



УДК 304.2
ББК 71

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК МЕХАНИЗМ КОНСТРУИРОВАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ПАМЯТИ (НА ПРИМЕРЕ «WORLD OF TANKS») ¹

Масленкова Наталья Александровна

Кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и истории культуры
Самарского государственного университета
nmaslenkova@gmail.com
ул. Академика Павлова, 1, 443011 г. Самара, Российская Федерация

Аннотация. Автор исследует, как механизмы культурной памяти конструируют опыт коллектива, эксплуатируя его в форме актуальных культурных практик. Основной тезис статьи: формы кодирования информации являются основой культурных практик и определяют формы и содержание культурной памяти. Так как кодирование в разных типах культуры (устной, письменной, электронной) различно, эпоха Web2.0 с ее интерактивной основой заставляет механизмы конструирования культурной памяти существовать в новой форме. Объектом исследования стала одна из популярнейших многопользовательских игр «World of Tanks», которая использует образ Великой Отечественной войны. У игрока уже есть память о войне из других источников: школьного курса истории, литературы, кинематографа и т. д. Но при этом он, каждый раз сидя перед компьютером, может несколько раз проиграть одни и те же события в историческом антураже, а следовательно, создать очередной вариант альтернативной истории, который он переживает как реальный, как факт собственной биографии.

Ключевые слова: культурная память, компьютерная игра, «World of Tanks», Великая Отечественная война, альтернативная история.

Феномен памяти – неперенный атрибут человеческой культуры. Память – коллективная и индивидуальная – присутствует как обязательное условие существования и самоидентификации любого социума и индивида. Поэтому механизмы формирования памяти, с одной стороны, всегда свидетельствуют об особенностях той или иной социокультурной системы, а с другой – во многом определяют и способы существования, и формы мышления людей, составляющих эту систему. Культура как «коллективный интеллект и коллективная память» (Ю. Лотман, см.: [6, с. 200]) определяет, что ей следует помнить (то есть хранить и передавать из поколения в поколение), а что подлежит забвению. Если средне-

вековый человек был равнодушен к античности, то для Ренессанса конструирование античности как культурного идеала было насущной необходимостью. Сталинская архитектура заимствовала многие черты архитектуры классицизма (помпезность, роскошь, монументальность) и в сочетании с собственными идеями, символикой создала образы победившего социализма. Иными словами, культурная память формирует образ прошлого, исходя из задач настоящего, а также отчетливо прогнозирует будущее.

Память – сложное и многогранное явление, которое изучается в разных областях знания и потому имеет множество определений. Например, согласно определению психологов

Б. Мещерякова и В. Зинченко, память – это «процессы запоминания, организации, сохранения, восстановления и забывания обретенного опыта, позволяющие повторно использовать его в деятельности или возвратить в сферу сознания» [8, с. 431]. Память связывает прошлое субъекта с его настоящим и будущим и является важнейшей познавательной функцией, лежащей в основе развития и обучения.

Но память превращается в социокультурное явление, когда речь идет о философском и социальном анализе, фокусирующем внимание на коллективном, нормативном и культурно-семиотическом ее аспектах. Как отмечает В.А. Шкуратов, «одно из определений памяти заключается в том, что она – создательница прошлого, и ее отличительная способность – находиться во времени. Биологическое наследование родовых и видовых признаков в обществе дополняется знаковыми (культурными) средствами и осознанием временной и временной природы живого. Последние два свойства создают громадный арсенал мнемотехник “от памятных узелков до компьютеров” и фантастическую сложность переживаний человеческого бытия во времени, отраженную в религии, философии, литературе, искусстве» [13, с. 40]. Таким образом, когда говорят о памяти в социокультурном значении, то обычно подразумевают ее локацию вне пределов тела и сознания человека – воплощение культурных значений в каких-то материальных носителях, которые заданы конкретно-историческими условиями и, в частности, уровнем развития информационных технологий.

Канал передачи информации, как считал М. Маклюэн, определяет существенные черты культурных практик и человеческой психики [7]. С тотальностью данного утверждения можно спорить, но постулируемая им тесная связь между способом кодирования информации и особенностями социальных, культурных и прочих практик в исторически конкретном сообществе эффективно работает в *memory studies*. Память по сути своей – это прежде всего те информационные формы, которые человечество транслирует как свое прошлое, будь то некий нарратив в форме мемуаров, фабулатов и пр., или рукопись, или книга, или, в конце концов, что-то вроде документального телефильма. Важно, что прошлое

всегда материально зафиксировано и формы этой фиксации различны. Человечество в прямом смысле создает свою память как некий конструкт и образ времени, в котором живет создатель памяти, образ настоящего в образе прошлого (в грамматике даже есть такой специальный термин – «настоящее в значении прошедшего»). Еще в середине XIX в. немецкий историк Иоганн Густав Дройзен сформулировал мысль о том, что «воспоминания суть сущность и потребность человека и общества, и в этом смысле – предмет и признак истории». Он определил будущее и прошлое как формы «вспоминающего настоящего», подчеркивая фундаментальное отличие «прошлого в настоящем» от «прошедшего настоящего» [2, с. 47].

И спустя 70 лет Морис Хальбвакс, французский социолог, ученик Э. Дюркгейма, продолжил его идеи в своей работе «Социальные рамки памяти» [12], рассматривая этот феномен как коллективные воспоминания, или «коллективную память». По мнению М. Хальбвакса, воспоминание можно понимать как процесс воображаемой реконструкции, в рамках которого мы интегрируем специфические образы, созданные в настоящем, в особый контекст, отождествляемый с прошлым. Накопленные таким способом образы не являются вызванными из реального прошлого, но только репрезентируют его. В этом смысле они выражают собой сегодняшнее представление о том, на что было похоже прошлое.

М. Хальбвакс отмечает, что индивиду доступны два типа памяти, и в зависимости от того, соотносится ли он с той или другой из них, он занимает две совершенно разные и даже противоположные позиции: «С одной стороны, его воспоминания вписываются в рамки его личности или его личной жизни, и даже те из них, которые он разделяет с другими, рассматриваются им лишь с той стороны, с которой они затрагивают его в отличие от других. С другой стороны, в определенные моменты он способен вести себя просто как член группы, вызывая в памяти и поддерживая безличные воспоминания в той мере, в какой они затрагивают его группу» [там же, с. 40–41]. То есть память всегда выступает либо как отражение личной памяти индивида (например, образ войны для участника боевых действий),

либо как образ прошлого, в котором индивид не принимал личного участия (знания о войне, почерпнутые индивидом из книг, учебников или даже рассказа непосредственного участника событий), но это не его личный опыт.

Следовательно, соотношение индивидуальной и коллективной памяти – это сложная сеть взаимодействий контекстов и текстов, в которой практики конкретного человека вписываются или не вписываются в социальные рамки (*cadres sociaux*, по выражению М. Хальбвакса): общественные представления всегда соотносятся с представлениями и опытом индивида. Причем Хальбвакс считает, что в этом процессе всегда проявляются «границы нашего воображения в соответствии с позициями тех социальных групп, к которым мы относимся» [12, с. 48]. Память всегда существует как сложное взаимодействие и баланс этих видов практик – индивидуальной и социальной.

Надо отметить, что конкретная историческая среда всегда жестко задает формы, в которых существуют воспоминания. Устная и письменная культура задают разное видение того, что есть «прошлое» и что важно транслировать из поколения в поколение. Об этом пишет Я. Ассман в своей работе об особенностях памяти в древних культурах [1], опираясь на работы М. Хальбвакса. Он указывает, что идеи, прежде чем будут допущены в качестве предметов в память, должны получить чувственный облик. Во-вторых, чтобы закрепиться в памяти группы, истина должна быть представлена в форме конкретного события, и наоборот, событие, чтобы закрепиться в памяти, должно быть наполнено смыслом существующей социальной истины. И в-третьих, становясь памятью, и личность, и исторический факт непременно трансформируются в понятие, символ; они становятся элементом идейной системы данного общества. Из этой комбинации понятий и опыта возникает то, что Я. Ассман назвал «фигурами воспоминания». Их специфика определяется тремя признаками: 1) отнесенность к конкретному времени и пространству; 2) отнесенность к конкретной группе (коллективная память прочно связана со своими носителями, участие в ней свидетельствует о принадлежности к группе); 3) специфическое кодирование («нет памяти, способной удержать прошлое как таковое, от прошлого остается

только то, что общество в ту или иную эпоху способно воссоздать в своих нынешних референциальных рамках» [1, с. 39]).

Перемены, вызванные развитием средств массовой коммуникации и, как следствие, возникновением электронной культуры, изменяют на наших глазах содержание и формы передачи культурной памяти. Интернет становится способом материализации коллективной и индивидуальной памяти, а наиболее современная, популярная и зрелищная сегодня культурная форма – компьютерная игра – вызывает интерес как способ моделирования прошлого, исторических событий и, соответственно, получение участниками некоего личного опыта, который в то же время связан с общекультурными, социальными моделями памяти. Однако этот опыт весьма специфичен, как специфична и форма, его передающая: электронные способы кодирования информации определили такие особенности поведения пользователей, которых люди не знали в эпоху печатных носителей информации, телевидения и радио – так называемых традиционных медиа. Эпоха Web2.0 с ее интерактивной основой заставляет феномены современной коммуникативной культуры существовать в новой форме.

Компьютерная игра по своей природе диалогична. Это прежде всего означает, что форма сообщения, в отличие от той же книги или телепередачи, в компьютерной игре зависит не только от усилий и создателей игры, но и собственно игрока. Именно игрок, геймер, позволяет сложиться оригинальной пространственно-временной «истории». Авторы игры предлагают лишь алгоритм создания реальности, но сам «текст» реальности создает игрок. А это, в свою очередь, означает, что сюжета игры не существует в одном-единственном варианте, как, например, текст Чехова или Пушкина, сюжетов игры существует столько, сколько раз ее «прошел» геймер. Конечно, линейный принцип развертывания игрового пространства ограничивает эти возможности иногда просто одной версией прохождения, но ведь и здесь версии игры будут различаться и временем прохождения, и, например, количеством попыток прохождения уровня, и многим другим.

Но нас больше интересует именно нелинейный принцип игры, когда создатели игры

уходят от принципа «правильно-неправильно», предоставляя игроку, как в классической игре «песочнице» (sandbox), возможность создания множества маршрутов игрового мира. Сегодня все более популярными становятся ММОГ (massively multiplayer online game) – массовые многопользовательские онлайн-игры. Основные их отличия – в том, что они функционируют исключительно в Интернете, и в том, что одновременно в них участвует большое количество участников, необязательно связанных сходным социальным и культурным опытом. Это означает, что не существует двух одинаковых состояний игры: участие разного количества участников, комбинации их действий становятся тем условием, которое обеспечивает нетождественность игрового пространства во времени и в виртуальном пространстве.

Одним из ее подвидов является MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) – многопользовательская ролевая онлайн-игра. В ролевых компьютерных играх геймер играет роль компьютерного персонажа, и одной из основных задач игрока является развитие своего героя посредством выполнения каких-либо миссий. Именно это условие позволяет игроку, отождествляя себя со своим персонажем, получать определенный опыт: роль в игре становится одним из социальных навыков, приобретаемых игроком, а кроме того, иногда игра позволяет, прежде всего внутри своего пространства, менять социальный статус играющего. Одни из самых известных примеров этого компьютерного жанра – «World of Warcraft», «Counter Strike».

Стоит отметить, что игры в этом жанре (RPG, MMORPG) обладают очень сильным эффектом погружения. При этом ролевые игры также могут быть классифицированы. В.С. Ким в статье «Компьютерные игры и виртуальные миры» приводит следующую классификацию: «В играх “от первого лица” человек полностью растворяется в компьютерном персонаже, отождествляет себя с ним. Окружающий виртуальный мир выглядит именно так, как его видит компьютерный персонаж. В играх “от третьего лица” играющий отождествляется с неким третьим лицом, наблюдателем, который глядит на компьютерного героя со стороны. Окружающий виртуальный мир выглядит так, как его видит этот наблю-

датель» [5, с. 168]. Игры «от первого лица», или FPS (first person shooter, шутеры), дают, конечно, больший эффект погружения, хотя этот вопрос еще требует своего изучения.

С жанром MMORPG часто сочетается «Simulation» (симулятор): «Симуляторы – программные и аппаратные свойства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде» [11]. К примеру, существуют симуляторы летательных аппаратов – игра «World of Warplanes», симулятор танков – игра «World of Tanks», главная черта которых – максимально точное воспроизведение физических особенностей машин, участвующих во Второй Мировой войне. Таким образом, в игровом пространстве воссоздаются максимально документальные подробности, модели прошлого, в которые игрок погружается и которые преобразуют участием своего героя, персонажа.

Самое важное в этом то, что компьютерные игры позволяют не просто наглядно воссоздать прошедшие события, но именно предложить альтернативные варианты развития истории, когда осуществившаяся в прошлом действительность мыслится как реализация одной из альтернатив, одной из возможных траекторий развития событий. Более того, компьютерные игры, в отличие от книги или киноатографа, дают возможность игроку самому участвовать в изменении прошлого и в создании той истории, которой не было в действительности. Игрок получает именно личный опыт, пусть и виртуальный, переживания моделируемых в игре исторических событий. Здесь возникает проблема осознания и разделения этих двух видов опыта, которая требует выяснения, насколько геймер осознает соотношение своего, геймерского, варианта событий с коллективным, социально транслируемым вариантом развития исторических событий.

Образ Великой Отечественной войны был одним из самых популярных, транслируемых в послевоенном советском пространстве. Конструирование образа ВОВ не прекращалось на протяжении второй половины XX в. и продолжается до сих пор. Историки изучают этапы формирования образа через появление материальных информационных носителей. «Города-герои», Вечный огонь и парады 9 Мая, музеи и мемориалы, литерату-

ра и кино – все это формирует образ войны в советском и постсоветском пространстве. Исследования общественного мнения свидетельствуют о том, что в последнее время Великая Отечественная война заняла в государственной идеологии место, подобное тому, какое занимала Великая Октябрьская революция: «Если в 1989 году ее относили к главным событиям века 62 % россиян (2-е порядковое место после победы в войне), то в 2003 году – 40 % (4-е место)» [3, с. 11].

Важен и еще один момент. В Российской Федерации, по состоянию на 1 апреля 2013 г., проживало около 3,2 млн ветеранов Великой Отечественной войны, членов семей погибших (умерших) инвалидов и участников ВОВ и ветеранов боевых действий [9]. С каждым годом это число сокращается. Это означает, что людей, имеющих личный опыт (личную память) о реальных событиях, становится все меньше и меньше. Индивидуальные воспоминания все больше уступают место коллективным конструктам памяти, а если учесть, что способы передачи информации в электронную эпоху меняются, то это означает, что образ Великой Отечественной непременно должен обретать какие-то новые свойства, формы.

Одна из популярнейших многопользовательских игр на сегодняшний день – «World of Tanks» – эксплуатирует образ Великой Отечественной войны, но при этом воспроизводит ее образ несколько иначе, чем это делается в феноменах культуры, которую можно обозначить как WEB 1.0: если читатель учебника истории, зритель телевизионной передачи является всего лишь пассивным потребителем предлагаемой идеологии, усваивает предложенный авторами сюжет как единственный вариант развития исторических событий и может спорить об «исторической правде», то пользователь, сидя перед компьютером, может несколько раз по-разному проиграть одни и те же события в историческом антураже (см.: [10]).

«World of Tanks», как отмечено на портале игры, это массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в исторических условиях Второй Мировой войны, созданная белорусской студией «Wargaming.net». Онлайн-релиз русской версии игры состоялся 12 августа

2010 г., а в странах Европы и Северной Америки – 12 апреля 2011 года.

Игра позиционируется разработчиками как массовая многопользовательская онлайн-игра в жанре «action» (это означает, что успех игрока в большей степени зависит от скорости его реакции и способности быстро принимать тактические решения) с элементами ролевой игры, шутера и стратегии. Игрок может видеть себя двумя способами: как в шутере, игре от первого лица, он будет видеть происходящее через прицел танка, либо, как в игре от третьего лица, он будет видеть свой танк со стороны. Концепция «World of Tanks» базируется на командных танковых сражениях в режиме PvP (Player vs Player, или «Игрок против игрока»).

Игрок управляет танком при помощи клавиатуры. Игра также подразумевает тактические составляющие, например, командование собственным подразделением (с помощью назначенных клавиш игрок отдает команды вида «следовать за мной», «атаковать ближайшую цель», «остановиться» и т. д.). Игроки получают возможность совместно сражаться на стальных гигантах со всех уголков планеты, отстаивая свои претензии на мировое танковое господство.

Как уже было сказано, канву игры образуют реальные исторические события Второй Мировой войны. Игроки и разработчики используют документальные источники как мемориальную основу антуража пространства: из школьного курса истории, из литературы, из кинематографа и т. д. В танковом симуляторе физические особенности реальных машин непременно воплощаются в виртуальном пространстве. Или, например, смоделирована карта «Прохоровка» – историческое место самого большого танкового сражения в истории – под Прохоровкой в 1943 году. Карта представляет собой открытую холмистую местность, разделенную железнодорожной насыпью. Группы деревьев дают отличное укрытие для противотанковых САУ. При этом бои разделяются на два фланга: за железной дорогой и перед ней.

Также создатели игры реконструировали более трехсот танков: американских, советских, французских, немецких, британских и китайских. Из советских можно назвать Т-40, Т-50, Т-70, Т-34-85, КВ-2 и множество других. Каждому пользователю дана возмож-

ность испробовать любой из них (или из вражеских) и проявить себя в каком-либо сражении. При создании моделей танков, как свидетельствуют сами разработчики, они консультировались с военными историками и экспертами в области танкостроения. В целом вся участвующая в игре боевая техника охватывает период 30–50-х гг. XX века.

В игре также представлены некоторые модели танков, которые в то время существовали только на чертежах. Одним из примеров такой техники является сверхтяжелый танк «Маус», созданный только в двух экземплярах (о нем несколько ниже). Такая с исторической точки зрения «неточность» добавляет игре альтернативности: игра позволяет реализовываться вариантам, которых не было в реальной действительности, предлагая варианты «а что было бы, если бы...». Но из-за этого игрок создает некоторое количество исторических траекторий, которые становятся и его личным опытом, и коллективным геймерским опытом.

Машины в игре можно снаряжать различными узлами и элементами и при этом менять их боевые характеристики. Стоит отметить, что в игре техника часто может комплектоваться элементами, которые никогда не устанавливались на эти машины в реальной жизни.

В игре реализована сложная модель повреждений, учитывающая тип и толщину брони, скорость снаряда и угол его встречи с броней, тип боеприпаса и ряд других факторов. Состояние танка тоже не исчерпывается единственным параметром «здоровья»: в конструкции каждой машины заложены объекты, соответствующие двигателю, ходовой части, орудию, боеукладке, бензобакам и прочим наиболее важным в функциональном плане узлам, а также членам экипажа. При этом каждый такой объект может быть поврежден индивидуально, что соответствующим образом скажется на поведении танка: повреждение двигателя может обездвижить танк, пробитый бак может вызвать пожар, а контуженный командир не сможет эффективно обнаруживать замаскированные вражеские танки.

На сайте игры даже предлагается «словарь танкиста», который помогает геймерам ориентироваться в сконструированном пространстве. Так, например, можно встретить такие определения: «Розетка» (советский

тяжелый танк КВ-220), «елка» (легкий французский танк 5 уровня ELC AMX), «Луноход» (жаргонное название ИС-7), «БЛ-10» (одно из самых мощных орудий, применяющихся в советских танках); нередко вместо использования в разговоре названия танка (ИСУ-152, Объект 704) называют только их орудие БЛ-10: «В городе БЛ-10 стоит», «Меня даже БЛ-10 не пробьет» [10].

Интересной также представляется возможность модифицировать свой личный танк и ангар. Для изменения вида танков существуют так называемые шкурки для «World of Tanks». Они меняют внешний вид машин, при этом все боевые характеристики остаются прежними. Эта модификация является только способом сделать свой танк уникальным внешне. Если вы поклонник anime, то и ваш танк, и ангар могут быть модифицированы в этом стиле. Также вместо красной звезды на советском танке или вместо креста на немецком можно создать собственную геральдику.

На форуме игры можно увидеть, что многие игроки (русские) предпочитают именно советские танки. Некоторые пользователи отмечают, что это из-за чувства патриотизма и желания «играть исключительно на той технике, на которой их деды брали Берлин» [10]. Однако это не правило, и фраза «я вчера Великую Отечественную за немцев прошел» не звучит сегодня явным абсурдом.

Один из режимов игры «World of Tanks» – «мировая война». Для режима создана глобальная карта, включающая Европу, части Азии, Северной Африки, Северной Америки и всю территорию России. Карта разделена на небольшие зоны влияния, за контроль над которыми и происходят сражения между кланами. Чем больше территорий будет находиться под контролем клана, тем больше игровых преимуществ он получает. За владение территорией клан получает внутриигровую валюту – «золото», покупаемое за реальные деньги. «Золотом» распоряжаются командир, заместитель командира и казначей клана. Новый клан, желающий вступить в бои за территорию, должен подать заявку на десантирование в одной из множества доступных для этого зон, после чего ему предстоит турнир на выбывание от 1/32 до финала, в котором нападающий клан должен будет сражаться с

обладателями этой территории. Наличие множества врагов и опасность нападений со всех сторон побуждают кланы создавать коалиции с обязательством взаимного ненападения на провинции друг друга. Это позволяет кланам вывести войска из находящихся на границе с союзниками провинций и сосредоточить их для боев за остальные провинции. Некоторые коалиции распадаются, другие оказываются устойчивыми и существуют на постоянной основе. В любом случае в контекст Второй Мировой вписываются такие события, которые (как и модели танков) планировались, но не были реализованы, а иногда даже никогда не предполагались.

Геймерам, добившимся успехов в боях, присуждаются награды, идентичные настоящим по внешнему облику и названию, а также награды, отсылающие к реальным участникам военных действий. Например, «Белый тигр» – награда, которая присваивалась за уничтожение танка-призрака «Белый тигр». «Медалью Колобанова» награждается игрок, оставшийся в одиночестве против пяти и более вражеских танков и одержавший победу; она не выдается в клановых войнах и специальных боях. В истории Второй Мировой войны З.Г. Колобанов (25 декабря 1910 г. – 8 августа 1994 г.) известен как советский танкист-ас. Согласно архивным документам и публикациям военного времени, в Кингисеппско-Лужской оборонительной операции экипаж танка З.Г. Колобанова КВ-1 в одном бою в районе стратегического транспортного узла Войсковицы-Красногвардейск (ныне Гатчина) подбил из засады 22 танка противника в колонне. А всего ротой З.Г. Колобанова, состоявшей из пяти тяжелых танков КВ-1, совместно с курсантами пограничного училища и ополченцами Ленинграда в этот день в том же районе было подбито 43 немецких танка, проводивших 20 августа 1941 г. смену своих позиций для приостановки наступления на Ленинград и окружения Лужской группировки советских войск. З.Г. Колобанов был награжден орденом Красного Знамени и медалью «За оборону Ленинграда».

Еще один пример награды, которой может удостоиться пользователь «World of Tanks», – это «медаль А. М. Фадына», если игрок смог своим последним снарядом удалить

последнего противника. Реальный А.М. Фадин проявил героизм и личное мужество при разгроме окруженной Корсунь-Шевченковской группировки противника в феврале 1944 года. Его единственный танк при поддержке взвода пехоты в ночной атаке захватил село Дашуковку и удерживал его более пяти часов до подхода главных сил бригады. В этом бою экипаж А.М. Фадына уничтожил 3 танка, 1 бронетранспортер, 2 миномета с расчетами, 12 пулеметных точек врага, а также выстрелом из основного орудия танка был сбит немецкий самолет, курсирующий низко над землей вдоль телеграфных столбов. На сайте игры перечислены все виды наград, которыми может завладеть пользователь, и дана историческая справка об этих наградах [10].

Очевидно, что для создания исторической атмосферы наличие точных документальных деталей – обязательное условие, которое заставляет пользователя воспринимать смоделированное разработчиками пространство как историческое. Подобно прецедентным феноменам, эти детали являются знаками, которые заставляют пользователя создавать цепь ассоциаций с тем коллективным опытом, который он усвоил в социуме.

Постоянно обновляя версию игры, создатели стараются насыщать игровое пространство этими историческими деталями, привязывая игровое пространство к историческим событиям и деталям, их представляющим. В обновлении 0.9.0 появляется нововведение – исторические бои. Это режим, посвященный реальным историческим сражениям и технике, которая принимала в них участие. Можно выбрать одну из трех битв – «Курская битва» (5 июля – 23 августа 1943 г.), «Арденнская операция» (16 декабря 1944 г. – 29 января 1945 г.) и «Балатонская операция» (6–15 марта 1945 г.). Исторические бои проходят на картах, максимально приближенных по антуражу к реальной местности и времени года, когда проходила битва. Команда ограничена по количеству человек и выбирается случайным образом: пользователь присоединяется к другим «одиначкам», и для того чтобы следовать общей стратегии, чтобы завоевать победу, участникам необходимо общение в чате.

Благодаря тому, что на форумах можно поделиться своим опытом прохождения игры

или наградами, возможности общения в чате, в группах «World of Tanks» социальной сети «ВКонтакте», складывается открытое коммуникативное поле, в котором осуществляется взаимодействие игроков. Бессмысленно играть в «World of Tanks» вне социализации в игровом комьюнити. Только когда геймер оказывается частью игрового клана, гильдии, социальной группы, когда он находит друзей и врагов, когда он чувствует возможность внести коррективы и создавать новые тексты игры, только тогда он получает возможность полноценно участвовать в игре. Таким образом, на форумах можно проследить, как складывается коллективный опыт прохождения игры, и увидеть альтернативные образы Великой Отечественной войны.

Самым интересным оказывается то, что никто не может предугадать исход игры: она зависит от действий каждого участника. Так, например, мы помним «Курскую битву», проходившую летом 1943 г. и закончившуюся победой советских войск. Но в данном случае немецкая армия равно претендует на победу и в некоторых боях завоевывает ее. И это свидетельство того, что пространство компьютерной игры устроено так, что история творится снова и снова, и каждый раз исход битвы неизвестен. Другими словами, создатели моделируют конкретное историческое событие, используя идентичные модели техники, карту, погодные условия – все это приближает нас к реальному образу битвы, но при этом всегда остается возможность для вариативности. За счет возможности игроков управлять процессами (выбирать тактику, исходя из ситуации, интерактивности) происходит погружение в моделируемое пространство. Этим компьютерные игры и отличаются от прочих исторических источников. При погружении в игру теряется дистанция между реальным и искусственным миром, между настоящим и прошлым. Пользователи конструируют историю на ходу, демонстрируя ее альтернативные варианты.

Хотя в этой онлайн-игре есть правила, но благодаря достаточной самостоятельности перемещения внутри пространственной модели игры у ее участника создается ощущение свободы передвижения в заданных игровых рамках. Версия прохождения игры у каждого

геймера своя (этому способствует нелинейный сюжет игры), следовательно, у каждого игрока формируется свой культурный опыт, свой личный опыт участия во Второй Мировой войне, свой личный образ Второй мировой войны.

Но образ прошлого складывается не только в процессе игры (потому что, как уже было сказано, он изменчив и не всегда соответствует реальным источникам), но и за ее пределами: игра провоцирует события в оффлайн-мире. Компания «Wargaming» предлагает проекты работы с тем материалом, который они создают. В конце 2013 г. компания выступила с глобальной инициативой «Помним все». До сегодняшнего дня было осуществлено множество проектов по оказанию помощи военно-историческим музеям в реконструкции бронетехники, некоторые виды танков были воссозданы с нуля, как, например, упомянутый легендарный немецкий танк Maus (полное название Panzerkampfwagen VIII Maus). В период Великой Отечественной войны его разработка и испытания находились в строжайшей секретности. Именно советским войскам удалось захватить оба прототипа, но сохранился только один из них в поврежденном состоянии, так как был обстрелян немцами, а другой был ими взорван. На данный момент комплектация из двух танков находится в Бронетанковом музее в Кубинке и совместно с компанией «Wargaming» проводится его восстановление, возможно, до полного рабочего состояния. Причем многие неисправные детали изготавливаются на заводах по всему миру.

Также в данный момент идут поиски местонахождения затонувшего танка KB-1 «Призрак», участвовавшего в операции «Сатурн» – крупном наступлении советских войск под Сталинградом в декабре 1942 года.

На этой волне также был реконструирован один из самых известных мировых танков – Т 34-76 образца 1943 года. Специалистам из Белоруссии удалось собрать воедино все детали, созданные в период Великой Отечественной войны, и привести танк в рабочее состояние. В Центральном музее Вооруженных сил РФ в Москве проходит акция по восстановлению военной техники. Здесь участвуют волонтеры – игроки «World of Tanks».

Другим интересным проектом является открытие интерактивного музея «Прохоровское поле» в Белгородской области (Россия). Музейно-мемориальный комплекс отличается тем, что предлагает не просто увидеть танки, но и испытать их в киберпространстве, чему способствует открытие компьютерного класса, в котором проходят игровые турниры «World of Tanks» между командами из разных городов. Это наглядный пример соединения игрового виртуального начала с реальным, выхода альтернативной истории из пространства игры в действительность. Виртуальная история дополняется живой, что делает игру более интересной. Реальный образ прошлого нигде окончательно не фиксируется, а создается снова и снова – и в реальности, и в игре. Пользователю, таким образом, предлагается возможность создания «новой истории» – той, которой не было, но могла бы быть.

Пространство в современных компьютерных играх открыто трансформациям и изменениям, оно функционирует в соответствии с игровой программой, с алгоритмами вариативности и при взаимодействии игроков между собой и объектами. И если создатели компьютерной игры «World of Tanks» используют некоторые знаки (исторические модели танков и карт, идентичные награды и звания, исторические бои), которые заставляют пользователя думать, что он будто бы участвует в Великой Отечественной войне, то пользователи конструируют ее смысл и содержание внутри специфических игровых контекстов. Таким образом, потребитель становится производителем, и окончательного продукта не существует. Игроки каждый раз создают образ Великой Отечественной войны, который никогда не приобретает единственной окончательной формы.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Статья написана при финансовой поддержке гранта РГНФ № 14-13-34501г(р).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ассман, Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности / Я. Ассман. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 363 с.

2. Дройзен, И. Г. Очерк истории (1858) / И. Г. Дройзен // Историка. Лекции об энциклопедии и методологии истории. – СПб. : Владимир Даль, 2004. – С. 449–501.

3. Дубин, Б. Память, война, память о войне / Б. Дубин // Отечественные записки. – 2008. – № 4 (43). – С. 6–21.

4. Игры поколения: законодатели и новаторы / С. Непрозванов, А. Козлов [и др.] // Игромания.ру. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: http://www.igromania.ru/articles/222434/Igry_pokoleniya.htm. – Загл. с экрана.

5. Ким, В. С. Компьютерные игры и виртуальные миры / В. С. Ким // Вестник МГОУ. – 2011. – № 3. – С. 166–172.

6. Лотман, Ю. М. Память в культурологическом освещении // Лотман Ю. М. Избранные статьи. Т. 1 / Ю. М. Лотман. – Таллинн : Александрия, 1992. – С. 200–202.

7. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / М. Маклюэн. – Киев : Ника-Центр, 2004. – 432 с.

8. Память // Большой психологический словарь / под ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. – М. : Прайм-Еврознак, 2003. – С. 431.

9. Поддержка ветеранов Великой Отечественной войны – приоритет социальной политики // Сайт Министерства труда и социальной политики. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://www.rosmintrud.ru/social/vetaran-defence/25>. – Загл. с экрана.

10. Портал игры «World of Tanks». Главная страница. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://worldoftanks.ru/>. – Загл. с экрана.

11. Статья о жанрах компьютерных игр // Игровер. – Электрон. текстовые дан. – Режим доступа: <http://www.igrover.ru/node/512>. – Загл. с экрана.

12. Хальбвакс, М. Социальные рамки памяти / М. Хальбвакс. – М. : Новое изд-во, 2007. – 348 с.

13. Шкуратов, В. А. Историческая психология / В. А. Шкуратов. – М. : Смысл, 1997. – 505 с.

REFERENCES

1. Assman Ya. *Kulturnaya pamyat. Pismo, pamyat o proshlom i politicheskaya identichnost v vysokikh kulturakh drevnosti* [Cultural Memory. Writing, Memory of the Past and Political Identity in the High Cultures of Antiquity]. Moscow, Yazyki slavyanskoy kultury Publ., 2004. 363 p.

2. Droyzen I.G. *Ocherk istoriki (1858)* [Essay of the Historica (1858)]. *Istorika. Lektsii ob entsiklopedii i metodologii istorii* [Historica. Lectures on the Methodology and Encyclopedia of the History]. Saint Petersburg, 2004, pp. 449-501.

3. Dubin B. Pamyat, voyna, pamyat o voynе [Memory, War, Memories of War]. *Otechestvennyye zapiski*, 2008, no. 4(43), pp. 6-21.

4. Neprozvanov S., Kozlov A., et al. Igrы pokoleniya: zakonodateli i novatory [Games of the Generation: Lawmakers and Innovators]. *Igromania.ru*. Available at: http://www.igromania.ru/articles/222434/Igrы_pokoleniya.htm.

5. Kim V.S. Kompyuternye igry i virtualnye miry [Computer Games and Virtual Worlds]. *Vestnik MGOU*, 2011, no. 3, pp. 166-172.

6. Lotman Yu.M. Pamyat v kulturologicheskom osveshchenii [Memory in the Cultural Light]. *Lotman Yu.M. Izbrannye statyi. T. 1* [Selected Papers. Vol. 1]. Tallinn, Aleksandriya Publ., 1992, pp. 200-202.

7. Maklyuen M. *Galaktika Gutenberga: Sotvorenie cheloveka pechatnoy kultury* [The Gutenberg Galaxy: The Creation of Typographic Man]. Kiev, Nika-Tsentr, 2004. 432 p.

8. Pamyat [Memory]. Meshcheryakov B.G., Zinchenko V.P., eds. *Bolshoy psikhologicheskiy slovar* [Big Psychological Dictionary]. Moscow, 2003. 431 p.

9. Podderzhka veteranov Velikoy Otechestvennoy voyny – prioritet sotsialnoy politiki [Support for WWII Veterans – Social Policy Priority]. *Sayt Ministerstva truda i sotsialnoy politiki*. Available at: <http://www.rosmintrud.ru/social/vetaran-defence/25>.

10. *Portal igry "World of Tanks"*. *Glavnaya stranitsa* [Portal of the Game "World of Tanks". Home Page]. Available at: <http://worldoftanks.ru/>.

11. *Statya o zhanrakh kompyuternykh igr* [Article About Genres of Computer Games]. *Igrover*. Available at: <http://www.igrover.ru/node/512>.

12. Khalbwaks M. *Sotsialnye ramki pamyati* [Social Frames of Memory]. Moscow, Novoe izd-vo, 2007. 348 p.

13. Shkuratov V.A. *Istoricheskaya psikhologiya* [Historical Psychology]. Moscow, 1997. 505 p.

COMPUTER GAME AS THE MECHANISM OF CONSTRUCTING CULTURAL MEMORY (ON THE EXAMPLE OF "WORLD OF TANKS")

Maslenkova Natalya Aleksandrovna

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Department of Theory and History of Culture,
Samara State University
nmaslenkova@gmail.com
Akademika Pavlova St., 1, 443011 Samara, Russian Federation

Abstract. The author investigates the mechanisms of cultural memory which constructs staff experience by exploiting it in the form of current cultural practices. The main idea of the article is that the forms of coding information are the basis for cultural practices and they determine the form and content of cultural memory. Since coding is different in different types of culture (oral, written, electronic), the era of Web 2.0 with its interactive design makes cultural memory mechanisms exist in the new form. The object of the study is one of the most popular multiplayer games "World of Tanks", in which the image of the Great Patriotic War is used.

The player already has the memory of war from other sources, for example from the school course on history, literature, cinema, etc. But with the help of the computer it is possible to play the same event several times in the historic surroundings, and thus, the players create another version of alternative history that they are experiencing as real as a fact of their own biography.

Key words: cultural memory, computer game, "World of Tanks", Great Patriotic War, alternative history.