



РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ И РЕАЛИЙ В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛИЗИРОВАННЫХ ИГРОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ

Владимир Михайлович Овчинников

Военная академия войсковой противовоздушной обороны Вооружённых Сил РФ им. Маршала Советского
Союза А.М. Василевского, Смоленск, Россия
Benkey1985@yandex.ru <https://orcid.org/0000-0003-0008-100X>



Аннотация. В статье исследованы возможности применения «аудиовизуализированного» текста, каковым, по мнению автора, является феномен компьютерной игры (в частности, такого жанра, как глобальная стратегия) для репрезентации исторического процесса в форме его симуляции. Цель данной статьи — установить возможности и границы демонстрации элементов мир-системного анализа в пространстве игровой вселенной глобальных исторических стратегий. Для достижения этой цели поставлен ряд задач: 1) проанализировать ключевые аспекты виртуализированной игровой симуляции в форме глобальной стратегии; 2) систематизировать положения об особенностях сочетания научного и субъективного факторов в ходе игровой симуляции; 3) выявить влияние культурного фактора на построение виртуальных миров соответствующих игр; 4) с точки зрения полученных обобщений о характере игровой симуляции рассмотреть ряд конкретных игровых кейсов. Методологической основой исследования является историко-генетический метод, а также дискурс-анализ, подразумевающий выявление социокультурной специфики игровых симуляций на основе уточнения системы заданных ими ценностных векторов и практик их функционирования как в самом игровом обществе, так и в сообществе игроков на основе аксиологического и антропологического подходов. Новизна исследования состоит в установлении специфики вариативного моделирования на примере игровых вселенных Civilization, Crusader Kings, Europa Universalis и др. В результате проведённого анализа с точки зрения философии культуры уточнены возможности и границы реконструкции исторической реальности средствами глобальных игровых стратегий; проанализированы игровые механики, выражающие и формирующие субъективные особенности создателей игры, её персонажей и игроков; исследованы некоторые аспекты построения «культурного ландшафта» игровой вселенной «глобальных симуляций». В свете полученных

данных обоснован тезис, согласно которому такой игровой жанр, как глобальная стратегия, — не только виртуализированное развлечение, востребованное в условиях современного культурного производства, и специфический кибертекст, но и способ погружения в исторический нарратив, транслирующий в массовое сознание элементы научной картины мира, сопряжённый с исследованием возможных последствий тех или иных действий в рамках исходного нарратива. Этот подход открывает новые возможности в практике распространения исторических знаний средствами исторического моделирования.

Ключевые слова: культурный ландшафт, глобальные стратегии, кибертекст, игровая вселенная, симуляция исторического процесса, мифологизация массового сознания, виртуальное пространство, образность

Для цитирования: Овчинников В.М. Репрезентация исторических событий и реалий в пространстве виртуализированных игровых вселенных глобальных стратегий // Концепт: философия, религия, культура. — 2023. — Т. 7, № 3. — С. 7–25. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2023-3-27-7-25>

Research article

REPRESENTATION OF HISTORICAL EVENTS AND REALITIES IN THE SPACE OF VIRTUALIZED GLOBAL STRATEGY GAME UNIVERSES

Vladimir M. Ovchinnikov

Military Academy of Military Air Defense of the Armed Forces of the Russian Federation named after Marshal of the Soviet Union A.M. Vasilevsky, Smolensk, Russia
Benkey1985@yandex.ru <https://orcid.org/0000-0003-0008-100X>

Abstract. The article explores the possibilities and prospects of using an *audio visualized* (multimedia) text, which, according to the author, is the phenomenon of a computer game (in particular, the genre of global strategy) to represent the historical process in the form of its simulation. The study aims to identify the possibilities and limitations of demonstrating elements of world-system analysis in the space of the game universe of global historical strategies. The goals are: 1) to analyze key aspects of virtualized game simulation in the form of global strategy; 2) to systematize characteristic features of the combination of scientific and subjective factors in game simulation; 3) to identify the influence of the cultural factor on creating virtual worlds in games; 4) to conduct case-studies considering games through the prism of the theoretical framework of game simulation. The study employs the historical-genetic method and discourse analysis. Axiological and anthropological approaches are used to find sociocultural specificities of game simulations by investigating their value orientations and practices in the game and in the community of gamers. The study specifies features of variable modelling on the example of game universes of *Civilization*, *Crusader Kings*, *Europa Universalis* etc. The results of the study include the analysis of 1) history reconstruction in global game strategies from the point of view of philosophy of culture; 2) game mechanics reflecting their creators' and gamers' personal features; 3) creating cultural landscape in global simulation games. The author suggests that modern global strategies is not only a kind of virtual entertainment and cybertext, but also a means of reliving the historical narrative when mass consciousness can explore alternative history. This approach makes way for spreading historical knowledge via historical simulation.

Keywords: cultural landscape, global strategies, cybertext, game universe, simulation of the historical process, mythologization of mass consciousness, virtual space, imagery

For citation: Ovchinnikov, V. M. (2023) 'Representation of Historical Events and Realities in the Space of Virtualized Global Strategy Game Universes', *Concept: Philosophy, Religion, Culture*, 7(3), pp. 7–25. (In Russian). <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2023-3-27-7-25>

Введение

В реалиях развития информационной цивилизации базовые принципы методологии исторической науки получают новое прочтение, — в том числе, в контексте развития феномена виртуализированного «культурного ландшафта» игровых вселенных. Одним из примеров может служить активная эксплуатация достижений гуманитарного знания, в том числе в форме вольной интерпретации явлений, характеризующих течение исторического процесса в пространстве массовой культуры (концепт «глобальных стратегий»).

Следствием подобного рода инструментализации становится формирование новой образности, отталкивающейся от принципа научности и в то же время являющейся фактором её популяризации в условиях глобальной «мифологизации массового сознания» на фоне информационной революции. Здесь практика структуризации, на которой и основывается историческое знание, получает собственную визуализацию и превращается в особый инструмент интеграции постулатов наследия Клио в систему современного «культурного производства».

Компьютерная игра как феномен культуры может восприниматься как синтез нарративной, драматической и динамической составляющей, что формируют своеобразный конструктор, в основе которой лежит тезис о рассмотрении игрового контента как формы визуализированного интерактивного повествования. Применима сюда и такая формулировка, как «ре-медиатизированное кино» [Aarseth, 1997]. Подобная позиция демонстрирует линейность в понимании развития динамических искусств. Она одновременно актуа-

лизирует и инструментализирует приёмы мистического лицедейства, описанного Проппом; классической драмы, характеризующейся Аристотелем; ренессансного дель арте; элементы барочной традиции и постулаты классицизма и романтизма. Столь разные жанры драматического искусства собраны в пространстве массовой культуры воедино и находят выражение, в том числе, в феномене «игровой вселенной». Этот феномен функционирует на основе антиномии взаимодействия несочетаемого, открывает грани антимира, таящегося в игровом визуализированном действе. Доминирующим элементом описываемой системы является динамический компонент («игровая ситуация»).

Описание фундаментальных методологических сдвигов при формировании базовых принципов анализа феномена «виртуального» (в форме игрового действия) на основе манипуляции категориями пространства и времени, причинности и функциональных отношений объектов разработали такие известные исследователи, как Э. Аарсет [Aarseth, 1997], Р. Кайуа [Кайуа, 2007], У. Мотт [Motte, 1995] и Д. Парлетт [Parlett, 1999] и др.

Фактически визуализированная историческая симуляция (а именно в таком качестве может предстать перед нами компьютерная игра) может быть интерпретирована в качестве особой формы аргументации, демонстрирующей целесообразность того или иного исторического события и обеспечивающей его локализацию в определённых рамках посредством формирования особых игровых нарративов. Эти нарративы визуализируют феномен исторического процесса через реконструкцию системы образов, близкой по своим характеристикам к феномену «культурного ландшафта» [Chapman, 2013a].

При этом доминирование *субъективизма* (подразумевает идентификацию протагониста в рамках тех «исторических реалий», которые реконструирует игра, локализуется определённой ролью или же ролевым набором) или *объективизма* (базируется на принятии решений, формирующих смыслы, формы и парадигмы течения исторического процесса, нивелируя эффекты влияния на него основных констант цивилизационного развития) основано на применении различных форм и инструментария демонстрации пространства и времени [Urrichio, 2005: 330]. Тем самым актуализируется возможность выделения двух уровней «симуляции» — микроисторический и макроисторический, обладающих различными нарративными доминантами и оригинальным инструментарием репрезентации пространства и времени [Voorhees, 2009; Chapman, 2013b; Wainwright, 2014].

Можно предположить, что именно концепт «глобальных стратегий» обеспечивает в наибольшей степени реализацию принципа, согласно которому, по мнению Т. Фридмана, различные формы «кибертекста» в пространстве игры могут нести в себе определённые «идеологические конструкты» [Friedman, 1999], ведущие к успешному выполнению разнообразных задач, становясь тем самым аргументацией виртуализированной исторической симуляции, сопряжённой, в свою очередь, с оперированием игроками различными типами коммуникации. Именно об этом пишет Я. Богост: «... эргодическое (интерактивное) прохождение и традиционный интерпретативный тип — оба способствуют удовлетворению потребности в ис-

следованиях, ведущей к удовлетворению в рамках осмысления игры. Взаимоотношения и связь между этими режимами крайне важны для понимания видеоигрового опыта» [Bogost, 2006: 14].

Существуя в рамках системы культурного производства, феномен виртуализированной игровой симуляции в форме глобальной стратегии вынужден балансировать между стремлением объективно представить исторические реалии определённого периода, и стремлением разработчиков игровых проектов соотнести интерпретации смыслов и пространственно-временных категорий субъектов, входящих в пространство игровой вселенной [Gish, 2010: 177]. При этом наблюдается высокая степень вариативности и эмерджентизм¹ (что не исключает введение в игровой процесс разнообразных комплексов аксиоматических доминант).

Проблема аргументации: как возможна репрезентация исторического?

Стоит обратить внимание на проблему аргументации применительно репрезентации исторического процесса. Пользователь, взаимодействуя с игровой вселенной, локализует её пространственные и временные характеристики и формирует собственную систему форм и смыслов, порождающих особую систему аргументации, объясняющую целесообразность тех или иных происходящих событий. Это соответствует тезису, выдвигаемому Я. Богостом, где игровое пространство представлено в качестве «системы индивидуализированных (или субъективизированных) процедурных принципов (механик),

1 Категория «эмерджентности» или же «эмерджентных свойств» в данном случае восходит к анализу социальных систем Т. Парсонсом. Теория Парсонса включая в себя три основополагающих тезиса:

1. Социальные системы обладают структурой, которая возникает (emerges) в процессе социального взаимодействия;

2. Эмерджентные, то есть возникающие свойства, не могут быть сведены к биологическим или психологическим характеристикам социальных деятелей — например, культуру невозможно объяснить, обращаясь к биологии;

3. Смысл социального действия нельзя понять в отрыве от общего контекста социальной системы, в рамках которой оно происходит.

В рамках символического интеракционизма возникновение (emergence) рассматривается как результат сочетания различных элементов тела, разума, самости и общества, синтезируемых в новую форму. Таким образом, все социальные объекты обладают эмерджентными свойствами, которые не могут быть сведены к какому-либо одному фактору.

реализуемых посредством взаимодействия субъекта с «окружающим» его ландшафтом» [Bogost, 2007].

В рамках симулятивной модели глобальных стратегий реализация описываемых принципов обеспечивает формирование комплексного восприятия исторического процесса [Urrichio, 2005: 327–340], основанного на соотношении концепта «воображаемого» с принципами дедукции и индукции. В качестве примера соответствующего синтеза может быть рассмотрена репрезентация «золотого века» в развитии Голландии в рамках такого игрового проекта, как *Euroa Universalis IV*. В упомянутой игровой вселенной демонстрируется *прямая зависимость между высокими темпами роста Республики Соединённых провинций и развитием института международной торговли* (в частности, сохранением монополии на транзит высоколиквидных товаров из Юго-Восточной Азии). Игрок, с одной стороны, не ограничен в возможностях формирования собственной модели управления «своим» регионом (в данном случае Голландией), однако использование «азиатских торговых маршрутов» (а именно, индонезийских²) даёт ему очевидные преимущества. Тем самым обосновывается целесообразность соответствующего шага, что представляет одну из тенденций глобального исторического развития в совершенно новом ракурсе.

В данном случае процедурная риторика предстаёт в качестве одной из форм аргументации, отражающей особенности той среды, которая отображается посредством симуляции исторического процесса. Можно согласиться с утверждением К. Шат [Schut, 2007: 213–235], подчёркивающего, что исторические глобальные стратегии зачастую строятся на принципе «линейного и структурированного» восприятия прошлого, что, однако не исключает возможности активной эксплуатации приёма вариативности. Так, описанный выше эпи-

зод основан на «условной» репрезентации (в виде процедурной генерации) или же игнорировании широкого спектра микро-исторических процессов. Можно также согласиться с утверждением Р. Нохр [Nohr, 2010]: глобальные исторические стратегии оперируют инструментарием латентного усвоения информации (как фактов, так и процессов). Можно также предположить, что коммуникация между игровой вселенной (основанной на исторической симуляции, в качестве которой выступает глобальная стратегия) и человеком строится на применении «механик модульно-редуктивного и конструктивного обучения», что соотносимо с методологией геополитики как науки [Nohr, 2010].

Применение принципов процедурной риторики выступает фактором гиперсистематизации виртуализированной репрезентации макроисторических процессов. Это делает допустимым использование систем аргументации для анализа процессов, сформированных в рамках данного приёма.

В интересующем нас случае поле глобальной исторической симуляции представляется в качестве предиктора исследования той или иной проблемы, включённой в концепт воображаемого, что является важнейшим фактором репрезентации реальности аудиально-визуализированными искусствами. Здесь кроется достоинство и в тоже время фатальный недостаток феномена процедурной риторики, формирующей собственную образность: критерии достоверности и механизм пространственно-временной локализации далеко не всегда легко соотносимы с принципами теории аргументации, интерпретационными и аналитическими возможностями исторической науки.

В пространстве игровой вселенной фактически соотносятся друг с другом возможности вариативного моделирования и реконструкции реальности, что от-

² Голландцы действительно контролировали этот регион в тот период и использовали его как своеобразный перевалочный пункт, обеспечивающий функционирование их логистических цепочек в рамках сложной системы транзитной торговли.

крывает возможность соединять постулаты «эпистемологического анархизма» (пролиферация, несоизмеримость и пр.) с принципами историзма, объективности, ретроспективного анализа и пр. Как подчеркивает К. Шат, такой парадоксальный приём позволяет рассматривать кибертекст как форму повествования, демонстрирующего особенности исторического процесса, имеющего ряд специфических форм локализации.

Обилие исторических нарративов, представляемых в пространстве виртуализированных симуляций, связано с их высокой вариативностью. Как следствие, возникает вопрос о возможности и целесообразности применения образности и логики течения глобальных процессов вне рамок игрового проекта, в поле научного анализа [Clyde, Hopkins, Wilkinson, 2012], причём на данный момент этот вопрос остается открытым. При этом несомненным достоинством феномена исторических стратегий (в первую очередь глобальных) является возможность синтеза принципов «интеграционализма» и «регионализма» [Green, 1995] в рамках репрезентации исторического процесса. Первый из них основан на рассмотрении этого явления в качестве единого конструкта, основанного на комплексе мегапроцессов, представляемых в качестве своеобразных «двигателей изменений всего человечества». Второй опирается на подходы многочисленных цивилизационных теорий и постулирует необходимость анализа локальных сообществ как самобытных социокультурных и экономико-политических феноменов [Green, 1995: 99–100], чьё взаимодействие формирует сложную систему отношений, трансформирующихся в исторической ретроспективе.

Аудиально-визуализированное пространство игровых вселенных глобальных исторических стратегий во многом формируется за счёт применения ранее указанного комплекса принципов в качестве элементов одной системы, что, по сути, и формирует концепт виртуализированного исторического моделирования, ярчайшим примером чего может служить известнейшая серия «Цивилизация» (Civilization),

которая комбинирует две ранее описанных структуры («интеграционализм» и «регионализм»). В начале «повествования» — 4000 г. до н.э. — каждое из выбираемых игроком локальных сообществ обладает унифицированными стартовыми возможностями, которые эксплуатируются с учётом специфики развиваемого региона и особенностей мироощущения «создателя» формирующейся цивилизации.

«Правила игры» игровых вселенных и проблема научной значимости результатов

Вместе с тем можно обнаружить целый ряд игровых ситуаций, которые основаны на стремлении «локализовать события», обеспечивая, таким образом, демонстрацию различного уровня развития тех или иных регионов в пространстве подчинённой определённым правилам игровой вселенной. Прослеживается ориентация на демонстрацию технологической трансформации социума и переход от одного «этапа исторического развития» к другому (условно от эпохи неолитической революции движение идёт в сторону промышленной эпохи и т.д.), в чем с одной стороны прослеживается применение разного рода допущений (например, сиюминутный переход из одной эпохи в другую), с другой же фигурирует демонстрация глобальных изменений. Соответствующая механика выступает в качестве структуры, абсолютизирующей детерминизм, безоговорочно принимаемый игроком, что в свою очередь формирует определённое видение исторического процесса.

В рамках ранее обозначенного игрового проекта (Civilization) в первую очередь репрезентируется концепт технологических революций, смена которых отчётливо прослеживается в рамках геймплея. Постепенные трансформации «социокультурной реальности» в рамках глобального исторического процесса наглядно демонстрируют тезис о его непрерывности и системности, что делает закономерным применение в различные технологические эпохи в качестве «исследовательских центров» церквей, университетов и лабораторий (при-

чём между ними ставится своеобразный знак равенства). Этот приём соотносим с утверждениями Д. Лёвентала [Lowenthal, 2015: 363] и В. Мак-Нила [Мак-Нил, 2004] о необходимости рассматривать формирование и развитие европейской цивилизации в первую очередь сквозь призму технологических трансформаций, определяющих общий прогресс «социального строительства».

Наличие вариабельности в «глобальной исторической симуляции» неизбежно означает, что сохранение научной значимости результатов этого метода требует ограничить его использование определёнными рамками, — в частности, опираясь на принцип выявления причинно-следственных связей. При этом постепенная трансформация различных сфер жизни общества заранее предполагает установку, отождествляющую развитие и прогресс.

Как уже отмечалось, важным фактором позиционирования игровых вселенных является возможность манипуляции временем и пространством. Эта особенность, будучи по сути инструментом конструирования игровых вселенных, может также выступать в качестве аналитического инструмента систематизации фактов, демонстрируя неизбежность «гиперструктуризации» информации (что, по мнению таких исследователей, как Дж. Клайн, Г. Вилкинсон и Г. Хокинс [Clyde, Hopkins, Wilkinson, 2012 3–16], также серьёзно ограничивает возможности построения имитационных моделей глобальных исторических процессов). В том числе и по этой причине Цивилизация (Civilization) как игровой проект и самобытная игровая вселенная оперирует принципами всеобщности и целенаправленности исторического процесса в интерпретациях кантианства (опиравшегося на антагонизм свободы и необходимости, элементы чего можно проследить в пространстве гипертекста) [Munslow, 2012: 24].

В целом игровые механики, применяемые глобальными стратегиями (как особыми симулятивными конструкциями исторического процесса) близки к постулатам позитивизма, о чём упоминает Р.Г. Коллингвуд³, рассуждая о шаблонизации поведения индивида в социальном пространстве. Автор связывает это со стремлением индивида к удовлетворению целого комплекса демонстративных потребностей⁴, сопряжённых с культурным производством и технологической трансформацией социальной организации. Эта сторона симуляций в полной мере отражена в рассматриваемых нами игровых проектах.

Также кибертекст демонстрирует смену общей аналитической парадигмы от структуры «факты — концепция» к системе «концепция — факты», именно этот подход на данный момент актуализируется в рамках игровых вселенных, функционирующих на основе симуляции исторического процесса. В него включаются такие элементы, как: многоуровневость исторической реальности, оперирование различными формами исторического времени, сочетающиеся с принципом единства настоящего и ретроспекции, использование для анализа временных отрезков (периодов) значительной протяжённости и пр. В основе данной установки, по нашему мнению, можно проследить активное использование методологии школы Анналов, предполагающей интерпретацию исторического процесса с позиции малых явлений и процессов (микроистории). Так, в концепция Ф. Броделя исходные принципы моделирования метаистории предполагают теоретическую реконструкцию в форме выдвижения гипотез, в свете которых у определённого факта или группы фактов появляются различные варианты интерпретаций⁵. Именно такой подход в полной мере реализуется в рамках стратегических игр.

³ Collingwood R.G. The Idea of history. — Oxford: Clarendon Press, 1946. — Pp. 1–13.

⁴ Веблен Т. Теория праздного класса. — Москва: Прогресс, 1984. — С. 108.

⁵ Бродель Ф. Что такое Франция? В 2 кн. Кн.1: Пространство и история. — Москва: Изд-во им. Сабашниковых, 1994. — С. 131.

Не менее существенно, что в рамках кибертекста прослеживается реализация идеи единства статики и динамики системы, континуума «прошлое — настоящее», что нивелирует значение понятия «современный мир», актуализируя вместе с тем тезис о возможности выявления и анализа категорий неизменных (точнее, изменяющихся лишь в рамках долгосрочной перспективы).

Соответственно, описываемая практика «стратегий» может претендовать на роль одного из приёмов анализа социальной реальности в духе поиска оснований всемирно-исторического процесса (на онтологическом уровне) и уточнения адекватных форм репрезентации процесса трансформации социальной организации (на гносеологическом уровне), что, по нашему мнению, также соответствует принципам, выдвигаемым Ф. Броделем⁶.

Также «глобальные стратегии» активно демонстрируют применимость теории наддисциплинарного синтеза, реализуя (в первую очередь на уровне визуализации) принцип необходимости становления «... не поделённой на отдельные дисциплины социально-исторической науки, рассматривающей человечество в перспективе эволюции исторических систем...» [Валлерстайн, 1996: 30].

В рамках характеристики глобальных исторических стратегий уместно упомянуть о таких категориях, как «история событий» и «история структур». «Структуры» в данном случае — это объективные исторические реальности, связанные с большой длительностью, позволяющие вырваться из «плена событий»; «понять историю» — значит обнаружить структурный фундамент единичных событий (изменений) в долгосрочной временной

перспективе⁷. Сходный тезис прослеживается и в концепции мир-системного анализа И. Валлерстайна в рамках которой фигурируют миры-экономики, в которые входит концепт повседневной деятельности, существующей в рамках определённой экономической, политической и социальной модели — все обозначенные элементы в той или иной степени демонстрируются в рамках глобальной симуляции исторического процесса.

Возможность его демонстрации в ретроспективе развития и видоизменения делает игровые проекты своего рода платформой актуализации и популяризации фундаментальных исторических исследований. Нельзя при этом отрицать и значительную долю условности игровых механик. Например, определяющим фактором увеличения влияния того или иного локального сообщества здесь становится духовное производство, демография связывается в основном с масштабами производства пищевых ресурсов, развитие технологий сводится к технологическим революциям, а дизайнерские решения в области визуализации и общие механики игрового процесса в основном строятся на представлении о доминирующей роли «информационных» революций в развитии цивилизаций⁸.

Непосредственно в рамках игрового процесса (геймплея) прослеживается синхронизация симуляции исторического процесса (как имитация бытийных процессов) с репрезентациями технологического развития социума (понимаемого как ключевой фактор его трансформации). Этот подход опирается на принцип взаимодействия процессов биогенеза и социогенеза, визуализируя основные положения теорий «вызова и ответа»⁹ и пассионарности¹⁰.

⁶ Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV–XVIII вв.: в 3 т. Т. 3: Время мира. — Москва: Прогресс, 1992. — С. 89, 39.

⁷ Бродель Ф. История и общественные науки. Историческая длительность // Философия и методология истории. — Москва: Прогресс, 1977. — С. 118–127.

⁸ Ракитов А.И. Информационная революция, как фактор экономического и социального развития // Информационная революция: наука, экономика, технология: Реф. сб. — Москва: ИНИОН, 1993. — 235 с. — С. 6–7.

⁹ Тойнби А. Постигание Истории. — Москва: Прогресс, 1990. — 730 с.; Тойнби А. Цивилизация перед судом Истории. — Санкт-Петербург: Ювента; Прогресс; Культура, 1995. — 479 с.; Шпенглер О. Закат Европы: Очерки морфологии мировой истории. Т.1. Образ и действительность. — Минск: Попурри, 1998. — 688 с.

¹⁰ Гумилёв Л.Н. Этногенез и биосфера Земли. — Санкт-Петербург: Кристалл, 2001, — 638 с.

Все обозначенные конструкции прослеживаются не только в самих играх, интересующего нас жанра, но и в риторике моделирования самого пространства «глобальных стратегий».

**Интерпретации игровых процессов:
что лежит в основе развития
общества — личность или среда?**

Нельзя не обратить внимание на дуализм интерпретаций, прослеживающийся в рассматриваемых нами игровых проектах. С одной стороны, они опираются на идею об исключительной роли среды в развитии локальных цивилизаций [Charman, 2013: 61–74], что реализуется в форме доступа к ресурсам. С другой же становление саморазвивающейся системы отношений в виртуальном обществе основано на влиянии «культурного фактора», что реализуется в форме доступа к уникальным технологиям, юнитам и персонажам.

Можно предположить, что доминирующим выступает первый из обозначенных факторов. Соответственно игроки в первую очередь эксплуатируют «экономический ландшафт» игрового пространства, который представляется им более устойчивым (в том числе потому, что он в меньшей степени подвержен изменениям в визуальном плане). За счёт построения устойчивой системы коммуникации между протагонистом (как воплощением высшего существа) и игровым пространством более чётко очерчиваются его пространственно-временные грани. Этим обеспечивается эффект непрерывности течения процесса комплексных трансформаций определённого социума (исторический процесс).

Так, важным фактором отражения интегративной тенденции в рамках «описания» исторического процесса в пространстве виртуализированной симуляции является демонстрация выстраивания связей и отношений между Старым и Новым светом, что прослеживается во вселенной игры Europa Universalis [Green, 1995: 101]. В исторический период, часто именуемый «Ранним Новым временем» (XV–XVI вв.) разработчики помещают «пространство вызова», сопряжённое с экзистенциаль-

ным выбором, определяющим трансформацию всей системы, которая затем воплощается в социокультурном и политическом ландшафте этой игровой вселенной.

Опираясь на теорию развития общества как серии «революционных изменений» (в технологической, социокультурной, политической и экономической сферах), компания Paradox создает целую серию игровых проектов, действие которых происходит в едином социокультурном пространстве. Оно демонстрирует глобальную симуляцию исторического процесса, включающую в себя столь знаковые события, как Каролингское возрождение, нормандское завоевание Англии, Крестовые походы, Столетняя война, появление Британской Империи и, наконец, две мировые войны. Названные исторические события, наряду с целым рядом других, представлен в таких играх студии, как: Crusader Kings, Victoria, Europa Universalis, Hearts of Iron. Каждая из них очерчивает грани одного из периодов развития европейской цивилизации, останавливаясь на конкретных этапах формирования её социокультурной идентичности и отражая широкий спектр трансформаций во всех сферах жизни локальных сообществ, представленных на глобальной карте. Можно предположить, что игровые проекты подобного типа наглядно демонстрируют реалии новой «культурной ситуации», в рамках которой игровой контент перестаёт быть лишь формой рекреации и становится средством формирования исторического сознания. Разработчики демонстрируют собственное понимание хронологии, во многом основанное на гердеровском видении исторического процесса. Оно базируется на отказе от универсализма и требует рассмотрения каждого периода в истории человечества через призму уникальности культурной идентичности каждого из народов [Lowenthal, 2015: 363].

Нельзя не обратить внимание на вселенную игры Crusader Kings. Здесь сделан упор на тезис о роли личности в истории; а также раскрывается процесс формирования, становления и функционирования патримониальных режимов. Формируя восприятие коммуникационной модели в рамках моделируемой исторической сре-

ды, субъект получает представление об основных формах социального взаимодействия в рамках сословного общества на различных этапах его становления. Более того, у него есть возможность рассмотреть различные формы коммуникации: интимную, личную, социальную, публичную и пр. Сквозь призму взаимного влияния широкого спектра факторов (политическое влияние, устойчивость сюзерально-вассальных связей, семейные узы, дружеские отношения), пространство игры предстаёт как совокупность микропроцессов. При этом, однако, обеспечено чёткое очерчивание граней ключевых причинно-следственных связей, лежащих в основе тех или иных событий.

В то же время, акцент на личностный фактор, выходящий за пределы формализованных отношений, вносит в игровое пространство идею доминирования в развитии общества принципа непредсказуемости. И хотя вероятность восстания в провинциях, перспектива заключения альянса (демонстрирующая базовые механизмы и практики применения, так называемой брачной дипломатии) или численность отряда, отправляемая вассалом для участия в Крестовом походе (куда собирается сюзерен, созывая свою армию), в сущности алгоритмизированы, переменные факторы игры действительно весомы: это и степень влиятельности семьи, и значительность социальной роли отдельного персонажа, и особенности совместимости (или несовместимости) черт характера протагониста, параметры культурной и религиозной идентичности, права наследования и т.д.

Описываемые категории напрямую связаны с теми решениями, которые принимает игрок, находясь в виртуальном пространстве этой игры. Политические решения: наследование и узурпация власти, упомянутая «брачная дипломатия», — всё это формирует «живое пространство» повествования, функционирующее с опорой на принципы процедурной риторики. Что и обеспечивает формирование многогранной симуляции исторического процесса с опорой на принцип выдающейся (или даже определяющей) роли личности в истории.

Игра Europa Universalis IV, в свою очередь, концентрирует внимание на эпохе становления Вестфальской системы международных отношений, демонстрируя значительно возрастающую роль государства, в основе идентификации основных элементов которого продолжают использоваться концепты *персонификации* и *патримонии*. В рамках моделируемого игрой пространства основные акторы, обеспечивающие выстраивание различных форм взаимоотношений, остаются персонифицированными — как для упрощения взаимодействия с ними, так и для демонстрации царившего в Европе знаменитого постулата, сформулированного (по легенде) Королем-Солнце: «Государство — это Я». При этом чётко демонстрируется, принцип позиционирования видимого игроком субъекта игрового процесса не как самостоятельного участника политического процесса, а в качестве элемента государственной машины.

Соответствующий концепт демонстрирует уход в исторической ретроспективе от практики ведения «частных войн», актуализируя при этом межгосударственное противостояние как основу глобального политического процесса. В свою очередь соответствующий акцент маргинализует межличностный и субнациональный конфликт, бывший доминирующей формой политического взаимодействия в эпоху Средневековья (отображаемую в рамках серии Crusader Kings).

Можно предположить, что единая хроматическая визуализация регионов, представляемая в Europa Universalis, может служить наглядной иллюстрацией такого процесса, как формирование наций (и соответственно таких сложных философско-идеологических конструктов, как национальные идеи). Это, в свою очередь, можно интерпретировать как фундамент такой современной политической установки, как интеграция локальных сообществ (её отражение можно обнаружить в исторических ландшафтах большого числа исторических глобальных стратегий).

Одним из механизмов демонстрации упомянутых явлений становится представление в качестве группы «игровых

механик» столь важного института, как международная торговля. Намеренные упрощения, которые представляют её как форму конвертации товара в его фактическую стоимость, демонстрируют здесь процесс экономического взаимодействия как односторонний поток денежных средств, направляемых преимущественно в Европу. Таким образом отражается процесс продолжительного экономического доминирования Старого света над Новым, что стало возможным за счёт всеобъемлющего контроля со стороны европейцев ключевых торговых «артерий», начиная с эпохи Великих географических открытий вплоть до Промышленной революции. Демонстрация соответствующей концентрации ресурсов в руках европейских суверенов наглядно показывает экономический фундамент европоцентризма, породившего разнообразные формы колониализма.

Отдельное внимание уделяется в данном контексте процессу, сопряжённому с контролем морских коммуникаций¹¹. Нельзя не упомянуть, что демонстрация его роли затрагивает проблему глубокой трансформации европейской экономики и начала деградации феодализма, что выражается в виде значительного уменьшения роли земельных ресурсов в рамках производственных отношений. Соответствующий акцент представлен в рассматриваемых нами игровых проектах. Контролю над территориями уделяется пристальное внимание в *Crusader Kings*, а в *Europa Universalis* отражён процесс формирования системы баланса сил. Также здесь выделены такие факторы, как дипломатическая активность, колонизация и международная торговля, что обеспечивает чёткое разграничение двух исторических периодов в каждой из рассматриваемых игровых вселенных посредством очерчивания границ и возможностей экономических моделей различных форм обществ [Cohen,

2001: 342]. Оперирование постулатами марксистской философии истории в данном случае в целом выглядит вполне уместным; при этом авторы не концентрируют внимание на социальных метаморфозах рассматриваемого периода, опираясь помимо прочего на идею Маркса о том, что стремление к мировому господству и полному подчинению природы на заре формирования капитализма превалировало в массовом сознании над концептом классовой борьбы [Cohen, 2001: 25]. Тем не менее, эти глобальные процессы экономической и социокультурной трансформации лишь намечаются в эпоху, предшествующую промышленной революции. Последняя представлена в таком игровом проекте, как *Victoria* от студии *Paradox*, где особый акцент сделан на развитии и трансформации классовой структуры общества.

Следует подчеркнуть: в представленных интерпретациях прослеживается демонстрация тезиса о невозможности универсализации закономерностей. Тем самым неявно постулируется отказ от концепта «универсальной истории» и явно — приверженность тезису о культурной специфике локальных сообществ, восходящей к работам Дж. Вико¹² и И.Г. Гердера¹³. Исследуемый нами контент демонстрирует различную логику понимания течения истории и её локализации в рамках локальных культурных ландшафтов игровых вселенных, обладающих различными системами репрезентации и позиционирования.

Мир-системный анализ как лекало интерпретации игровых механик

Мир-системный анализ в свою очередь демонстрирует трансформации конгломерата локальных сообществ в рамках симуляции исторического процесса под влиянием географического детерминизма, социокультурных трансформаций, пассив-

¹¹ Мэхэн А.Т. Влияние морской силы на историю 1660–1783. — Санкт-Петербург: Terra Fantastica, 2002. — 634 с.; Мэхэн А.Т. Влияние морской силы на французскую революцию и империю 1793–1812. — Москва: АСТ, Terra Fantastica, 2002. — 604 с.

¹² Вико Дж. Основания Новой науки об общей природе наций. — Москва: REFL-book, 1994. — С. 124, 439–441.

¹³ Гердер И.Г. Идеи к философии истории человечества. — Москва: Наука, 1977. — С. 175–182, 206–213, 253.

онарных сдвигов и пр., над которыми доминируют в одном случае гердеровское балансирование между культурой политической и социальной в определённых пространственно-временных рамках, в другом же — кантианская версия всеобщей истории¹⁴ [Anderson-Gold, 2009].

Стоит заметить, что в пространстве симуляции исторического процесса в рамках глобальных игровых стратегий активно реализуется мир-системный подход И. Валлерстайна, вводящий градацию таких исторических систем, как мир-системы, мир-империи и мир-экономики. Эта позиция, опирающаяся на постулаты неомарксизма, по нашему мнению, является оптимальной для построения искусственного социокультурного ландшафта игровой вселенной.

Нельзя также не упомянуть, что тезис Валлерстайна о закономерном прохождении мировыми системами стадий подъёма и падения может рассматриваться как фундаментальная игровая механика, лежащая в основе анализируемого нами жанра: «они возникают и функционируют, подчиняясь законам существования системной организации, в какой то момент они (мировые системы) вступают в стадию структурного кризиса и соответственно прекращают своё существование, дабы быть заменёнными системой или системами (что в свою очередь не исключает возможность инструментализации их наследия более поздними структурами)» [Wallerstein, 1974: 174]. В частности, хронология существования одного из циклов (систем), представленная в *Europa Universalis IV* (период с 1421 по 1815 гг.), весьма близка той, которую выделяет Валлерстайн (он, прав-

да, оперирует несколько иными временными рамками 1450–1821 гг.) [Wallerstein, 1974: 10].

В представленной хронологической локализации весь спектр взаимодействий (различные формы коммуникации в политической, экономической, социальной и духовной сферах) базируются на таких факторах, как влияние Вестфальской системы международных отношений (во многом определившей становление феномена абсолютизма как военно-политического и социокультурного явления) и развитие международной торговли (на фоне начала колониальных захватов эпохи Великих географических открытий, определивших дальнейшее развитие капитализма как особой экономической модели). Прямым следствием этого является формирование сложных бюрократизированных политических систем, опирающихся в экономическом плане на зарождающийся принцип «международного разделения труда»¹⁵.

Соответствующим образом представляется процесс становления феномена национального государства (на фоне зарождения национализма) в условиях формирования сбалансированных централизованных государств, в основе которых лежит высокая степень бюрократизации, общая милитаризация политической системы, борьба с сепаратизмом и использование придворного общества в качестве механизма надгосударственного контроля, объединяющего и берущего под контроль развитие социальных, экономических и политических институтов в рамках единой многоуровневой системы, основанной на патримонии и теории «государственного интереса».

¹⁴ Кант И. Идея всеобщей истории во всемирно-гражданском плане // Сочинения на немецком и русском языках. Т. 1. Тракаты и статьи 1784–1796. — Москва: Ками, 1994. — С. 81–123.

¹⁵ Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV–XVIII вв. Т. II. Игры обмена. — Москва: Прогресс, 1988. — 632 с.; Бродель Ф. Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV–XVIII вв.: в 3 т. Т. 3: Время мира. — Москва: Прогресс, 1992. — 679 с.; Бродель Ф. Средиземное море и средиземноморский мир в эпоху Филиппа II: Ч. I. Роль среды. — Москва: Языки славянской культуры, 2002а. — 496 с.; Бродель Ф. Средиземное море и средиземноморский мир в эпоху Филиппа II: Ч. II. Коллективные судьбы и универсальные сдвиги. — Москва: Языки славянской культуры, 2003. — 808 с.; Бродель Ф. Средиземное море и средиземноморский мир в эпоху Филиппа II: Ч. III. События. Политика. Люди. — Москва: Языки славянской культуры, 2002б. — 552 с.

Игровые механики как проблематизация вопроса о возможных стратегиях социокультурного развития

Фактически манипулируя историческим временем и пространством в своих проектах, разработчики затрагивают целый комплекс дискуссионных вопросов развития европейской цивилизации эпохи Средневековья и раннего Нового времени. В отличие от такой серии, как «Цивилизация», компания Paradox стремится сделать акцент на разрушении устаревших социокультурных политических и экономических механизмов в процессе перехода от одной эпохи к другой. Это делается посредством репрезентации различных механик в рамках игровых проектов, посвящённых различным историческим периодам (демонстрируя, в том числе и тот факт, что для раннего Нового времени характерно сохранение и постепенная трансформация целого ряда феодальных институтов). В силу данного обстоятельства серия Crusader Kings завершается в 1453 г. (по мнению создателей, это условное время завершения эпохи Средневековья), а Europa Universalis начинается в 1444 г.

В этот механизм представленной здесь репрезентации исторического времени и пространства интегрирована комплексная аргументация, отражающая особенности функционирования базовых социальных институтов, характеризующих определённый исторический период, что в свою очередь очерчивает грани концепта «*исторической правдоподобности*» (который и обеспечивает успешное погружение в пространство игровой вселенной в рамках симуляции исторических реалий и процессов в виртуализированной форме).

Сочетание фактов, иллюзии историчности [Lowenthal, 2015: 340], высокой степени вариативности концепта глобальных стратегий и активное оперирование эле-

ментами антимира (в форме «зловещего карнавала» событий и явлений) и пр. порождают устойчивое восприятие исторического пространства и включённого в него социокультурного и политического ландшафта как особой формы бытийности общественной организации, как синтез микро- и макроистории, где объединяются «первичная» и «вторичная» реальность.

Создавая внутреннюю иерархию и градиацию протекающих процессов, собственную периодизацию (в виде синтеза реального и эфемерного), пространство игры открывает широкие возможности изучения различных периодов в рамках проблемного подхода, предлагая ярчайший инструментальный исследования.

При этом попытки создания устойчивой градиации в рамках рассмотрения того или иного исторического периода определяют увеличение роли концепта вариативности интерпретаций при анализе того или иного события или процесса [Munslow, 2012: 23]. Что, в свою очередь, вводит своеобразный принцип «номинальных сокращений» (Д. Лёвенталь): сам факт выделения причинности становится формой объяснения необходимости её выделения [Lowenthal, 2015: 354].

По мнению П. Крөгана, интерактивное моделирование течения времени в рамках бытия социального пространства, в отличие от классического текста и иных видов аудиально-визуализированного контента, наиболее приспособлено к демонстрации особенностей исторического процесса с позиции военной логики [Crogan, 2011]. Отчасти это — буквалистское прочтение знаменитой максимы «война (Полемос) — отец всех и царь всех, одних она объявляет богами, других — людьми, одних творит рабами, других — свободными»¹⁶. Демонстрация широкой степени милитаризации всей истории человечества актуализирует также идею исключительной роли стратегического планирования в рамках социо-

¹⁶ Фрагменты ранних греческих философов. Часть 1. От эпических теокосмогоний до возникновения атомистики / сост. А.В. Лебедев. — Москва: Наука, 1989. — С. 202.

культурного и политического строительства, что является одним из важнейших факторов становления цивилизации. Этот подход широко представлен в рамках жанра глобальных стратегий в целом, и в рамках рассматриваемых нами проектов — в частности. При этом они демонстрируют различные формы «размещения» протагониста во времени и пространстве. Например, серия *Civilization* оперирует так называемым пошаговым режимом (который активно используется и в серии *Total War*), который, по словам Дж. Джула [Juul, 2005] отражает абсолютную связь изменений в социокультурном и политическом пространстве с действиями игрока.

Подобным образом же анализирует процедурную риторику «Цивилизации» Г. Вурхес [Voorhees, 2009: 254–275]. По его мнению, в основе действий игрока лежит чёткий принцип осознания последствий принимаемых решений, опирающихся с одной стороны на анализ конгруэнтных игровому процессу исторических условий, а с другой — на возможность прогнозирования последствий игрового выбора, выражающегося в принятии решений о развитии определённых технологий (в рамках изучения так называемого «древа технологий»). При этом игрок опирается также на одну из многочисленных игровых условностей — критерии победы, а также на причинно-следственные связи, представленные в форме «пространственно-временной локализации игровой вселенной» для принятия выгодных ему решений (в ряде случаев, в том числе — не соответствующих историческим реалиям) [Voorhees, 2009: 266]. Описываемый уровень планирования «кампании» основан на манипуляции историческим опытом, посредством которого выстраивается логическая модель поведения в игровом пространстве, минимизирующая алеаторную составляющую [Voorhees, 2009: 269]. Параллельно в симу-

ляции присутствует и нарративная составляющая, связанная с мифотворчеством субъекта игрового процесса.

Построение сюжета повествования возможно с опорой на концепт «подражания», которым активно оперирует Аристотель в рамках своей «Поэтики». Вероятно, именно на этот принцип ориентируется Н. Фрай, предлагая четыре основных типа построения сюжета — роман, трагедия, комедия, сатира¹⁷. Можно предположить, что применение своего рода архетипической формы повествования становится основой построения симуляции исторического процесса, субъективная сторона становится здесь доминирующей отнюдь не случайно.

В основе кибертекста также лежит и определённая система доказательств, которая, по нашему мнению, определяет и принципы процедурной риторики, используемой разработчиками. В данном случае уместным будет упомянуть о четырёх парадигмальных формах репрезентации, выводимых Х. Уайтом: 1. Формистская; 2. Органицистская; 3. Механистическая; 4. Контекстуальная [Уайт, с. 33].

Выходя за рамки «формизма» и не ограничиваясь лишь констатацией факта существования целого комплекса условных сущностей в рамках поля культурного ландшафта (моделирование которого и представляется в рамках феномена игровых вселенных), контекстуализм как методологическая система обращает внимание на широкий спектр функциональных взаимосвязей, определяющих роль персоналий (уподобляемых в данном случае шахматным фигурам) в макроявлениях, составляющих «ткань» исторического процесса. Объединённые посредством концепта «связывания»¹⁸ [Berlin, 1960], эти функциональные взаимосвязи имеют своей целью «определить «нити», соединяющие индивидуума или институт с их специфическим социокультурным «настоящим». Примеры

¹⁷ Фрай Н. Анатомия критики. Очерк первый // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв.: Тракаты, статьи, эссе. — Москва: Издательство Московского Университета, 1987. — С. 232–263.

¹⁸ Walsh W.H. Introduction to the Philosophy of History. — London: Hutchinson, 1961. — Pp. 60–65.

такого рода объяснительной стратегии, полагает Уайт, могут быть найдены у любого историка, от Геродота до Хёйзинги, если говорить о стремлении рассмотреть те или иные явления **с точки зрения «тенденции» или общей физиономии периода и эпохи»** [Уайт, 2002: 38].

Итак, если принципы историописания являются конститутивной категорией по отношению к методологии изучения исторического процесса, то визуализированная симуляция может рассматриваться в качестве целостного «текста» (точнее, гипертекста), к которому также применимы принципы процедурной риторики, оформляющей социокультурный ландшафт игровой вселенной. Возможность столь вольного обращения с фундаментальными историческими процессами открывает широчайшие возможности их моделирования, дополнения, расширения и уточнения «первичного повествования» [Munslow, 2012: 135], сохраняя концепт субъективного понимания прошлого и в тоже время внедряя в массовое сознание тезис глобальной ответственности человечества за своё прошлое и будущее.

По сути, игровой проект представляет собой форму мыслительного эксперимента. Этот эксперимент открывает возможность рассматривать разного рода альтернативы фактическому прошлому, подтверждающие исключительную важность различных исторических событий. Высокая вариативность репрезентаций и интерпретаций развития глобальных исторических процессов [Apperley, 2013: 193; Kapell, Elliott, 2013: 363] позволяет выделить концепты *первичной* и *вторичной* исторической реальности, формирующееся в рамках исторической симуляции «текста повествования». Подобная практика, имея широкие философские коннотации, обладает значительным педагогическим потенциалом. В частности, она оказала влияние на формирование новой образовательной парадигмы, одним из элементов которой стала геймификация.

Феномен повествования в тексте игры часто лишён чётких целевых координат, открывая широкие возможности формирования дискуссионного экскурса, основанного

на всестороннем анализе гипертекста. Как следствие, пользователь сам ставит перед собой базовые целевые установки, адаптируя законы и принципы существования игровой вселенной к собственному мироощущению [Lundgren, Björk, 2012: 116]. Как указывает Д. Чепмен, внецелевой потенциал исторических стратегических игр заключается в получении истинного наслаждения от погружения в рассказ о прошлом [Chapman, 2013b: 312–332].

Соответствующий тезис выглядит вполне уместным применительно рассмотрению игрового повествования, актуализирующего концепт воображаемого в рамках отображения *микроисторических* процессов. Появление же разного рода допущений в рамках отображения *макроисторических* категорий требует, по нашему мнению, иного подхода, демонстрирующего высокую вариативность интерпретаций, не допускающую, однако, целенаправленных искажений «изложения повествования».

Не стоит забывать, что в рамках знакомства с глобальными игровыми стратегиями перед нами предстаёт в том числе одна из форм развлекательного контента, активно интегрирующая в историческую реальность обилие альтернативных возможностей развития событий, которые и демонстрируют широчайшую палитру развития цивилизации. Компромиссом в данном случае становится введение «исторических сценариев» и «свободных кампаний», ничем не ограничивающих игрока и открывающих для него возможности исследования природы социогенеза, политической мифологии и философских коннотаций военного конфликта как «частиц» глобального исторического процесса, — что, как известно, весьма подробно охарактеризовал в своём исследовании Э. Гандольфи [Gandolfi, 2016: 720–750].

Это подход предполагает, что завершение игрового процесса сопряжено не с достижением определённых показателей, а исчерпанием внутренней логики существования определённой миросистемы, обеспечивающей соотношение игровой модели с реальным историческим процессом

в рамках широкомасштабной межкультурной коммуникации в рамках соответствующего (игрового) сообщества.

В заключение стоит констатировать, что развитие такого вида аудиально-визуализированного средства, как игровой контент (в частности, глобальные стратегические игры), в качестве одной из форм искусства (которая, будучи изначально примером «низкого жанра», в условиях современной культурной парадигмы явно меняет своё положение) наглядно демонстрирует возможность конструирования новых смыслов в процессе формирования представлений о течении исторического процесса. Ключевыми аспектами виртуализированной игры в форме глобальной стратегии выступают, с одной стороны, её структурное подобие узловым моментам *исторического*, с другой — возможности погружения в исторический нарратив; соответственно, её можно рассматривать и в качестве приёма научного моделирования, и в качестве элемента массовой культуры, и в качестве своеобразного «моста», транс-

лирующего в массовое сознание элементы научной картины мира. Анализ сложившихся в науке представлений о сочетании субъективного и объективного факторов в ходе игровой симуляции позволяет выделить роль «культурного ландшафта», репрезентирующего в виртуальном мире как имеющиеся научные знания о той или иной эпохе, так и сложившиеся в сознании разработчиков образные ряды, соответствующие той или иной эпохе (особое значение здесь имеет мир-системный подход, де-факто реализуемый разработчиками таких игр, как *Civilization*, *Crusader Kings* и *Europa Universalis*). При этом влияние культурного фактора на построение виртуальных миров конкретных игр проявляется в сочетании «объективированных» представлений об эпохе и её субъективных образов, отражающих специфику восприятия *исторического* в общественном сознании того или иного уровня, реализующих в основном универсалистское понимание исторического процесса.

Список литературы:

- Валлерстайн И. Россия и капиталистическая мир-экономика, 1500–2010 // Свободная мысль. — 1996. — № 5. — С. 30–42.
- Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. — Москва: ОГИ, 2007. — 302 с.
- Мак-Нил У. Восхождение Запада. История человеческого сообщества. — Киев: Ника-Центр; Москва: Старклайт, 2004. — 1064 с.
- Уайт Х. Метаистория: Историческое воображение в Европе XIX века. — Екатеринбург: Изд-во Урал, ун-та, 2002. — 528 с.
- Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. — Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. — 203 p.
- Anderson-Gold S. Kant and Herder // A companion to the philosophy of history and historiography. — Oxford: Wiley, 2009. — P. 457–468. <https://doi.org/10.1002/9781444304916.ch41>
- Apperley T. Modding the historian's code: Historical verisimilitude and the counterfactual imagination // Playing with the past: digital games and the simulation of history. — New York: Bloomsbury, 2013. — P. 185–198.
- Berlin I. History and Theory: The Concept of Scientific History // History and Theory. — 1960. — Vol. 1, No 1. — P. 1–31. <https://doi.org/10.2307/2504255>
- Bogost I. Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism. — Cambridge: MIT Press, 2006. — 243 p. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6997.001.0001>
- Bogost I. Persuasive games: The Expressive Power of Videogames. — Cambridge: MIT Press, 2007. — 450 p. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

Chapman A. Affording history: Civilization and the ecological approach // *Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History*. — New York: Bloomsbury. 2013a. — P. 61–74.

Chapman A. Is Sid Meier's Civilization history? // *Rethinking history*. — 2013b. — Vol. 17, No 3. — P. 312–332. <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>

Clyde J., Hopkins H., Wilkinson G. Beyond the "Historical" Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design // *Loading...the Journal of the Canadian Game Studies Association*. — 2012. — Vol. 6, No 9. — P. 3–16.

Cohen G.A. Karl Marx's theory of history: A defense. — Princeton: Princeton University Press, 2001. — 442 p. <https://doi.org/10.2307/j.ctv105b973>

Crogran P. *Gameplay mode: War, simulation, and technoculture*. — Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. — 222 p.

Friedman T. 6. Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space // *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promise of a New Technology*. — New York: New York University Press, 1998. — P. 132–150. <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814786734.003.0008>

Gandolfi E. Subjective temporalities at play: Temporality, subjectivity, and gaming affordances in Cities: Skylines, Europa Universalis IV and Pillars of Eternity // *Simulation & Gaming*. — 2016. — Vol. 47, No 6. — P. 720–750. <https://doi.org/10.1177/1046878116670292>

Gish H. Playing the Second World War: Call of Duty and the telling of history // *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. — 2010. — Vol. 4, No 2. — P. 167–180. <https://doi.org/10.7557/23.6042>

Green W.A. Periodizing world history // *History and Theory*. — 1995. — Vol. 34, No 2. — P. 99–111. <https://doi.org/10.2307/2505437>

Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. — Cambridge: MIT Press. 2005. — 255 p.

Kapell M.W., Elliott A.B.R. Conclusion(s): Playing at true myths, engaging with authentic histories // *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. — New York: Bloomsbury, 2013. — P. 357–369.

Lowenthal D. *The past is a foreign country — revisited*. — Cambridge: Cambridge University Press, 2015. — 680 p.

Lundgren S., Björk S. Neither playing for gaming: Pottering in games // *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. — New York: ACM, 2012. — P. 113–120. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282363>

Motte W. *Playtexts: ludics in contemporary literature*. — Lincoln: University of Nebraska Press, 1995. — 254 p.

Munslow A. *A History of history*. — London: Routledge, 2012. — 217 p.

Nohr R.F. Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order // *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. — 2010. — Vol. 4, No 2. — P. 181–195. <https://doi.org/10.7557/23.6043>

Parlett D. *The Oxford History of Board Games*. — Oxford: Oxford University Press, 1999. — 386 p.

Schut K. Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History // *Games and Culture*. — 2007. — Vol. 2, No 3. — P. 213–235. <https://doi.org/10.1177/1555412007306202>

Urrichio W. Simulation, history, and computer games // *Handbook of computer games studies*. — Cambridge: MIT Press. 2005. — P. 327–340.

Voorhees G.A. I play therefore I am: Sid Meier's Civilization, turn-based strategy games and the Cogito // *Games and Culture*. — 2009. — Vol. 4, No 3. — P. 254–275. <https://doi.org/10.1177/1555412009339728>

Wainwright A.M. Teaching Historical Theory through Video Games // *The History Teacher*. — 2014. — Vol. 47, No 4. — P. 57–612.

Wallerstein I. *The modern world-system*. Vol. 1. — San Diego: Academic Press. 1974. — 440 p.

References:

- Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Apperley, T. (2013) 'Modding the historian's code: Historical verisimilitude and the counterfactual imagination', in *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury, pp. 185–198.
- Berlin, I. (1960) 'History and Theory: The Concept of Scientific History', *History and Theory*, 1(1), pp. 1–31. <https://doi.org/10.2307/2504255>
- Bogost, I. (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6997.001.0001>
- Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Caillouis, R. (1958) *Les jeux et les hommes: Essais de sociologie de la culture*. Paris: Gallimard. (Russ. ed.: (2007) *Igry i liúdi: Stat'i i ésse po sofsiologii kul'tury*. Moscow: OGI Publ.).
- Chapman, A. (2013) 'Affording history: Civilization and the ecological approach', in *Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury.
- Chapman, Adam (2013) 'Is Sid Meier's Civilization history?', *Rethinking History*, 17(3), pp. 312–332. <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>
- Clyde, J., Hopkins, H. and Hopkins, H. (2012) 'Beyond the "Historical" Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design', *Loading...the Journal of the Canadian Game Studies Association*, 6(9), pp. 3–16.
- Croghan, P. (2011) *Gameplay Mode: War, Simulation, and Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Friedman, T. (1998) '6. Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space', in *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*. New York: New York University Press, pp. 132–150. <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814786734.003.0008>
- Gandolfi, E. (2016) 'Subjective Temporalities at Play: Temporality, Subjectivity and Gaming Affordances in Cities: Skylines, Europa Universalis IV and Pillars of Eternity', *Simulation & Gaming*, 47(6), pp. 720–750. <https://doi.org/10.1177/1046878116670292>
- Gish, H. (2010) 'Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History', *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), pp. 167–180. <https://doi.org/10.7557/23.6042>
- Green, W. A. (1995) 'Periodizing World History', *History and Theory*, 34(2), pp. 99–111. <https://doi.org/10.2307/2505437>
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kapell, M. W. and Elliott, A. B. R. (2013) 'Conclusion(s): Playing at true myths, engaging with authentic histories', in *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury, pp. 357–369.
- Lowenthal, D. (2015) *The past is a foreign country*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lundgren, S. and Björk, S. (2012) 'Neither playing nor gaming: pottering in games', in *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York: ACM, pp. 113–120. doi: 10.1145/2282338.2282363.
- McNeill, W. (1963) *The Rise of the West: A History of the Human Community*. Chicago: University of Chicago Press. (Russ. ed.: (2004) *Voshozhdenie Zapada. Istorija chelovecheskogo soobshchestva*. Kiev: Nika-Centr; Moscow: Starklajt.).
- Motte, W. (1995) *Playtexts: ludics in contemporary literature*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Munslow, A. (2012) *A History of history*. London: Routledge.
- Nohr, R. F. (2010) 'Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order', *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), pp. 181–195. <https://doi.org/10.7557/23.6043>
- Parlett, D. (1999) *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.

Schut, K. (2007) 'Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History', *Games and Culture*, 2(3), pp. 213–235. <https://doi.org/10.1177/1555412007306202>

Urrichio, W. (2005) 'Simulation, history, and computer games', in *Handbook of computer games studies*. Cambridge: MIT Press.

Voorhees, G. A. (2009) 'I Play Therefore I Am: Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito', *Games and Culture*, 4(3), pp. 254–275. <https://doi.org/10.1177/1555412009339728>

Wainwright, A. M. (2014) 'Teaching Historical Theory through Video Games', *The History Teacher*, 47(4), pp. 579–612.

Wallerstein, I. (1974) *The modern world-system*. Vol. 1. San Diego: Academic Press.

Wallerstein, I. (1996) 'Rossiya i kapitalisticheskaya mir-ekonomika, 1500–2010 [Russia and the capitalist world-economy, 1500–2010]', *Svobodnââ mysl'*, (5), pp. 42–70. (In Russian).

White, H. (1985) *Metahistory: The Historical Imagination in 19th-century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. (Russ. ed.: (2002) *Metaistoriya: Istoricheskoe voobrazhenie v Evrope XIX veka*. Ekaterinburg: Izdatel'stvo Ural'skogo universiteta Publ.).

Информация об авторе

Владимир Михайлович Овчинников — к. ист.н., преподаватель кафедры военно-политической работы в войсках (силах), Военная академия войсковой противовоздушной обороны Вооружённых Сил РФ им. Маршала Советского Союза А.М. Василевского, 214027, Смоленская обл, Смоленск г, Котовского ул, 2 (Россия)

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author

Vladimir M. Ovchinnikov — PhD in History, Lecturer at the Department of Military-Political Work in the Military, Military Academy of Military Air Defense of the Armed Forces of the Russian Federation named after Marshal of the Soviet Union A.M. Vasilevsky, 2 Kotovskogo str., Smolensk, Russia, индекс, (Russia)

Conflicts of interest. The author declares absence of conflicts of interest / conflict details.

Статья поступила в редакцию 26.05.2023; одобрена после рецензирования 05.07.2023; принята к публикации 10.08.2023.

The article was submitted 26.05.2023; approved after reviewing 05.07.2023; accepted for publication 10.08.2023.