

УДК 94(470):355.58

Видеоигры: история войн — война в истории

Суздалева Татьяна Романовна

syzdalev@list.ru

SPIN-код: 3472-1254

Галимова Лилия Надиповна

galimovaln@bmstu.ru

SPIN-код: 1901-2040

Лобач Даниил Викторович

lobach_d_v@bmstu.ru

SPIN-код: 5216-1117

Соколова Наталья Вячеславовна⁴

nsokolova@bmstu.ru

SPIN-код: 6986-2997

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Россия

Аннотация. Исследование посвящено анализу видеоигр как инструмента информационного противоборства. На примере материала серии Зов Долга (Call of Duty 2003–2021) выявлены механизмы конструирования коллективной памяти. Установлено, что игровая индустрия ретранслирует нарративы, минимизирующие роль СССР во Второй мировой войне и акцентирующие «жестокость» советских солдат. Показано, что данный медиум превосходит кинематограф по эффективности воздействия на молодежную аудиторию. Делается вывод о необходимости системного противодействия искажению исторических фактов в цифровых медиа.

Ключевые слова: видеоигры, пропаганда, мягкая сила, информационное противостояние, когнитивное искажение

Введение. С развитием информационных технологий видеоигры стали одним из средств информационного противостояния [1, 2]. Это связано как с широтой охвата, особенно молодого поколения, так и с легкодоступностью данного вида искусства. Кроме того, игры представляют собой интерактивный способ взаимодействия, что приводит к высокой степени вовлечения в процесс и легкости усвоения как элементов, так и контекста игрового контента. Исследование данной тематики и особенно касающейся ВОВ остается малоизученной. Значимость видеоигр по эмоциональному влиянию, идеологическому воздействию может превосходить другое средство «мягкой силы» — кинематограф в силу степени вовлеченности и погруженности целевой аудитории. Это «объединенное произведение искусства» является эффективным инструментом для формирования исторического сознания, ценностных ориентиров и эстетических предпочтений у молодого поколения.

Методы и материалы, результаты: основные методы, использованные в работе: кейс-стади и сочетание элементов структурного и сравнительного анализа применительно к функциональной концепции социальной памяти. В качестве материалов использовались непосредственно источники в виде мультимедийной продукции — видеоигр, периодической печати. Результатом является выводы о конструируемых западными видеоиграми нарративах, ос-

нованных на манипулировании исторической памятью, одностороннем подборе фактов, направленных на когнитивное искажение роли СССР в победе над фашизмом.

Особое место заняли видеоигры тематики Второй мировой войны с выстраиванием западных смысловых координат. Видеоигры данного содержания, выпускаемые западными компаниями, и прежде всего США подчинены в основном одной цели — дискредитации России в мировой политике, ее роли во Второй мировой войне и одновременно гиперболизации освободительной миссии американской армии от нацистов.

В игре Зов долга (Call of Duty 2003г.) Сталинградская битва представлена на фоне муссирования негативных стереотипов, уже известных по кинопродукции массовой культуры. Аналогичное «наклеивание ярлыков» получило воплощение в создании образов советских военнослужащих (оружие политруки в рупор, одному солдату только винтовка, другому — несколько патронов, необходимость убийства политрука для успеха в игровой миссии и т. д.). В миссии «Битва за Берлин» акценты иные: аномийное поведение среди солдат и офицеров почти отсутствует. Более того выбран позитивный ракурс советских персонажей к западным союзникам. В другой части этой серии (2008 г.) поведение советских военнослужащих демонстрируется через эпизоды жесточайшего от ношения к противнику, — сожжение живьем сдающихся в плен солдат вермахта. Американские же персонажи демонстрируют гуманность к пленным, которая противопоставляется жестокому отношению японских солдат к американским военнопленным. В следующей серии данной франшизы Зов долга: Авангард (Call of Duty: Vanguard 2021 г.) советские персонажи показаны в позитивном контексте, контрастируя со сценами насилия фашистских войск по отношению к гражданскому населению. Однако протагонисты демонстрируют постоянные споры, ссоры и полное отсутствие дисциплины, что не соответствует реальности и приводит к очернению подвига всех солдат союзников, сражавшихся против нацистской Германии. Также в видеоиграх использование техники в бою не соответствует исторической военной практике. За два десятилетия этой серии видеоигр произошла смена ценностной мотивации персонажей и основной акцент сфокусирован на противодействии геноциду осуществляемому оккупантами.

Заключение. Выверенные экспертным сообществом видеоигры могут стать подспорьем для объективного изучения исторических событий и мощным инструментом для продвижения реалистичного исторического пространства. Целесообразно добавлять обязательный дисклеймер об искажении исторических фактов и объективной картины мира в тех западных продуктах, которые выходят на рынок РФ. Необходимость жестко противодействовать идеологическим атакам, особенно на молодежь требует создания структуры в сфере видеоигр по координации всех причастных специалистов (историков, политологов, игроков) для создания контента, соответствующего отечественным культурным смыслам и вызовам времени.

Список источников

- [1] Федоров К.В., Суздалева Т.Р. Западная историография Великой Отечественной войны в контексте информационной войны против современной России. *Человеческий капитал*, 2022, т. 1, № 12 (168), с. 13–21.
- [2] Суздалева Т.Р., Лобач Д.В., Рязанцев А.А. Информационное измерение в начальный период холодной войны. *Русский инженер. II Всерос. конгресса с междунар. уч.: сб. тез.* Москва, Изд-во МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2024, с. 380–381.