

**Реконструкция и деконструкция исторического нарратива в видеоигре
«Assassin's Creed III» (на примере Войны за независимость США)**

Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич

Лукашина Виктория Денисовна

Студент (бакалавр)

Липецкий государственный педагогический университет, Липецк, Россия

E-mail: victoria.lukashina26@gmail.com

Для современных медиа-компаний в условиях развития информационно-коммуникационных технологий и виртуализации культурной жизни общества характерно использование наиболее известных исторических сюжетов, которые не только приобретают новое значение, но и подвергаются мифологизации [2, с. 78-80]. В наибольшей степени методы исторической деконструкции и мифологизации реальности используются разработчиками видеоигр для построения виртуального пространства и наполнения сюжета игры с историческим нарративом [1, с. 100-101].

В настоящее время деконструирование исторической действительности свойственно большинству известных видеоигр, сюжетом которых является тот или иной исторический период. К таковым можно отнести: «Total War», «Age of Empires», «Battlefield». Также одной из популярных видеоигр исторического содержания является видеоигровая серия «Assasin Creed».

Видеоигра «Assassin's Creed» состоит из аккумулированных частей, содержанием которых являются различные исторические эпохи. Разработчики данной серии игр используют реальных исторических персонажей, несколько изменяя фактический ход истории.

В рамках «Assassin's Creed III» раскрыто такое известное событие североамериканской истории как Война за независимость в США. Алекс Хатчинсон креативный директор видеоигры в интервью Penny Arcade Report утверждал, что причина смерти того или иного персонажа чаще всего не совпадает с реальностью. Он полагает, что «особенность периода Американской Революции заключается в том, что ни один из известных людей не погиб в это время; никто из отцов-основателей, никто из генералов британской армии, которые на самом деле умерли в Англии от старости».

Основной ход событий революции США (1775-1783) и ее предпосылки частично деконструированы в «Assassin's Creed III». Вследствие этого перед геймером формируется мифологизированная действительность Войны за независимость. Но, несмотря на то, что история предстает в искаженной виртуальной реальности, игрок все же погружается в исторический процесс, что впоследствии способствует его приобщению к изучению реальной истории.

Деконструкция исторического нарратива видеоигрового пространства заключается в трансформации революционных событий в США, которым в игре придается мифологичный характер. В частности, в «Assassin's Creed III» основные причины и предпосылки начала Войны за независимость (действия англичан-колонистов и реакция на них жителей Северной Америки) являются искажениями, что приводит к их деконструкции. Ход революционного движения на территории будущих США подробно не указывается, даются лишь определенные факты и действия исторических личностей. В геймплее революционная история США проходит временными промежутками (2 года, 9 лет, 7 лет). Подробно описаны события после войны за независимость, в которых принимали участие: Джордж Вашингтон, Чарльз Ли и др.

В игре значимым послереволюционным событием является заговор против Дж. Вашингтона со стороны Тамплиеров (1775 г.). В ходе реальных исторических событий был заговор иного рода, который носил название Ньюбургский. В конце Войны за независимость США среди военных, вполне возможно с подачи политических деятелей Конгресса Конфедераций, были распространены два анонимных письма, вошедшие в историю как «Ньюбургские письма».

Таким образом, в «Assassin's Creed III» разработчиками была предпринята попытка создать мифологизированную историческую действительность революционных событий в США (1775-1783) в видеоигровом пространстве. Говоря о сюжете этой игры, стоит отметить ее способность усиливать понимание потенциальной вариативности прошлого, поскольку геймера подталкивают к тому, чтобы сконструировать мифологическую модель развития истории, которая противоречит реальному ходу событий. Но в тоже время Серия видеоигр «Assassin's Creed» открывает уникальные перспективы распространения исторического знания. А именно не навязывает историческое содержание, а создает у потенциальных игроков представление о логике исторического процесса, пусть и в деконструированной форме [2, с. 79].

Источники и литература

- 1) Беляев Д.А., Беляева У.П., Лукашина В.Д., Тезина Е.А. Видеоигровые нарративы как пространство исторических реконструкций и мифов // Культура и цивилизация. 2020. Том 10. № 2А. С. 99-105.
- 2) Черных С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») // Шаги/Steps. 2017. Т. 3. № 2. С. 77-97.