и непрерывно трансформируются цифровыми субъектами в пространстве сетевых коммуникаций» [Зверева, 2021; Зубанова, 2020, с. 15–22; Тихонова, Фролова, 2020, с. 78–85].

В российской историографии дискуссии вокруг *digital history* привлекают в последнее время все большее внимание [Володин, 2014, с. 6–7; Романова, Федорова, 2020, с. 23]. В центре большинства исследований оказываются общие проблемы трансформации исторической памяти в цифровой культуре, прежде всего в социальных сетях [Головашина, 2014, с. 115–116; Ростовцев, Сосницкий, 2018, с. 42–44]. Однако рамки исследований при этом задаются либо предельно узкими, либо весьма широкими. Крайне редкими остаются примеры структурного анализа среднего уровня [Зверева, 2019, с. 332–334]. С другой стороны, в рамках исследований медиа активно развивается направление *game studies*, в центре внимания которого оказывается именно структурный и функциональный анализ видеоигр [Groot J. de, 2019, p. 133–145; Афанасов, 2021, с. 228–229; Ветушинский, 2015, с. 43–44; Галанина, 2019, с. 345–346; Яблоков, 2005]. Однако исторические сюжеты при этом практически не затрагиваются. Перспективы диалога между этими направлениями исследований представляются предельно актуальными.

Важным сюжетом на их пересечении может выступать репрезентация в компьютерных играх мировых войн, поскольку они лежат в центре исторической памяти и российского общества, и целого ряда других стран [Линченко, Головашина, 2019, с. 100; Мордвинов, Игаева, 2021, с. 437]. В компьютерных играх они также занимают ключевое место. По данным Я. Рочета, из 1783 компьютерных игр, вышедших с 1981 по 2015 г., 515 (или около 30 %) были посвящены Второй мировой войне [Rochat, 2020, p. 8]. Известный теоретик А. Чапман из Гётеборгского университета насчитывает всего 58 игр, сюжет которых связан с Первой мировой. Исследователь объясняет такую существенную диспропорцию нестыковкой героического и трагического нарративов, определяющих коллективную память об этих событиях, по-разному вписанных в каноны преобладающих игровых жанров [Chapman, 2016a].

Историческая память в играх (и в цифровой культуре в целом) подчиняется не требованиям достоверности, но функционально обслуживает соответствующие игровые жанры. Важной оказывается не ее содержательная связь с прошлым, но эстетическая яркость образов и их интерактивность – встроенность в процедурную логику конкретного сюжета. При этом противопоставлять историческую достоверность и ожидаемый пользователями образ прошлого ока-

зывается непродуктивно: память здесь подчиняется не академическим нормам верификации и критики источников, но трендам популярной культуры с ее акцентом на эмоции и развлечение публики. Тем не менее игры все же испытывают влияние сложившихся в историографии и литературной традиции (и опосредованных популярной культурой) нарративов. В частности, посвященные Первой мировой войне игры явно наследуют сложившийся в европейской культуре трагический нарратив. Однако его воплощение в разных жанрах – «шутерах», стратегиях и «инди-играх» – происходит по-разному.

### **Компьютерные игры как структура репрезентации прошлого**

В своей книге «Компьютерные игры как история» А. Чапман рассматривает *структуру репрезентации прошлого* в компьютерных играх, во многом определяющую игровой нарратив. По мнению исследователя, за продолжающимися уже 30 лет дискуссиями о кризисе теоретической историографии стоит все увеличивающееся расхождение между академическим каноном и популярной культурой, которые используют разные *практики* взаимодействия с прошлым. В первом случае доминирует критический анализ письменных источников, ориентированный на экспертное мнение профессионального сообщества. Во втором – эстетическое удовольствие от яркого визуального материала и прагматическое использование прошлого. Оценивать одну из этих структур с точки зрения другой не очень продуктивно: 400 млн игроков *Call of Duty* и 100 млн фанатов *Assassin's Creed* никогда не согласятся с обвинениями популярной культуры в аисторизме. Более корректно сравнить механизмы их функционирования и структуры репрезентации прошлого. В рамках популярной культуры компьютерные игры (как и кинематограф, который в схожем ключе рассматривает Р. Розенстоун [Rosenstone, 2006, p. 11–12]) – это неотрефлексированная репрезентация, для которой характерны преобладание не нарративной, но процедурной логики, максимальная вовлеченность (а не нейтральность), партикулярные (а не универсальные) политики идентичности, акцент на опыт (а не теоретическое знание).

Собственный подход Чапман называет формалистским, поскольку его интересуют структура и специфика игрового нарратива. Эту структуру определяют пять ключевых категорий: эпистемология или стиль моделирования (*simulation style*), представления о пространстве и времени, нарратив и аффорданс. В совокупности они образуют два основных режима: реалистический и концептуалистский (в основе этой классификации лежит концепция А. Манслоу, который говорил о трех типах исторической эпистемологии: реконструктивистском – опирающемся на факты; конструкционистском – опирающемся на теорию, отбирающую и объясняющую факты; и деконструктивистском [Munslow, 2007, p. 168–169]).

К реалистическому (реконструктивистскому) режиму относятся прежде всего «шутеры»: *Brothers in Arms*, *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Red Dead Redemption*, а также большинство симуляторов («Ил-2 Штурмовик» и др.). Все они используют риторику аутентичности, пытаются показать прошлое таким, «каким оно было на самом деле». Реклама *Brothers in Arms: Road to Hill 30* позиционирует историческую подлинность и аутентичность как ключевые аспекты игр: «Получи подлинный опыт высадки в Нормандии. <...> Реальные солдаты. Исторические сражения. Настоящие битвы» [Chapman, 2016b, p. 91]. Основным средством реалистической репрезентации становится максимальная аудиовизуальная детализация окружающего ландшафта, повседневного быта и техники соответствующей эпохи. Реализм интерпретирует типичность как норму, а не исключение; предполагает акцент на истории масс, а не элит. Собственно игровой процесс сопровождается видеовставками, усиливающими связь с массовым кинематографом. Многие сцены из фильмов «Спасти рядового Райна» (С. Спилберг, 1998), «Братья по оружию» (Д. Фрэнкел, 2001) напрямую воспроизводятся в *Medal of Honor*, *Call of Duty* и других «шутерах». Реалистическая стратегия избегает метафоризации или сложных интерпретаций интеретативных ходов, делая акцент на прямой опыт аудитории. Целью при этом выступает максимальная идентификация пользователя с главным героем. Реалистический режим опирается на реконструктивистскую эпистемологию – стремится реконструировать факты. Реальность здесь существует независимо от историка, а ее (пере)открытие представляется объективным процессом, «не запятанным идеологией».

Реконструктивистская эпистемология использует линейное время и представления о прогрессе миссий. Соотношение игрового времени, вымышленного (связанного с разворачиванием сюжета) и собственно реального прошлого здесь стремится к пропорции 1:1:1. Действия гейме-

ра (клик мыши) мгновенно превращаются в действия на экране (выстрел). Такая линейная взаимосвязь работает преимущественно в настоящем и редко предполагает рефлексии о прошлом. Пространство в рамках этой эпистемологии представляется как «нарративный сад», т.е. предполагает движение игрока по ограниченному числу тропинок или сюжетных траекторий. Воронки от бомб, горящие грузовики и валяющиеся на входе в поселок трупы означают начало интенсивного боя, в котором предстоит участвовать главному герою.

Концептуалистский режим преобладает в большинстве стратегий (*Civilization, Crusader Kings, Total War*) и работает не через аудиовизуальные эффекты, но через абстракции. Карты и юниты здесь чаще всего не очень детализированы: это лишь функциональные элементы или пространства, которые можно использовать игроку – «генералу», который наблюдает за сражением со значительной дистанции и не идентифицирует себя с рядовым участником битвы. Акцент делается на символы: меню, карты, таблицы, тексты исторических источников и поясняющие комментарии. Для этой структуры важна функциональность, обеспечивающая интеллектуальную активность игрока, а не эстетический опыт. Символическая интерпретация дает понимание причинно-следственных отношений, стоящих за конкретными событиями и игровыми сюжетами.

В рамках концептуалистского режима время не континуально, но дискретно, что ярче всего проявляется в пошаговых стратегиях. Игровое время принципиально отличается от вымышленного, апелляция к прошлому не предполагает аутентичности, вполне возможно конструирование «альтернативного будущего» (например, победы Германии во Второй мировой войне). История здесь понимается как причинно-следственные связи, она определяет положение на карте и соотношение сил. Пространство представляется не в форме ограниченной бордюрами дорожки, но как чистый холст, который принимает любое движение игрока. Такое пространство может быть преобразовано в соответствии с функциональной структурой игры (строительство копей, ферм или заводов, казарм и т.д.). Оно оказывается скорее ресурсом на будущее (за которым идет конкуренция в игре), чем визуализацией уже произошедших событий.

Различие реалистического и концептуалистского режимов репрезентации и соответствующих эпистемологий обуславливает несовпадение связанных с ними игровых нарративов: в первом случае – линейных, заранее проложенных создателями игры; во втором – ризоматичных, требующих активного соучастия и корректировки со стороны игроков. Реализм предполагает опору на личный опыт и индивидуализацию, конструкционизм – на коллективную генерализацию.

При этом важно отметить, что обе структуры включают элемент неопределенности или контингентности. Реализм допускает ранение и гибель персонажа от случайной пули или артиллерийского снаряда. Конструкционизм предполагает высокую степень свободы игрока и множество вариантов будущего. Обе структуры выстраивают игру как напряжение сил и поиск баланса между ними, который в определенной степени предполагает взаимодополнительность индивидуальных и коллективных усилий, настоящего и прошлого. Смысл игры формируется через напряжение между строгими правилами и самостоятельными действиями, канонами жанра и привлекающими публику инновациями, устремленностью в будущее и привязкой к прошлому, игроком и разработчиком.

В играх, посвященных Первой мировой войне, такое напряжение возникает также между героическим и трагическим нарративами. В определенной степени его можно рассматривать как проявление деконструктивистской стратегии, которую А. Чапман почему-то не анализирует в своих текстах. Обозначим ее основные элементы.

### **Деконструктивистская репрезентация Первой мировой войны в компьютерных играх**

Проводником в этом движении могут стать работы К. Кимпшелла, который исследует соотношение героического и трагического нарративов и убедительно показывает двустороннее влияние исторической памяти на каноны разных жанров компьютерных игр, а также трансформацию исторических представлений под влиянием медиа.

Преобладающий в играх о Второй мировой войне героический нарратив, подкрепленный кинематографическим канонами, прекрасно сочетается с реалистическим режимом, о котором пишет А. Чапман. *Call of Duty: World at War* заканчивается триумфальным водружением красного флага над Рейхстагом. Узнаваемость иконического образа здесь сочетается с чувством

полной моральной оправданности победы. Однако к Первой мировой войне это моральное оправдание не очень подходит. Причины Первой мировой были во многом связаны с борьбой за передел колониального мира, а ее окончание на Парижской конференции заложило противоречия, которые привели к власти Гитлера. В результате жертвы этой войны в сознании стран-участниц оказались бессмысленны, возобладал трагический нарратив [Winter, 2006, p. 8–11]. В кинематографе 2000-х гг. война также представляется бессмысленной и бесчеловечной. Клишированными образами, появившимися в кино и далее тиражированными в компьютерных играх, стали бесконечные траншеи, грязь, тупые генералы, проблемы со снабжением и т.д. Особенно ярко эту связь можно проиллюстрировать серией, состоящей из фильма «Траншеи» (*The Trench*, У. Бойд, 1999), одноименного сериала (Д. Озанн, 2002) и соответствующих игр 2009 и 2011 гг.

Трагический нарратив существенно меняет каноны игровых жанров, и прежде всего «шутера»: делает войну бессмысленной, а победу – почти недостижимой. Кроме «Траншей», Кимшелл подробно анализирует игру «Верден 1914–1918» (2014), где, по сравнению с играми о Второй мировой войне, существенно трансформированными оказываются пространство, время и цели миссий. Если большинство игр посвящено западному фронту, то «Верден 1914–1918» использует карты различных театров военных действий, включая неевропейские. Кроме того, большая часть игры проходит на «ничьей земле», статус которой оказывается лиминален и не привязан к национальным рамкам – это территория войны, а не какой-либо из стран-участниц. Темпоральные изменения коснулись двух важных моментов: во-первых, к 100-летию рождественского перемирия 1914 г. с 18 по 25 декабря 2014 г. военные действия в игре были приостановлены. «Игроки могли обмениваться с противниками подарками, общаться у костра, играть в футбол или в снежки» [Kempshall, 2015, p. 74]. Кроме того, время таймов в мультиплеер-сессиях (в которых могло принимать участие до 64 игроков) устанавливалось в 40 минут, в рамках которых «воскрешение» героев после гибели не было предусмотрено. Это делало время более «медленным» и придавало больший драматизм гибели персонажей. Такая нестандартная темпоральность во многом формируется и за счет специфики режимов игры – «линии фронта», «защита отряда» и *rifle deathmatch*, – которые переносят акцент с общих целей войны на текущие задачи выживания. «Солдаты оказываются в очень специфическом темпоральном пространстве, где, подобно Коту Шредингера, они в одно и то же время мертвы и живы, а различие этих состояний превращается в вопрос хронологии» [Ibid., p. 59]. Важно, что все перечисленные режимы позволяют репрезентировать «окопную войну», нивелировавшую индивидуальные усилия солдат (игроков). Кроме того, война здесь заканчивается не 11 ноября 1918 г., но лишь когда все участники прекращают сражаться, что позволяет переосмыслить ее природу. Вопрос об окончании войны (игры) оказывается не аисторичным, но деконструирует реалистический режим репрезентации прошлого с его ставкой на визуальную аутентичность повседневных деталей. Как справедливо указывает А. Чапман, «шутеры» чаще всего ориентированы на реалистическую стратегию репрезентации: они делают акцент на соответствии игровой реальности повседневности прошлого, включая оружие, военную форму, карты и другие технические детали. Однако вопрос о специфике экзистенциального фронтового опыта комбатантов, а также об отличии военной стратегии «окопной войны» при этом не ставится. И в рамках «Вердена 1914–1918» игрок хотя бы косвенно может почувствовать эту проблему.

Более остро она возникает в приключенческой игре «Отважные сердца» (*Valiant Hearts: The Great War*, 2014), в основу сюжета которой легли письма с фронта французского солдата Феликса Шазале – прадедушки одного из разработчиков. Ее можно считать наиболее ярким проявлением деконструктивистской стратегии, полной ревизией соотношения трагического и героического нарративов. По ходу сюжета игрок по очереди управляет четырьмя персонажами: американским добровольцем Фредди и медсестрой Анной, французским крестьянином Эмилем и его зятем Карлом (этническим немцем), мобилизованными в 1914 г. и оказавшимися по разные стороны фронта. В течение игры Эмиль не уничтожает ни одного солдата противника, но в конце сюжета он случайно убивает французского офицера, расстреливавшего его товарищей за отказ идти в атаку. После чего Эмиля (с которым игрок уже привык себя идентифицировать) расстреливают. Солдаты в игре нередко плачут, отказываются идти в атаку; множество мертвых тел и человеческих останков усиливают антивоенный пафос «Отважных сердец». Фабула

не только деконструирует героический нарратив, но и раскрывает экзистенциальный характер опыта прошлого, его драматическое измерение, показывает враждебность самой войны, а не представителей разных европейских народов. Такой деконструктивизм усиливается за счет «мультиязычной» прорисовки персонажей, не стремящейся к повседневному реализму.

Хотя игрок по ходу сюжета знакомится со множеством подлинных источников, фотографий и документов, такую эпистемологию репрезентации невозможно назвать реконструктивистской. Важны не сами события прошлого, «какими они были на самом деле». Игра сталкивает между собой два жанра – «шутер» и приключения, в результате чего война превращается в квест выживания. Ее ход не зависит от индивидуальных действий. В этом отношении «Отважные сердца» оказываются гораздо более реалистичны, чем «шутеры» от первого лица. Но и внутренние причинно-следственные связи также иронически деконструируются создателями игры: положительный герой погибает вопреки всем предпринятым усилиям. Постскриптомом игры становится приезд Карла с семьей на могилу Эмиля: траур позиционируется при этом как объединяющая сила, противостоящая смертоносности войны.

Важно отметить, что такая деконструктивистская стратегия не является чем-то маргинальным в современных компьютерных играх о Первой мировой. Она оказывает все большее влияние на самые разные жанры, включая классические «шутеры». К. Кимпшелл признает это, сравнивая популярные франшизы *Battlefield 1* (2016) и *Call of Duty: WWII* (2017), посвященные соответственно Первой и Второй мировым войнам. *Call of Duty* сохраняет линейный героический нарратив с классическими отсылками к кинематографу, тогда как сюжет *Battlefield 1* оказывается раздроблен: каждый из пяти главных героев – оказавшийся в немецком тылу летчик Клайд Блэкбёрн, погибающий на побережье Галлиполи австралийский солдат Фредерик Бишоп, соратница Лоуренса Аравийского Зара, воюющая в Аравии против Османской империи, механик-водитель Даниэль Эдвардс в Камбре и итальянский ардита Лука Коккиола, сражающийся в Доломитовых Альпах, – не столько проходят героические миссии, сколько пытаются выжить на разных театрах боевых действий. Их общим врагом оказываются не немцы или австрийцы, но сама война, а главной целью – спасение своих родных и товарищей. «В той или иной степени каждая из сюжетных историй вращается вокруг спасения жизней своих товарищей, а не достижения победы союзных армий» [Kempshall, 2020, p. 259].

*Battlefield 1* (пятнадцатая часть стартовавшей еще в 1999 г. франшизы) важна не сама по себе, но как симптом трансформации «шутеров» и размывания границ жанров. Другим не менее ярким примером этого тренда может служить игра *11-11: Memories Retold* (2018), в центре которой лежит история двух солдат (канадского фотографа Гарри и немецкого инженера Курта), оказавшихся по разные стороны фронта, а также кошки Лотти, которая спровоцировала дружбу между ними. Гуманистический посыл трагического нарратива (смерть солдат, ужасы войны) сочетается здесь с импрессионистским стилем графики, отсылающим, скорее всего, к фильмам «Ван Гог. С любовью, Винсент» (Х. Уэлшман, Д. Кобела 2017), где история легендарного художника рассказана с помощью оживших картин, и «Апокалипсису сегодня» (Ф. Коппола, 1979).

Почему же деконструктивистская стратегия столь важна сегодня? Или это лишь отголоски модного интеллектуального тренда 1990 – начала 2000-х гг.? Помимо очевидных антимилитаристских импликаций, она доказывает, что игровой элемент культуры выходит за рамки антагонистической конкуренции, составляющей основу реалистического и конструкционистского режима репрезентации. Пытаясь артикулировать эту трансгрессию, А. Чапман обращается к наследию Й. Хейзинги, рассматривавшего игру как попытку вырваться за рамки гнетущей реальности, будь то «осень Средневековья» или нацистская Германия [Chapman, 2020, p. 134–136]. С этой точки зрения важны не просто трагический нарратив и неопределенность в компьютерных играх, но и удовольствие, связанное с самостоятельной активностью воображения и креативным созданием новых форм. Поэтому трансформацию современных жанров компьютерных игр и рост в них элемента деконструкции можно рассматривать не просто как поиск новой аудитории для эстетического потребления или незанятой ниши на рынке (что верно лишь наполовину), но и как изменение форм исторического воображения. Прошлое в компьютерных играх становится все более сложным переплетением существующих нарративов памяти, артикулируемых через игровые практики ориентированного на визуальную эстетику «без-

молвствующего большинства». Впрочем, это не значит, что критический элемент полностью исчезает в этих играх. Он оказывается востребован для обновления сложившегося канона и позволяет сохранять интерес аудитории в условиях конкуренции разных стратегий эстетического потребления и практик использования прошлого в популярной культуре.

### **Заключение**

Таким образом, прошлое и историчность в компьютерных играх могут быть репрезентированы разными способами в рамках реалистического, концептуалистского и деконструктивистского режима. Реалистическая стратегия репрезентации остается по-прежнему преобладающей в популярной культуре, которую, впрочем, не стоит считать гомогенной. Даже в рамках «шутеров» героический нарратив все чаще переплетается с трагическим, особенно применительно к сюжетам Первой мировой войны. Это отражает влияние коллективной памяти, меняющейся, с одной стороны, под воздействием академической историографии, а с другой – под влиянием популярных игровых практик. В итоге баланс между стремлением к нормализации войны (прежде всего Второй мировой) и ее проблематизации (особенно Первой мировой и отчасти локальных конфликтов) существенно меняется в пространстве культуры. Гуманитарные исследования могут и должны обращать более пристальное внимание на эти культурные механизмы.

Важно подчеркнуть также, что практики взаимодействия с прошлым сегодня оказываются не сводимы к нарративам, включая игровые. Они активно используют напряжение между разными стратегиями и неопределенность, несколько нивелированные в концепции А. Чапмана. Процессуальная логика видеоигр наделяет авторитетом тех, кто был его лишен (empowerment), и формирует «воплощенное» (embodied) знание за счет растущего доступа к реконфигурации представлений о прошлом. «История сегодня оказывается в руках не только тысяч историков, но и многих тысяч игроков, ежедневно трансформируясь в зависимости от их интересов, нужд и стратегий» [Chapman, 2016b, p. 232].

Таким образом, влияние цифровой культуры и видеоигр на представления о прошлом нельзя сводить исключительно к консьюмеризму либо популяризации академических знаний. Оно предполагает активную трансформацию самих способов взаимодействия с прошлым, которые становятся более интерактивными, демократическими и эстетическими. Эти тренды оказываются двусторонне связаны с более широкими трансформациями режимов историчности рубежа XX–XXI вв. [Jansen, 2020, p. 14–15; Симон, 2021, с. 221–222], которые вряд ли корректно объяснять только внутренней логикой развития академического знания.

Безусловно, историческая память в компьютерных играх подчиняется не требованиям достоверности, но структурной логике и прагматике популярной культуры. Тем не менее игры все же испытывают влияние сложившихся в историографии и литературной традиции нарративов. Особенно интересной в этом контексте представляется деконструкция героического нарратива, преобладающего в репрезентации Второй мировой войны и легитимирующего логику антагонистического противостояния «своих» и «чужих», позиционирующего войну как управляемую и рациональную активность (если не развлечение), «закаливающую» характер бойцов, а не деформирующую их личность и способствующую бесконечному и бессмысленному воспроизводству насилия. В этом отношении связанные с Первой мировой войной игровые сюжеты явно наследуют характерный для европейской культуры трагический нарратив.

### **Примечания**

<sup>1</sup> Приведем лишь несколько изданий из значительного массива литературы, появляющейся сегодня в рамках *digital memory studies*: [Dijck J. van, 2007; Save As..., 2009; Digital Memory Studies..., 2018; Jacobsen, Beer, 2021].

<sup>2</sup> См., например, относительно недавнюю книгу [Digital Objects..., 2019].

<sup>3</sup> См., например, работы А. Хоскинса [Hoskins, 2011a, p. 19–31; Hoskins, 2011b, p. 269–280].

### **Библиографический список**

Афанасов Н.Б. Кнопка «старт» нажата. Game studies продолжаются // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Т. 3, № 4. С. 227–238.

Ветушинский А.С. To Play Game Studies Press the Start Button // *Логос*. 2015. № 1. С. 41–60.

- Володин А.Ю. Digital Humanities (цифровые гуманитарные науки): в поисках самоопределения // Вестник Перм. ун-та. 2014. № 3 (26). С. 5–12.
- Галанина Е. Время в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4. С. 344–350.
- Головашина О.В. «Любители истории» и история для любителей: представления о прошлом в социальных сетях // Философские традиции и современность. 2014. № 1. С. 114–123.
- Зверева Г.И. Память о прошлом в цифровой среде: когнитивные ориентиры для исторического исследования // История: электрон. науч.-образоват. журнал. 2021. Вып. 8 (106).
- Зверева Г.И. Рядовой пользователь социальных медиа как историк // Преподаватель XXI век. 2019. № 4. С. 323–337.
- Зубанова Л.Б. Цифровая память в пространстве мемориальной культуры: образы прошлого в медиа-технологиях будущего // Челябинский гуманитарий. 2020. № 3 (52). С. 15–22.
- Линченко А.А., Головашина О.В. «И значит нам нужна одна победа...»: память о Победе в советской и российской школе // Диалог со временем. 2019. № 67. С. 99–113.
- Мордвинов А.А., Игаева К.В. Трансформация Дня Победы: «в ногу со временем» // Диалог со временем. 2021. № 77. С. 436–441.
- Репина Л.П. Память и наследие в «крестовом подходе» против истории, или рождение «мемориальной парадигмы» // Уральский исторический вестник. 2021. № 2. С. 6–16.
- Романова А.П., Федорова М.М. Поколенческий разрыв и историческая память поколения цифровой эпохи // История: электрон. науч.-образоват. журнал. 2020. № 9.
- Ростовцев Е.А., Сосницкий Д.А. Средневековые герои и события отечественной истории в сетевых ресурсах // Историческая экспертиза. 2018. № 1. С. 41–58.
- Симон З.Б. Трансформация исторического времени: процессуальные и событийные темпоральности // Логос. 2021. № 4. С. 219–246.
- Тихонова С.В., Фролова С.М. Историческая память и медиальный поворот: цифровизация прошлого // Вестник Поволж. ин-та управления 2020. Т. 20, № 4. С. 78–85.
- Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг.: проблемы интерпретации исторической информации: дис. ... канд. ист. наук. М.: Изд-во РГГУ, 2005. 252 с.
- Chapman A. It's Hard to Play in the Trenches: World War 1, Collective Memory and Videogames // Game Studies. 2016a. Vol. 16, iss. 2. URL: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (accessed: 1.11.2022).
- Chapman A. Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. New York, London: Routledge, 2016b. 290 p.
- Chapman A. Playing Against the Past? // Historia Ludens. The Playing. New York, London: Routledge, 2020. P. 133–154.
- Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition / ed. by A. Hoskins. New York, London: Routledge, 2018. 326 p.
- Digital Objects, Digital Subjects: Interdisciplinary Perspectives on Capitalism, Labor and Politics in the Age of Big Data / eds. by D. Chandler and C. Fuchs. London: University of Westminster Press, 2019. 248 p.
- Dijck J. van. Mediated Memories in the Digital Age. Stanford, CA: Stanford University Press, 2007. 256 p.
- Esposito E. Algorithmic Memory and the Right to be Forgotten on the Web // Big Data & Society. 2017. Vol. 4. January–June. P. 1–11.
- Garde-Hansen J. Media and Memory. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- Groot J. de. Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture. Routledge, 2009. 292 p.
- Hoskins A. Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn // Parallax. 2011a. Vol. 17(4). P. 19–31.
- Hoskins A. 7/7 and Connective Memory: Interactional Trajectories of Remembering in Post-scarcity Culture // Memory Studies. 2011b. Vol. 4(3). P. 269–280.
- Jacobsen B.N., Beer D. Social Media and the Automatic Production of Memory: Classification, Ranking and the Sorting of the Past. Bristol: Bristol University Press, 2021. 128 p.
- Jansen H. Hidden in Historicism. Time Regimes since 1700. New York, London: Routledge, 2020. 260 p.



- Just N., Latzer M.* Governance by Algorithms: Reality Construction by Algorithmic Selection on the Internet // *Media, Culture and Society*. 2017. Vol. 39 (2). P. 238–258.
- Kempshall C.* Modern Warfare: Call of Duty, Battlefield, and the World Wars // *Historia Ludens. The Playing Historian* / eds. by A. von Lunen, K.J. Lewis, B. Litherland, P. Cullum. New York, London: Routledge, 2020. P. 255–266.
- Kempshall C.* The First World War in Computer Games. London, New York: Palgrave Macmillan, 2015. 118 p.
- Munslow A.* Narrative and History. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007. 182 p.
- Rochat Y.* A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015) // *Historia Ludens. The Playing Historian* / eds. by A. von Lunen, K.J. Lewis, B. Litherland, P. Cullum. New York, London: Routledge, 2020. P. 3–19.
- Rosenstone R.* History on Film / Film on History. Harlow: Pearson Education, 2006. 240 p.
- Save As... Digital Memories / eds. by J. Garde-Hansen, A. Hoskins, A. Reading. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2009. 209 p.
- Winter J.* Remembering War: The Great War between History and Memory in the XX Century. New Haven, London: Yale University Press, 2006. 340 p.
- Yasmin I.* Transacting Memory in the Digital Age: Modernity, Fluidity and Immateriality // *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*. 2018. Vol. 11. P. 453–464.

*Дата поступления рукописи в редакцию 13.03.2022*

## **DIGITAL FRONT: WORLD WAR I IN COMPUTER GAMES**

### ***O. V. Vorobyeva***

Institute of World History, Russian Academy of Sciences, Leninsky av., 32a, 119334, Moscow, Russia; Russian State University for the Humanities, Miusskaya sq., 6, 125993, Moscow, Russia

vorobushek1@yandex.ru

ORCID: 0000-0002-0643-1210

ResearcherID: R-8790-2016

Scopus Author ID: 57219143646

### ***F. V. Nikolai***

Russian State University for the Humanities, Miusskaya sq., 6, 125993, Moscow, Russia; Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University (Minin University), Ulyanov st., 1, 603005, Nizhny Novgorod, Russia

fvník@list.ru

ORCID: 0000-0002-8876-9441

ResearcherID: K-1167-2017

Scopus Author ID: 57190878870

The article presents a brief overview of contemporary discussions on the transformation of historical memory in digital culture, and above all in video games. The representation of the heroic and tragic narratives in games, most often related to World War II and World War I, respectively, differs significantly. The former uses a realistic strategy of representation and emphasizes visual detailing, linear plot construction, and the synchronization of in-game, fictional, and historical time. Authenticity is perceived here through the realism of details. The tragic narrative uses a deconstructivist strategy of representation, characterized by animated or impressionistic graphics and by positioning war itself as the main enemy, not national armies or individual soldiers. Thus, authenticity is understood through a reference to the existential nature of the war experience. The realistic strategy prevails in contemporary popular culture, but the heroic narrative is increasingly intertwined with the tragic. As a result, the balance between the desire to normalize the war and its problematization shifts significantly in the space of culture. The article analyzes Western historiography by examining the games “Verdun 1914–1918”, “The Trenches”, “Brave Hearts” and others. The authors conclude that the influence of digital culture and video games on the perceptions of the past cannot be reduced exclusively to consumerism or the popularization of academic knowledge. It implies an active transformation of the very ways of interacting with the past, a change in established genre norms, an increase in interactivity, democratization, and aestheticization. These trends are inextricably linked with broader transformations of the modes of historicity in public consciousness at the turn of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> centuries.

*Key words:* cultural studies, computer games, World War I, narratives, memory studies, regimes of representation.

### References

- Afanasov, N.B. (2021), “The «Start» Button is Pressed. Game Studies Are Ongoing”, *Galaktika Media: Journal of Media Studies*, vol. 3, № 4, pp. 227–238.
- Chandler, D. & C. Fuchs (eds.) (2019), *Digital Objects, Digital Subjects: Interdisciplinary Perspectives on Capitalism, Labor and Politics in the Age of Big Data*, University of Westminster Press, London, UK, 248 p.
- Chapman, A. (2016a), “It’s Hard to Play in the Trenches: World War 1, Collective Memory and Videogames”, *Game Studies*, vol. 16, iss. 2, available at: <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (accessed: 20.02.2022).
- Chapman, A. (2020), “Playing Against the Past?”, in Lunen, A. von, Lewis, K.J., Litherland, B. & P. Cullum (eds.), *Historia Ludens. The Playing Historian*, Routledge, New York, USA; London, UK, pp. 133–154.
- Chapman, A. (2016b), *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, USA; London, UK, 290 p.
- Dijck, J van. (2007), *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press, Stanford, CA, USA, 256 p.
- Esposito, E. (2017), “Algorithmic Memory and the Right to be Forgotten on the Web”, *Big Data & Society*, vol. 4, January–June, pp. 1–11.
- Galanina, E. (2019), “Time in Video Games”, *Novoe literaturnoe obozrenie*, № 4, pp. 344–350.
- Garde-Hansen, J. (2011), *Media and Memory*, Edinburgh University Press, Edinburgh, UK, 174 p.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A. and A. Reading (eds). (2009), *Save As... Digital Memories. Basingstoke*, Palgrave Macmillan, New York, USA; London, UK, 209 p.
- Golovashina, O.V. (2014), “«History lovers» and History for Lovers: Ideas About the Past in Social Networks”, *Filosofskie traditsii i sovremennost*, № 1, pp. 114–123.
- Groot, J. De. (2009), *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Routledge, New York, USA; London, UK, 292 p.
- Hoskins, A. (2011a), “Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn”, *Parallax*, vol. 17(4), pp. 19–31.
- Hoskins, A. (2011b), “7/7 and Connective Memory: Interactional Trajectories of Remembering in Post-Scarcity Culture”, *Memory Studies*, vol. 4(3), pp. 269–280.
- Hoskins, A. (ed.) (2018), *Digital memory studies: Media pasts in transition*, Routledge, New York, USA; London, UK, 326 p.
- Jacobsen, B.N. & D. Beer (2021), *Social media and the automatic production of memory: Classification, ranking and the sorting of the past*, Bristol University Press, Bristol, UK, 128 p.
- Jansen, H. (2020), *Hidden in Historicism. Time Regimes since 1700*, Routledge, New York, USA; London, UK, 260 p.
- Just, N. & M. Latzer (2017), “Governance by algorithms: reality construction by algorithmic selection on the Internet”, *Media, Culture and Society*, vol. 39 (2), pp. 238–258.
- Kempshall, C. (2020), “Modern Warfare: Call of Duty, Battlefield, and the World Wars”, in Lunen, A. von, Lewis, K.J., Litherland, B. & P. Cullum (eds.), *Historia Ludens. The Playing Historian*, Routledge, New York, USA; London, UK, pp. 255–266.
- Kempshall, C. (2015), *The First World War in Computer Games*, Palgrave Macmillan, London, UK; New York, USA, 118 p.
- Linchenko, A.A. & O.V. Golovashina (2019), “«And that Means We Need One Victory...»: Memory of the Victory in the Soviet and the Russian Schools”, *Dialog so vremenem*, № 67, pp. 99–113.
- Mordvinov, A.A. & K.V. Igaeva (2021), “Transformation of Victory Day: «Keeping Up with the Times»”, *Dialog so vremenem*, № 77, pp. 436–441.
- Munslow, A. (2007), *Narrative and History*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK, 182 p.
- Repina, L.P. (2021), “Memory and Heritage in the «Crusade Approach» Against History, or the Birth of the «Memorial Paradigm»”, *Uralskiy istoricheskiy vestnik*, № 2, pp. 6–16.
- Rochat, Y. (2020), “A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015)”, in Lunen, A. von, Lewis, K.J., Litherland, B. & P. Cullum (eds.), *Historia Ludens. The Playing Historian*, Routledge, New York, USA; London, UK, pp. 3–19.
- Romanova, A.P. & M.M. Fedorova (2020), “Generational Gap and Historical Memory of the Digital Age Generation”, *Elektronnyy nauchno-obrazovatelnyy zhurnal “Istoriya”*, № 9.
- Rosenstone, R. (2006), *History on Film / Film on History*, Pearson Education, Harlow, UK, 240 p.
- Rostovtsev, E.A. & D.A. Sosnitskiy (2018), “Medieval Heroes and Events of Russian History in Online Resources”, *Istoricheskaya ekspertiza*, № 1, pp. 41–58.
- Simon, Z.B. (2021), “Transformation of Historical Time: Procedural and Event Temporalities”, *Logos*, № 4, pp. 219–246.
- Tihonova, S.V. & S.M. Frolova (2020), “Historical Memory and Medial Rotation: the Digitalization of the Past”, *Vestnik Povolzhskogo instituta upravleniya*, vol. 20, № 4, pp. 78–85.
- Vetushinskiy, A.S. (2015), “To Play Game Studies Press the Start Button”, *Logos*, № 1, pp. 41–60.

- Volodin, A.Yu. (2014), “Digital Humanities: in Search of Self-determination”, *Vestnik Permskogo universiteta. Seriya Istoriya*, № 3 (26), pp. 5–12.
- Winter, J. (2006), *Remembering War: The Great War between History and Memory in the XX century*, Yale University Press, New Haven, USA; London, UK, 40 p.
- Yablokov, K.V. (2005), *Komp'yuternye istoricheskie igry 1990–2000-h gg.: Problemy interpretatsii istoricheskoy informatsii* [Computer Historical Games of the 1990s–2000s: Problems of Interpretation of Historical Information], RSUH, Moscow, Russia, 252 p.
- Yasmin, I. (2018), “Transacting Memory in the Digital Age: Modernity, Fluidity and Immateriality”, *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, vol. 11, pp. 453–464.
- Zubanova, L.B. (2020), “Digital Memory in the Space of Memorial Culture: Images of the Past in Media Technologies of the Future”, *Chelyabinskiy gumanitarniy*, 2020, № 3 (52), pp. 15–22.
- Zvereva, G.I. (2019), “Ordinary User of Social Media as a Historian”, *Prepodavatel XXI vek*, № 4, pp. 323–337.
- Zvereva, G.I. (2021), “Memory of the Past in the Digital Environment: Cognitive Guidelines for Historical Research”, *Elektronnyy nauchno-obrazovatelnyy zhurnal “Istoriya”*, vyp. 8 (106).