

УДК 79:94(470):374.32

**МЕДИАРИТОРИКА ИСТОРИЧЕСКИХ ВИДЕОИГР
В ЖИЗНИ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ И НАЦИОНАЛЬНАЯ
БЕЗОПАСНОСТЬ СТРАНЫ**

Шевченко И.А.

В статье анализируется феномен исторических видеоигр и их влияние на формирование картины мира и представления о прошлом среди молодого поколения. Согласно социологическим опросам, компьютерные игры широко распространены среди представителей молодежи разных возрастов, при этом они являются не только частью индустрии развлечений, но и сильнейшим средством трансляции ценностей и поведенческих установок, нередко – знаний (в том числе ложных) об окружающем мире и о прошлом. В этой связи представляется необходимым проведение государственной политики по обеспечению контроля видеоигровой сферы, являющейся в условиях современного глобального мира инструментом «мягкой силы».

Ключевые слова: видеоигры, компьютерная игра, историческая память, искусственный интеллект, нейросети, фальсификация истории.

**MEDIA RHETORIC OF HISTORICAL
VIDEO GAMES IN RUSSIAN YOUTH LIFE
AND NATIONAL SECURITY OF THE COUNTRY**

Shevchenko I.A.

The article analyses the phenomenon of historical video games and their influence on the formation of the world picture and ideas about the past among the younger generation. According to sociological surveys computer games are widely distributed among young people of different ages, while they are not only part of the entertainment industry, but also the strongest mean of broadcasting the values and behavioural attitudes and often knowledge (including false) about the world and the past. In this regard, it seems necessary to conduct a state policy to ensure the control

of the video game sphere, which is an instrument of the “soft power” in the conditions of the modern global world.

Keywords: video games, computer game, historical memory, artificial intelligence, neural networks, falsification of history.

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда, проект № 23-28-00088.

В настоящее время компьютерные игры представляют собой массовое явление, так или иначе охватывающее значительную часть человечества – сотни миллионов жителей планеты. Согласно данным за 2022 год, видеоиграми охвачено 23% россиян. При этом особую популярность компьютерные игры имеют в молодежной среде, главным образом среди молодых людей 18-24 лет. В этой возрастной категории компьютерными играми увлечен каждый второй (56%) [8]. Однако необходимо учесть и тот факт, что среди опрошенных Всероссийским центром изучения общественного мнения (ВЦИОМ) не было респондентов в возрасте до 18 лет. Можно предположить, что среди несовершеннолетних учащихся общеобразовательных учреждений процент тех, кто регулярно проводит время за видеоиграми, еще более высокий. Любопытно, что, согласно опросу ВЦИОМ 2019 года, наиболее востребована российской аудиторией игра отечественного производства «World of Tanks» [5].

Таким образом, есть основания утверждать, что больше половины (причем, в значительной степени) молодых россиян часть свободного времени систематически посвящают геймингу. При этом необходимо помнить, что компьютерная игра (впрочем, как и любая другая) является не только и даже не столько простым развлечением, способом «убить время» или снять стресс, но и инструментом социализации (особенно, если речь идет о многопользовательских онлайн-играх), возможностью приобрести или улучшить различные навыки (развить логическое мышление, повысить скорость реакции и т.п.). Бесспорно, сегодня видеоигры также является

важнейшим инструментом трансляции в широкие массы подрастающего поколения различной информации, ценностных установок, поведенческих стереотипов. То есть посредством компьютерных игр в нынешних реалиях может происходить формирование культурной и национальной идентичностей.

Феномен видеоигр в последние десятилетия притягивает внимание все большего числа специалистов из разных областей. Философы, социологи, историки анализируют игры как часть современной экранной культуры, оказывающей значительное влияние на социальную повседневность [см.: 1; 2; 9; 10; 12].

Можно небезосновательно утверждать, что особый интерес представляют исторические компьютерные игры, то есть те, сюжетная линия которых так или иначе связана с минувшими эпохами. Исторические видеоигры обеспечивают качественно иную визуализацию событий прошлого. Можно с уверенностью констатировать, что в сегодняшних реалиях они являются очень действенным средством популяризации исторических событий и их интерпретации. Во многом это достигается за счет эффекта погружения (геймер может «брать Берлин», «побеждать Наполеона в битве при Лейпциге», «выполнять секретные задания во вражеском тылу» и т.д.). Кроме того, видеоигры дают больше возможностей для рассмотрения нереализовавшихся исторических альтернатив с целью понимания вариативности путей развития человеческой цивилизации.

Становление видеоигр исторической тематики происходило на рубеже 1980-1990-х годов, очень скоро они стали завоевывать внимание огромной аудитории, желавшей на ином (не литературном или кинематографическом) уровне прочувствовать события прошлого, а где-то даже их переиграть, то есть пересмотреть.

Современные специалисты констатируют, что «большинство исторических видеоигр искажают не столько представление о прошлом (о быте, элементах социального статуса и т.д.), сколько о механизмах функционирования того или иного общества и власти в России разных периодов развития страны или других стран». Эти искажения

(целенаправленные или обусловленные непрофессионализмом разработчиков), «как правило, ухудшают (извращают) представление о функционировании институтов в прошлом и настоящем нашей страны или улучшают представление об историческом прошлом других стран, в частности, стран Западной Европы» [9, с. 35].

В последние годы среди пользователей очень популярна серия игр, посвященная Второй мировой войне, под названием «Call of Duty». Исследователи отмечают, что ее разработчики тиражируют ряд негативных стереотипов о Красной армии времен Великой Отечественной войны (жестокость по отношению к немецким военнопленным, отправка советских бойцов в атаку без оружия, грубые пропагандистские приемы политработников и т.п.). С.И. Белов указывает: «Упомянутые элементы сценария игры можно было бы объяснить стремлением авторов к максимальному реализму, однако этой версии противоречит сугубо позитивное позиционирование американских военнослужащих: в отличие от советских, немецких и японских персонажей, они не проявляют жестокости даже в эпизодах, когда она была бы расценена как мотивированный шаг. С учетом того, что в период войны американскому командованию пришлось на системном уровне предпринимать меры для борьбы с использованием фрагментов тел убитых японцев для изготовления трофейных сувениров, позиционирование военнослужащих США сложно охарактеризовать как реалистичное» [1, с. 43].

Можно заметить, что подобная тенденция отмечается и в кинематографе как части экранной культуры. В 2009 году на суд широкой публики вышел фильм К. Тарантино «Бесславные ублюдки», посвященный событиям Второй мировой войны. Кино прославленного режиссера получило высокие оценки специалистов и ряд наград. При этом в основе остросюжетной истории – вымысел, повествование об уничтожении А. Гитлера и его приспешников группой американских военных еврейского происхождения. Не отказывая автору в праве на свободу творчества, можно предположить с высокой степенью уверенности, что подобная альтернативная история, выходя на

широкий экран, может формировать у молодого поколения превратное представление о событиях прошлого.

Искажения исторической правды в произведениях экранной культуры должны вызывать озабоченность по причине дефицита базовых знаний по истории своей страны у россиян молодого и среднего возраста. Подрастающее поколение в особенности компенсирует этот недостаток просмотром кино, компьютерными играми, получая подчас сомнительный контент. Согласно опросу, проведенному Всероссийским центром изучения общественного мнения и Музеем современной истории России, более половины молодых людей в возрасте до 35 лет оценивают свои знания по отечественной истории как неудовлетворительные [7].

Руководитель практики политического анализа и консультирования ВЦИОМ М.В. Мамонов комментирует это следующим образом: «Проведенный опрос продемонстрировал крайне тревожную тенденцию: мы теряем молодежь, знание которой об истории своей страны все больше носит фрагментарный характер. Попытка разукрасить историю, сделать ее более наглядной, отказ от традиционных методов обучения истории приводит к тому, что молодежь знает и помнит лишь то, что видела в фильмах и телепередачах. В этих условиях говорить о понимании глубинных исторических процессов не приходится. Молодежь видит яркую картинку, не понимая, что за ней кроется. Возможны самые неблагоприятные последствия этой ситуации. Незнание истории приводит к отсутствию политических ориентиров, в конечном счете – к вольному обращению с историческими фактами, историей своей страны» [7].

Еще в марте 2014 года в Государственную Думу был внесен законопроект о запрете компьютерных игр «антироссийской» направленности. В документе говорится о распространении игр, содержащих «недостоверную информацию, умаляющую заслуги погибших при защите Отечества, авторитет Российской империи, СССР, Российской Федерации, их вооруженных сил» [3].

В связи с интенсивным развитием возможностей искусственного интеллекта и нейросетей, судя по всему, открываются новые перспективы и для

трансформации видеоигровой индустрии, в том числе ее исторического сегмента. Несколько лет назад в рамках совместного проекта Российского исторического общества и СберБанка «Digital Петр» удалось расшифровать рукописи первого российского императора, являвшиеся для историков труднодоступным документом из-за неразборчивого почерка автора. Однако возможности искусственного интеллекта успешно решают эту задачу, обеспечивая 98% расшифрованного текста [13]. Может быть, в обозримом будущем появятся и целые научные концепции, разработанные искусственным интеллектом, лишенные, однако, при этом как предвзятости и субъективности, так и необходимой человеческой эмпатии. Как писал мыслитель XIX века А.С. Хомяков, «всякий факт в истории народа только тогда ясен, когда мы внутренне сочувствуем духу народа» [11, с. 77].

Уже возникают видеоигры, созданные искусственным интеллектом [6], и, видимо, недалек тот момент, когда нейросети смогут генерировать подобную продукцию с качеством, не уступающим кинематографическому. Все большее погружение человека в виртуальную реальность, не только создающую новый мир настоящего и будущего, но и смело обходящуюся с прошлым, несомненно, революционным способом уже воздействует на человеческое сознание. Данный процесс, разумеется, не должен оставаться без внимания и контроля на государственном и общественном уровнях.

Об этом говорят и представители российской власти. Начальник Управления президента России по развитию информационно-коммуникационных технологий и инфраструктуры связи Т.В. Матвеева в 2022 году отмечала, что «за счет возможности различной смысловой интерпретации тех или иных исторических, культурных, социально-экономических событий на уровне внутриигровых сценариев и механик компьютерные игры используются, в том числе как инструмент влияния на пользователей – так называемый инструмент мягкой силы» [4].

Очевидно, что формирование системы исторических знаний, необходимых для складывания полноценного гражданского самосознания,

должно происходить не только посредством усвоения знаний в общеобразовательном учреждении, но и через разные каналы, занимающиеся популяризацией истории. Важнейшим из них являются сегодня видеоигры – в нынешних реалиях не только сегмент развлекательной индустрии, но и сильнейший транслятор ценностей, идей, культурных установок.

Данные социологии свидетельствуют, что из-за санкций, введенных в отношении России в 2022 году, примерно половина геймеров столкнулась с проблемой получения доступа к видеоиграм иностранного происхождения (невозможность покупки или проведения оплаты внутри игры, возросшая стоимость и т.п.) [8]. Освободившуюся нишу должна занять продукция отечественного производства, это обусловлено в современных реалиях необходимостью обеспечения национальной безопасности.

Список литературы:

1. Белов С.И. Видеоигры с историческим сюжетом как фактор генерации и эрозии ингруппового фаворитизма россиян // Вестник Московского университета. Серия. 12. Политические науки. 2021. № 3. С. 35-47.
2. Беляева У.П. Культурно-антропологическая феноменология видеоигр: автореферат дис. ... канд. филос. наук: спец. 09.00.13 – философская антропология, философия культуры. Белгород, 2020. 26 с.
3. В Госдуму внесен законопроект о запрете компьютерных игр «антироссийской» направленности [Электронный ресурс] // Росбалт [сайт]. 25.03.2014. URL: <https://bit.ly/443kFaR> (дата обращения: 31.05.2023).
4. В Кремле считают, что компьютерные игры становятся инструментом мягкой силы [Электронный ресурс] // ТАСС. 01.07.2022 [сайт]. URL: <https://bit.ly/444UYXh> (дата обращения: 31.05.2023).
5. Видеоигры – и кто в них играет? [Электронный ресурс] // ВЦИОМ [сайт]. 19.08.2019. URL: <https://bit.ly/3X8Evzc> (дата обращения: 31.05.2023).

6. Вышла компьютерная игра Generated Adventure. Ее полностью создал ИИ [Электронный ресурс] // РБК [сайт]. 30.05.2023. URL: <https://bit.ly/43I9NPY> (дата обращения: 31.05.2023).

7. История страны: ставим «отлично», в уме держим «неуд» [Электронный ресурс] // ВЦИОМ [сайт]. 14.09.2017. URL: <https://bit.ly/42HZoCy> (дата обращения: 31.05.2023).

8. Стоп игра?! Проблемы российского онлайн-гейминга [Электронный ресурс] // ВЦИОМ [сайт]. 20.07.2022. URL: <https://bit.ly/3JiVbym> (дата обращения: 31.05.2023).

9. Таланов С.Л. Исторические видеоигры как инструмент политики // Социально-политические исследования. 2023. № 1 (18). С. 20-38.

10. Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Феномен видеоигр в контексте генезиса экранной культуры и пространства социальной повседневности // Общество: философия, история, культура. 2023. № 5. С. 53-58.

11. Хомяков А.С. «Семирамида»: Исследование истины исторических идей // Сочинения: в 2 т. Т. 1: Работы по историософии. М.: Московский философский фонд Издательство «Медиум», 1994. С. 15-446.

12. Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации: дис. ... канд. ист. наук: спец. 07.00.09 – источниковедение, историография, методы исторического исследования. М., 2005. 252 с.

13. Digital Петр. Искусственный интеллект расшифровал неразборчивый почерк императора [Электронный ресурс] // Российская газета [сайт]. 23.12.2020. URL: <https://bit.ly/3CybtQ6> (дата обращения: 31.05.2023).

Сведения об авторе:

Шевченко Иван Александрович – кандидат исторических наук, доцент кафедры отечественной и всеобщей истории Липецкого государственного педагогического университета имени П.П. Семенова-Тян-Шанского (Липецк, Россия).

Data about the author:

Shevchenko Ivan Aleksandrovich – Candidate of Historical Sciences, Associated Professor of National and General History Department, Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University (Lipetsk, Russia).

E-mail: liash@rambler.ru.