

Научная статья

УДК 32.019.51

doi 10.46741/sgjournal.2023.11.4.006

Влияние видеоигр на формирование исторической памяти о Великой Отечественной войне (на примере обучающихся Вологодского института права и экономики ФСИН России)

ДМИТРИЙ ЮРЬЕВИЧ ВОЛКОВ

Вологодский институт права и экономики ФСИН России, Вологда, Россия, hartman1@yandex.ru

АЛЕКСАНДР ОЛЕГОВИЧ ПАНОВ

Вологодский институт права и экономики ФСИН России, Вологда, Россия, sasha.panoff2014@yandex.ru

Аннотация. Сегодня видеоигры все чаще становятся источником исторической информации для молодого поколения: с одной стороны, это удобный способ донесения важных сведений, с другой – они зачастую далеки от действительности, а в отдельных случаях носят явные признаки фальсификации и манипуляции. Цель статьи – рассмотреть данную проблему на примере видеоигр, посвященных Великой Отечественной войне как одному из наиболее значимых событий в мировой истории. Для эмпирического обоснования выводов по исследованию было проведено анкетирование студентов и курсантов Вологодского института права и экономики Федеральной службы исполнения наказаний. Полученные результаты позволяют сделать вывод о необходимости организации обсуждений, проведения разъяснительной работы с обучающимися на предмет содержания компьютерных игр с целью формирования критического мышления и недопущения искаженного восприятия исторической информации.

Ключевые слова: формирование исторической памяти; формирование критического мышления; фальсификация истории; манипуляция сознанием; видеоигра.

5.6.1. Отечественная история.

5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования.

Для цитирования: Волков Д. Ю., Панов А. О. Влияние видеоигр на формирование исторической памяти о Великой Отечественной войне (на примере обучающихся Вологодского института права и экономики ФСИН России) // Всероссийский научно-практический журнал социальных и гуманитарных исследований. 2023. № 4 (11). С. 45–51. doi 10.46741/sgjournal.2023.11.4.006.

Original article

Impact of Video Games on the Formation of Historical Memory of the Great Patriotic War (Case Study of Students of the Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service)

DMITRII Yu. VOLKOV

Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service, Vologda, Russia, hartman1@yandex.ru

ALEKSANDR O. PANOV

Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service, Vologda, Russia, sasha.panoff2014@yandex.ru

Abstract. Today, video games are increasingly becoming a source of historical information for the younger generation: on the one hand, it is a convenient way to disseminate important information, on the other, they are often far from reality, and in some cases have obvious signs of falsification and manipulation. The purpose of the article is to consider this problem using the example of video games dedicated to the Great Patriotic War as one of the most significant events in world history. To empirically substantiate conclusions of the study, we conducted a survey among students and cadets of the Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service. The results obtained allow us to conclude that it is necessary to organize discussions, conduct explanatory work with students on the content of computer games in order to form critical thinking and prevent distorted perception of historical information.

Key words: formation of historical memory; formation of critical thinking; falsification of history; mind control; video game.

5.6.1. Domestic history.

5.8.1. General pedagogy, history of pedagogy and education.

For citation: Volkov D.Yu., Panov A.O. Impact of video games on the formation of historical memory of the Great Patriotic War (case study of students of the Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service). *All-Russian Research and Practice Journal of Studies in Social Sciences and Humanities*, 2023, no. 4 (11), pp. 45–51. doi 10.46741/sjournal.2023.11.4.006.

9 мая 2023 г. наша страна отметила 78-ю годовщину Победы Красной армии и советского народа над нацистской Германией в Великой Отечественной войне 1941–1945 гг. К сожалению, наступает предсказуемый момент, когда счет ветеранов – участников войны, тружеников тыла идет на сотни. Период, когда ветераны выступали перед учащимися учебных заведений, остался в прошлом, как и истории, рассказываемые в семьях. Сменилось несколько поколений, последние из которых получают знания о войне лишь из немногочисленных уроков истории в школе, зачастую вынужденных просмотров художественных и документальных фильмов, в редких случаях из книг и все чаще – из Интернета. Семейные воспоминания, как правило, редки и приурочены к единственному празднику в году – Дню Победы.

Тем не менее мы можем назвать условно информационный ресурс, который так или иначе формирует историческую память и сознание подрастающих поколений на систематической основе – это видеоигры [1, с. 207–206]. Об этом в своих исследованиях пишет

С. Н. Федорченко, указывая, что для современных подростков видеоигры становятся источниками информации, дающими представлениями о мире, взамен литературы, истории и т. д. [2, с. 69].

Стоит отметить, что практически не встречаются научные позиции, которые однозначно бы говорили об исключительно отрицательной или положительной роли видеоигр в формировании личности.

Так, например, М. А. Лаврухина и Е. В. Сломинская, анализируя значение видеоигр, указывают, что они способствуют развитию фантазии и творческого воображения, но в то же время зачастую мешают учебно-познавательной деятельности [3, с. 80–81].

В свою очередь, О. А. Степанова [4], С. А. Шмаков [5], Д. Б. Эльконин [6] в исследованиях смещают акцент именно на учебно-познавательную деятельность и потенциально положительную роль специально разработанных видеоигр в образовательном процессе.

При всем этом стоит отметить, что никто из перечисленных авторов не отрицает факт того, что компьютерные игры не ограничиваются развлекательной составляющей и почти всегда несут в себе определенную идеологическую повестку. Существует даже отдельная междисциплинарная область исследований, изучающая компьютерные игры через призму политологии, – Computer Games Studies [2, с. 71].

Действительно, компьютерные игры становятся одним из самых распространенных и доступных способов воздействия на широкие слои населения, в первую очередь на менее защищенные, которые легче всего подвержены сторонним манипуляциям, – детей и подростков [7, с. 106].

О широкой распространенности игр могут свидетельствовать следующие цифры: за период с 2003 по 2016 г. только игры из серии «Call of Duty» разошлись тиражом свыше 250 млн экземпляров [8, с. 56], а ведь это только цифры продаж из официальных источников, не касающиеся хорошо известных пиратских сервисов, где игры распространяются бесплатно.

Показательными являются и цифры одного из наиболее популярных игровых онлайн-сервисов «Steam». Так, например, за период с 7 по 10 апреля 2023 г. пиковое значение одновременно находящихся в сервисе игроков составило более 32 млн пользователей [9]. Для сравнения источников информации: по данным Вологодской универсальной научной библиотеки им. И. В. Бабушкина, экземпляры романа «Горячий снег» Юрия Бондарева, находящиеся в наличии, за период с 2020 по 2023 г. выдавались читателям 23 раза.

Результаты анкетирования, проведенного среди 70 обучающихся Вологодского института права и экономики ФСИН России, продемонстрировали, что более 67 % опрошенных (44 чел.) играют в видеоигры, 50 % (35 чел.) из всех игр отдают предпочтение играм, посвященным периоду Великой Отечественной войны (Второй мировой войны). При этом в игровом пространстве более 21 ч в неделю проводят 4,3 % (3 чел.) опрошенных, от 14 до 21 ч – 5,7 % (4 чел.), от 7 до 14 ч – 44,3 % (31 чел.) опрошенных, остальные – менее 7 ч.

Показательным является и тот факт, что 25,3 % (17 чел.) ответили, что видеоигры являются для них источником информации о Великой Отечественной войне, то есть они доверяют информации напрямую. Остальные участники анкетирования, хоть и ответили отрицательно, тем не менее впитывают сведения на подсознательном уровне при отсутствии должного критического мышления.

Таким образом, мы соглашаемся с тезисом о значительном влиянии видеоигр на формирование личности играющего. Игры становятся способом донесения определенных идей, научной или псевдонаучной информации, выступают в качестве подмены исторических источников [10, с. 137].

Так, С. Н. Федорченко, ссылаясь в своем исследовании на А. Чепмена, говорит о том, что «компьютерные игры на историческую тематику можно рассматривать как часть пост-памяти, позволяющей следующему (или более позднему) поколению переживать травми-

рующие события страны, которые произошли до его рождения...» [11, с. 78], что во многом и объясняет популярность игр на историческую тематику. Для многих они выступают способом прикоснуться к части чего-то великого, связанного с историческим прошлым своей страны, и именно в этот момент мы в большинстве случаев сталкиваемся с неприглядной и открытой фальсификацией исторического прошлого. Как правило, такие видеоигры выпускаются в странах Запада. Рассмотрим некоторые из них.

Наиболее популярными в игровом сообществе видеоиграми, выпущенными в США, Канаде и Европе на тему Второй мировой войны (и во многом Великой Отечественной войны), являются серии: Call of Duty Company of Heroes, Hearts of Iron, Battlefield, Sniper Elite, а также отдельные одиночные проекты.

Наиболее популярная серия зарубежных игр – шутер Call of Duty (более 100 млн копий) – неоднократно затрагивала тематику Второй мировой войны. Ее известность подтверждается и результатами анкетирования: 65,7 % (46 чел.) знают об этой серии или играли в нее. Большая часть игр из данной серии посвящены сражениям Второй мировой войны (частично Великой Отечественной войны).

Уже в первой части игры (2003 г.) мы столкнулись с огромным количеством мифологем, заложенных в западной и, к сожалению, частично отечественной историографии. В игровой кампании Сталинградской битвы мы сталкиваемся с комиссарами, заградотрядами НКВД, одной винтовкой на троих и заваливанием вражеских окопов телами красноармейцев. В диалогах персонажей-красноармейцев звучат негативные отзывы о командирах, которые «трупам солдат хотят скорее взять Берлин, чтобы в последующем насладиться благами западной цивилизации». Во многих игровых эпизодах прослеживается явное заимствование из не выдерживающего объективной исторической критики зарубежного фильма «Враг у ворот» (2001 г.).

В игре «Sniper Elite V2» (2012 г.), также посвященной событиям Второй мировой войны (с ней знакомы 25,7 % опрошенных (18 чел.)), участнику предстоит стать снайпером союзных войск в Берлине 1945 г., где в какой-то момент он начинает воевать с военнослужащими Красной армии, которые планируют нанести удар захваченными ФАУ-2 по Великобритании.

Следующая игра, которая наделала много шума в отечественном игровом сообществе, – стратегия в реальном времени Company of Heroes 2 (2013 г.). С ней знакомы 10 % опрошенных (7 чел.). Повествование в стратегии ведется от лица репрессированного советского офицера из исправительного учреждения ГУЛАГа. По сюжету играющий участвует в сожжении красноармейцами русских деревень с мирными жителями, уничтожении мостов перед отступающими войсками, массовых расстрелах красноармейцев войсками НКВД (заградотрядами), штрафными батальонами т. д. Большая часть солдат и офицеров Красной армии представлены трусами и моральными уродами. Поступки объясняются военной необходимостью, случайностями и принципом «война все спишет», победа достигается «не благодаря, а вопреки». Вся игра представляет собой концентрированную смесь самых негативных и давно развенчанных мифов. При этом стоит подчеркнуть, что развенчанными они являются для людей, которые хотя бы как-то разбираются в истории Великой Отечественной войны. Для лиц, чья точка зрения формировалась на основе просмотра и прочтения ревизионистских источников, игра лишь послужит дополнением к ранее известным фактам.

Кроме того, следует предположить, что западной игровой аудиторией, далекой от объективной точки зрения на историю, такие игры зачастую рассматриваются как достоверный источник информации.

Следующая игра, посвященная Второй мировой войне, вышла в 2018 г. это Battlefield V, и с ней знакомы уже 40 % опрошенных (28 чел.). Данная игра примечательна не только отсутствием военной кампании за Советский Союз, который принял на себя основную удар войны, но и смещением акцентов. В частности, в данной игре участнику пред-

стоит управлять норвежским партизаном, сенегальцем, воюющим во французской армии, грабителем банков, насильно призванным в ряды английской армии, но даже не это является самым поразительным. После заставки рассказывается о том, что «война пришла и в наш дом, бомбардировкам подвергаются наши дома, школы и предприятия», и игрок начинает играть за летчика Люфтваффе (военно-воздушные силы Третьего рейха), сбивающего английский бомбардировщик. То есть мы можем наблюдать совершенную подмену понятий, где главный агрессор становится жертвой конфликта. Кроме того, при отсутствии, как уже говорилось ранее, кампании за Красную армию, в игре есть сюжетная линия, где игроку предстоит играть за военнослужащего Панцерваффе (танковые войска Третьего рейха) во время Рурской операции 1945 г. В данной сюжетной линии авторы смещают акцент на ужасы тоталитарного режима и необходимость сражаться за свою родину, так как главный герой является офицером, выполняющим свой воинский долг. Причины, по которым война пришла на территорию Германии, авторами игры умалчиваются.

Необходимо отдельно отметить, что еще до выхода Battlefield V продюсер игры на вопрос о кампании за Советский Союз ответил, что ее не стали включать в игру, так как ее сложно причислить к какой-либо фракции, в силу того что СССР по ходу войны менял стороны конфликта. Тут сложно что-либо комментировать, и самым ужасным представляется то, что это не просто целенаправленная фальсификация истории, а ее конкретный результат – западные обыватели представляют роль СССР в войне именно таким образом, что становится допустимым за счет многомиллионных тиражей аналогичных видеоигр.

Отметим, что перед нами не стояла цель анализа всего ряда видеоигр, посвященных данному периоду, – их слишком много. Определенно есть игры, которые стремятся к достоверности и объективности, но не всегда они являются популярными. Рассмотренные игры знакомы многочисленным пользователям, относительно популярны у анкетированных, что можно объяснить их возрастной категорией.

В целом, давая ретроспективный анализ видеоигр данного типа, следует отметить, что их разработчики прошли путь от целенаправленного создания негативного образа советских воинов до полного вымарывания тории одного из самых значительных событий из истории современного человечества.

К схожему выводу приходят С. И. Белов и А. А. Кретьева, говоря о формировании отрицательного образа Красной армии на основе определенных стереотипов западной культуры [8, с. 57].

При этом с сожалением следует констатировать, что отечественные видеоигры и игры, разработанные в странах СНГ (например, серия игр «В тылу врага», «Блицкриг», «Партизаны 1941», «Смерть шпионам», «ИЛ-2: Штурмовик», «Enlisted» и т. д.), практически не представлены в международном игровом пространстве или являются многопользовательскими (то есть в них отсутствует сюжетная линия). Тем самым не осуществляется пропагандистская работа по распространению необходимых идей среди представителей мирового сообщества геймеров.

Стоит отметить, что лишь 30 % опрошенных (21 чел.) отметили, что сталкивались с фальсификацией в данной группе исторических игр, а 40 % (28 чел.) указали на то, что встречались в видеоиграх с проявлениями националистических идей (в игровых чатах, аватарках, никах и т. д.). При этом показательным является ответ на вопрос о необходимости проведения разъяснительной, просветительской работы в школах и вузах о содержании видеоигр: 51,4 % (36 чел.) ответили утвердительно.

Таким образом, можно сделать следующие выводы и дать рекомендации:

1. На государственном уровне необходимо определить стратегию работы с видеоигровым контентом: строгий контроль за возрастным цензом, цензура игр (изменение или удаление негативных сюжетов) вплоть до запрета на их распространение, разработка конкретных игр для внутреннего и зарубежного рынка.

2. В учебных заведениях в рамках воспитательно-просветительной работы необходимо осуществление разъяснительной деятельности с обучающимися по недопущению фальсификации истории, манипуляций логикой и сознанием в видеоиграх.

Такая работа будет способствовать установлению более доверительных отношений между педагогами и обучающимися за счет общности интересов, усвоению отечественной истории в простой и доступной форме, формированию критического мышления и защитных механизмов в ответ на сторонние манипуляции и т. д.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Артамонов Д. С., Тихонова С. В. Историхакинг: компьютерные игры как инструмент конструирования представлений о прошлом // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме : труды III Всерос. науч. конф. (Нижний Новгород, 26–28 ноября 2021 г.). М., 2021. С. 206–210.
2. Федорченко С. Н. Computer Game Studies как новая область политологии // Обозреватель. 2018. № 9 (344). С. 70–85.
3. Лаврухина М. А., Сломинская Е. В. Средства наглядности, используемые в компьютерных играх как способ стимулирования интереса к изучению истории // Человек, общество и культура в XXI веке : сб. науч. тр. / под общ. ред. Е. П. Ткачевой. Белгород, 2017. Ч. V. С. 80–83.
4. Степанова О. А., Вайнер М. Э., Чутко Н. Я. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями : учеб. пособие для студентов учреждений сред. проф. образования, обучающихся по специальностям 0312 – Преподавание в начальных классах, 0320 – Коррекционная педагогика в начальном образовании / под ред. Г. Ф. Кумариной. М., 2003. 270 с.
5. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М., 1994. 238 с.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М., 1999. 358 с.
7. Зарецкая О. В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // Социальная психология и общество. 2016. Т. 7, № 3. С. 105–120.
8. Белов С. И., Кретова А. А. Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки. 2020. № 1. С. 54–63.
9. Чарты Steam, количество игроков в сети // Онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ : офиц. сайт. URL: <https://store.steampowered.com/charts?l=russian> (дата обращения: 10.04.2023).
10. Иванов А. Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. 2019. № 3 (59). С. 134–138.
11. Сетевые компьютерные игры в эпоху цифровизации: новые угрозы или потенциалы для реализации политики памяти? / С. Н. Федорченко, Д. О. Тедиков, К. В. Теслюк, Р. А. Маркарян // Вестник Московского государственного областного университета. 2019. № 3. С. 67–86.

REFERENCES

1. Artamonov D.S., Tikhonova S.V. Historical hacking: computer games as a tool for constructing ideas about the past. In: *Revolutsiya i evolyutsiya: modeli razvitiya v nauke, kul'ture, sotsiume: trudy III Vseros. nauch. konf.* (Nizhnii Novgorod, 26–28 noyabrya 2021 g.) [Revolution and evolution: models of development in science, culture, society: proceedings of the 3d All-Russian scientific conference. (Nizhny Novgorod, November 26–28, 2021)]. Moscow, 2021. Pp. 206–210. (In Russ.).
2. Fedorchenko S.N. Computer game studies as a new field of political science. *Obozrevatel' = Observer*, 2018, no. 9 (344), pp. 70–85. (In Russ.).
3. Lavrukhnina M.A., Slominskaya E.V. Means of visualization used in computer games as a way to stimulate interest in the study of history. In: Tkachevaya E.P. (Ed.). *Chelovek, obshchestvo i kul'tura v XXI veke: sb. nauch. tr.* Ch. V. [Man, society and culture in the 21st century: collection of scientific works. Part 4]. Belgorod, 2017. Pp. 80–83. (In Russ.).

4. Stepanova O.A., Vainer M.E., Chutko N.Ya. *Metodika igry s korrektsionno-razvivayushchimi tekhnologiyami: ucheb. posobie dlya studentov uchrezhdenii sred. prof. obrazovaniya* [Methodology of games with correctional and developmental technologies: textbook for students of secondary vocational institutions]. Ed. by Kumarina G.F. Moscow, 2003. 270 p.
5. Shmakov S.A. *Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury* [Student games – a phenomenon of culture]. Moscow, 1994. 238 s.
6. El'konin D.B. *Psikhologiya igry* [Game psychology]. Moscow, 1999. 358 p.
7. Zaretskaya O.V. Dependence on online computer games as a type of addictive behavior. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2016, vol. 7, no. 3, pp. 105–120. (In Russ.).
8. Belov S.I., Kretova A.A. Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Istoriya i politicheskie nauki = Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: History and Political Sciences*, 2020, no. 1, pp. 54–63. (In Russ.).
9. Steam charts, the number of players on the network. *Onlain-servis tsifrovogo rasprostraneniya komp'yuternykh igr i program: ofits. sait* [Online digital distribution service for computer games and programs: official website]. Available at: <https://store.steampowered.com/charts?l=russian> (accessed April 10, 2023).
10. Ivanov A.G. Computer games in teaching history. *Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika = Society: Sociology, Psychology, Pedagogy*, 2019, no. 3 (59), pp. 134–138. (In Russ.).
11. Fedorchenko S.N., Tedikov D.O., Teslyuk K.V., Markaryan R.A. Network computer games in the epoch of digitalization: new threats or potentials for implementing memory policy? *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta = Bulletin of Moscow Region State University*, 2019, no. 3, pp. 67–86. (In Russ.).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ДМИТРИЙ ЮРЬЕВИЧ ВОЛКОВ – кандидат юридических наук, доцент кафедры уголовного процесса, криминалистики и оперативно-розыскной деятельности юридического факультета Вологодского института права и экономики ФСИН России, Вологда, Россия, hartman1@yandex.ru

АЛЕКСАНДР ОЛЕГОВИЧ ПАНОВ – магистрант 1 курса факультета психологии и права Вологодского института права и экономики ФСИН России, Вологда, Россия, sasha.panoff2014@yandex.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

DMITRII Yu. VOLKOV – Candidate of Sciences (Law), associate professor at the Department of Criminal Procedure, Criminology and Operational Investigative Activities of the Law Faculty of the Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service, Vologda, Russia, hartman1@yandex.ru

ALEKSANDR O. PANOV – 1st year undergraduate student at the Faculty of Psychology and Law of the Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service, Vologda, Russia, sasha.panoff2014@yandex.ru

Статья поступила 28.09.2023