

УДК 82.8

Д. И. Борисюк,

филологический факультет,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. Н. В. Проданик

Личность Петра I в российской истории: погружение филолога в историко-культурный контекст

Аннотация. В статье продемонстрирован способ освоения историко-культурного контекста студентом-филологом при изучении образа Петра I: способом погружения в исторический контекст стало создание веб-игры о заслугах юного императора. В статье обосновывается отбор исторических источников, литературных текстов, ставших содержательным фундаментом игры.

Ключевые слова: историко-культурный контекст, Петр I, история литературы XVIII в., веб-игра, образ.

Исследовательская работа неизменно начинается с изучения круга научной литературы по теме. Представленная статья — это первые шаги к большому исследованию, посвященному образу молодого Петра в русской литературе XVIII и XIX вв. Поскольку мы имеем дело не только с художественным образом, но и с исторической личностью, нам необходимо рассмотреть значительный пласт источников.

Погружение в контекст началось в декабре 2021 г., когда наша команда студентов победила на хакатоне «История будущего» при поддержке Российского фонда культуры с проектом веб-игры о личности Петра I [4]. Цель проекта состояла в том, чтобы повысить интерес молодежи к истории и культуре России с помощью цифровых инструментов, создать оригинальный образовательный проект, посвященный эпохе правления и личности Петра I. Так как создавалась игра с образовательной целью, то и целевая аудитория у нее была соответствующая: жители России в возрасте от 12 до 27 лет, а также иностранные граждане, желающие познакомиться с личностью Петра I.

Проект представляет собой веб-игру [3], основанную на историко-культурных фактах. В игровом пространстве Петр I передвигается по просторам России, совершает действия, игрок помогает ему принимать решения в форме текстового квеста. За правильный ответ игрок получает монетки; чем большее количество монеток собирает участник, тем выше он оказывается в рейтинге.

Казалось бы, что общего между филологией и созданием компьютерной игры? И чем деятельность по созданию веб-игры о личности истори-

ческого персонажа может быть полезна филологу? Долгая работа над сценарием стала лучшим способом «вживания» в историческую эпоху Петра, «ключом» к пониманию его облика.

Во-первых, нами были использованы 18 источников, они легли в основу сценария для пяти глав игры. Источники включают в себя как монографии известных историков и исследователей Петра, так и некоторые информационные сайты; кроме того, мы обращались к литературным текстам. Схема работы с указанными ресурсами чаще была следующей: на веб-сайтах мы находили популярную информацию об историческом факте, затем уточняли ее и дополняли с помощью научных монографий, и «переводили» в игровой эпизод.

Во-вторых, мы создали 10 комиксов, их функция в игре — представлять сжато и содержательно те события, которые не вошли в главы. Комикс — это всегда попытка визуально освоить информацию, свернуть ее, понятно показать другим. Так как целевая аудитория игры включает преимущественно людей юношеского возраста, то визуальное представление информации — лучший вариант, ориентированный на клиповое мышление молодежи.

В-третьих, нами описаны пять походов Петра I: 1-я глава рассказывает об Азовских походах, 2-я — о Великом посольстве, 3-я и 4-я — о Северной войне, 5-я — о Персидских походах. В развитии сюжета игрок может наблюдать изменения в личности Петра, его поведении, таким образом и происходит формирование целостного и лишнего стереотипов образа императора. Подобным образом и создатели игры углублялись в биографию этой исторической личности.

В-четвертых, в качестве источников нами использовались и фильмы. Они помогли не только при выборе устаревшей лексики, необходимой для написания диалогов персонажей, но и создали визуальную опору для нашего восприятия портрета Петра. Одним из основных для нас стал фильм «Петр Первый» (1937 г., режиссер — В. Петров). Это историко-биографический фильм по одноименному роману А. Н. Толстого.

Выбор названия веб-игры доставил нам немало трудностей, потому что вариантов было более 15. После долгих споров остановились на литературной ассоциации, мерцающей в названии игры. «Петриада» — название эпической поэмы А. Н. Грузинцева [1], написанной в начале XIX в. и воспевающей деяния Петра I, его любовь к Отечеству. Название

этой поэмы — своеобразная аллюзия на древнегреческую поэму о взятии Трои — «Илиаду» и другие поэмы классического стиля. Как писал о поэме Грузинцева Жуковский, ее следовало бы назвать героической, поскольку воспевает она подвиги Петра и славного русского воинства [2]. Несколько идеализированный облик императора в поэме А. Н. Грузинцева отразился и на нашем замысле: мы долго выбирали эскиз портрета, так как образ Петра I должен был представлять его отважным человеком и мудрым правителем.

Таким образом, через создание игрового проекта состоялось погружение филолога в историко-культурный контекст — в эпоху Петра I. Все материалы, изученные и собранные нами, станут дальнейшей базой для методического исследования.

1. *Грузинцев А. Н.* Петриада : поэма эпическая. — СПб. : Императорская типография, 1812. — 229 с.

2. *Жуковский В. А.* Петриада, поэма эпическая, сочинения Александра Грузинцова // Вѣстникъ Европы. — 1812. — № 19–20. — URL: http://az.lib.ru/z/zhukowskij_w_a/text_1812_petriada_oldorfo.shtml (дата обращения: 02.04.2023).

3. Петриада : веб-игра : [сайт]. — URL: <https://petriada.ru/> (дата обращения: 04.04.2023).

4. Хакатон «История будущего» : [сайт]. — URL: <https://rcfoundation-hakaton.ru> (дата обращения: 04.04.2023).