С. Ю. ЧЕРНЫЙ

Черный Станислав Юрьевич
MA in Public History
независимый исследователь
E-mail: ardeusincalamis@gmail.com

Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV»)

Аннотация. Предпринята попытка проанализировать восприятие исторического содержания некоторых видеоигр с точки зрения представлений разработчиков и игроков об «исторически достоверном», а также и ограничений, обусловленных спецификой медиума. Постоянно растущее число видеоигр, использующих исторический «сеттинг», вызывает закономерный интерес исследователей, изучающих воспроизводство представлений о прошлом в современных медиа. Проект «Europa Universalis IV», обращающийся к различным историческим событиям, демонстрирует разнообразные стратегии создания эффекта «исторической достоверности» в видеоиграх. Анализ восприятия видеоигры ее аудиторией позволяет утверждать о достаточно высоком уровне рефлексии игроков по поводу исторического содержания видеоигры. Ценностью для исследователя обладают не только популярные представления о прошлом, заложенные в механику конкретной видеоигры, но и способы взаимодействия игроков с ней. Технические решения разработчиков — правила видеоигры — интерпретируются как на собственно игровом уровне, так и на уровне конструируемых с их помощью исторических нарративов.

Ключевые слова: публичная история, история в видеоиграх, философия видеоигр, исторические стратегии

Выход в октябре 2016 г. очередной, шестой по счету, версии одной из наиболее узнаваемой и коммерчески успешной [Семенов 2016] серии «исторических» видеоигр «Civilization» (разработчик Сид Мейер, 1991–2016) кажется достойным поводом для того, чтобы открыть дискуссию на русском языке о вводимых видеоигровым медиумом способах взаимодействия общества с прошлым. Эта серия пользуется постоянным вниманием зарубежных исследователей, обращающихся в той или иной форме к проблеме исторического содержание видеоигр [Chen 2003].

© С. Ю. ЧЕРНЫЙ

Прежде чем приступить к разговору о том, чем подобные проекты могут заинтересовать исследователя, следует указать на некоторые общие положения, связанные со спецификой видеоигрового медиума, интерес к которому проявляют представители самых разных областей знания, так или иначе обращаясь к молодой дисциплине game studies [Luengo-Oroz et al. 2012; Юл 2015; Trammel, Sinnreich 2015].

Основное свойство видеоигры — ее интерактивность (interactivity) [Elliot, Kapell 2013: 10] — обеспечивает одновременно высокую сложность и перспективность исследования данного медиума в контексте проблемы конструирования прошлого в медиа. Аудитория видеоигр способна (одновременно это является обязательным условием) переходить из категории наблюдателей и реципиентов авторского сообщения в категорию активных соавторов, обладающих установленной игровыми процедурами свободой действий при погружении в мир игры.

Анализ совершаемых игроками действий, другими словами — того, к а к и м е н н о мы играем в видеоигры, оказывается важной частью исследования. В случае с проектами, определяемыми разработчиками и аудиторией как «исторические», исследователь способен проследить не только как и для каких целей в видеоиграх задействуются различные исторические сюжеты, но и то, как сами игроки используют предоставляемые им новые возможности взаимодействия с прошлым. Это, в свою очередь, позволяет лучше понять, ч т о прошлое — в том или ином своем проявлении — значит для нас сегодня: почему одни сюжеты, имена и концепты остаются актуальными, а другие забываются; как и для каких целей они изменяются, искажаются или переосмысляются. Не полностью разделяя взгляды Джерома де Гру на видеоигры, автор данной статьи все же согласен с его тезисом о том, что «игра в историю» является по своей сути не процессом передачи и усвоения информации, но способом работы человека с собственными историческими переживаниями [де Гру 2006]. В этом смысле видеоигры на сегодняшний день представляются крайне многообещающим, с точки зрения потенциальных исследований, инструментом взаимодействия с прошлым.

В свою очередь, анализ мотиваций, предпочтений, представлений, во-первых, разработчиков, привлекающих историческое содержание для создания своих игровых миров, а во-вторых, взаимодействующих с этими мирами игроков, требует от подобных исследований высокого уровня междисциплинарности, а также солидной эмпирической базы.

Видеоигра мульти- и трансмедийна: один проект процедурно может задействовать статические изображения и видео, звук и музыку, текст и речь, архитектуру и дизайн, анимацию и моделирование, интерфейс как способ управления и взаимодействия, искусственный интеллект и сообщества живых игроков [Chatfield 2014: xxii]. Поэтому актуальны исследования рецепции аудиторией тех или иных аспектов видеоигры, ведь интерактивность предполагает потенциально разнообразные способы «игры в видеоигры».

Несмотря на указанные сложности, все больше исследователей исходят из того, что феномен видеоигр — не просто проявление естественной потребности человека «играть», сводимой лишь к развлекательному аспекту, но более широкое явление, выполняющее также ряд культурных и обществен-

ных функций. Не на последнем месте среди них стоит интерес к постижению общего прошлого путем взаимодействия с ним через видеоигровой медиум, использующий исторические предметы, персонажи и события при создании внутриигрового нарратива и/или игровых процедур [Peterson et al. 2013: 34].

Предлагая игроку не столько потреблять нарративы, сколько посредством вводимых разработчиками игровых процедур самому рассказывать истории (и Историю), видеоигры определенных жанров открывают уникальные перспективы распространения исторического знания — показывать не то, *что* происходило, но *как* это происходило, иными словами, создавать у потенциальных игроков представление о логике исторического процесса, а не навязывать его содержание. Говоря об исторических стратегиях (historical strategy games), Гарри Браун отмечает их способность усиливать понимание потенциально бесконечной многовариантности прошлого, поскольку игрока подталкивают к тому, чтобы конструировать версии истории, которые противоречат официальной. В данном случае игровые процедуры способны лучше справляться с задачей распространения исторического понимания в обществе, нежели традиционный текстово-лекционный формат обычного урока истории, делающий ставку на соотнесение исторических дат и событий [Brown 2015: 127].

Утверждение ценности видеоигрового медиума для *понимания* прошлого, а не постижения того, «каким оно было на самом деле», предполагает, что для подобных исследований наиболее интересными оказываются проекты, которые предлагают игроку не линейную последовательность реконструированных с той или иной степенью достоверности событий, но те, которые являются по сути совершенно «неисторичными». Подобный проект — видеоигры в жанре исторической глобальной стратегии «Europa Universalis IV» (Paradox Interactive, 2013) — и стал эмпирической базой настоящего исследования, в котором показано, как видеоигра может провоцировать критический анализ известных явлений и процессов прошлого у игроков в ходе конструирования альтернативных исторических сценариев. Для достижения этой цели в работе задействованы как теоретические схемы других исследователей данной проблематики, так и эмпирическая база, основу которой составил ряд исследовательских интервью с игроками.

Между изображением и моделированием: почему «Европа»?

Наиболее частым объектом критического анализа в интересующем нас теоретическом контексте становятся проекты уже упомянутой серии «Sid Meier's Civilization», а также серии «Total War» (Creative Assembly, 2000–2016) [Wainwright 2014: 582]. Причиной подобных предпочтений не в последнюю очередь являются, на наш взгляд, популярность и узнаваемость обеих медиафраншиз, сопутствующий им коммерческий успех. Оба проекта стремятся к воспроизводству на экране событий, процессов и явлений, покрывающих значительные временны́е отрезки, однако делают это, используя разные стратегии, и — как мы покажем ниже — не без серьезных недостатков.

Разработчики серии «Total War» преимущественно делают ставку на детализированную и зрелищную визуализацию сражений между враждующими сторонами в различные исторические периоды, в известной степени пренеб-

брегая в своих моделях взаимоотношений государств прочими аспектами. Это позволяет говорить об обращении разработчиков к стратегиям изображения или реконструкции исторических реалий (в первую очередь ассоциирующихся с военной историей) при конструировании убедительного исторического нарратива на экране.

Что касается «Цивилизации», то, оставляя в центре игрового процесса взаимодействие государств-цивилизаций под управлением игрока или компьютера, она предлагает куда более разнообразный инструментарий для изображения в создаваемой реальности процессов исторического развития и борьбы цивилизаций за превосходство. Предлагаемые игровые процедуры не обделяют вниманием моделирование таких сфер, как экономика, культура, научный прогресс, одновременно декларируя полную свободу игрока от «настоящей» истории в том, что касается создания уникальных цивилизаций, проходящих путь от основания первых городов до старта программ по заселению других планет.

В своей развернутой критике третьей части данной серии, вышедшей в 2001 г., Кеннет Чен отмечает неудовлетворительность игровых процедур и интерпретируемой через них идеи о путях развития цивилизаций как для поборников исторической достоверности в видеоиграх, так и для сторонников свободного игрового процесса, связанного с моделированием прошлого. Причиной этого автор называет одновременное обращение созданной Сидом Мейером игры к эссенциализму и универсализму, т. е. воспроизведение европоцентристского христианского дискурса, прикрытого тонкой ширмой мультикультурализма [Chen 2003]. Несмотря на то что со времени публикации данного эссе прошло более десяти лет, критика К. Чена остается актуальной для всех вышедших за это время частей серии.

Предоставляемая свобода моделирования альтернативных версий прошлого на деле оказывается наполнена культурными штампами, ограничениями и в то же время достаточно комическими ситуациями, которые, став своеобразной «визитной карточкой» для большинства поклонников игры, не мешают каждому новому проекту серии становиться увлекательной видеоигрой в жанре симулятора, но это определенно не исторический симулятор. Например, такое событие, как строительство «американской цивилизацией», которую возглавляет Теодор Рузвельт, Александрийской библиотеки в расположенном среди тундровых пустошей городе Филадельфия в 350 г. до н. э., безусловно задействует некоторые представления об истории, но позволяет ли это говорить о производстве исторического понимания в ходе взаимодействия человека с прошлым посредством видеоигры?

Таким образом, можно предположить, что более интересным с точки зрения исследования новых способов взаимодействия с прошлым в видеоиграх будет проект, балансирующий между стратегиями изображения и моделирования. Сохраняя достаточную связь с общепризнанной исторической реальностью (даже если это означает в определенной степени эссенциалистский характер представляемого нарратива, который в этих случаях неизбежен [Chen 2003]), такой проект позволит достаточно убедительно моделировать альтернативные сценарии посредством имитации исторических процессов, подверженных влиянию со стороны игрока. Условием другого плана являются

соображения баланса указанных выше качеств и интересов аудитории в том, что касается доступности и получения удовольствия от игрового процесса, поскольку речь идет о коммерческих видеоиграх, при разработке которых соображения прибыли находятся не на последнем месте.

Принимая во внимание сказанное, мы считаем, что наш объект исследования — видеоигра «Europa Universalis IV» — на сегодняшний день наиболее точно соответствует данным критериям в сравнении с остальными, сравнительно немногочисленными представителями жанра. Располагая достаточно сложной и разнообразной механикой, игра не стремится с ее помощью к воспроизводству единого исторического метанарратива через отображение определенных дат, событий и имен, но подталкивает игрока к исследованию исторических противоречий, обстоятельств, условий и случайностей, полностью не теряя при этом связи с некоторой условно объективной исторической реальностью. В свою очередь коммерческий успех и популярность видеоигры (на июнь 2016 г. студия-разработчик сообщила о более чем миллионе проданных копий [Paradox 2016]) обеспечивают потенциального исследователя значительным материалом для анализа того, как те или иные элементы игровой механики воспринимаются аудиторией.

Моделирование альтернативных исторических сценариев

Видеоигра «Europa Universalis IV» представляет собой симулятор управления различными сторонами внутренней и внешней политики государств и государственных образований в основной игровой период — с 1444 по 1821 г. Отличительной чертой данного проекта являются масштабы и детализация моделируемых сценариев, а также возможность для игрока взять под свое управление любое из существующих в воспроизведенной разработчиками исторической реальности государство в любую дату указанного промежутка времени (базовой единицей времени в игре являются одни сутки).

Игрок не имеет возможности провести однозначно определяемую процедуру идентификации себя с каким-либо объектом или идеей, конструируемой миром видеоигры, что представляет определенную сложность для проведения анализа рецепции игровой реальности. Наиболее ожидаемый выбор в пользу ассоциации себя с правителем государства, как правило, не срабатывает (что подтверждают результаты представленных ниже интервью). Фигура правителя (сменяемая в ходе событий) встроена в механику игры, однако снабжена крайне скупой, прикладной информацией, что не дает ей стать чем-то большим, чем одним из сотен и тысяч модификаторов, участвующих в создании эффекта «обоснованной исторической случайности», который будет рассмотрен далее.

Более серьезно на возможностях анализа медиатекста видеоигры сказывается фактическое отсутствие цели — игроку просто предлагается «превратить четыре века истории в игровую площадку»[1]. При этом возможны сценарии, когда игрок может не совершать никаких действий, просто наблюдая в реальном времени за изменением окружающего мира как результатом работы гене-

[1] См. описание игры на сайте разработчика (https://www.paradoxplaza.com/europa-universalis-4).

ратора случайных чисел, управляющего действиями государств под контролем компьютера. Данные особенности затрудняют использование стандартных схем описания и характеристик видеоигр, для которых цели и способы их достижения являются одними из важнейших элементов. В то же время задача, стоящая перед нами, состоит в разборе важнейших элементов игровой механики с точки зрения их исторического содержания и производимого эффекта взаимодействия с прошлым. Поэтому применяемый нами подход включает, во-первых, уже знакомое разделение рассматриваемых элементов между условными полюсами «реконструкция/изображение» и «моделирование» в том, что касается производства исторической реальности на экране, и, во-вторых, рамочную схему Т. Виннерлинга и Ф. Кершбаумера. Указанная схема, являющаяся результатом обобщения методологических разработок авторов и редакторов сборника «Early modernity and video games» (2014), предлагает ряд шагов для анализа элементов видеоигры, так или иначе взаимодействующих со сферой исторического.

1. Определение места и функции, которые данный элемент занимает в общей структуре (construction) видеоигры.

2. Определение того, как данный элемент встроен в общую стратегию аутентификации (authentication) видеоигры, стремящейся достичь определенного уровня достоверности в глазах своей аудитории.

3. Определение того, как данный элемент усиливает такое свойство видеоигры, как медиальность (mediality), или же попадает под его ограничения [Chatfield 2014: xv–xvi].

Основным полем взаимодействия игрока и рассматриваемой видеоигры является глобальная стратегическая карта, отображающая состояние игровой исторической реальности на определенную игровую дату. На ней игрок совершает значительную часть своих действий и с ее же помощью отслеживает производимый ими эффект. Основная структурная единица карты — провинция, имеющая название в соответствии с отображаемой местностью или крупным городом реального мира.

На начальных этапах игры карта недоступна игроку во всей полноте (т. е. в мировом масштабе) — значительная часть игрового мира скрыта в соответствии с представлениями разработчиков об имевшейся в том или ином регионе в определенный исторический период информации об окружающих землях и водных пространствах. Границы знакомого игрового мира расширяются либо в ходе действий самого игрока, направляющего исследователей в неизвестные уголки мира, либо эта информация поступает из других стран со значительной задержкой.

Известные части игрового мира доступны к просмотру на стратегической карте в различных режимах — так, режим физической географии позволяет видеть особенности рельефа провинции, политический режим наиболее нагляден в том, что касается государственных границ, торговый дает информацию о расположении торговых узлов и потоков, религиозный и культурный — о религиозной и культурной принадлежности тех или иных земель соответственно, и т. д.

Таким образом, глобальная стратегическая карта, являясь своеобразным «рабочим столом» для того, что касается структуры и игровой механики,

одновременно занимает важное место в создании эффекта исторической достоверности, во всяком случае на момент старта — усилиями разработчиков на ней представлены исторические государства в исторических границах, которым соответствует указание на ограниченность географических познаний в заданный период, влияющую на ощущения и действия игрока (он, безусловно, может иметь представление о скрытых территориях, но не может взаимодействовать с ними до выполнения вводимых игрой условий). В то же время благодаря свойствам видеоигрового медиума одна и та же карта способна отображать разнообразную информацию в зависимости от переключаемых игроком режимов.

Как уже было отмечено, провинция — основная единица как глобальной карты игры, так и государства, под управлением которого она находится, с ней же связаны основные игровые процедуры и доступные игроку действия. Окно провинции позволяет обратиться к большому объему информации о ее населении (принадлежности к определенной культуре, религии, об уровне общественного недовольства), развитии (определяющем генерируемый каждый месяц доход и число поставляемых рекрутов), постройках и мн. др. Часть этих элементов является неизменной, часть подвержена манипуляциям со стороны игрока, часть — системе динамических событий, либо производимых генератором случайных чисел, либо вызываемых складыванием заранее определенных наборов условий, выполняемых либо игроком, либо компьютером. Наконец, сами провинции могут переходить под контроль того или иного государства в результате различных действий, что является, по сути, основным наблюдаемым игроком индикатором происходящих в игровом мире изменений.

Итак, оказываясь основным объектом, на который направлены действия игрока и вокруг которых сосредоточена значительная часть динамических событий игры, связанная с провинциями игровая механика также несет в себе субъективный взгляд геймдизайнеров, частично укорененный в их представлениях о прошлом (начиная с самого принципа разделения мира на данные структурные единицы и заканчивая приписываемыми им модификаторами на заданные исторические даты), частично — обусловленный ограничениями самой видеоигры, требующими существенных упрощений отображаемой реальности. К примеру, сложно представить, что определенные территории, населяемые десятками и сотнями тысяч человек, производили только один единственный продукт (сырье или товар), имели религиозно и культурно однородное население, как это представлено в игре.

Помимо уже упомянутых действий, связанных с микроменеджментом отдельных провинций, игроку доступен широкий набор действий на макроуровне, связанных с организацией торговли, научной жизни, с внутренней политикой своего государства, наконец, с той частью игровой механики, которая моделирует международные отношения в заданный период, — заключение династических браков и альянсов, взаимодействие с разного рода зависимыми территориями (вассалами, колониями, протекторатами и т. п.) и, конечно же, войны. В сравнении со многими другими подобными видеоиграми объем предоставляемого разработчиками инструментария действительно велик, а государства под управлением компьютера способны как к умеренно сложным

реакциям на действия игрока, так и к самостоятельным действиям, вне зависимости от его активности. Вместе с тем предоставление игрока самому себе на подобных условиях скорее всего привело бы к быстрой усталости от игрового процесса, который в любом случае является не более чем набором заданных алгоритмов, быстро считываемых игроками по мере освоения. Ощущение же «истории», если говорить о создании ее убедительных альтернативных сценариев, также быстро исчезает в условиях, когда «история» присутствует по сути только на момент старта игры, будучи заранее сконструированной разработчиками с той лишь целью, чтобы быть уничтоженной в ходе игры (не имеющей, напомним, официально заданной цели).

В качестве выхода из подобной ситуации геймдизайнерами введена система динамических событий, а именно тех из них, которые так или иначе отсылают нас к известным историческим событиям или процессам. Рассматриваемый проект активно задействует генератор случайных чисел как залог того, что механика игры, даже будучи в том или ином объеме считанной игроками, сможет всякий раз производить непохожие один на другой сценарии.

Наибольшее количество подобных событий относится к так называемым импульсным событиям (pulse events) [Events], они разнесены по различным категориям (как правило, связанным с тем или иным аспектом игровой механики), каждая из которых имеет определенный временной цикл (от года до пяти лет), по истечению которого происходит одно из событий данной категории, условия для которого выполнены игроком или компьютером. Иногда событие просто уведомляет о наступивших последствиях, иногда предлагает игроку выбрать один из нескольких вариантов реакции на него. К примеру, событие «Влиятельный проповедник» относится к категории связанных с религией. Вот его игровое описание, появляющееся вместе с уведомлением:

> Молодой благочестивый проповедник публично заявил о нашей верности наставлениям Святого Папы Римского. Это определенно принесет нам выгоды в будущем[2].

События данной категории имеют шанс произойти раз в два года. Условием для его возникновения является официальный статус католической религии в государстве, при этом событие не срабатывает для государства Папская область. После появления события игрок или компьютер выбирает из двух возможных ответных действий: отправить данного проповедника в Рим и улучшить отношение с Папой или сделать епископом и получить внутриигровые очки [Generic].

Вместе с тем события данной категории являются в определенной степени «одноразовыми» — они предполагают получение бонуса или штрафа к тем или иным используемым в игровой механике очкам и после этого, как правило, никак себя не проявляют. Не только фигура упомянутого выше проповедника никак не репрезентирует себя в мире на экране, но и его судьба остается игрокам неизвестной, как и судьба многих других персонажей, входящих в создаваемый игроком и генератором случайных чисел альтернативный исторический нарратив. К сожалению, делая игру более интересной в плане гейм-

[2] Здесь и далее перевод автора статьи.

плея (разнообразные события происходят достаточно часто, привнося фактор неожиданности и неопределенности), сложно говорить об их значимом вкладе в производимый с помощью видеоигры исторический нарратив — со временем, как подтвердили результаты интервью, многие игроки просто опускают чтение сопроводительного текста, сосредоточиваясь на информации об изменениях, вносимых в игровую механику.

Более редкие, но интересные с точки зрения настоящего исследования категории динамических событий доступны лишь определенному государству или связаны с глобальными событиями в игре, так или иначе моделирующими реально происходившие процессы, — например, Реформация и последующие религиозные войны для европейских стран. Подобные события также появляются при сочетании необходимых условий, но только один раз за всю игру и, как правило, часто влекут за собой более серьезные последствия, чем импульсные события, рассмотренные выше. С точки зрения заданной исследовательской перспективы, данный элемент игры крайне интересен, поскольку зачастую является результатом наложения важных, по мнению геймдизайнеров, исторических событий той или иной эпохи на альтернативный исторический сценарий, возникающий в результате взаимодействия игрока, компьютерных алгоритмов и генератора случайных чисел, отвечающего за создание эффекта «обоснованной исторической случайности».

Приведем в качестве примера специфическое динамическое событие «Король иезуитов», срабатывающее для государства Польша, или Речь Посполитая, в период между 1600 и 1650 игровыми годами в случае, если на троне находится монарх-католик, а также если для этого государства активен модификатор «Контрреформация» (что, в свою очередь, требует предварительного события, связанного с началом и распространением Реформации). Вот его описание:

> Сигизмунд III был сыном короля Швеции Йохана III. Его отец правил страной, большинство населения которой являлось убежденными протестантами, хотя сам Йохан склонялся в сторону католичества. Сигизмунд был воспитан иезуитами и предпочитал их общество. Вопросы веры были для него не менее важны, чем политика, и одним из самых сильных его желаний стало утверждение католичества в качестве государственной религии в Польше. Даже для короля эта задача выглядела невыполнимой в случае Польши. Свобода вероисповедания и религиозная толерантность были основой польского общества. Однако, будучи волевым и упрямым человеком, Сигизмунд решил попытаться. Ожидаемо, он обратил против себя всю страну и потерпел неудачу. Подобные действия нажили ему множество врагов, что не позволило провести реформы управления и укрепить королевскую власть в первом десятилетии 17-го века.

После появления данного события игрок или компьютер от имени монарха (который в случае продолжительной игры может не иметь ничего общего со шведской династией Польши) может выбрать одно из трех решений-реакций: провозгласить свободу вероисповедания (отмена модификатора «Контрреформация» повлечет за собой соответствующие изменения в отношениях со

стороны католических и протестантских государств), объявить католическую религию первой среди равных (модификатор «Контрреформация» остается), провозгласить себя «королем иезуитов» (модификатор «Контрреформация» остается, появляется дополнительный модификатор, провоцирующий рост религиозных восстаний) [Polish]. Таким образом, благодаря данному динамическому событию игрок оказывается на одном из перепутий создаваемого им альтернативного исторического сценария и принимает одно из предлагаемых решений. Ему предоставляют описание исторического события, аналог которого разыгрывается на экране: его предпосылки, ход истории, а также наступившие последствия. Данные детали могут быть использованы как для понимания причин, приведших в истории, создаваемой при участии игрока, к аналогичным событиям, так и для понимания наилучшего выбора в сложившейся ситуации. Самое главное — это создание с помощью подобных событий эффекта «исторических развилок», который одновременно с усилением ощущения «историчности» происходящего (в отличие от практически полного отказа от соотнесения с событиями и явлениями реальной истории, реализованной, к примеру, в «Цивилизации») дает игроку возможность принять противоположный выбор и встретиться с последствиями (или избежать их).

Система динамических событий в игре «Europa Universalis IV» является одним из основных (наряду с действиями игрока и компьютера) элементов, вносящим разнообразие в игровой процесс на уровне геймплея через фактор неопределенности и неожиданности, реагируя при этом на изменяющуюся в игровом мире ситуацию (балансируя между случайностью и причинно-следственной связью). С точки зрения исторической достоверности и стратегий аутентификации как импульсные, так и специфические события моделируют ситуации, которые если не прямо копируют аналогичные эпизоды из известной истории, то по крайней мере указывают на возможность и логичность таковых. Наконец, система выбора реакции на ту или иную ситуацию усиливает интерактивные свойства медиума, хотя, как было указано выше, данный выбор для значительной части игроков в большинстве случаев (в первую очередь в импульсных событиях) становится выбором между различными изменениями лишь на уровне геймплея, но не на уровне производимого исторического нарратива.

Безусловно, особенности исследуемого проекта не исчерпываются приведенными примерами. Здесь были разобраны наиболее репрезентативные и интересные с точки зрения интересующего нас направления элементы видеоигры «Europa Universalis IV», обеспечивающие значительный потенциал в том, что касается моделирования альтернативных исторических сценариев при сохранении исторической и логической обоснованности производимых игроком действий. Как было показано, игрок вынужден взаимодействовать с заранее сформированной исторической реальностью на момент начала игры, а также реагировать на систему динамических событий, которые, помимо усиления разнообразия геймплея, пытаются удержать ощущение историчности разворачиваемых событий. Ниже мы исследуем принципы, на которых построены основные правила и ограничения, с которыми сталкивается игрок в ходе выполнения различных действий, с точки зрения теории процедурной риторики Йэна Богоста.

Интерпретация правил исторического симулятора посредством теории процедурной риторики

Термин «процедурная риторика» был введен Йэном Богостом в работе «Персуазивные игры: выразительные средства видеоигр» (2007). В общих чертах он обозначает способность медиума (в данном случае видеоигр) транслировать авторское сообщение или субъективный взгляд на те или иные явления через систему правил, понимаемых как возможности и ограничения. Таким образом, игрок может усваивать или считывать это сообщение, просто следуя правилам видеоигры [Bogost 2007: ix–xii]. Данная теория отчасти соотносится с рассуждениями Кевина Шюта об «идеологических уклонах» в исторических симуляторах [Schut 2007: 216–217].

Отсутствие в исследуемой видеоигре заранее сформулированной цели обеспечивает значительную свободу для игрока, конструирует «историю как рассказ о прошлом с открытым финалом» [Elliot, Kapell 2013: 16–17]. В то же время отсутствие цели как некоего рубежа или препятствия, которого нужно достичь или преодолеть, может сделать игровой процесс менее интересным и краткосрочным. Одним из способов решения данной проблемы является установка игроками собственных целей, в ходе достижения которых они реализуют свой собственный исторический сценарий.

Мы можем предположить, что отсутствие формально установленных целей в рассматриваемом проекте одновременно свидетельствует как о признании разработчиками неуместности понятия «конечная цель», если говорить о моделировании почти четырех веков развития государства, так и о желании подтолкнуть игроков к установлению собственных целей и задач в соответствии с их представлениями и предпочтениями.

Другой элемент видеоигры, разбираемый нами с перспективы процедурной риторики, касается более частных проявлений игровой механики, а именно технологического прогресса в игре и процесса вестернизации.

Совершенствование технологий представлено линейным процессом, разделенным по трем направлениям: административному, дипломатическому и военному, для прогресса в которых требуется свой тип игровых очков. Большинство государств, кроме расположенных в африканском регионе к югу от Сахары и в обеих Америках, начинает с одинаковым набором стартовых технологий во всех направлениях. Однако дальнейшее технологическое расхождение и превосходство европейского региона процедурно достигается не только системой динамических событий и генератором случайных чисел, влияющих на скорость накопления требуемых для научного прогресса очков, но в первую очередь через разделение всех государств по технологическим группам. Технологические группы определяют штрафы, выражающиеся в необходимости вкладывания большего количества очков за «открытие» одной и той же технологии в сравнении с теми государствами, у кого данный штраф ниже или отсутствует.

К последней группе (без штрафа) относятся государства Западной и Центральной Европы. Страны балканского региона, Восточной Европы (включая Польшу и Венгрию), Малой Азии имеют штраф в 15%, дальше от Европы он последовательно повышается в зависимости от региона (мусульманская, индийская, китайская, субсахарская и другие технологические группы).

В то же время дополнительное увеличение стоимости технологий предусмотрено для любого государства, если технологический прогресс в нем происходит с опережением действительного (по мнению разработчиков) времени появления и распространения тех или иных открытий. Одновременно, независимо от технологической группы, государство может получить бонус к снижению этой стоимости, если его соседями являются более продвинутые в той или иной области знания страны.

Технологический прогресс является крайне важным элементов игровой механики — он не только повышает стандартные модификаторы, влияющие на все области жизнедеятельности игровых государств, и позволяет совершенствовать войска и морской флот, но и открывает доступ к различным группам идей, прогресс в которых дает возможность двигать свое государство в предпочитаемом направлении (например, идеи колониальной экспансии или идеи, увеличивающие внутреннюю стабильность). Очевидно, что с помощью подобной системы геймдизайнеры реализуют историческое технологическое превосходство европейцев к средним и поздним стадиям игрового процесса (напомним, что стандартными точками начала и окончания игры являются 1444 и 1821 г.). Вместе с тем перед нами очевидная упрощенная реализация европоцентристского или постколониального эссенциализма, приписывающего неевропейским народам некую врожденную отсталость в том, что касается прогресса в различных областях знания. Данный элемент игровой механики в том виде, в котором он были реализован на момент проведения интервью в июле-августе 2016 г. (версия 1.17.1), не позволяет предложить иную интерпретацию с точки зрения процедурной риторики, хотя геймдизайнеры заявили о намерении изменить его в ближайших обновлениях[3].

Другой элемент, неразрывно связанный с технологическим прогрессом в «Europa Universalis IV», — это процесс вестернизации. Запустив его, государство, изначально не принадлежащее к западной технологической группе, может войти в нее при выполнении ряда условий. Протяженность процесса вестернизации зависит от реакции на различные динамические события, с ним связанные. Так или иначе в ходе данного процесса государство получает существенные штрафы к ряду модификаторов, результатом которых становятся его общая нестабильность и уязвимость.

Использование данного предлагаемого разработчиками геймплейного элемента крайне популярно среди игроков, поскольку для большинства принадлежность к западной технологической группе — вопрос эффективного распределения игровых очков и достижения поставленных целей при игре за неевропейские страны. Данная механика безусловно представляет собой попытку смоделировать схожие процессы в истории. Однако результатом являются не только упрощенная и противоречивая вестернизация государств Восточной Европы и Малой Азии (для которых она протекает значительно проще, чем для иных незападных групп), но в определенном смысле курьезные случаи триумфа западной научной мысли в Африке южнее Сахары и среди племенных групп Северной Америки.

[3] См. сообщение пользователя Johan на официальном интернет-форуме игры 26 мая 2016 г. (https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-26th-of-may-2016.937696).

С точки зрения возможностей моделирования альтернативной исторической реальности этот элемент, конечно, обладает ценностью для исследователя, однако его текущая реализация выглядит достаточно поверхностной, укорененной исключительно в соображениях игрового баланса и упрощения и потому не позволяет, как нам кажется, говорить об адекватном моделировании подобных процессов.

Как и в случае с элементами игровой системы, здесь были разобраны лишь наиболее репрезентативные и очевидные правила видеоигры, понимаемые как возможности и ограничения, предоставляемые геймдизайнерами потенциальному игроку. Пожалуй, любой игрок в «Europa Universalis IV» сталкивается с необходимостью использовать различные формы компенсации формально отсутствующих игровых целей (предлагаемых как разработчиками, так и «изобретаемых» до начала или в ходе новой партии самим игроком), а также вынужден взаимодействовать с системой правил, регулирующих технологическое развитие государств.

Рецепция исторического симулятора игроками

Разработав понятие «идеологического уклона» в исторических видеоиграх, К. Шют признает, что потребители любых форм медиа часто обладают гораздо большей свободой интерпретации, чем исследователи и маркетологи обычно им приписывают [Schut 2007: 216–217]. Исходя из этого замечания, в настоящем исследовании мы привлекли материалы интервью с игроками «Europa Universalis IV» с целью выяснить восприятие ими исторического содержания игры — введенных разработчиками исторических концептов, элементов игровой механики, правил и процедур. Помимо выявления общей склонности респондентов к критическому анализу видеоигры с заданной перспективы, мы попробуем рассмотреть их оценку возможностей исследуемого проекта моделировать убедительные альтернативные исторические сценарии.

Мы не стремились ограничивать респондентов в их рассказе о собственном игровом опыте и восприятии тех или иных элементов игры. Единая последовательность вопросов и тем для обсуждения при этом не соблюдалась — более удачным решением представлялось следовать за рассуждениями самого респондента, свободно переходя с обсуждения общих ощущений от игрового процесса на отдельные элементы игровой механики, правила и т. д., стараясь лишь поддерживать фокус на нужную перспективу. Продолжительность интервью составила от одного до полутора часов.

Перед началом интервью потенциальным респондентам было предложено по желанию заполнить краткую анкету с указанием возраста, общего игрового стажа, примерного количество времени, проведенного за игрой в «Europa Universalis IV» (EU IV), а также в нескольких словах описать свое отношение к историческому знанию. Итоговая выборка составила семь человек[4]. К сожалению, к участию в выборке удалось привлечь только мужчин. В то же время можно говорить о достаточной репрезентативности участников интервью в том, что касается возраста. Для всех респондентов историческое знание является одним из увлечений, высшее образование и дальнейшая профессиональная деятельность никак не были с ним связаны.

[4] См. полный список респондентов в конце статьи.

Восприятие структуры исследуемого проекта в ответах респондентов

В начале каждого интервью мы просили респондентов в нескольких предложениях описать игру «Europa Universalis IV» на общем, базовом уровне. В большинстве случаев было отмечено разнообразие геймплейных механик игры, обеспечивающих вариативность игровых сценариев, часть респондентов сразу отмечала возможности игры по конструированию альтернативных, но соотносящихся с некоей исторической логикой исторических нарративов:

> Именно в четвертой версии [серии Europa Universalis] достаточно неплохо приближены возможные построения альтернативной истории, но не на пустом месте, не просто по принципу «а что, если…», а основано на наличии тех или иных событий, произойдут они или нет ‹...› Здесь максимально подогнано под какие-то условия: условия выполняются или не выполняются ‹…› То есть именно вариативность истории ‹…› вариативность, основанная не некотором здравом смысле... [1].

> Каждая игра не похожа не предыдущую ‹…› Это по сути песочница, но песочница на глобальном уровне, где можно взять любую страну и из этого исходя диктовать ее дальнейшее продвижение, взаимодействовать с другими странами ‹…› Не сказал бы, что такая уж историческая. Потому что там такая «альт-хистори» творится в большинстве партий... [3].

Как видно по ответам на первые, достаточно общие вопросы о восприятии видеоигры в целом, игроки отмечают высокий уровень «альтернативности» производимых игрой сюжетов и сценариев. Важный момент состоит в том, что для части респондентов это является причиной обозначить крайнюю ограниченность собственно «исторической достоверности» в игре: для них она заканчивается с изменением установленных геймдизайнерами на стартовой дате визуальных границ между государствами (это одно из наиболее очевидных и доступных наблюдателю изменений во всем игровом процессе), в то время как часть респондентов либо сразу, либо в ходе интервью отметила, что ряд происходящих изменений кажется им логически обусловленным процедурами и механикой игры с точки зрения их собственных представлений об историческом процессе:

> …У тебя есть некие стартовые условия, некие стартовые позиции, которые условно соответствуют тому, что мы знаем о контексте эпохи, но уже через условные пять лет это не имеет ничего общего там с тем, что мы знаем о том, что там реально происходило [4].

> Да, для меня это убедительно. Действительно, многое могло произойти в реальности. Игра проработана, много факторов, эти факторы, мне кажется, вполне могли к таким результатам приходить ‹…› Даже случайность, например, при сражении армий, часто чем-

> то обусловлена ‹…› Есть ощущение: что-то, что происходит, — это действия правителей — меня и компьютерных игроков. Компьютер не гений, я тоже, но и реальные правители ошибки совершали. Они могли принимать решения, а уж что из них получится — оно могло определяться различными факторами, технологиями, экономикой и так далее [2].

Компенсирование формального отсутствия цели, установленного видеоигрой, происходит у респондентов по-разному: для некоторых это становится поводом для конструирования собственных сценариев, ролевого «отыгрыша» разнообразной глубины; для других — для того, чтобы поступать ситуативно, гибко реагируя на действия компьютера и вводимые генератором случайных чисел переменные; третьим интересно выполнение разнообразных достижений с заранее прописанными условиями:

> ...Мне пришло в голову, что при игре можно подходить с точки зрения того, как правитель того времени мог воспринимать интересы своей страны и так далее, без всякого «послезнания» ‹…› В значительной степени это как симулятор воспринимается. В симуляторе целей быть не может. Ты можешь хотеть восстановить естественный ход событий, ты можешь хотеть его переломить [6].

> ...Ты никогда не будешь контролировать ситуацию полностью, тебе во многом приходится реагировать на ситуацию, поэтому цель глобальная, абстрактная — добиться могущества, стабильностью — та цель, которую легко представить у любого государства, — она сохраняется, методы достижения и работы очень зависят от ситуации [7].

Как видно из представленных ответов, большинством опрошенных игроков структура видеоигры «Europa Universalis IV» была считана как пример исторического симулятора, воспроизводящего внешнюю и внутреннюю политику различных государств и государственных образований в отображаемый исторический период. Наибольшего уровня достоверности видеоигра достигает на момент старта, благодаря проведенной геймдизайнерами работе по организации основного игрового пространства (в первую очередь глобальной стратегической карты) в соответствии с представлениями о той или иной эпохе.

В ходе развития игровой партии часть игроков теряет ощущение реалистичности происходящего с точки зрения их представлений о прошлом. Большинство респондентов, однако, полагает, что игра предлагает достаточно разнообразных механизмов для конструирования убедительных альтернативных исторических сценариев. Кажется возможным предположить, что представления о реалистичности и логической непротиворечивости разворачиваемых на экране событий во многом зависят от позиции, занимаемой самим игроком, его мотиваций и действий в рамках игрового процесса (в конце концов сама специфика видеоигрового медиума говорит об этом).

Между изображением и моделированием: эффект «убедительного» исторического моделирования в представлении респондентов

Рассмотрим восприятие респондентами тех элементов игровой механики, которые вносят наибольший вклад в создаваемый видеоигрой эффект обоснованной исторической случайности, а также их недостатки. Мы пытались избегать прямых вопросов об отношении к тому или иному элементу, вместо этого провоцируя респондентов на спонтанный обмен впечатлениями о том, что, по их мнению, характеризует большинство игровых партий в исследуемом проекте, или прося самостоятельно указать на особенности геймплея, создающие тот или иной эффект или ощущение игрового опыта.

Система динамических событий, так или иначе отсылающая к реальным историческим явлениям и их последствиям, воспринимается большинством респондентов как одна из наиболее удачных механик рассматриваемого проекта, обеспечивающая удержание развивающегося потенциально как угодно (особенно при вмешательстве игрока) сценария от потери всякой связи с логикой исторического процесса в понимании игроков. Было отмечено, что динамические события повышают ощущение неопределенности, обеспечивают интересные повороты в создаваемых сценариях и в целом интерес к повторной игре. Часть игроков, напротив, считает данные события во многом декоративными и не оказывающими значительного влияния на их восприятие.

> При прохождении игрового времени, я считаю, что как раз та логика не нарушается ‹…› Иберийская свадьба — классический пример. Исторически могло пойти по одной ветке, то есть Арагон и Кастилия связались узами брака, могло пойти по-другому. То есть эти два события могли произойти. И, соответственно, если игрок выбирает второй вариант, то следующая логика поступков из этого вытекает — никто не отменяет ваш выбор, он был важен. Это интересно, поскольку цепочка событий пойдет по другой стороне [1].

> В «Европе» это во многом декоративно. Их не так уж много. Может, только создание католической или протестантской лиги, а больше нет ни одного глобального события, которое повлияло бы на весь мир ‹…› Они могут сработать, а могут не сработать [3].

Не в последнюю очередь данный эффект обеспечивается не столько благодаря логической непротиворечивости моделируемых на экране альтернативных исторических сценариев, сколько благодаря эффекту узнаваемости: вплетение подобных «исторических якорей» в создаваемую игроком Историю не дает ей превратиться в совершенно неправдоподобную цепь событий, несмотря на то что происходящие на экране события не имели места в прошлом. Как отмечает Уильям Уриккьо, игра возникает в пространстве между ограничениями со стороны деталей и воодушевлением от импровизации [Uricchio 2005: 330]. Ограничением в данном случае выступает событие, отсылающее к истории, «какой она была на самом деле»; за импровизацию отвечают возможность различной реакции на него, а также общее ощущение того, что событие в значительной степени вызвано действиями самого игрока.

Наконец, отображение технологического процесса в игре воспринималось большинством игроков в качестве существенного упрощения в угоду существующей игровой механики (*костыль* на игровом сленге). Не сходясь в деталях реализации, все респонденты согласились с тем, что в игре должен существовать механизм, так или иначе обусловливающий европейское технологическое превосходство.

Игровая процедура вестернизации государств, не принадлежащих со старта к западной технологической группе, воспринимается всеми опрошенными как обязательная в силу штрафов на уровне геймплея, следующих в случае отказа или невозможности ее выполнения. Лишь один респондент указал на преднамеренный отказ от вестернизации в одной из сыгранных партий из негеймплейных соображений:

> Помню партию, когда начиная за маньчжуров, собрал [империю] Цин и не делал вестернизацию ради отыгрыша [6].

> Насколько я знаю, где-то до 19-го века или около того не было такого разрыва между Китаем и Европой так, как в игре. То есть если люди не вестернизировались в реальности так, как в игре, значит — они были идиоты? А это вряд ли так. Ну и детерминизм, что если ты родился в Африке, тебе нужно думать в четыре раза больше, чтобы придумать то, что придумал европеец ‹…› Когда играю за неевропейское государство, то да, провожу. Потому что игра говорит мне, что это правильный выбор, поэтому я к этому стремлюсь [7].

Восприятие игроками этого элемента игровой механики в целом соответствует указанным недостаткам данного процесса, при этом не только на уровне геймплея как достаточно примитивного и плохо соотносящегося с какой-либо исторической логикой, но и (правда, крайне ограниченно) на уровне критики европоцентричного дискурса. Большинство респондентов не высказало сомнений в необходимости обеспечения игровыми процедурами технологической отсталости «неевропейцев» в создаваемой игрой реальности. В то же время важным для них остается логическое обоснование данной механики, поскольку ее текущая реализация нарушает восприятие создаваемых исторических сценариев как убедительных.

* * *

Подводя итоги, можно сказать, что высказанные предположения как об общей структуре исследуемой видеоигры, так и об отдельных элементах ее игровой механики в целом находят подтверждение среди ее аудитории. Действительно, большинство респондентов так или иначе указывают на потенциал «Europa Universalis IV» как исторического симулятора в моделировании убедительных альтернативных исторических сценариев. Данное свойство, в сравнении с прочими видеоиграми схожей жанровой направленности, обеспечивается благодаря умеренному компромиссу между стратегиями изображения и моделирования при взаимодействии со сферой исторического. Одновременно ряд элементов (такие как система динамических событий, широкое применение генератора случайных чисел) как работает в интересах создания

исследуемого нами ощущения обоснованной исторической случайности, так и создает предпосылки для увеличения интереса к новым игровым партиям.

Конечно, рассматриваемый проект полон условностей и упрощений, не лишен он и «идеологических уклонов». Историческая реальность, создаваемая игрой «Europa Universalis IV», — это в значительной степени набор популярных представлений о наиболее ярких эпизодах, характеризующих отображаемую эпоху (Реформация, религиозные войны, первые европейские революции), равно как глобальные процессы становления государства нового типа, колониализм, глобальная торговля и начало технологического превосходства условного Запада над остальным миром (процесс, который отображен с наибольшим количеством грубых упрощений). Управление же государством строится во многом в духе вульгарного макиавеллизма — без масштабных интриг, но с постоянной экспансией в качестве во многом первостепенной заботы «государя».

Главным недостатком видеоигрового медиума в изображении любой реальности остается невозможность убедительного моделирования л и ч н о с т и с меняющимися мотивациями, представлениями, целями и логикой, не сводимой к математической. В видеоиграх, подобных «Europa Universalis IV», возможно со временем добиться внешне убедительного и непротиворечивого, с точки зрения исторической логики, моделирования сложных процессов, обусловивших, к примеру, Реформацию в Европе. Этого можно достигнуть простым введением большего числа взаимообусловленных факторов, встроенных в игровую логику. Но можно ли встроить в игровую логику, представляющую собой набор числовых переменных, факторы, повлиявшие на решение условного Мартина Лютера моделируемой Реформации стать монахом, будь то непростые отношения с отцом, страх перед природной стихией или что-то еще [Schut 2007: 225]? Представляется, что подобные возможности появятся нескоро и, возможно, потребуют нового медиума для реализации.

Тем не менее предварительно указанные нами ограничения видеоигрового медиума в целом, как и те, что обусловлены коммерческой логикой современной индустрии видеоигр, позволяют говорить, что на сегодняшний день проекты, подобные рассмотренному, представляют собой крайне примечательную форму взаимодействия человека с прошлым. Мы показали, что игровой процесс действительно способен подтолкнуть игроков к критическим размышлениям о тех или иных явлениях и процессах в истории, что он позволяет рассуждать о пределах возможного в сценариях прошлого, сопоставлять знакомые факты с ходом развития смоделированных альтернативных сюжетов, наконец, просто получать удовольствие от возможности взаимодействовать с элементами знакомой исторической реальности, воспроизводя или изменяя ее.

В то же время наше исследование в значительной степени являет собой лишь наглядный обзор части перспектив, которые открываются перед исследователями видеоигр с точки зрения проблемного поля public history. Мы надеемся, что оно послужит развитию дискуссии на русском языке, тем более что перспективы исследований в данном направлении по-прежнему многочисленны.

Интернет-источники

Семенов 2016 — *Семенов А.* Civilization VI — самая быстро распродаваемая игра в серии // App2Top.ru. 2016. 3 нояб. URL: http://app2top.ru/games-2/civilization-vi-samaya-bystro-rasprodavaemaya-igra-v-serii-89530.html.

Generic — Generic religious events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Generic_religious_events.

Events — Events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Events.

Paradox 2016 — Paradox Interactive announces grand success for grand strategy tiles // Paradox Interactive. 2016. June 21. URL: https://www.paradoxplaza.com/news/Grand-success.

Polish — Polish events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Polish_events.

Литература

де Гру 2006 — *де Гру Дж.* Сопереживание и участие. Популярные истории // Гефтер. 2006. 23 сент. URL: http://gefter.ru/archive/6239.

Юл 2015 — *Юл Й.* Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1. С. 61–78.

Bogost 2007 — *Bogost I.* Persuasive games: The expressive power of videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Brown 2015 — *Brown H. J.* Videogames and education. New York: Routledge, 2015.

Chatfield 2014 — *Chatfield T.* Special difficulties, special opportunities // Early modernity and video games / Ed. by T. Winnerling, F. Kerschbaumer. New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014. P. xxi–xxiii.

Chen 2003 — *Chen K. Civilization* and its disk contents: Two essays on Civilization and *Civilization* // Radical Society: Review of Culture and Politics. Vol. 30. Iss. 2. 2004. P. 95–107.

Elliot, Kapell 2013 — *Elliot A., Kapell M. W.* To build a past that will "stand the test of time": Discovering historical facts, assembling historical narratives // Playing with the past: Digital games and the simulation of history / Ed. by A. Elliot, M. V. Kapell. New York: Bloomsbury, 2013. P. 1–30.

Luengo-Oroz et al. 2012 — *Luengo-Oroz M., Arranz A., Fean J.* Crowdsourcing malaria parasite quantification: An online game for analyzing images of infected thick blood smears // Journal of Medical Internet Research. Vol. 14. No. 6. 2012. URL: http:/www.jmir.org/2012/6/e167.

Peterson et al. 2013 — *Peterson R. D., Miller A., J. Fedorko S. J.* The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the *Total War*, *Civilization* and *Patrician* franchises // Playing with the past: Digital games and the simulation of history / Ed. by A. Elliot, M. V. Kapell. New York: Bloomsbury, 2013. P. 32–48.

Schut 2007 — *Schut K.* Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history // Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2007. Vol. 2. No. 3. P. 213–235.

Trammel, Sinnreich 2015 — *Trammel A., Sinnreich A.* Visualizing game studies: Materiality and sociality from chessboard to circuit board // Journal of Games Criticism. Vol. 1. No. 1. 2015. URL: http:/gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1-1.

Uricchio 2005 — *Uricchio W.* Simulation, history and computer games // Handbook of computer game studies / Ed. by J. Raessens, J. H. Goldstein. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. P. 327–338.

Wainwright 2014 — *Wainwright A. Martin.* Teaching history through video games // The History Teacher. Vol. 47. No. 4. 2014. P. 579–612.

Список респондентов

1. Муж., 37 лет, игровой стаж 25 лет, в EU IV — 2480 часов, смотрит видеоролики в жанре «беседы об истории» на YouTube.
2. Муж., 25 лет, игровой стаж 19 лет, в EU IV — около 1,5–2 лет, читает научно-популярную литературу.
3. Муж., 29 лет, игровой стаж 23 года, в EU IV — около 380 часов, увлечение историей сохранилось со школы, читает научно-популярные книги и статьи на исторические темы в интернет-пабликах.
4. Муж., 34 года, игровой стаж 17 лет, в EU IV — более 1000 часов, читает исторические статьи в Интернете.
5. Муж., 19 лет, игровой стаж 11 лет, в EU IV — около 1600 часов, активно читает литературу по различной исторической тематике.
6. Муж., 22 года, игровой стаж 13 лет, в EU IV — около 1400 часов, активно читает, в последнее время по медиевистике и экономической истории.
7. Муж., 27 лет, игровой стаж 18 лет, в EU IV — с момента выхода игры (2013), слушает радиопередачи и читает научно-популярную литературу по различной исторической проблематике.

Constructing the past in video games: The player as consumer and co-author of historical narratives in "Europa Universalis IV"

Chernyi, Stanislav Yu.
MA in Public History
Independent Researcher
E-mail: ardeusincalamis@gmail.com

Abstract: This paper attempts to analyze how the historical content of some videogames is appreciated in relation to game designers' and gamers' views of "historical authenticity" as well as medium restrictions. The steady increase in the number of historical setting games provokes a natural interest among researchers who analyze re-enactment of conceptions of the past in the new media. The project under study, *Europa Universalis IV*, which encompasses a variety of historical events, demonstrates multiple diverse strategies aimed at constructing the effect of «historical authenticity» in videogames. Analysis of audience reception of this videogame allows us to state that the gamers engage in quite intensive reflection regarding the historical content of the videogame. Not only popular beliefs about the past incorporated in a game's mechanics have a research value but also the gamers' modes of interacting with it. Game designers' technical decisions (i. e., the game rules) are interpreted both at play level and at the level of historical narratives constructed by using them.

Keywords: public history, history in videogames, philosophy of videogames, historical strategy games

References

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Brown, H. J. (2015). *Videogames and education*. New York: Routledge.

Chatfield T. (2014) Special difficulties, special opportunities. In T. Winnerling, F. Kerschbaumer (Eds.). *Early modernity and video games,* xxi-xxiii. New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Chen, K. (2003). *Civilization* and its disk contents: Two essays on civilization and *Civilization*. *Radical Society: Review of Culture and Politics, 30*(2), 95–107.

de Gru, Dzh. (2006, September 23). Soperezhivanie i uchastie. Populiarnye istorii [Transl. from De Groot, J. (2006). Empathy and enfranchisement: Popular histories. *Rethinking History*, *10*(3), 391–413]. *Gefter*. Retrieved from http://gefter.ru/archive/6239. (In Russian).

Elliot, A., Kapell M. W. (2013). To build a past that will "stand the test of time": Discovering historical facts, assembling historical narratives. In A. Elliot, M. V. Kapell (Eds.). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 1–30. New York: Bloomsbury.

Iul, I. (2015). Rasskazyvaiut li igry istorii? Kratkaia zametka ob igrakh i narrativakh [Transl. from Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies, 1*(1). Retrieved from http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts]. *Logos, 2015*(1), 61–78. (In Russian).

Luengo-Oroz, M., Arranz, A., Fean, J. (2012). Crowdsourcing malaria parasite quantification: An online game for analyzing images of infected thick blood smears. *Journal of Medical Internet Research, 14*(6). Retrieved from http:/www.jmir.org/2012/6/e167.

Peterson, R. D., Miller, A., J. Fedorko, S. J. (2013). The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the *Total War*, *Civilization* and *Patrician* franchises. In A. Elliot, M. V. Kapell (Eds.). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 32–48. New York: Bloomsbury.

Schut, K. (2007). Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media, 2*(3), 213–235.

Trammel, A., Sinnreich, A. (2015). Visualizing game studies: Materiality and sociality from chessboard to circuit board. *Journal of Games Criticism, 1*(1). Retrieved from http:/ gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1-1.

Uricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games. In J. Raessens, J. H. Goldstein (Eds.). *Handbook of computer game studies,* 327–338. Cambridge, MA: MIT Press.

Wainwright, A. Martin (2014). Teaching history through video games. *The History Teacher, 47*(4), 579–612.

Chernyi, S. Yu. (2017). Constructing the past in video games: The player as consumer and co-author of historical narratives in "Europa Universalis IV". *Shagi / Steps, 3*(2), 77–97