*Конференция «Ломоносов-2024»*

Секция «Массмедиа в России и мире»

**«Исторические варгеймы: классификация и анализ развития»**

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Меньшиков Макар Петрович

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет журналистики, Москва, Россия E-mail [makar.menshikov1@gmail.com](mailto:makar.menshikov1@gmail.com)

На данный момент нет конвенционального устоявшегося понятия что же такое варгейм, поэтому для начала я бы хотел дать понятие, которое собрало в себе основные согласованные характеристики: «Под понятием исторического варгейма обычно понимают игру описывающую военные события отдельного боя, военной операции, войны или даже противостояния не имевшего прямого военного столкновения двух сторон, но представлявшего прямое идеологическое, экономическое или другое столкновение двух противостоящих сторон (к примеру настольные игры **«Сумеречная борьба»** или **«Борьба империй»** описывающих столкновение США и СССР в течение холодной войны и противостояние Британской и Французской империй в течение “колониальной гонки”)». Определение варгейма разнится в различных сообществах: некоторые игроки считают, что игры не описывающие именно боевое столкновение не могут считаться варгеймами т.к. само название жанра прямо переводится как *«военная игра»*, при этом другая часть игроков считают что понятие можно трактовать более вольно и понимать под ним куда больший спектр игр. В русскоязычном сообществе понятие варгейма схоже с понятием в американском сообществе и зачастую в характеристике будут фигурировать слова «стратегическая игра», что в контексте разговора об исторических варгеймах не до конца верно (далее будет обьяснено почему). Надо понимать, что слово *“варгейм”* в России у обывателя скорее вызовет ассоциацию с играми вроде **«Warhammer 40’000»** или же игры в сеттинге вселенной Дж. Р. Р. Толкиена, но это варгеймы фэнтезийного сеттинга, имеющих зачастую большую разницу в самой логике геймплея с играми реалистично – исторического сеттинга.

Изначально варгеймы появились в среде офицерского состава армий Европы в качестве учебно-тренировочных материалов в начале 19 века (прародителем варгемов считается игра **«Кригшпиль»** разработанная прусским офицером Георгом фон Рассевицем в 1812 году. Но в среду гражданских варгеймы в том или ином виде попали значительно позже – после Второй мировой и появлялись они в странах наименее пострадавших от военных действий. Несколько позже зарождались варгеймы с миниатюрами и всеми такой жанр воспринимался как «игра в солдатиков», хотя сами игры были куда ближе к реализму в сравнении, например, с популярной в те времена игрой **«D’n’D»**. В США довольно популярна тема гражданской войны: игры по теме появлялись как в виде полноценных игр, так и в виде сессионных партий разных компаний энтузиастов-историков с середины 1970-х. Активное развитие реалистичных варгеймов началось в 2000-10-х годах, вышло множество игр самых разных форматов: игры серии Advanced Squad Leader, Standard Combat Series, игры Марка Симонича.

Игры жанра варгейм можно классифицировать по нескольким критериям: по масштабу отражаемых событий:

1. **тактические** – отображающие бой на уровне нескольких десятков или сотен человек;
2. **оперативные** – на уровне разных военных операций;
3. **стратегические** – на уровне армий и фронтов, обычно затрагивает один или несколько театров военных действий;
4. **гранд-стратегические** – отображающие обычно либо весь мир, либо все театры военных действий выбранного военного конфликта.

по используемому типу «юнитов»:

1. **миниатюры** – в качестве отображения юнита используются миниатюры, в основном такой тип используется в играх тактического уровня;
2. **блочные** – в качестве отображения юнита используются «блоки» с изображением типа юнита на одной стороне и пустой рубашкой на другой, для создания эффекта «тумана войны», яркий представитель **«Sekigahara»**;
3. **фишечные** – самый распространенный тип, в котором на двух сторонах фишек изображены обычный и ослабленный вариант юнита;

а также по типу используемых карт:

1. **point-to-point** – локации на карте соединены линиями передвижений, а каждая локация обладает определенным типом местности. Такие карты почти всегда используются в играх стратегического и гранд-стратегического уровня;
2. **гексагональная** – карта поделена на участки сеткой из шестигранников, такой тип карт требует более тщательной проработки но позволяет качественнее моделировать боевую ситуацию.

К сожалению, даже сейчас к варгеймам остается предвзятое отношение: такой жанр, в основном, воспринимается людьми либо как «развлечение для странных», либо как игры слишком сложные и слишком долгие, из-за чего в России игр подобного жанра на полках магазинов очень мало (о специализированных издательствах говорить вовсе не приходится).

Использованная литература и другие материалы:

* Список самых популярных варгеймов по версии сайта BGG (<https://boardgamegeek.com/wargames/browse/boardgame/page/1?sort=rank>)
* Перевод статьи *Мэтью Киршенбаума* про варгеймы и их потенциальную пользу *(*<https://tesera.ru/article/152531/>)
* Грег Костикян , Дрю Дэвидсон “TABLETOP ANALOG GAME DESIGN” (<file:///C:/Users/%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D1%80/Downloads/TabletopAnalogGameDesign.pdf>)