

УДК 94

В. В. Климёнова,

факультет истории, философии и права

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. Г. А. Синельникова

Виртуальные миры средневековья: видеоигра как форма медиевализма

Аннотация. В статье на основе анализа игровых проектов в жанрах strategy и RPG, основанных на тематике Средневековья, выявляются особенности видеоигры как одной из форм медиевализма.

Ключевые слова: медиевализм, Средневековье, видеоигра, виртуальный мир, Medieval: TotalWar, Medieval II: TotalWar, action, RPG, Kingdom Come: Deliverance

Умберто Эко во второй половине XX в. писал, что именно массмедиа возобновили интерес к Средним векам и интегрировали их в сферу массовой культуры [6, с. 257]. Заметным явлением это увлечение становится в 1960-х годах, когда в странах Западной Европы и США происходит «Средневековый бум» — резкое увеличение интереса общества к использованию образов Средневековья [4]. Этот культурный феномен, получивший название медиевализм и заключающийся в воссоздании, восстановлении и воспроизведении Средних веков, а также воспоминаний о них [8], возникает наряду с медиевистикой, объектом изучения которой выступает аутентичное Средневековье. Медиевализм проявляется в различных сферах культуры: литературе, искусстве, кинематографе, видеоиграх и др.

Статистика свидетельствует, что значительная часть жителей России увлечена видеоиграми. Так, по данным ВЦИОМа (2019), каждый пятый из опрошенных россиян в возрасте 18 лет и старше пробовал играть в видеоигры, а самой играющей является аудитория 18–24-летних, в ней играют/играли до 40 % респондентов [1]. По данным НАФИ, в 2022 г. порядка 88 млн. россиян эпизодически играют в видеоигры [2]. По результатам исследования, проводимого «Яндексом» (2019), 61 % геймеров в России — мужчины, 39 % — женщины [3]. На сегодняшний день одним из активно развивающихся направлений в России являются видеоигры, основанные на историческом материале, в частности, на Средневековой тематике, при этом одними из самых популярных игровых жанров являются strategy и RPG.

TotalWar — серия стратегических компьютерных игр. Традиционно в них объединяют жанры пошаговой глобальной стратегии и тактичес-

ких битв в реальном времени. Вторая игра серии Medieval: TotalWar вышла в 2002 году, ее сюжет разворачивается в средневековой Европе в 1087–1453 гг. Игрок создает и развивает свою фракцию с учетом таких сфер, как военное дело, религия, дипломатия и политика. В стратегической части игры карта кампании разделена на двадцать фракций, из них двенадцать — игровые. Фракции представляют собой государства — Византийскую империю, Францию, Англию и т. д. Каждой фракции соответствуют территория, религия, здания и юниты. Игрок может участвовать в различных исторических кампаниях и сражениях (Крестовые походы, Столетняя война и др.), управляя конкретными историческими личностями, например, Ричардом Львиное Сердце. В рамках данной стратегии Средневековье предстает перед игроком как период тяжелых, мрачных времен, наполненных войнами, борьбой за территории и ресурсы.

Ярким примером жанра action/RPG (computer role-playing game) от первого лица является видеоигра Kingdom Come: Deliverance, выпущенная в 2018 г. Действия разворачиваются в Богемии 1403 г. Область исследования ограничена окрестностями городов Сазава и Ратае-над-Сазавоу. Игрок попадает в период конфликта между Вацлавом IV и его братом Сигизмундом, действуя от лица Индржиха — сына кузнеца, проживающего с семьей в шахтерском поселении Серебряная Скалица. По сюжету армия наемников Сигизмунда совершает налет на поселение, герой теряет своих родителей и идет служить Радцигу Кобылле — местному лорду, преследуя цель вернуть меч, выкованный вместе с отцом, и выследить виновных в разрушении Скалицы. Особенностью игры является заявленная разработчиками историческая

достоверность — детально воспроизведены оружие, одежда, архитектура и общественное устройство. При этом исторический консультант, принимавший участие в разработке игры, Джоанна Новак, подчеркивала, что целью являлось не полное воссоздание исторической картины, а формирование «ощущения Средневековья» [7]. Средневековье в данном контексте предстает перед зрителем как период «живой» истории — на фоне гражданских и религиозных войн кипит жизнь простых людей средневековой Богемии, таких же, как сам Индро.

Таким образом, рассматривая видеоигры как одну из форм медиализма, в том числе и в России, следует отметить, что характер их влияния на формирование исторического сознания потребителя игрового контента во многом определяется жанровым своеобразием компьютерной игры. Так, стратегические и тактические игры заставляют управлять процессами «сверху», требуют от игрока понимания взаимодействия многих факторов, влияющих на конечный результат, что выводит на понимание «макромира» Средневековья. RPG же,

особенно от первого лица, создает обзор, приближенный к реальному взгляду человека на окружающий мир, требующий понимания исторической психологии, бытовых процессов. Видя жизнь «снизу», игрок осознает первостепенность самого человека в историческом процессе, а обращаясь к «микромиру» Средневековья, знакомится с картиной мира средневекового человека.

Очевидно, что эти два игровых жанра в полной мере соотносятся с двумя основными подходами, существующими в современной историографии, являясь, по сути, их репрезентацией в игровом пространстве. Так, наработки историков, ориентированных на изучение общих законов развития общества и политической истории, сделали возможным появление стратегических игр, а исследования историков, изучающих «человека во времени», позволили появиться качественным играм жанра RPG. Выявление обозначенной репрезентации позволяет подойти к предметному рассмотрению вопроса о соотношении медиавистики и медиализма, который так остро стоит в современной историографии [4; 5].

1. Видеоигры — и кто в них играет? // ВЦИОМ. — URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor-videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата обращения: 18.10.2024).

2. Гейминг-2022: сколько времени и денег россияне тратят на видеоигры // НАФИ. — URL: <https://nafi.ru/analytics/geyming-2022-skolko-vremeni-i-deneg-rossiyane-tratyat-na-videoigry/> (дата обращения: 18.10.2024).

3. Обзор рынка игровой индустрии // Яндекс. — URL: <https://yandex.ru/adv/solutions/analytics/2019-research-game> (дата обращения: 18.10.2024).

4. Рагель В. В. Дискуссия о медиализме на страницах VoxMediAevi // Ratio et Natura. — 2023. — № 2 (8). — URL: <https://ratio-natura.ru/sites/default/files/2024-01/diskussiya-o-medievalizme-na-stranicakh-vox-medii-aevi.pdf> (дата обращения: 18.10.2024).

5. Филюшкин А. И. Медиализм: почему нам сегодня нужны Средние века? // Историческая экспертиза. — 2018. — № 4. — С. 153–162.

6. Эко У. Средние века уже начались / пер. с итал. Е. И. Балаховской // Иностранная литература. — 1994. — № 4. — С. 257–268.

7. Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy // The Verge. — URL: <https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc> (дата обращения: 18.10.2024).

8. Utz R. Medievalism: A Manifesto. — Amsterdam University Press, 2017. — 107 pp.