

## **Исторические видеоигры: коммеморативные практики и образовательный потенциал**

**Научный руководитель – Беляев Дмитрий Анатольевич**

***Беляева Ульяна Павловна***

*Кандидат наук*

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П.

Семенова-Тян-Шанского, Липецк, Россия

*E-mail: Akshalu@mail.ru*

Одним их интереснейших в исследовательском плане продуктов современных технологий являются видеоигры, которые к настоящему моменту преодолели развлекательную нишу и начали претендовать на статус искусства, практики коммеморации, платформы исторического просвещения, пространства для политических манифестаций, журналистики и многое-другое.

В нашем исследовании мы акцентируем внимание на образовательном и коммеморативном потенциале исторических видеоигр.

Коммеморативные практики играют важную роль в процессе идентификации, солидаризации и единения общества на основе обращения к общей исторической памяти. К такими мемориальным практикам можно отнести поминальные церемонии, шествия, приуроченные к историческим событиям, строительство храмов, топонимическую и художественную коммеморации, реконструкторские движения.

«Места памяти» [2] преодолевают свою материальность в современном мире и виртуализируется. И зачастую сегодня подобными «местами памяти» для широкой аудитории становятся пространства исторических видеоигр.

Пользуясь классификацией коммеморативных практик, предложенной в статье И. С. Огоновской можно отнести видеоигры к разновидности реконструктивных и художественных коммемораций [3]. Некоторые игры претендуют на фактологическую реконструкцию исторических событий («Blitzkrieg», «Men of War», «Sniper Elite» и «Sudden Strike»). Однако, вместе с реконструкцией исторического контекста, зачастую происходит художественное переосмысление и оформление его, посредством включения в глобальный исторический сюжет личной истории игрового протагониста («Brothers in Arms», «Medal of Honor», «Valiant Hearts: The Great War»). Такой прием в свою очередь формирует особое эмоциональное прочтение истории, позволяющее не просто «прочитать» историческое послание, но и прочувствовать его, установить тесную связь с историей через акт переживания событий вместе с протагонистом.

В этом смысле видеоигры по историческим сюжетам действительно служат некой формой коммеморации и согласуются с позицией П.Нора, который рассматривает память как «эмоциональное переживание, связанное с реальным или воображаемым воспоминанием и допускающее всевозможные манипуляции, изменения, вытеснения, забвения» [2]. Все эти манипуляции можно найти в конкретных играх, которые часто используются именно как способ работы с исторической памятью. Так, «Company of Heroes 2» преподносит события Великой Отечественной войны преднамеренно гипертрофирует тоталитарную, антигуманистическую сущность режима СССР. Ряд игровых разработок, обращающихся к истории, использует прием вытеснения или сюжетного умолчания, который предполагает, что отдельные сюжеты выпадают из общего внутриигрового повествования. Например, игра «Battlefield 1», повествующая о Первой Мировой войны не предоставляет геймеру возможности пройти кампанию на Восточном фронте, а игры «Medal of Honor», «Brothers

in Arms», «Battlefield V», посвященные Второй Мировой войне исключают компанию за СССР, и упоминания о военных действиях с его участием.

Видеоигры сегодня отвечают современным запросам общества, что делает их более эффективной формой сохранения памяти, нежели вариации топонимической, поминальной, номинативно-организационной и иных коммемораций. За счет перемещения в пространство виртуальное игры как «места памяти» способны объединять большое количество людей, транслировать им смыслы и образы в доступной и актуальной форме, порождать эмоциональное прочтение истории через органичное взаимодействие аудио-визуальных, геймплейных эффектов с узнаваемым нарративом.

Еще одним интересным потенциалом исторических видеоигр является возможность их использования в образовании, что позволит вовлечь в интеллектуальную работу обучающегося через интересные формы и знакомые ему интерфейсы, сформировать привычку находить историческую информацию в развлекательном и повседневном контексте и критически ее оценивать.

Ряд зарубежных исследований продемонстрировали, что внедрение в образовательный процесс видеоигр активизирует интерес обучающихся к истории. В одной из своих работ Дж. Макколл повествует о преимуществе использования существующих игр-симуляторов в обучении истории, которые являются эффективным средством обучения, благодаря тому что ставят учащегося перед выбором и позволяют ему самостоятельно осуществить выбор в проблемной ситуации из прошлого («Civilization IV», «Total War», «East India Company», «The Political Machine») [1].

В российском образовании мы видим перспективы для использования существующих видеоигр в обучении истории и необходимость создания новых с интересным геймплеем и образовательным контентом. На первый план выходят уже имеющиеся игры по мотивам Первой и Второй мировых войн, а также игры по иным историческим событиям. Нам видится что, используя эти видеоигры можно не только сделать процесс изучения истории увлекательным и эффективным с точки зрения фактологического запоминания и понимания логики исторического процесса, но с позиции развития критического мышления.

Однако на сегодня в российском образовании есть ряд препятствий для внедрения видеоигр в процесс обучения: недостаточность технического оснащения образовательных пространств, консервативность педагогов и отсутствие должных знаний в области индустрии видеоигр, и недостаточность самого видеоигрового контента.

Таким образом, стоит отметить, исторические видеоигры представляют собой ценное пространство для коммеморативных практик, а также эффективный образовательный ресурс, который требует преодоления существующих ограничений и раскрытия актуальных потенциалов.

Благодарности: Статья подготовлена в рамках проекта «Формирование инфосферы публичной истории в видеоигровых нарративах: трансформация исторического сознания и медиастратегии политики памяти» (грант Президента Российской Федерации для государственной поддержки молодых российских ученых - кандидатов наук 2022 года. Проект № МК-3617.2022.2).

### Источники и литература

- 1) McCall J. Navigating the problem space: The medium of simulation games in the teaching of history // The History Teacher, 2012., № 46, pp. 9-28.
- 2) Нора, П., Проблематика мест памяти. Франция-память / М. Винок.-СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 1999, с. 17-50.

- 3) Огоновская И.С. Коммеморативные практики как инструмент сохранения памяти о военной истории России / Материалы Международной научно-практической конференции «Одна на всех трагедия и одна Победа». Оренбург, 2021. С. 237-241.