



«ENCYCLOPEDIC GAMES» AS A WAY OF HISTORICAL REFLECTION

Vladislav Kirichenko (a)

(a) Saint Petersburg State University. 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, Russia, 199034.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Abstract

This paper is devoted to the analysis of the specifics of historical reflection in computer games. The author shows how games can accumulate history, reflect on it, transform it for the sake of game conventions, and also change cultural memory in some way. Gameful historiography is sometimes associated with the concepts of "edutainment" and "serious game", which have as their goal the teaching of historical material. However, the author's term "encyclopedia game" is used in the study to designate such types of games that in their essence can be "read" as a form of reliable knowledge, but at the same time, they were created as independent products with a partially fictional world. The main objective of the study is an attempt to identify ways of organizing historical material in the form of a computer game. During the study, the author describes the general features of the history of games and its problems, justifies the use of the term "encyclopedia game", and identifies various types of "encyclopediaism". As a result, the author concludes that the "encyclopedia game" is a unique form of medium of computer games that can embody the history of everyday life and mentality in the "total" form.

Keywords

New Historicism; Encyclopedic Games; Edutainment; Computer Games; Historical Reflection; Serious Games; Places of Memory; Cultural Memory; History of Everyday Life; History of Mentality



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



«ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ» КАК СПОСОБ ИСТОРИЧЕСКОЙ РЕФЛЕКСИИ

Кириченко Владислав Владимирович (а)

а) ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет». 199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Университетская набережная, 7/9.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Аннотация

Настоящая работа посвящена анализу специфики исторической рефлексии в компьютерных играх. Автор показывает, как игры могут аккумулировать историю, размышлять о ней, трансформировать ее в угоду игровым условиям, а также в некотором роде изменять культурную память. «Игровая» историография иногда связана с понятиями «эдьютеймент» и «serious game», которые направлены на обучение. Однако в исследовании используется авторский термин «энциклопедическая игра» для обозначения такого вида игр, которые могут быть «прочитаны» как форма достоверных знаний, но при этом были созданы как независимые продукты с частично вымышленным миром. Основной целью исследования является попытка выявить способы организации исторического материала в форме компьютерной игры. В ходе исследования автор описывает общие особенности истории в играх и ее проблемы, обосновывает использование термина «энциклопедическая игра», выделяет различные виды «энциклопедизма». В итоге автор приходит к выводу, что «энциклопедическая игра» является уникальной формой медиума компьютерных игр, способной «говорить» на темы истории повседневности и ментальности в «тотальном» виде.

Ключевые слова

Новый историзм; энциклопедические игры; эдьютеймент; компьютерные игры; историческая рефлексия; серьезные игры; места памяти; культурная память; история повседневности; история ментальности



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

История так или иначе затрагивает различные сферы человеческой жизни. Одной из таких сфер является искусство, а вместе с тем и всевозможные творческие практики. Искусство не просто копирует исторический факт, но всегда работает с ним, рефлексивирует над его содержанием и смыслом, иногда таким образом его изменяя. Историческое влияние прослеживается в художественных практиках и активно изучается. Настоящее исследование является попыткой рассмотреть вопрос о вкладе компьютерных игр в поле исторического¹, о том, как компьютерные игры, стоящие на границе искусства, развлечения и обучения в широком смысле, способны говорить об истории. Чтобы ответить на поставленный вопрос, который является не гипотетической установкой, но некоторым требованием времени, поскольку в современном мире компьютерные игры становятся все более и более доминантным культурным полем, необходимо иметь представление о том, чем является компьютерная игра. В данной работе понятие «компьютерная игра»² определяется как игра (game), которая представлена в форме компьютерной программы, используемой не для решения функциональных задач, но для развлечения путем игриания (playing). В связи с этим определением, кажется, возникает четкий спектр культурных артефактов, способных впускать в себя историю. Здесь необходимо отметить, что компьютерная игра изначально представляет собой интермедиальное (синкретическое) произведение, включающее звук, визуальное изображение, элементы аналогового управления, текст. Эти четыре принципиальных элемента (к которым может прибавляться еще ряд других) формируют медиальное ядро компьютерной игры, однако надо иметь в виду, что из взаимодействия данных частей вытекает дополнительная особенность компьютерных игр — это их игровой процесс (как некоторое эмерджентное целое), или геймплей. Геймплей характеризуется двумя важными параметрами. Во-первых, это

¹ Стоит сказать, что история в компьютерных играх активно изучается в зарубежных game studies. А один из ведущих специалистов по этой теме даже предложил рассматривать ее как отдельное направление — historical game studies (Chapman, Foka, Westin, 2016c)

² Стоит указать, что в данном случае термин выбран неслучайно, он происходит от английского глагола «to compute», т. е. «вычислять», что вскрывает оригинальную природу техники, с помощью которой реализуется компьютерная игра, и, таким образом, лучше подходит для обобщения, чем термин «видеоигра», который редуцирует все многообразие игр к тем, что обладают графическим интерфейсом. То есть «...«компьютерная игра» является более общим понятием, поскольку отсылает к *вычислимости* игрового события, что принципиально отличает компьютерные игры от аналоговых (визуальный критерий, очевидно, не дает той же меры всеобщности в схватывании специфики компьютерных игр).» (Ленкевич, Савчук, 2016, стр. 15).



игровые механики, относящиеся к игре как произведению и возникающие в самом процессе игранья. Во-вторых, это игровой опыт, развивающийся в зависимости от продолжительности и формы игранья. Все выше описанные характеристики компьютерной игры в дальнейшем будут нам полезны для установления способов внедрения истории в компьютерную игру. Представленное здесь исследование исторических и околоисторических игр основано на видении истории в духе традиций «нового историзма», в частности, на подходах, связанных с историей повседневности¹ (Блок, 1957; Бродель, 1986), ментальностей² (Дарнтон, 2002; Шартье, 2006) и «тотальностью»³ (Бродель, 1986), часто сводимых в область культурной истории⁴.

Безусловно, при переносе данной оптики в область компьютерных игр происходят существенные изменения в понимании этих концепций. В первую очередь, стоит сказать, что компьютерные игры так или иначе остраивают изображаемое, а также заставляют игрока осваивать новые навыки. И в то же время не меньшую роль играют и моменты повторения и рутины, когда игрок выполняет в игре уже ставшие привычными действия⁵. Последнее, однако, затрагивает область «внутренней истории», т. е. истории или историй, которые складываются из событий, происходящих с игроком или аватаром; нас же интересуют механизмы введения игрока в пространство повседневности той или иной исторической эпохи — а эту роль выполняет воспроизведение ее условий, обстоятельств и антуража, то есть создание (виртуального) пространства исторического⁶, причем, кажется, что компьютерные игры обладают уникальной способностью работы с ним.

¹ История повседневности (*histoire du quotidien*) является концепцией исторической школы «Анналов», которая ставит задачей исследования условий жизни, труда и отдыха, различных факторов, влияющих на конструирование норм поведения, большинства людей какой-либо страны в какой-либо период. Это история «безымянных» персон.

² История ментальностей (*histoire des mentalités*) — особый вид историографии, который концентрируется на мышлении в культурах и социальных группах прошлого. Подробнее см. (Burke, 1986).

³ «Тотальная» история (*histoire totale*) — такой вид исторического описания, при котором используются все существующие в обществе отношения (экономические, культурные, политические и пр.).

⁴ На важность применения подобного подхода (культурно-исторического) также указывают исследователи компьютерных игр Яакко Суоминен и Юсси Парикка. Опираясь на логику традиции медиаархеологии и культурной истории, ученые пытались проследить изменения опыта перемещения в городе в контексте появления мобильных игр (Parikka, Sumionen, 2006).

⁵ Игры, особенно казуальные, даже могут встраиваться в повседневную жизнь игрока, например, совпадая по времени с прогулками, поездками в транспорте и прочими рутинно возникающими паузами. Остается открытым вопрос, есть ли примеры игр, где этот механизм участвует в репрезентации истории повседневности. — *Прим. ред.*

⁶ Во многих играх создается узнаваемое пространство, которое позволяет судить об исторической повседневности, отвлеченной от жизни самого игрока, но понимаемой как существовавшая. В



Во-вторых, в компьютерных играх проблематизируется понятие «истории ментальности». Здесь сочетается несколько фактов: а) разработчики игр обычно не историки и продуцируют свои представления, иногда ангажированные; б) игроки чаще всего не историки, они могут сомневаться в истинности, но подсознательно что-то запоминают (например, оценку каких-то политических действий). Эти два факта создают условия для возникновения новых смыслов у исторического материала в игре. Кроме того, история ментальности относится к области культурных представлений, компьютерные игры же обычно показывают политические действия и военные конфликты. С точки зрения теории ментальности в играх актуализируются различные высказывания и выражаются оценочные суждения культурного и политического значения той или иной страны. В этом смысле история в компьютерных играх порождает собственный ареал вымысла и мифологии (MacCallum-Stewart, Parsler, 2007).

В-третьих, понятие «тотальная история» совсем по-другому звучит, когда речь идет о компьютерных играх, поскольку в какой-то степени данный медиум обладает правом на всеобъемлющее использование виртуального пространства (игры включают в себя звук, графику, текст и т. п.). Это значит, что «тотальность» тут не только текстуальная, но пространственная. В этом контексте важно, что компьютерная игра может попытаться обратиться не только к тексту об истории экономики, культуры или политики, но и к симуляции процессов и действий в этих областях¹. В области тотальности скрыта наиболее любопытная часть компьютерных игр в том смысле, что история в играх заключена скорее в пространстве, чем в событиях (Schut, 2007).

Помимо сказанного, стоит указать еще на несколько особенностей репрезентации истории в компьютерных играх: 1) игры обычно рассматриваются как вымышленные артефакты, часть области развлечения, в связи с чем значимость их высказываний в глазах публики заметно снижена; 2) игры часто не размышляют об истории, но эксплуатируют стереотипы, хотя иногда они избегают отсылок к «популярной памяти» (popular memory) из-за геймплейных условностей и политического дискурса вокруг гейминга², что может

этом смысле абстрактные игры вроде стратегий жанра 4X не могут претендовать на подобные характеристики.

¹ Некоторые игры вроде *Hearts of Iron IV* (2016) предлагают проводить «реконструкторские» прохождения с целью создания симуляции исторических процессов.

² Так, исследователь компьютерных игр Адам Чапмен показал (Chapman, 2016a), что большинство игр, посвященных Первой мировой войне, поступают с «популярной памятью» так же, как игры о



обеднять их потенциал и приводить к символической редукции исторического знания¹; 3) история в играх реализуется не только в тексте, но и в изображениях, звуках и т. п.; 4) все исторические или околоисторические игры влияют на нашу культурную память², даже если мы не отдаем себе отчета в этом; 5) не все игровые жанры пригодны для исторической рефлексии, т. е. некоторые формы компьютерных игр вынуждены «обрезать» историческое; 6) чаще всего игры следуют логике «школьной» истории о политике и войнах, реальная история — шире³.

ИСТОРИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ⁴

Проведенный в ходе исследования обзор компьютерных игр показывает, что в большинстве своем разработчики игр стараются вносить внешний исторический факт в сюжетное поле, которые обычно выражено текстом и визуальной частью. Очевидно, что внешняя история проявляется главным образом в «исторических играх» разных жанров: это могут быть стратегии в реальном времени (*Company of Heroes*, 2006) или пошаговые (*Civilization*, 1991-2016), шутеры (*Call of Duty*, 2003-2019; *America's Army*, 2002-2009), приключенческие игры типа серии *Assassin's Creed* (2007-2018), посвященные различным историческим эпохам. Исторические личности (вроде Сталина, Оды Нобунаги, Ганди и пр.) реализуются в симулятивных глобальных стратегиях (4X) косвенным образом, поскольку представленные лидеры и нации обычно имеют очень опосредованное отношение к реально существовавшему двойнику или государству и построены на внешних стереотипах (например, Ганди

Второй мировой войне обращаются с событиями Холокоста: их просто не показывают, поскольку считается, что игровой опыт свидетельства может оказаться слишком травматичным. Это необычное следствие позволяет писать не совсем стандартную историю войн.

¹ Важно отметить, что это далеко не односторонний результат, поскольку историческое в играх часто ассоциативно связано с актуальностью и имеет определенные референты. Игры не спешат давать полные представления, но лишь приводят «ссылки на литературу», т. е. историческое в играх закрепляется скорее за словами, названиями, чем за образами. Эти условные номинации «словарно» отсылают игрока к реальным явлениям, которые можно уточнить вне мира игры. Подобные формы порой имеют буквальное воплощение, например в играх *80 Days* (2014) и *Crusader King's 2* (2012) исторические ссылки выводят игрока на Википедию.

² Примером работы с исторической памятью может служить игра *Medal of Honor* (2010). Подробнее см. детальный анализ в работе (Cooke, Hubbell, 2016).

³ Подробнее об общих проблемах истории в играх см. монографию Адама Чапмена (Chapman, 2016b).

⁴ В исследованиях исторического материала компьютерных игр обычно недостаточно учитывается специфика данного медиума. Настоящая работа тоже не претендует на раскрытие медиальной специфики, но стремится ухватиться за наиболее необычные, нестандартные ходы и примеры в истории компьютерных игр, поэтому в нашем исследовании будет встречаться много малоизвестных проектов, в том числе восточных.



— пацифист, Нобунага — милитарист)¹. Среди необычных носителей исторического материала можно назвать соревновательные многопользовательские игры вроде *World of Tanks* (2010) и *War Thunder* (2012), сконцентрированные на тематике Второй мировой войны. Также необходимо отметить, что наиболее актуальные тематические блоки истории, реализуемые в компьютерных играх, посвящены военным конфликтам древности и более современных периодов, в частности, наибольшее количество игр касается военных событий XX в., начиная от малобюджетных проектов вроде *Qarabag Wars*² (2008) и заканчивая мейнстримовыми сериями, например *Call of Duty*. Тематика военных конфликтов обоснована, с одной стороны, самой призмой «школьной» истории, которая сконцентрирована главным образом на войнах и политических деятелях с их заслугами и преобразованиями, а с другой, самими механиками многих игр. Некоторые жанры компьютерных игр слабо приспособлены для достоверной реализации в них исторических фактов, в первую очередь, к ним относится особо популярный жанр «ролевая игра» (RPG), тем не менее это не означает, что подобные игры не могут основываться на некоторых исторических ситуациях, вплетая в них дополнительные вымышленные элементы. Так, можно привести в пример японскую ролевую игру (JRPG) *Shadow Hearts*³ (2001), события которой происходят в период с 1913 по 1914 гг. на территории Китая (Шанхай) и Европы (Лондон). Главные герои демон Юри Хюга (Yuri Hyuga) и экзорцист Алиса Эллиот (Alice Elliot) оказываются втянуты в вереницу военных (нападение Японии на Китай) и мистических событий (бывший ватиканский кардинал хочет вызвать апокалипсис). В игре особое место занимает фигура помощника протагониста Роджера Бэкона, философа XII в., который стал бессмертным. Несмотря на то что герои спасают мир от мистического апокалипсиса, убийство эрцгерцога австрийского Франца Фердинанда все равно случается и приводит к Первой мировой войне. Таким образом, данная игра являет собой пример альтернативной истории, смешанной с фэнтезийным сеттингом. В Японии также имеет место уникальный игровой жанр — «мусо» (musou), который состоит в слэшерной (slasher) боевой системе

¹ Например, см. подробнее о том, как *Civilization V* актуализирует сугубо стереотипное осмысление экспансивной стратегии, а также задает образовательные рамки исторических событий с точки зрения западной истории, в работе исследователя компьютерных игр и филолога Дома Форда (Ford, 2016)

² Малоизвестная и малобюджетная азербайджанская игра про военный конфликт в Нагорном Карабахе от Azeri Games Production. Не стоит путать с похожей *Under Occupation: Revenge* (2017) от AzDimension, посвященной той же тематике.

³ Серия игр носит такое же название.



великих героев против орд вражеских солдат, а сюжетной основой стандартно выступает вымышленный исторический конфликт завоевания Японии, напоминая события времен Сенгоку (Сэнгоку дзидай, «Эпоха воюющих провинций»). Например, к нему прямо отсылает название одной из знаменитых серий — *Sengoku Bassara* (2005–2019). Строго говоря, если на Западе исторические игры интересуются преимущественно XX в. (Первой и Второй мировыми войнами) и в меньшей мере Средневековьем, то на Востоке центральное место отводится событиям эпохи Эдо (главным образом Сенгоку) и Мейдзи в Японии и периоду Сражающихся царств в Китае.

«ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЕ ИГРЫ»

Здесь необходимо сделать небольшое отступление о том, что такое «энциклопедическая игра». Наше понимание «энциклопедии» в чем-то близко представлениям Умберто Эко. В своей работе «Роль читателя» (1979) итальянский ученый вводит дихотомию «энциклопедия — словарь». Первый элемент он определяет как более амбициозное явление, поскольку энциклопедия «должна давать сведения о поведении определяемого выражения в разных контекстах и при разных обстоятельствах» (Эко, 2016, стр. 610) — и чуть далее — «Энциклопедия же с самого начала строится как сеть, в которой любые единицы могут быть связаны с другими» (Эко, 2016, стр. 611). Эко, конечно, говорит о текстах, однако кажется, что ничего не мешает метафорически перенести это значение в область игровой индустрии. В таком смысле исторические энциклопедические игры реализуются благодаря различным контекстам и обстоятельствам, имеющим место в игре как в сюжетно-нарративном плане, так и в геймплейном, звуковом и визуальном. Проще говоря, под «энциклопедической игрой»¹ понимается наиболее полная и уникальная форма компьютерных игр, с помощью которой данный медиум способен говорить об истории, актуализируя все свои «мощности» (текст, звук, графику, геймплей и пр.). Большинство компьютерных игр не является «энциклопедическими», потому что не обладают широтой охвата исторического материала, которая

¹ Стоит отметить, что теоретически «энциклопедическая игра» может строиться не только на историческом материале, но и на любом другом (биология, химия, астрономия и т. п.), который претендует на полную репрезентацию в контексте игрового мира. Однако в данном случае автор фокусируется на примере исторических энциклопедических игр, как наиболее эмблематичных для этого направления, поскольку исторический план охотно включают в игры самых разных жанров, порой прорабатывая его очень детально. Более того, автор подробно рассматривает японские исторические игры, что позволяет взглянуть на историю в контексте игр не только с западноевропейской точки зрения, но и с точки зрения восточной культуры. — *Прим. ред.*



достигается посредством детальности игровой симуляции, однако существует ряд примеров, способных продемонстрировать совершенно необычное (в медиальном смысле) поле пересборки истории. Причем то, как происходит эта пересборка, диктуется не научными или образовательными задачами, а логикой игры (как особой формы развлечения и искусства), — но результат имеет значительный социальный «импакт-фактор», поскольку игры являются яркими и убедительными носителями культурной и исторической памяти.

Для того чтобы лучше понять, каким образом используемое нами понятие «энциклопедическая игра» отличается от эдьютеймента и «серьезных игр», необходимо обратиться к рассмотрению этих явлений.

ЭДЬЮТЕЙМЕНТ И «СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ»

Одной из форм реализации в компьютерных играх исторической действительности является эдьютеймент¹, или игровое обучение. Корни этой методики обучения уходят в Древнюю Грецию, в которой практики обучения были построены на агональном (соревновательном) аспекте. Само понятие возникло еще в 1948 г. в студии Уолта Диснея, когда были выпущены фильмы о дикой природе «Настоящие приключения» (True-Life Adventure). В свою очередь, «серьезные игры» («serious games») представляют собой синонимичное явление: это компьютерные игры, прагматически нацеленные (их иногда называют «applied games») на выработку у игрока-пользователя определенных навыков и компетенций. Они так же, как и игры в жанре эдьютеймент, появились еще в 1970-е и посвящены различным сферами жизнедеятельности: обучению персонала, офисных клерков, менеджеров, официантов, работников здравоохранения, безопасности, военной и спортивной деятельности и т. п. Некоторые коммерческие игры выступают в роли «серьезных игр» и помогают в реальной работе ученых, как, например, в случае ММО-игры *EVE Online* (2003)². Первой же игрой в жанре «серьезных игр» считается серия *Oregon Trail* (1971). Среди представителей этого жанра почти не встречается классических проектов, остающихся популярными до настоящего времени. В общих чертах игры подобного рода можно поделить на два пласта: 1) сугубо обучающие

¹ Понятие возникло при слиянии двух английских слов: «education» (образование) и «entertainment» (развлечение).

² В игре есть возможность помогать анализировать реальные астрономические данные за особую внутриигровую валюту (на момент 2019 г.).



игры; 2) самостоятельные игры с образовательным аспектом. Так, к первому классу относится огромное множество малых проектов для детей школьного возраста, этот вид игр популярен до сих пор, к ним можно отнести многие лингвистические и чисто математические игры, которые сейчас популярны в виде приложений для смартфонов, а также *Mickey's Adventure in Numberland* (1994), *Big Brain Academy* (2005), *Let's Draw* (2010) и др. Второй тип игр более заметен в истории игровой индустрии и сюда можно отнести следующие проекты: симулятор рыбы *Odell Lake* (1984), серию творческих платформеров *LittleBigPlanet* (2007–2014), симулятор творческого письма с рядом лингвистических упражнений *Elegy for a Dead World* (2014) и т. д.

Среди образовательных игр второго типа тоже встречаются проекты на историческую тематику, например *Versailles 1685* (1996)¹. Эта игра интересна тем, что она представляет собой приключенческий квест в сеттинге Франции конца XVII в. во времена правления Людовика XIV, а события происходят в знаменитом Версальском дворце. Весь интерьер, живопись, реалии соответствуют историческим, в дополнении к ним в игре есть серьезный энциклопедический словарь с изображениями. Сама игра была задумана еще в 1994 г. Союзом музеев Франции (*Réunion des musées nationaux*) в образовательно-культурных целях. Таким образом, данная игра оказывается ярким примером не только эдьютеймента, но и «энциклопедической игры». Наиболее принципиальным отличием эдьютеймента и «серьезных игр»² от «энциклопедических» является тот факт, что последние относятся к независимым продуктам игровой индустрии (разрабатываются в рамках общих условий рынка³), они не ставят себе целей по обучению кого-либо историческому материалу

¹ В некотором смысле это игра может считаться почти «виртуальным музеем», т. е. негеймифицированной симуляцией музея (Версая). Подробный разбор особенностей этой игры и историю ее создания см. у Эдвиж Лельевр, исследователя компьютерных игр и историка (Lelièvre, 2016). Второй проект *Ofabulis* (2014), о котором рассказывает Лельевр, был посвящен национальным памятникам Франции, но просуществовал лишь с 2014 по 2015 гг. В настоящее время проект недоступен.

² Так, разработчики *Czechoslovakia 38–89: Assassination* (2015) пытались создать «серьезную» историческую игру, посвященную Второй мировой войне, на основе реальных свидетельств ее участников. Они опирались на пять основных принципов: 1) множество точек зрения; 2) аутентичность; 3) конструктивизм; 4) инклюзивность; 5) контекстуализация. На примере этого подхода можно видеть, что задачи «серьезной игры» на историческую тематику значительно отличаются от «энциклопедической игры». Детальный анализ игры про Чехословакию и общие проблемы реализма истории в играх см. статью одного из разработчиков Вита Шислера (Šisler, 2016).

³ К сожалению, отсутствие этого момента у эдьютеймента и «серьезных игр» ведет к тому, что они не пользуются широкой популярностью.



или следованию ему достоверно, причем чаще всего они обладают фикциональным сюжетом.

ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ В ИГРАХ: ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

Энциклопедические игры любопытны тем, как они пытаются ввести игрока в пространства внутриигровой повседневности. Одним из примеров таких игр может служить *Rome: Caesar's Will* (2000), которая является историческим квестом в сеттинге Древнего Рима первого века нашей эры. Действие разворачивается в 44 г., повстречать в игре можно Октавиана Августа, Марка Антония, Лепида и даже Клеопатру. Игроку предстоит играть за легионера Геркулеса Празиния, который влюблен в замужнюю даму, чей муж умирает от яда, затем девушку обвиняют в убийстве и приговаривают к смертной казни. Игроку дается 40 дней, чтобы раскрыть дело об отравлении. Однако не сюжетом сильна игра, но тем фоном, который в ней задается. Несмотря на ограниченность по времени игрок может посетить множество реально существовавших мест, воссозданных по историческим документам. Таким образом, представленная игра, как и предыдущий проект, является примером энциклопедической игры, но при этом по своей геймплейной структуре она напоминает научно-популярные работы (Анджела, 2007; Матисзак, 2018), поскольку игровое время ограничено, как и ограничены одни сутки повествования в указанных работах. Кроме того, мир в этой игре представлен через видение просто гражданина Рима, и хотя история его жизни является вымышленной, по форме это, наверное, лучший пример переноса в игры микроисторического подхода¹. В этом контексте стоит отметить, что компьютерные игры могут служить совершенно иной (в чем-то даже более полной, чем текст или фильм) формой передачи исторического знания и опыта, поскольку они более иммерсивны из-за интерактивности. В этом контексте стоит отметить, что компьютерные игры в принципе не могут быть так «политичны», как школьный курс истории, они часто обращаются к более широкой картине мира, особенно если речь идет об энциклопедических играх. Например, выстраивая даже сугубо фикциональное пространство, историческая компьютерная игра актуализирует широкий спектр «категорий культуры» (Гуревич, 1972).

¹ Например, в духе известной микроисторической работы (Гинсбург, 2000). Стоит напомнить, что в компьютерных играх предпринимались и попытки актуализации реального документального материала, основанная на показаниях участников войны в Южном Афганистане игра *Правда о девятой роте* (2008). Дополнительно анализ использования документальной составляющей в компьютерных играх см. (Oldenburg, 2017).



Наиболее качественным примером энциклопедической игры в японской игровой индустрии является малоизвестный экспериментальный проект *Cosmology of Kyoto* (1993). Эта игра посвящена Киото позднего времени эпохи Хэйан (X–XI вв.). Игрок играет за обычного человека, внезапно переродившегося в густых зарослях травы, соответственно, не принадлежащего к какому-то конкретному сословию, что явно сделано в геймплейных целях, чтобы игрок мог посетить все актуальные места, причем с той же степенью свободы, что и в *Way of the Samurai*. По всей видимости, это «самая историчная» игра по истории Японии, потому что в ней буквально есть библиографический список использованных при создании игры работ, например: E. Miner *An Introduction to Japanese Court Poetry* (1968); J. M. Kitagawa *Religion in Japanese History* (1966); Н. С. McCullough *Okagami, The Great Mirror: Fujiwara Michinaga and his Times — A Study and Translation* (1980) и др. В целом, игра представляет собой приключенческий квест, который позволяет погрузиться в мир средневековой Японии до появления военизированного сословия самураев. Разработчики не только уделили большое внимание воссозданию реальной карты Киото и его мест (рынкам, храмам, местам для бедняков, крестьянским угольям и пр.), но и привели целый пласт прозы и поэзии данного периода: сказки и сказания, отрывки из Сэй Сёнагон, «Повести о Гэндзи» и пр. В самой игре есть энциклопедия различных сфер жизни этого периода, она делится на: философско-религиозную мысль, политику и экономику, образ жизни, описания мест и строений, значимых личностей (например краткий рассказ об Абэ-но Сэймэй с изображением его храма) и литературу. Одной из особенностей *Cosmology of Kyoto* является невозможность получить «конец игры» (game over) по причине смерти героя, поскольку в сюжетную основу игры введено представление о буддийской карме и реинкарнации, можно попасть в рай (небесный мир) или в подземный мир (Страну Корней?), однако после определенного времени герой вернется обратно на землю в виде человека или собаки в зависимости от поступков игрока. Достоверность исторических фактов проявляется в деталях. Примером такой детали может быть довольно точное и подробное отражение в игре нового на тот момент буддистского учения Чистой Земли¹, ставшего знаковым для своего времени. Оно

¹ Данный культ был провозглашен монахами Хонэнном и Нитирэнном, которые основали две отдельные школы, имевшие не много отличий между собой. Идея культа была проста, он состоял в том, что каждый, кто молился Будде Амида, после смерти попадал в «Обитель блаженства». Подробнее см. работу японского историка (Иэнага, 1972. стр. 109).



представлено (вполне в соответствии с историческими данными) как маргинальное религиозное течение в среде простых крестьян¹: в игре можно встретить сборище крестьян на базаре, повторяющих молитву «Наму Амида Буцу» («Да здравствует Будда Амида»). Феномен этого необуддистского культа связан с эсхатологическими представлениями в обществе², с распространением «народного буддизма», а также с частыми природными катаклизмами (в игре — падение метеорита), эпидемиями (болезни бедняков) и нестабильностью общества (мятежи и бессмысленная жестокость городской аристократии³). Таким образом, можно говорить о том, что *Cosmology of Kyoto* является одной из лучших в истории игровой индустрии попыток создания исторической симуляции, вбирающей в себя исторические факты, пусть и преломленные в конкретных ситуациях вымышленного толка, имевшие свои реальные аналоги, а также возможности интерактивного изучения несуществующих в настоящее время мест древности.

ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ В ИГРАХ: ТОТАЛЬНОСТЬ

Энциклопедические игры могут претендовать на тотальность изображения, которая часто воплощается в ощущении бесшовности и реалистичности мира. Примером этого могут выступить игры серии *Way of the Samurai* (2002–2011). Первая часть серии частично основана на реальных событиях древности и демонстрирует повседневную жизнь обычного самурая (ронина) по имени Кендзи начала эпохи Мейдзи во времена Сацумского восстания. Главной чертой игры является свобода действия в ней, потому что игроку предлагается делать что угодно на протяжении нескольких дней. Можно помогать обычным жителям, присоединиться к какой-либо фракции самураев или просто ничего не делать и остаться в стороне от вымышленных событий мира. Здесь важно отметить, что многие события в игре происходят сами собой, а игрок уже принимает решение, как ему на них реагировать. Так, одной из концовок может быть встреча с разбойниками, которые положат связанного героя под

¹ Этот культ не имел официального признания в Японии, хотя повлиял на «государственный буддизм». В эпоху Хэйан официальные буддистские священники назначались правительством в связи с необходимостью поддерживать определенную идеологию, что, однако, не сильно мешало существовать т. е. «народным формам» буддизма.

² Как свидетельствует японовед А. А. Накорчевский: «Будда Амида стал восприниматься японцами (неправильно и искаженно, если исходить из изначального буддийского контекста) как своего рода *ками*, властелин потустороннего мира» (Накорчевский, 2003, стр. 197).

³ В игре есть эпизод с детьми, играющими в мяч у дома особого вельможи. Мяч случайно попадает в коня аристократа, за что ребенок, который пошел просить прощения, на месте лишается головы.



поезд, — если он не будет сопротивляться, то погибнет. Большой заслугой данной игры является попытка создания атмосферы указанного исторического периода, хоть и в пространстве небольшой вымышленной деревни, в контексте свободного игрового выбора.

Следующий пример представляет собой известную игру *Shenmue* (1999). Для своего времени ее геймдизайнер Ю Судзуки задумал невероятно «тотальный» проект, который оказался очень дорогим (47 млн. долл.). В игре планировалось воплотить повседневную бесшовность мира, которая была трудоемкой и дорогостоящей, т. к. команда Судзуки во многом была первопроходцем формы открытого мира. Помимо прочего, эта игра в какой-то степени является историческим проектом, она посвящена городу Йокосука, в котором развивается вымышленная история героя Ре Хадзуки. «Тотальность» исторического состояния города достигается рядом нововведений, связанных с реализмом повседневного: 1) введение смены дня и ночи в реальном времени; 2) система смены погоды¹; 3) наличие телефона, с помощью которого можно позвонить различным персонажам; 4) полное озвучивание игровых реплик героев; 5) система Quick Time Events для вовлечения игрока в кат-сцены. Наиболее важным открытием *Shenmue* является система поведения неигровых персонажей, каждый из которых обладает собственным расписанием, что позволяет создать естественный облик города и создать симуляцию повседневной жизни в провинциальной Японии в 1980-гг.

«СЛОВАРНЫЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ»

Когда Эко противопоставляет «словарь» и «энциклопедию» в понятийном смысле, он, конечно, хочет указать нам на то, что первое является чем-то точным, конкретным, нюансированным, в то время как второе оказывается системным, широким, заданным множеством параметров. Однако это не значит, что некоторые словари не могут быть рассмотрены как энциклопедии. Так, словари (справочники) внутри игры, которые вообще функционируют несколько другим образом, нежели их текстуальные аналоги, являются формой игрового «энциклопедизма».

Примером может служить игровой словарь в хентайном визуальном романе *Uro no Shoujo* (2013)². Эта литературная игра-

¹ В игре есть возможность ощутить реальную погоду, которая была в Йокосуке с 1986 по 1987 г. Разработчики опирались на метеосводку того времени.

² Литературно-игровая серия, включающая еще визуальные романы *Cartagra* (2005) и *Kara no Shoujo* (2008). Европейское издание на английском языке носит название *Kara no Shoujo: The Second Episode*.



триллер посвящена детективному расследованию дел о пропаже девушек в послевоенной Японии в 1957 г. Сюжет игры достаточно долог и содержит множество перипетий и внезапных поворотов. Однако исторической ценностью игры становится ее сеттинг, а также явная ориентированность на западного игрока (что большая редкость) в связи с тем, что в ней составлен терминологический словарь уникальных понятий (в официальном английском переводе), демонстрирующих культуру повседневной жизни того времени. Переводчики позаботились о том, чтобы англоязычные игроки могли понять японскую игру слов, связанную с сюжетным расследованием, некоторые особенности сленга и культурные реалии вроде различной еды и празднеств. Этот случай составления словаря при официальном переводе игры является достаточно редким, именно поэтому стоит о нем упомянуть как об особой форме «энциклопедизма». Тем не менее надо понимать, что визуальный роман являет собой синкретический случай взаимодействия литературного произведения и компьютерной игры, соответственно, есть некоторое наследование логики книжного словаря. Например, в художественных романах часто тоже можно встретить комментарии переводчика / редактора, встроенные в виде конечного словаря, к которому может обращаться читатель, чтобы лучше понять контекст истории. В компьютерных играх словари чаще всего воспроизводятся в виде справочников, отражающих «лор» (lore)¹ игры, диегетически не вписанных в ее мир. Они так же, как и tutorиалы / обучающие материалы различного рода, способствуют более глубокому знакомству игрока с игрой.

МЕСТА ПАМЯТИ

Японская игра *Kowloon's Gate VR: Suzaku* (2018) демонстрирует несколько иной подход к работе с историческим материалом. Она представляет собой уникальное произведение в жанре «симулятора ходьбы» (walking simulator)², а также имеет не менее особенного предшественника — *Kowloon's Gate* (1997). Оригинальная игра, которую так и не перевели на английский, была мистическим квестом с RPG-элементами и боевой системой, основанной на фэн-шуйе. Обе

¹ Совокупность знаний о мире игры и его истории. — *Прим. ред.*

² «Симулятор ходьбы» — достаточно поздний жанр игровой индустрии, он связан с двумя процессами: литературизацией и казуализацией (упрощением) компьютерных игр. Сам жанр состоит в том, что игрок должен ходить (много), исследовать мир и получать сведения о мире, тем самым продвигая сюжет. Ярким примером одних из первых «симуляторов ходьбы» является *Dear Esther* (2012).



игры посвящены исчезнувшему месту — городу-крепости Коулун¹, который возник в 1950-е гг. и просуществовал до 1987 г., когда правительство Гонконга объявило о сносе, а на его месте открыли парковую зону с миниатюрой этой народной «крепости» в центре. Снос Коулунa в какой-то степени оказался сильным ударом по архитектурному наследию Гонконга: большая часть города до сноса представляла собой уникальное архитектурное явление — чрезвычайно плотный самострой; кроме того, крепость возникла еще при династии Сун (960–1279). Основная причина сноса состояла в том, что Коулун, будучи местом скопления различных маргинальных групп и просто бедных людей, оказался очень подходящим местом для бандитских группировок, распространения азартных игр, проституции и наркоторговли. Безусловно, в связи с тем, что это реальное место послужило источником вдохновения для многих писателей в жанре киберпанк, в *Kowloon's Gate VR: Suzaku* оно приобрело дополнительное фантастическое расширение. Однако наиболее важным аспектом игры является ее попытка воссоздать ту атмосферу, которая сейчас не доступна даже пытливому туристу, эта возможность окунуться в уже несуществующий мир «крепостной» архитектуры, наполненный мистическими происшествиями, легендами, «районными» мифами и встречами с обычными людьми. Конечно, в виртуальной реальности прошлое претерпевает некоторые вынужденные искажения, и вместе с тем этот медиаформат является новой формой культурной памяти. Здесь она конструируется особым образом — через чувственно-телесный контакт с симуляцией исторического пространства: теперь «тот самый» Коулун можно не просто увидеть в фильмах и на фотографиях, но и ощутить в медитативном блуждании по постепенно (геймплейно) растущему городу. В этом смысле *Kowloon's Gate VR* становится компьютерно-игровым памятником тому «месту памяти» (Нора, 1999), дополняя работу представителей других направлений (фотографов, художников, историков и т. п.). Эта игра является собой наглядный пример того, как околоисторические игры способны сохранять/конструировать память об исчезающих пространствах.

¹ Об истории и культурной значимости Коулунa можно прочитать в работе *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City* (Lambot, 1999).



ЭНЦИКЛОПЕДИЗМ НА ПУТИ К ВЫМЫСЛУ: МЕНТАЛЬНОСТЬ

В завершение стоит обратить внимание на любопытный пример своеобразно энциклопедической игры, искажающей исторические факты в угоду сюжету, полному интриг и резких поворотов. Этот случай интересен нам с точки зрения своей исторической ангажированности и политической оценочности при непрямом разговоре на исторические темы. Этим примером является хейнтайная пошаговая стратегия с интерфейсом визуального романа, — *Daiteikoku* (2011). Действие игры воспроизводит, хотя и не совсем точно, события Второй мировой войны от лица Японии, однако сеттинг выполнен в духе космической фантастики, а нации-государства представлены звездными системами. Игра отличается характерным японским подходом (в некотором смысле постмодернистским), который заключается в нивелировании внешней значимости репрезентированных объектов и субъектов. Так, к примеру, отношения между персонажами женского пола и главным героем напоминают то, что принято называть «гаремником»¹. Помимо этого, например, Ретия (Адольф) Гитлер репрезентирована как молодая девушка со светлыми волосами и голубыми глазами². При этом игра полна отсылок к реальным историческим событиям и личностям. Так, главный персонаж Того Тсуёси отсылает к маршалу морского флота³ Японской империи Того Хэйхатиро (1848–1934), участвовавшему в Русско-японской войне 1904–1905, одна из главнокомандующих десантных подразделений Ямасита Рикори отсылает к генералу императорской японской армии Томоюки Ямасита (1885–1946), расширившему границы Японии до Индии и Австралии, и т. д. Интересно также то, что в контексте пошаговой стратегии игроку предоставляется выбор, способный привести к альтернативной истории. К примеру, в определенный момент СССР предложит Японии подписать пакт о нейтралитете, если его не

¹ Японский жанр аниме и манга, заключающийся в том, что главный герой соблазняет множество девушек, каждая из которых верна ему и любит его. Этот подход более явно реализован в другой похожей игре *Eiyuu Senki: The World Conquest* (2012).

² Метаморфозы пола исторических деятелей в японских компьютерных играх встречаются очень часто и требуют отдельного рассмотрения. Более того, чаще всего в японском гейминге параллели между персонажем и историческим деятелем основаны не на психологическом портрете, а на определенной внешней атрибутике. Так, в мобильной игре *Harbingers — Last Epic* (2019) или в *Eiyuu Senki* Ода Нобунага обладает женским полом, при этом, кроме и доспехов средневекового самурая и любви к огнестрельному оружию, персонаж не имеет ничего общего с реальной личностью. То же самое можно видеть и в случае смены пола Абэ-но Сэймэйем в игре *Kuon* (2004).

³ В связи с переключкой флота морского и космического.



подписывать, сразу же начнется война на три фронта (СССР, США, Британская империя). Кроме того, повторяются и некоторые другие события Второй мировой войны вроде Манильской резни, где выбор невозможен. В игре есть безусловная идеологическая сторона и культурная оценка исторических событий. Например, Япония представлена как просвещенное неагрессивное государство, на которое сначала нападает Китай, вынуждая завоевать себя в ответ, а затем накладывает санкции США, и если на них соглашаться, это приведет к проигрышу игровой партии. Также стоит отметить, что в игре есть и не относящиеся к периоду данной войны события вроде Монгольских вторжений в Японию, которые вообще имели место в XIII в. Игра предлагает игроку множество сценариев развития событий, так или иначе ведущих к полному захвату мира, что является особенностью игр в духе Сэнгоку. Таким образом, *Daiteikoku* оказывается своеобразной энциклопедической игрой, частично основанной на событиях Второй мировой войны и включающей в себя многие сугубо японские черты игровой индустрии, связанные с метаморфозами исторического и вымышленного.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компьютерные игры открывают широкие возможности для реализации исторического материала. Как было показано на примерах различных игр, способы организации исторической действительности могут быть разными: одни игры полностью основываются на документальных источниках, в других исторический материал выступает в роли мотивного образца. В настоящей работе было введено понятие «энциклопедической игры», которая близка «серьезным играм» и эдьютейменту, однако и существенно отличается от них. Под «энциклопедическими играми» понимается масштабное воспроизведение исторического материала в контексте ментальности, концепции повседневности и игровой тотальности. В исследовании были рассмотрены различные примеры «энциклопедического» в игровой индустрии сквозь призму концепций нового историзма. Так, были представлены: 1) игры, направленные на историческую повседневность; 2) игры, выстраивающиеся в логике «тотальности»; 3) околосторические игры с вымыслом в контексте исторической ментальности.

Энциклопедические игры, воплощающие логику микроисторического, субъектного восприятия исторической действительности, часто созерцательные и слабоинтерактивные,



оказываются произведениями, в какой-то степени близкими к экспериментальным формам исторического письма второй половины XX в. (например, как у К. Гинзбурга), в том числе в духе «нового историзма», хотя геймплейные ограничения часто вступают в противоречие с исторической достоверностью (Кириченко, 2019). Именно поэтому было бы интересно увидеть среди исторических игр такие, которые работают больше на сохранение, популяризацию и передачу уже оформленного исторического знания. Также отметим, что целью настоящего исследования было ввести понятие энциклопедичности, а вопросы о соотношении в компьютерных играх истории и вымысла и о влиянии их медиальной специфики на раскрытие исторической тематики были раскрыты лишь частично. В связи с этим требуется дальнейшее изучение конкретных игровых проектов на исторические темы.

Список литературы

- Burke, P. (1997). Strengths and Weaknesses in the History of Mentalities. In *Varieties of Cultural History* (pp. 162-182). Cambridge: Polity Press.
- Chapman, A. (2016a). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A. (2016b). *Digital Games as History. How Videogames represent the past and Offer Access to Historical Practice*. New-York; London: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2016). Introduction: What is historical game studies. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 21 (3), 358-371.
- Cooke, L. & Hubbel, G. (2015). Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (15). Retrieved from <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>
- Ford, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Lambot, I. (1999). *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*. Brighton: Watermark.



- Lelièvre, E. (2016). Ofabulis and Versailles 1685 : A Comparative Study of the Creation Process behind Video Games on Historical Monuments. *Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop*, 3 (13). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ofabulis-and-versailles-1685-a-comparative-study-of-the-creation-process-behind-video-games-on-historical-monuments/>.
- MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J. (2007). Controversies : Historicising the Computer Game. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/controversies-historicising-the-computer-game/>.
- Oldenburg, A. (2017). Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (17). Retrieved from <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>.
- Parikka, J. & Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (6). Retrieved from http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2 (3), 213-235.
- Šisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>.
- Анджела, А. (2010). *Один день в Древнем Риме. Повседневная жизнь, тайны и курьезы*. М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус.
- Блок, М. (1957). *Характерные черты французской аграрной истории*. М.: Издательство иностранной литературы.
- Бродель, Ф. (1986). *Материальная цивилизация, экономика и капитализм, XV—XVIII вв. Том I. Структуры повседневности: возможное и невозможное*. М.: Прогресс.
- Гинзбург, К. (2000). *Сыр и черви. Картина мира одного мельника, жившего в XVI в.* М.: РОССПЭН.
- Гуревич, А. Я. (1984). *Категории средневековой культуры*. М.: Искусство.



- Дарнтон, Р. (2002). *Великое кошачье побоище и другие эпизоды из истории французской культуры*. М.: Новое литературное обозрение.
- Иэнага, С. (1972). *История японской культуры*. М.: Прогресс.
- Кириченко, В. В. (2019). Возможные миры геймерского разума: о разделении вымышленного и игрового. *Vita Cogitans: Альманах молодых философов*, 10, 23–38.
- Ленкевич, А. С. & Савчук, В. В. (2016). Введение. Становление дискурса исследований компьютерных игр в России. В *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр* (стр. 5–18). СПб.: Фонд развития конфликтологии.
- Матисзак, Ф. (2018). *24 часа в Древнем Риме*. М.: Эксмо.
- Накорчевский, А. А. (2003). *Синто*. СПб.: Азбука-классика; Петербургское Востоковедение.
- Нора, П. (1999). Между памятью и историей. Проблематика мест памяти. В *Франция-Память* (стр. 17-50). СПб.: изд-во Санкт-Петербургского университета.
- Шартье, Р. (2006). *Письменная культура и общество*. М.: Новое издательство.
- Эко, У. (2016). *Роль читателя. Исследования по семиотике текста*. М.: АСТ: CORPUS.

References

- Angela, A. (2010). *A Day in the Life of Ancient Rome*. Moscow: KoLibri; Azbuka-Attikus. (In Russian).
- Block, M. (1957). *Original Characteristics of French Rural History*. Moscow: Izdatel'stvo inostrannoy literatury. (In Russian).
- Braudel, F. (1986). *Civilization and Capitalism, XV — XVIII centuries. Volume 1. Structures of Everyday Life: Possible and Impossible*. Moscow: Progress. (In Russian).
- Burke, P. (1997). Strengths and Weaknesses in the History of Mentalities. In *Varieties of Cultural History* (pp. 162-182). Cambridge: Polity Press,.
- Chartier, R. (2006). *The Order of Books: Readers, Authors, and Libraries in Europe Between the 14th and 18th Centuries*. Moscow: Novoye izdatel'stvo. (In Russian).
- Chapman, A. (2016a). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies: The*



- International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A. (2016b). *Digital Games as History. How Videogames represent the past and Offer Access to Historical Practice*. New-York; London: Routledge.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2016). Introduction: What is historical game studies. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, 21 (3), 358-371.
- Cooke, L. & Hubbel, G. (2015). Working Out Memory with a Medal of Honor Complex. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (15). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell>.
- Darnton, R. (2002). *The Great Cat Massacre and Other Episodes from the History of French Culture*. M.: Novoye literaturnoye obozreniye, 2002. (In Russian).
- Eco, W. (2016). *The Role of the Reader*. Moscow: AST: CORPUS. (In Russian).
- Ford, D. (2016). “eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>.
- Ginzburg, C. (2000). *Cheese and Worms: The Cosmos of a Sixteenth-Century Miller*. Moscow: ROSSPEN. (In Russian).
- Gurevich, A. (1984). *Categories of Medieval Culture*. Moscow: Iskusstvo. (In Russian).
- Ienaga, S. (1972). *The History of Japanese Culture*. Moscow: Progress. (In Russian).
- Kirichenko, V. (2019). Possible Worlds of Gamers’ Consciousnesses: On Differentiation of Gameful and Fictional. *Vita Cogitans: Al'manakh molodykh filosofov*, 10, 23-38. (In Russian).
- Lambot, I. (1999). *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City*. Brighton: Watermark.
- Lelièvre, E. (2016). Ofabulis and Versailles 1685 : A Comparative Study of the Creation Process behind Video Games on Historical Monuments. *Proceedings of the 2016 Playing With History Workshop*, 3 (13). Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/ofabulis-and-versailles-1685-a-comparative-study-of-the-creation-process-behind-video-games-on-historical-monuments/>.



- Lenkevich, A. S. & Savchuk, V. V. (2016) Introduction. Formation of Game Studies Discourse in Russia. In *Media Philosophy XII. Game or Reality? Games Studies Experience* (pp. 5–18). Saint Petersburg: Fond razvitiya konfliktologii. .
- MacCallum-Stewart, E. & Parsler, J. (2007). Controversies : Historicising the Computer Game. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Retrieved from : <http://www.digra.org/digital-library/publications/controversies-historicising-the-computer-game/>.
- Matiszak, F. (2018). *24 Hours in Ancient Rome: A Day in the Life of the People Who Lived There*. Moscow: Eksmo. (In Russian).
- Nakorchevsky, A. (2003). *Shinto*. Saint Petersburg: Azbuka-klassika; Peterburgskoye Vostokovedeniye. (In Russian).
- Nora, P. (1999). Between Memory and History. Problems of Places of Memory. In *France-Memory* (pp. 17-50). Saint Petersburg.: izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta. (In Russian).
- Oldenburg, A. Abstracting Evidence: Documentary Process in the Service of Fictional Gameworlds. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (17). Retrieved from <http://gamestudies.org/1701/articles/oldenburg>.
- Parikka, J. & Suominen, J. (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 1 (6). Retrieved from http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past. The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, 2 (3), 213-235.
- Šisler, V. (2016). Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (16). Retrieved from : <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>.