

Историческая информатика*Правильная ссылка на статью:*

Ильмиеv Р.И., Чупрова Т. Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием // Историческая информатика. 2024. № 3. DOI: 10.7256/2585-7797.2024.3.71287 EDN: TPRRCB URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71287

Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием**Ильмиеv Роман Иманович**

ORCID: 0009-0007-8714-7580

аспирант; департамент истории института гуманитарных наук; Московский городской педагогический университет

129347, Россия, г. Москва, ул. Проходчиков, 1, кв. 84

✉ ilmievri@mgpu.ru

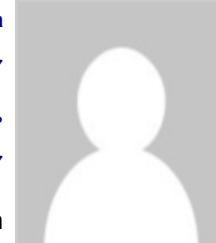
**Чупрова Татьяна**

ORCID: 0009-0006-9536-8597

независимый исследователь

02906, Германия, Гёrlitz, Вальдхуфен, ул. Никкер Штрассе, 27

✉ t.chuprova.new@gmail.com

[Статья из рубрики "Цифровая история"](#)**DOI:**

10.7256/2585-7797.2024.3.71287

EDN:

TPRRCB

Дата направления статьи в редакцию:

18-07-2024

Дата публикации:

25-07-2024

Аннотация: Видеоигры все чаще становятся популярным средством не только развлечения, но и обучения, особенно если речь идет об играх, основанных на исторических событиях, явлениях и персоналиях. Актуальным на сегодняшний день остается вопрос исторической точности и трактовки событий в них, так как ошибки или

упрощения зачастуюискажают восприятие истории широкой аудиторией. Данное исследование направлено на анализ роли исторической точности в видеоиграх и ее влиянии на восприятие истории игроками. Цель исследования – выявить важность участия историков в разработке видеоигр и оценить, как различные игры справляются с задачей передачи исторической достоверности. Исследование также рассматривает влияние видеоигр на образование и интерес к изучению истории, подчеркивая значимость правильного представления исторических фактов для предотвращения мифологизации и искажений. В исследовании применяются методы анализа литературных источников, интервью с разработчиками видеоигр и историками, а также сравнительный анализ видеоигр с историческими фактами. Научная новизна исследования заключается в анализе того, как видеоигры, исторические точности и аутентичность в них, влияют на формирование коллективной исторической памяти. В отличие от предыдущих исследований, которые в основном фокусировались на описательной составляющей видеоигр, данное исследование ставит задачу раскрыть то, как историки могут повлиять на их создание с точки зрения передачи достоверных исторических данных и их интерпретации. Важное внимание уделяется критике и анализу конкретных исторических анахронизмов и неточностей в популярных видеоиграх, выявляя причины их возникновения и предлагая пути улучшения исторической достоверности. Кроме того, статья поднимает вопрос о коммерческих и культурных вызовах, с которыми сталкиваются разработчики при интеграции исторического контента, и предлагает пути для достижения баланса между развлекательной и образовательной составляющими видеоигр.

Ключевые слова:

видеоигры, воспитание, историческая аутентичность, историческая достоверность, историческая информатика, историческая точность, история, компьютерные игры, мифологизация, обучение

В современном мире видеоигры стали неотъемлемой частью жизни и культуры общества. Их популярность постоянно растет, а аудитория становится все более разнообразной, как в плане возраста, так и социального положения. Исследования, проведенные в 2024 году, показали, что мировое игровое сообщество составляет свыше 3,381 млрд человек, из которых около 446 млн человек (14 %) приходится на Европу. [\[20\]](#). В России же, в зависимости от времени, уделяемого видеоиграм в сутки, этот показатель оценивается от 25 до 60 млн человек [\[31\]](#). Кроме того, данные статистики говорят нам о том, что вне зависимости от возраста, 27 % опрошенных людей готовы уделять играм от 1 до 5 часов в сутки, а 18,5 % - от 6 до 10 часов, и лишь 16,5 % не играют в видеоигры вовсе [\[34\]](#).

Не существует единой причины, по которой люди играют в видеоигры. Согласно последним исследованиям ради развлечения играет 69 % людей, 36 % людей играют ради сохранения остроты ума, а 27 % респондентов ответили, что игры дают им возможность создавать и исследовать новые миры [\[21\]](#). В современном мире игры позволяют людям чувствовать себя более расслабленными и менее тревожными. И хотя видеоигры часто подвергаются критике из-за предполагаемого снижения социальной активности, 53 % игроков считают, что увлечение компьютерными играми помогает им чувствовать себя менее изолированными и одинокими, поскольку многие игры предполагают групповую активность и кооперацию для успешного прохождения контента. В последние десятилетия социальные взаимодействия претерпели

значительные изменения: новые средства коммуникации позволяют людям общаться не только внутри рабочего и семейного окружения, но и устанавливать дружеские связи с людьми в других городах и за рубежом.

В публичном поле увлечение компьютерными играми связывают с увеличением агрессии, но исследователи отмечают, что в последние годы насилие среди молодёжи снижается, несмотря на увеличение насилия в играх [\[16\]](#). Действительно существуют исследования, которые показывают кратковременное увеличение агрессии, но оно ограничивается 15 минутами. Долговременных негативных психологических последствий от подобного увлечения в последних исследованиях обнаружено не было [\[17, С. 1220–1234\]](#).

Помимо влияния на жизнь отдельных игроков, существование компьютерных игр помогает учёным. Например, игра Eve Online активно сотрудничает с учёными и университетами, став площадкой для многих исследователей в разных областях. И не всегда это сотрудничество ограничивается лишь возможностью наблюдать за поведением игроков, что несомненно важно для социологов [\[14\]](#). Порой и игроки с помощью разработчиков могут стать участниками так называемой «гражданской науки», когда через небольшие задания, не требующие специализированных знаний, они делают вклад в изучение болезней [\[7\]](#).

Вместе с ростом популярности видеоигр возрос и запрос на игры, в основе которых лежат исторические сюжеты [\[32\]](#). В современных играх часто встречаются сценарии, основанные на реальных исторических событиях, явлениях и персоналиях. Для качественного погружения в историческую эпоху разработчики игр с точностью воссоздают предметы искусства и исторические памятники. Как правило, это игры в таких жанрах как: приключения (*adventure*), ролевой отыгрыш (*role-playing*), симуляция (*simulation*) и стратегия (*strategy*). Однако вопрос о том, насколько достоверно в них воссоздана история, остаётся открытым. Именно здесь важную роль играет взаимодействие разработчиков и историков, чья задача не только воссоздать историческую атмосферу, но и передать через *игровой процесс** объективное изложение исторических фактов. Поэтому в данном исследовании основное внимание уделяется не только анализу исторических сюжетов в видеоиграх, но и оценке роли, которую играют историки в создании контента. Для этого используются методы анализа литературных источников, интервью с разработчиками видеоигр и историками, а также сравнительный анализ реальных исторических фактов и того, как они представлены в видеоиграх. В качестве объектов анализа были выбраны игры, известные своими историческими сюжетами: Assassin's Creed, Sid Meier's Civilization, Crusader Kings и «Смута». Их выбор обусловлен несколькими причинами:

1. *Популярность и коммерческий успех.* Серии видеоигр Assassin's Creed, Sid Meier's Civilization и Crusader Kings занимают ведущие позиции, имеют значительную фанатскую базу и оказывают заметное влияние на восприятие истории в медиапространстве.
2. *Исторический нарратив.* В основу всех указанных проектов заложены исторические сюжеты, события и персонажи. Они предлагают погружение в различные исторические эпохи, что делает их подходящими объектами для изучения исторической точности и аутентичности.
3. *Разнообразие игровых жанров.* Игры относятся к разным жанрам, потому представляют различные подходы к интерпретации истории, что позволяет исследовать больше аспектов.
4. *Образовательный потенциал.* Помимо развлекательной ценности, эти игры обладают

значительным образовательным потенциалом. Режим *Discovery Tour** в *Assassin's Creed* предлагает интерактивные экскурсии по историческим эпохам, а энциклопедия в *Civilization* предоставляет подробную информацию о культурных и исторических аспектах.

5. **Дискуссии и исследования.** Эти игры часто становятся объектами критических исследований и дискуссий среди ученых и геймеров, увлекающихся историей.

Критериями анализа в данном случае являются детализация исторических событий и историческая достоверность, привлечение профессиональных историков к разработке видеоигр, а также культурное и социальное представление об эпохе.

Частично проблеме исторической точности и аутентичности посвятил свое диссертационное исследование К.В. Яблоков [\[13\]](#). Еще в 2005 году он отметил, что компьютерные игры это историко-культурное явление, благодаря которому появилась возможность интерпретировать, формировать и транслировать историческую информацию. Данной теме посвящено немало статей и несколько монографий, как отечественных, так и зарубежных специалистов, но как правило они носят описательных характер, включая те проблемы, с которыми сталкиваются видеоигры с точки зрения их историчности, но редко данные исследования затрагивают вопросы привлечения историков к созданию игрового контента. Среди авторов можно отметить Д.М. Беляева и У.П. Беляеву [\[1\]](#), М.В. Каманкину [\[5\]](#), С.Ю. Черного [\[10\]](#), Й. Юла [\[12\]](#), Д.К. Рэзман [\[31\]](#), К. Роллингера [\[15\]](#) и других. Интерес к данной теме усилился в начале 2020-х гг.

Что же представляет собой историческая точность? Согласно концепции Д.К. Рэзман, можно выделить два способа представления исторических событий и явлений в видеоиграх: историческая точность и историческая аутентичность [\[31\]](#). Для удобства восприятия была разработана таблица критериев (таблица 1).

Таблица 1.

Различия исторической точности и исторической аутентичности.

Критерий	Историческая точность	Историческая аутентичность
Определение	Изображение представлений исторической эпохи с высокой достоверностью фактических данных	Изображение менее известных представлений, с абстрактной интерпретацией исторических событий
Основной акцент	Правильность фактических исторических данных, дат, событий и личностей. Например: точное изображение городов, сражений, костюмов, оружия и т. п.	Соответствие атмосферы духу времени, с вольной интерпретацией событий и биографий. Например: несоответствие оружия определенному периоду, вольная интерпретация сражений и т. п.
Цель	Добиться наиболее точного изображения эпохи и отсутствия анахронизмов	Создать правдоподобное ощущение эпохи, без углубленного погружения в фактические данные

Область применения	исследования, монографии, реконструкции, видеоигры, документальные фильмы и художественные фильмы, т. д.	исследования, монографии, реконструкции, видеоигры, художественные фильмы, театральные постановки, и т. п.
--------------------	--	--

Видеоигры, наряду с кинопродуктами, литературой и изобразительным искусством, оказывают значительное влияние на восприятие истории и формирование публичной истории. Игры, основанные на исторических событиях, позволяют игрокам окунуться в определённые эпохи и ощутить себя частью прошлого. Они могут пробудить интерес к изучению истории, предложив интерактивный и увлекательный способ погружения в исторические события и культуру определённого времени. Однако существует опасность искажения исторических фактов и негативного восприятия национальных культур, если историческая точность не соблюдается. В связи с этим историческая точность имеет ключевое значение для формирования правильного восприятия истории. Ошибки, недочёты или упрощения могут привести к мифологизации и созданию альтернативных исторических событий [\[4, С. 32\]](#).

Для историков участие в создании видеоигр становится важной задачей, позволяющей обеспечивать достоверность и корректность изображения исторических событий и фактов.

Стоит отметить, что нередко историческая точность переходит в историческую аутентичность, и это является умышленным намерением разработчиков и *нarrативных дизайнеров*^{*}, поскольку поступить иначе бывает сложно. Лучше всего это заметно в стратегиях, где игра начинается в исторически точном мире, а затем, под воздействием различных решений и факторов, игровой мир переходит в исторически аутентичный. То есть сохраняются основные черты эпохи, но меняется её содержание. Серии игр *Crusader Kings* [\[27\]](#), *Sid Meier's Civilization* [\[28\]](#), *Assassin's Creed* [\[29\]](#) являются яркими примерами таких игр.

Первая военная компьютерная стратегия *Computer Bismarck* от компании *Strategic Simulations* была выпущена ещё в 1980 году. Она была основана на последнем сражении линкора «Бисмарк» в 1941 году. Несмотря на новизну и уникальность, игра оказалась коммерчески успешной и сыграла важную роль в популяризации стратегий.

Современные игры ушли далеко вперёд ввиду развития компьютерных технологий, а потому во многом ограничены исключительно замыслом разработчиков. Так *Crusader Kings III*, выпущенная компанией *Paradox Interactive* в 2019 году, погружает игроков в средневековый мир Европы, Африки и Азии. Поскольку игроку предлагается погрузиться в мир с точки зрения правителя, основное внимание он будет уделять управлению династией, политическим интригам и уникальным решениям, характерным для различных культур (например: крестовые походы против мусульман и язычников, Реконкиста, образование Священной Римской империи и Конийского султаната, экспансия викингов, вторжения кочевых племён и т. д.). Первый этап игры проходит в исторически точном антураже: территории, события и персонажи соответствуют своему времени. Например, начиная игру в 867 году, можно встретить Рюрика, потомков Карла Великого – Людовика II Младшего, Карла II Лысого, Лотаря II, Людвига II Немецкого, императора Византии Василия I Македонянина и многих других реальных исторических личностей и легендарных правителей.

Важная роль в игре отведена религиозным и культурным составляющим. Потому жители

Европы в большинстве своём исповедуют христианство разных конфессий, жители Передней Азии и Северной Африки – ислам, а славянские племена и евразийские кочевники – язычество. И это лишь малая часть из авраамических, восточных и языческих верований. Каждый народ в игре обладает своей культурой с конкретным набором культурных столпов: таких как язык, эстетика, наследие и традиции. Всего в игре представлено свыше 190 культур.

Несмотря на усилия разработчиков, в игре наблюдаются серьёзные проблемы с исторической точностью культурных и религиозных элементов. Связано это в первую очередь с тем, что к созданию своих видеоигр они не привлекали представителей профессионального исторического сообщества, а полагались на собственные силы. Например: румыны, албанцы и венгры ошибочно классифицированы как славянские культуры, а турки включены в народы тюркской языковой группы, без учёта азербайджанцев и туркмен, которые отнесены к иранской языковой группе. Такие ошибки лишают игру исторической достоверности на начальном этапе. Но это не умаляет её культурной значимости, даже несмотря на то, что разработчики игры позволили себе много исторических вольностей ради увлекательного игрового процесса. Стоит отметить, что исторические игры Paradox Interactive легли в основу образовательного курса «Playing with The Past» («Игры с прошлым»), в который включены классические лекции и дискуссии, а также игровые сессии. Цель курса состоит в том, чтобы помочь студентам лучше понять исторические периоды, экспериментируя с их социальными, политическими, экономическими и технологическими аспектами через интерактивное моделирование [\[24\]](#). И это было бы невозможно без создания столь гибкого и продуманного игрового мира.

Ещё одной игрой, включённой в данный курс, стала представительница серии Sid Meier's Civilization от Firaxis Games. Данная серия игр представляет пошаговые стратегии, где игрок становится лидером одной из множества исторических цивилизаций и ведёт её через века: от древнего мира до недалёкого будущего. Способствует этому технологическое и культурное древо. В последней игре – Sid Meier's Civilization VI – древа разделены на 9 эпох, каждой из которых свойственны свои уникальные черты (в древнем мире – гончарное дело и животноводство; в античности – обработка железа и философия; в средневековье – образование и божественное право и т. д.).

Основная цель игры заключается в построении и развитии своей цивилизации, игрок должен добиться мирового господства посредством исследований, дипломатии, войн, культуры или научного прогресса. На старте игры пользователь выбирает одну из более чем 50 цивилизаций, каждая из которых обладает уникальными бонусами и лидерами.

Серия игр Civilization оказала значительное влияние на популяризацию исторических знаний. Благодаря ей многие люди получили возможность познакомиться с мировой историей, культурными достижениями и значимыми историческими фигурами. Её отличительной особенностью является то, что её создатель – Сид Майер, поступая в Мичиганский университет, планировал стать профессиональным историком. Однако в процессе обучения он настолько увлёкся компьютерной техникой и программированием, что решил сменить образовательное направление на информатику [\[8\]](#).

Civilization стимулирует интерес к дальнейшему изучению истории за пределами игрового мира. Один из ключевых элементов, способствующих образовательной ценности игры, – Civilopedia (Цивилопедия), внутриигровая энциклопедия, предоставляющая обширную информацию о различных аспектах: механиках, юнитах, чудесах света и природы, произведениях искусства, персоналиях, реальных

исторических событиях и явлениях. И несмотря на то, что серия игр не претендует на историческую точность в плане игрового отыгрыша, *Civilopedia* представляет собой достоверный источник информации, призванный побудить пользователя к дальнейшему изучению истории.

Иная точка зрения отражена в исследовании Д. Форда, где он рассматривает игру *Civilization V* с точки зрения постколониализма. Анализируя её структуру и правила, которые способствуют империалистическому повествованию, автор отмечает, что игрок, выстраивая цивилизацию, ведёт войны, тем самым активно и зачастую бессознательно использует имперские нарративы. Несмотря на популярность игры и её использование в образовательных целях, есть существенное различие между внутриигровыми действиями и объективной реальностью. Кроме того, игра представляет историю с точки зрения западного мира. Для баланса автор предлагает сочетать использование игры с критическим обсуждением [\[19\]](#).

Пример успешного сотрудничества разработчиков с историками можно найти в серии игр *Assassin's Creed* от компании Ubisoft. Разработчики *Assassin's Creed* известны своим подходом к историческому контексту и активным сотрудничеством с историками и экспертами в различных областях для создания исторически аутентичного игрового мира. Это сотрудничество включает консультации по архитектуре, культуре, повседневной жизни и важным историческим событиям соответствующего периода.

Например, события *Assassin's Creed: Unity* разворачиваются в Париже XVIII века, и разработчики уделили отдельное внимание воссозданию собора Парижской Богоматери, поскольку это самое масштабное здание в игре. В течение двух лет его виртуальной копией занималась Кэролин Миусс: она даже обращалась к историкам за помощью, чтобы узнать, какие картины в то время висели на стенах. Её работа была столь успешной, что после пожара в соборе в 2019 году, её трудами собирались воспользоваться при реконструкции [\[6\]](#).

Однако, даже несмотря на это, в игре историческая точность не была соблюдена в полной мере: во времена Французской революции шпилей на соборе ещё не было. Тем не менее разработчица добавила их, поскольку современные игроки не представляли Нотр-Дам без них. Помимо этого, в игру не были добавлены витражи: они защищены авторскими правами.

При разработке *Assassin's Creed: Origins*, действие которой происходит в Древнем Египте, разработчики привлекли 7 историков и египтологов, чтобы максимально точно передать атмосферу и детали этого периода [\[11\]](#).

Создавая *Assassin's Creed: Odyssey*, разработчики уверили игроков, что штат историков был расширен и пополнился специалистами по истории Древней Греции, при этом не назвав точное количество этих специалистов. Доктор исторических наук Д. Брауэрс в серии своих публикаций, подробно ознакомившись с игрой, выявил множество анахронизмов и исторических неточностей [\[18; 30; 33\]](#). Он отмечает, что визуальный стиль и персонажи игры, включая одежду и архитектуру, часто напоминают современные представления о Древней Греции, а не отражают реальные исторические данные. На примере изображения спартанцев и битвы при Фермопилах историк указывает на использование в игре мотивов и элементов, заимствованных из современных интерпретаций, таких как фильм Зака Снайдера «300 спартанцев». Кроме того, игра включает элементы современного греческого языка, хотя его звучание и произношение

значительно отличаются от древнегреческого. Это создаёт аутентично выглядящую, но исторически неточную атмосферу.

В то же время Д. Брауэрс хвалит режим *Discovery Tour*, который предназначен для обучения и не содержит боевых действий, позволяя исследовать игровую версию Древней Греции. «Гидами» выступают «отец истории» Геродот и возлюбленная Перикла, гетера Аспасия. Д. Брауэрс задает логичный вопрос: «*Успешна ли игра как образовательный инструмент?*», и даёт на него ответ: «*И да, и нет. Как я уже говорил ранее, Assassin's Creed: Odyssey не идеальна, особенно когда речь идет о том, как разработчики отнеслись к бронзовому веку, но даже если 1 % всех игроков заинтересуется настолько, чтобы ознакомиться с реальной историей и археологией, лежащими в основе игры, чтобы осмысленно взаимодействовать с древним миром, я бы сказал, что игра выполнила свою задачу*» [\[18\]](#).

Подобной критике можно подвергнуть и *Assassin's Creed Valhalla*, повествующую о завоевании Англии викингами. В угоду толерантности и инклюзивности*, в сюжет были вписаны представители негроидной расы, но поскольку они не являлись частью основного сюжета игры, общество смогло простить эту вольность разработчикам. Чего нельзя сказать о японцах и *Assassin's Creed: Shadows*, переносящей нас в период феодальной Японии конца XVI в.

По сюжету игры одним из главных игровых персонажей является самурай африканского происхождения Ясукэ. Японские игроки не смогли терпеть подобного оскорбления и запустили петицию с призывом отменить разработку игры (*Change.org. URL: https://clck.ru/3ByuAXK*). Её автор Симидзу Тору обвиняет Ubisoft в неправильной интерпретации и оскорблении японской истории и культуры, отмечая: «*В последнее время отсутствие исторической точности и культурного уважения стало серьезной проблемой для Ubisoft*» [\[22\]](#). Тору указывает на то, что главный герой игры не был настоящим самураем и, вероятно, даже не был воином. В летописях он упоминается лишь несколько раз как слуга Оды Набунаги. Интересно и то, что биография Ясукэ выстроена одним человеком – англичанином Томасом Локли, сотрудником Университета Нихон (Токио, Япония) [\[25; 26\]](#). Выяснилось, что на протяжении десяти лет он вносил правки в Википедию, а позднее ссылался на эту информацию в своей книге «*African samurai: The true story of Yasuke, a legendary Black warrior in feudal Japan*», которая и легла в основу игры.

Подобные вольности и интерпретации истории можно было бы простить разработчикам, так как дисклеймер* в их продуктах предупреждает нас о том, что серия игр является «художественным произведением, вдохновлённым историческими событиями и персонажами». Но есть один нюанс: сами разработчики в многочисленных интервью отмечают, что их произведения всё же претендуют на историческую достоверность.

Разработчики российских исторических игр также сталкиваются с проблемами достоверности в играх. Одним из примеров является компьютерная игра «Смута» от *Cyberia Nova*, которая фокусируется на событиях Смутного времени в России. В интервью разработчики отмечали, что на всех стадиях создания игры они тесно сотрудничают с историческими консультантами, а потому уделяют тщательное внимание воссозданию архитектуры, предметов быта, одежды, оружия и т. д. Руководителем отдела исторического консультирования выступил кандидат исторических наук Т.Н. Шевяков. Он отметил, что в игре старались передать «не только политические факторы», но и иные проблемы, с которыми столкнулось общество XVII века: малый ледниковый период, и

связанные с ним заморозки и похолодание, неурожай, голод, болезни, запустение деревень и городов и т. д. [\[35\]](#).

На стадии разработки в игре присутствовали некоторые отступления от исторических фактов: они касались как деталей окружающей среды, так и элементов сюжета. С выходом игры многие из них были устраниены. Однако, некоторое упрощение и драматургия в сюжете остались, из-за чего некоторые игровые события нельзя назвать исторически точными.

Как и разработчики *Assassin's Creed*, разработчики «Смуты» пошли по пути внедрения образовательных модулей в игру, создавая интерактивные режимы и виртуальные экскурсии по Москве, Нижнему Новгороду и Ярославлю [\[36\]](#). Интересным аспектом «Смуты» является наличие в игре настоящих исторических персонажей и событий, что создает эффект глубокой погруженности в эпоху.

Основной претензией к «Смуте» среди российского игрового сообщества стала не историческая составляющая игры, а слабая техническая проработка, диалоги и система заданий, в то время как проработка игрового мира выполнена весьма качественно.

Проводя сравнение *Assassin's Creed* и «Смуты» как игр одного жанра, можно сказать, что они являются продуктами с весьма высоким уровнем проработки архитектуры и исторических локаций. Обе игры дают возможность не только взглянуть на исторические личности, но и активно взаимодействовать с ними. Кроме того, они стремятся к качественному изображению культурных элементов, хотя порой на более детальном уровне могут наблюдаться анахронизмы. Что действительно отличает эти игры друг от друга, так это подход к разработке и балансу между игровым процессом и соблюдением исторической достоверности. И если *Assassin's Creed* старается выдерживать этот баланс, смешаясь в сторону игрового процесса, то разработчики «Смуты» «заигрались» с историей.

Вывод. Историческое знание уже давно распространяется не только через академические источники и образовательные учреждения: в последние десятилетия к различным мультимедийным каналам присоединились и видеоигры. Их роль в современной культуре нельзя недооценивать. Игры представляют качественно новый инструмент для передачи исторических знаний и стимулирования интереса к изучению прошлого, предлагая уникальную возможность погружения в исторические эпохи и исторические события. Все это делает изучение истории более увлекательным и доступным. Но важно подчеркнуть, что видеоигры влияют на восприятие истории в медиапространстве куда сильнее, чем данные исследователей, представленные в научных журналах. А потому на плечах разработчиков игр, связанных с историческими эпохами и персоналиями, лежит ответственность. Важно признать, что историческая точность в их продуктах имеет ключевое значение для предотвращения искажений, мифологизации, создания исторически аутентичного образовательного контента и положительного восприятия культуры разных народов. В публичной истории видеоигры становятся важным компонентом культурного дискурса. Они не просто рассказывают историю, но и активно вовлекают игроков в её изучение, формируя новые представления о прошлом.

Публичная история – это способ представления и интерпретации истории, который выходит за рамки академических исследований и образовательных программ. Она охватывает культуру, медиа, выставки и другие формы публичного представления исторических событий. Видеоигры в этом контексте играют значимую роль, поскольку они

способствуют созданию и распространению популярного образа истории, который может сильно отличаться от академического взгляда. Если в играх искажаются исторические факты или преобладают стереотипы, это может привести к созданию ошибочных представлений о прошлом. Историческая точность и уважение к культуре становятся важными факторами для создания медиийных продуктов, которые способствуют объективному восприятию истории. В связи с чем роль историков в разработке видеоигр весьма актуальна и крайне важна. Разработчики же ответственны не только за тот продукт, который они создают, но и за то, как они приводят его в медиапространстве. Нет ничего дурного в том, чтобы создавать игры, которые вольно относятся к исторической эпохе. Но тогда важно подчёркивать, что конечный продукт не имеет ничего общего с реальностью, чтобы не вводить в заблуждение игроков. Людей часто привлекают истории, основанные на реальных событиях, и многие создатели контента грешат тем, что обещают людям реальную историю, но предлагают лишь своё представление о ней. И пример Assassin's Creed: Shadows показывает, что не все вольности общество готово терпеть.

Сотрудничество разработчиков и историков помогает создавать более полноценные и образовательные продукты, способствующие более глубокому пониманию исторических процессов среди игроков. Трудности и конфликты, возникающие при создании исторических видеоигр, являются неотъемлемой частью такого сотрудничества, особенно в контексте отсутствия единой точки зрения на определённые исторические события и явления. В то время как историки стремятся к максимальной точности в передаче исторических фактов и событий, разработчики часто сталкиваются с необходимостью упрощения или изменения этих фактов ради создания занимательного игрового процесса.

Важное значение имеет и коммерческая составляющая. Например, исторические консультанты могут настаивать на точном воссоздании архитектуры, языка или одежды эпохи, в то время как разработчики могут считать это избыточной детализацией, не влияющей на общее восприятие видеоигры игроками и увеличивающей конечную стоимость продукта.

Существенные проблемы возникают тогда, когда подобные условия приводят к искажению основных событий. Исходя из этого возникает вопрос: является ли историческая видеоигра цифровой презентацией исторической реальности прошлого или это самостоятельный цифровой продукт? Дать точный ответ трудно. Видеоигры, созданные на основе исторических событий, могут достоверно передавать исторические данные в общем и поверхностном контексте игры. Тем не менее, при внимательном рассмотрении можно заметить, что разработчики уходят в сторону исторической аутентичности. Таким образом, образовательная ценность и историческая достоверность видеоигр варьируются в зависимости от целей разработчиков и предпочтений аудитории. И следует учитывать эти аспекты при анализе видеоигр, чтобы более полно понимать их роль в распространении исторических знаний и влиянии на восприятие истории широкой аудиторией.

Говоря об образовательном потенциале исторически точных видеоигр, стоит отметить, что они играют значительную роль в формировании общественного восприятия истории и коллективной памяти. Они предоставляют возможность не только наблюдать, но и взаимодействовать с историческими событиями и персонажами. Это взаимодействие делает изучение истории более увлекательным и запоминающимся, особенно для молодых людей, которые растут в эпоху цифровых технологий, ставших неотъемлемой частью нашей жизни.

Для достижения баланса между развлекательными и образовательными аспектами игр рекомендуется интегрировать образовательные элементы в игровой процесс, включая исторические аннотации, архитектурные объекты, произведения живописи, скульптуры и т. д., как это представлено в вышеупомянутых играх.

В заключение стоит отметить, что умышленная фальсификация истории в медиа, будь то видеоигры, фильмы или книги, вызывает серьёзные вопросы о культурной и исторической ответственности. Признание и уважение к историческим фактам и культурным традициям являются ключевыми факторами в создании содержательных и значимых произведений, которые могут способствовать лучшему пониманию нашего общего прошлого.

Тезаурус

1. *Дисклеймер* – заявление или предупреждение, которое служит для ограничения ответственности, уточнения контекста или предоставления важной информации о содержании.
2. *Игровой процесс* – это совокупность всех действий, механик и взаимодействий, которые игрок выполняет в процессе игры.
3. *Нarrативный дизайнер* – специалист, который отвечает за разработку и интеграцию истории, сюжета и диалогов в игровом или мультимедийном проекте.
4. *Discovery Tour* – образовательный режим, который позволяет игрокам исследовать исторические эпохи без элементов боевых действий и миссий. Он предлагает интерактивные экскурсии и подробные исторические материалы, помогая глубже понять и изучить культурные и исторические аспекты изображаемых периодов.

Библиография

1. Беляев Д.А., Беляева У.П. Historical video games in the context of public history: strategies for reconstruction, deconstruction and politization of history // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Т. 4. № 1. С. 51–70.
2. Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7. № 3. С. 91–104.
3. Газета.ru. 2023. 20 декабря.
4. Галанина Е.В., Батурина Д.А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48.
5. Каманкину М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: Государственный институт искусствознания, 2016. 340 с.
6. Копия Нотр-Дама из Assassin's Creed: Unity может помочь при реконструкции реального собора. App2 Top. 2019. 16 апреля.
7. Синтез науки и развлечений: как игра EVE Online помогла в борьбе с COVID-19. Регnum. 2020. 12 августа.
8. Хабр. 2024. 22 февраля.
9. Хабр. 2024. 23 апреля.
10. Черный 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.
11. Экскурсионный режим и историческая достоверность Assassin's Creed Origins:

- историк Ubisoft отвечает на вопросы фанатов. WTF. 2018. 27 февраля.
12. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61–78.
13. Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990 - 2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации. Диссертация кандидата исторических наук. Москва, 2005. 252 с.
14. CCP Games Partners with the University of Iceland to Offer Course Studying the Science of Friendship and Video Games. CCP. 2021. 26 May.
15. Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World. London: Bloomsbury, 2020.
16. Do Video Games Influence Violent Behavior? Youth Violence Prevention Center. URL: <https://clck.ru/3C2rNa>
17. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study // Molecular Psychiatry. 2019. Vol. 24. P. 1220–1234.
18. Exploring ancient Knossos. Ancient World Magazine. 2019. 25 November.
19. Ford D. "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V // Game Studies. 2016. Vol. 16, issue 2.
20. Global Games Marker Repot. Newzoo. 2024. May
21. Global Report Reveals Positive Benefits of Video Gameplay. Entertainment Software Association. 2023. 10 October.
22. Japanese Gamers Launch Petition To Cancel Ubisoft's Upcoming 'Assassin's Creed Shadows' Game. Main Park Place. 2024. 1 July.
23. Kowal M., Conroy E., Ramsbottom N., Smithies T., Toth A., Campbell M. Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games // JMIR Serious Games. 2021.
24. Kuran M., Tozoğlu A., Tavernari C. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course. 2018. URL: <https://clck.ru/3BxZAo>
25. Lockley T. African Samurai: The True Story of Yasuke, a Legendary Black Warrior in Feudal Japan. English: Hanover Square Press, 2019. 518 p.
26. Lockley T. Nobunaga to Yasuke: Honnōji o ikinobita kokujinzamurai. Tokyo, 2017. 263 p.
27. Official Site Paradox Interactive. URL: www.paradoxinteractive.com
28. Official Site Sid Meier's Civilization. URL: <https://civilization.2k.com>
29. Official Site Ubisoft. URL: <https://www.ubisoft.com/en-us/>
30. Ousting the Athenians from the Megarid. Ancient World Magazine. 2018. 10 December.
31. Răzman D.C. Replaying history: accuracy and Authenticity in Historical Video Game Narratives. Master Degree Project in Media, Aesthetics and Narration. URL: <https://clck.ru/3BrwmX>
32. The 12 Best Historical Strategy Games You Can Play in 2024: A Historian's Perspective. History Tools. 2024. May.
33. The glory of Athens. Ancient World Magazine. 2019. 25 March
34. Weekly time spent playing video games according to adults in the United States as of December 2023. URL: <https://clck.ru/3BwXBT>
35. СМУТА Дневники разработчиков: о работе исторических консультантов. URL: <https://clck.ru/3C4cLb>
36. Смутное образование. Коммерсант. 2024. 19 июня.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования весьма интересен и важен для современных историографических дискуссий о роли технологий — как игровых, так и технологий мультимедийных, виртуальной и дополненной реальности.

Методология исследования не представлена четко: по каким принципам произведен отбор примеров и есть ли какие-то критерии анализа игр по точности аутентичности уверенно утверждать нельзя.

Методически статье не хватает сравнения, было бы весьма интересно увидеть сопоставительный анализ, например, "Assassin's Creed" с недавним опытом разработки и распространения игры «Смута».

Терминологическое различие на историческую точность и историческую аутентичность недостаточно ясно сделано в тексте (несмотря даже на наличие тезауруса). Возможно, ещё и потому, что в этом различии заложены трудности перевода. Если обратиться к идеи Дианы Рэзман, высказанной ей в магистерской диссертации, то она различает историческую точность (например, деталей) и общую историческую подлинность (которую можно описать точностью контекстов).

Тема бесспорно актуальная, потому что распространение исторических знаний через различные мультимедийные каналы требует изучения и понимания.

И следует отметить, что несмотря на определенную научную новизну исследования не учтены несколько существенных подходов к объекту исследования, в частности, концепция потребления истории и игры в свете дискуссий о «публичной истории».

Весьма интересен и подход Жерома Де Грута (De Groot), изложенный в главе "History games" (8) монографии "Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture" (второе издание, 2016), каким именно образом исторические игры становятся объектом современного медийного потребления.

Похожий опыт был предпринят Янником Роша (Rochat) в главе "History and Video Games" коллективной монографии "Handbook of Digital Public History" (Edited by: Serge Noiret, Mark Tebeau and Gerben Zaagsma. De Gruyter, 2022).

Также стоит обратить внимание автора на коллективную монографию "Zoomland. Exploring Scale in Digital History and Humanities" (Edited by: Florentina Armaselu and Andreas Fickers. De Gruyter, 2024), посвященную проблемам использования, изучения и презентации исторических данных в пространстве. Исходя из чего возникает возможно ключевой вопрос для рассматриваемого исследования: является ли историческая компьютерная игра своеобразным цифровым интерфейсом к исторической реальности прошлого или это самостоятельный цифровой продукт, который может быть никак не связан с текущими профессиональными историческими знаниями?

Статья выдержана в научном стиле, структура — несколько сбивчивая, содержание — любопытное.

Библиография представительная, но не без лакун, на которые указано выше.

Апелляция к оппонентам отсутствует.

Вывод о том, что «Видеогames играют значительную роль в современной культуре» кажется слишком тривиальным для интересного рассуждения статьи.

Интерес читательской аудитории к такой статье обеспечен.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Современный мир временами похож на те образы будущего, которые создавали писатели и кинематографисты: и речь здесь не только о небоскребах и всеобщей урбанизации. Интернет-пространство, виртуальная среда, искусственный интеллект стали неотъемлемыми спутниками человечества, особенно в развитых странах. В этой связи любопытным является не только эволюционирование софта и приложений, но и то, что направленность, к слову, видеоигр прошла сложный путь от примитивных развлечений до помощников в образовании. Сегодня видеоигры уже не воспринимаются только как нечто негативное, они все чаще становятся помощниками ученым и другим специалистам.

Указанные обстоятельства определяют актуальность представленной на рецензирование статьи, предметом которой являются видеоигры с историческими сюжетами. Автор ставит своими задачами проанализировать исторические сюжеты в видеоиграх, а также рассмотреть роль, которую играют историки в создании контента.

Работа основана на принципах анализа и синтеза, достоверности, объективности, методологической базой исследования выступает системный подход, в основе которого находится рассмотрение объекта как целостного комплекса взаимосвязанных элементов. Научная новизна статьи заключается в самой постановке темы: автор стремится охарактеризовать, насколько в видеоиграх на историческую тематику достоверно воссозданы события прошлого.

Рассматривая библиографический список статьи, как позитивный момент следует отметить его масштабность и разносторонность: всего список литературы включает в себя свыше 30 различных источников и исследований, что само по себе говорит о том объеме работы, которую проделал ее автор. Несомненным достоинством рецензируемой статьи является привлечение зарубежных англоязычных материалов, что во многом определяется самой постановкой темы. Из привлекаемых автором источников укажем на материалы периодической печати и данные с официальных сайтов видеоигр. Из используемых исследований укажем на труды М.Н. Команкиной, У.П. Беляевой, С.Ю. Черного, К.В. Яблокова и других авторов, в центре внимания которых находятся различные аспекты изучения феномена видеоигр. Заметим, что библиография статьи обладает важностью как с научной, так и с просветительской точки зрения: после прочтения текста статьи читатели могут обратиться к другим материалам по ее теме. В целом, на наш взгляд, комплексное использование различных источников и исследований в известной мере способствовало решению стоящих перед автором задач. Стиль написания статьи можно отнести к научному, вместе с тем доступному для понимания не только специалистам, но и широкой читательской аудитории, всем, кто интересуется как видеоиграми, в целом, так и историческими сюжетами в видеоиграх, в частности. Апелляция к оппонентам представлена на уровне собранной информации, полученной автором в ходе работы над темой статьи.

Структура работы отличается определенной логичностью и последовательностью, в ней можно выделить введение, основную часть, заключение. В начале автор определяет актуальность темы, показывает, что «в качестве объектов анализа были выбраны игры, известные своими историческими сюжетами: Assassin's Creed, Sid Meier's Civilization, Crusader Kings и «Смута». Автор сразу отмечает, что «критериями анализа в данном случае являются детализация исторических событий и историческая достоверность, привлечение профессиональных историков к разработке видеоигр, а также культурное и социальное представление об эпохе». В работе показано, что «людей часто привлекают истории, основанные на реальных событиях, и многие создатели контента грешат тем, что обещают людям реальную историю, но предлагают лишь свое представление о ней». Вызывает интерес авторский вывод о том, что видеоигры «играют значительную роль в формировании общественного восприятия истории и коллективной памяти», в первую

очередь для родившихся в эпоху цифровых технологий молодых людей.

Главным выводом статьи является то, что «умышленная фальсификация истории в медиа, будь то видеоигры, фильмы или книги, вызывает серьёзные вопросы о культурной и исторической ответственности».

Представленная на рецензирование статья посвящена актуальной теме, снабжена таблицей, вызовет читательский интерес, а ее материалы могут быть использованы как в учебных курсах, так и рамках стратегий разработки видеоигр на историческую тематику.

В целом, на наш взгляд, статья может быть рекомендована для публикации в журнале «Историческая информатика».