

Роль исторической достоверности в видеоиграх.

Лелеко М.В.
УГИ-364706

История является неисчерпаемым источником вдохновения для разработчиков игр. Львиная доля игр посвящена различным историческим эпохам. Некоторые стараются быть аутентичными и вписывать сюжет и повествование игры в исторические реалии. Другие пренебрегают этим и интерпретируют исторические события иронично и свободно.

К тому же, исторически точные игры становятся все более популярными, так как игроки стремятся не только к чистым развлечениям.

Историческая достоверность –

это свойство исторической информации или исторического источника, которое характеризует степень их соответствия исторической реальности.

Другими словами, можно сказать, что исторически достоверным является точное изложение, балансирующее ровно между историческими фактами, “общепринятым” взглядом на события, участников, порядок их возникновения, причины и следствия, и всё прочее.



Однако

Если под исторической точностью мы подразумеваем именно это, то ни одна видеоигра не может быть исторически точной на 100%. Впрочем, она и не должна.

Разработчики игр в большинстве случаев стараются добиться не столько полной исторической достоверности, сколько **исторической аутентичности**, т.е. передать сквозь экран ощущение исторического периода, чтобы игроки не относились критически к возможным неточностям в повествовании, а также избежать академической точности, мешающей хорошему погружению в игровой опыт.

Зачем история играм?

1. Как главный двигатель сюжета.
2. Как способ передачи эстетики и атмосферы периода.
3. Как способ обучения.



Kingdom Come: Deliverance



Один из самых ярких примеров игр с серьёзным упором на историческую достоверность – это **Kingdom Come: Deliverance**, разработчики которой вложили очень много сил и времени, чтобы воссоздать и показать во всей красоте и мрачности мир средневековой Богемии, каким он и был.

Помимо сюжета игры, напрямую связанного с историческими событиями, и атмосферы жизни в Средневековье со многими её нюансами (архитектура, система сословий, одежда и прочее), серьёзный упор ставится и на реалистичность в отыгрыше. Отсюда, например, довольно сложная система выполнения квестов. Чтобы продвинуться в некоторых из них, придётся прочитать несколько книг, изучить локации, расспросить местных. Эти сложности, однако, только подогревают интерес к прохождению, заставляя тщательно обдумывать каждое решение.

Кроме самого геймплея, **Kingdom Come** содержит кодекс с сотнями страниц исторических подробностей для игроков, которые хотят глубже погрузиться в игровой процесс.



Assassin's Creed Odyssey

Ни для кого не секрет, что франшиза **Assassin's Creed** позволяет себе довольно свободно распоряжаться повествованием об исторических событиях. История - это неотъемлемая часть серии, и каждая игра богата историческими деталями, будь то небольшие факты о достопримечательностях или персонажах, или настоящие исторические места и локации в реальную величину и знаменитые исторические личности, с которыми вы встретитесь по ходу сюжета. Всё это, однако, не всегда достоверно, но выполнено очень правдоподобно.

Assassin's Creed Odyssey – это восхитительно воссозданная во всей своей сложности и красоте Древняя Греция, пусть не всё в ней соответствует заявленному историческому периоду. В игре можно видеть, как Ubisoft действительно умело работает в двух разных направлениях, одновременно великолепно изображая историю, придерживаясь фактов, и выражая творческий потенциал студии, рассказывая свои собственные истории в этой обстановке.

Следует отметить, что

Assassin's Creed Odyssey рассказывает не только о войнах, артефактах древней цивилизации и монстрах, эти артефакты охраняющих, но и о жизни простых и не совсем греков. Куда бы не отправились герои, везде есть люди, чьи жизни наполнены радостями и трагедиями не хуже, чем древнегреческие пьесы. От повстанцев, борющихся с узурпатором, до старика, который хочет перед смертью принести на могилу жене её любимые цветы, мир Древней Греции раскрывается перед игроками во всей своей глубине и ощущается знакомым и близким.



Red Dead Redemption 2

Серия игр **Red Dead Redemption**, не является, однако, исторически точной. Ковбойский эпос Rockstar разворачивается в конце XIX – начале XX века не в реальном месте, а на вымышленном просторе американских и мексиканских штатов и округов. Тем не менее, это один из лучших примеров тщательно продуманной исторической атмосферы в играх. Это относится не только к периоду, на котором игры основаны, но и к подходу к пластам культурной памяти, связанной с Диким Западом.

Red Dead Redemption и **Red Dead Redemption 2** затрагивают проблемы посягательства государственного контроля на жизнь людей, борьбы между “законниками” и “бандитами”, а также быстро умирающего образа жизни, которые актуальны для Америки начала 20-го века. Это дает нам контекст для окружающей среды игры. Это заставляет нас осознать, насколько мимолетным был этот период, и в то же время, насколько глубоко он укоренился в народной культуре.

К тому же,

Внутренний мир игр раскрывает не только показанный исторический период, но и даёт игроку представить, что было раньше (например, благодаря случайным встречам с ветеранами Гражданской Войны), и догадаться, что будет потом. Даже тем, кто не знаком с американской историей очень близко, этого более чем достаточно, чтобы уловить и понять проблемы, с которыми сталкивается общество. Расизм, сексизм, слишком быстрая смена веков, безжалостность жизни в бедности и многое другое так органично вписываются в сюжет, накладываясь фоном на личные злоключения героев, в итоге создают до боли ясную и понятную картину.



Это всё хорошо, конечно, но насколько исторически достоверно трижды за пять минут упасть с лошади и не сломать себе шею?

Вывод

Историческая достоверность в видеоиграх это масштабный вопрос, к которому каждый разработчик находит свой подход. Для кого-то это источник идей для хода повествования, кто-то привлекает игроков научной и художественной ценностью.

Самое главное, это помнить, что история нашего мира не всегда однозначна в деталях и взглядах, и свой подход есть и у игроков, и поэтому каждый воспринимает показанные ему события по-разному.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ:

- <https://www.telegraph.co.uk/gaming/features/red-dead-redemption-masterclasses-creating-historical-atmosphere/>
- <https://www.gamespace.com/all-articles/news/assassins-creed-odyssey-historically-accurate/>
- https://www.igromania.ru/article/29977/Istoricheskiy_realizm_v_Kingdom_Come_Deliverance.html
- <https://gamingthepast.net/2017/12/26/discussion-what-is-historical-accuracy-in-an-historical-video-game-part-1/>
- <https://www.techadvisor.co.uk/review/games/kingdom-come-deliverance-review-3672070/>

Людология:

- Assassin's Creed Odyssey
- Kingdom Come: Deliverance
- Red Dead Redemption
- Red Dead Redemption 2

Спасибо за внимание!