

ОБРАЗ ВЫСАДКИ В ЭЛЬ-ФАО В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ BATTLEFIELD 1

М. А. Казмерчук

*студент исторического факультета, Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина,
г. Брест, Республика Беларусь, e-mail: kazmerchuk.ma2003@yandex.ru*

Научный руководитель: А. Ю. Бодак

*кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры всеобщей истории, Брестский государственный
университет им. А. С. Пушкина, г. Брест, Республика Беларусь, e-mail: bodak1961@yandex.ru*

В данной статье затрагивается важный и актуальный вопрос о применении новейших компьютерных технологий в процессе обучения студентов и школьников различным аспектам исторической науки. В настоящее время влияние новых технологий играет большую роль, учитывая специфику развития молодого поколения. Оно более восприимчиво к компьютерным приёмам обучения, и это обстоятельство необходимо учитывать при использовании даже таких элементов компьютерных технологий, как тактико-стратегические компьютерные игры. Разумеется, здесь может использоваться только качественный контент, который сможет существенно дополнить в игровой форме восприятие исторических событий.

Ключевые слова: видеоигры; реконструкция; десант; Османская империя; Персидский залив.

THE IMAGE OF LANDING IN EL-FAO IN MASS CULTURE ON THE EXAMPLE OF THE COMPUTER GAME BATTLEFIELD 1

M. A. Kazmiarchuk

*student of the faculty of history, Brest State A. S. Pushkin University, Brest, Republic of Belarus,
e-mail: kazmerchuk.ma2003@yandex.ru*

Academic supervisor: A. Y. Bodak

*PhD, associate professor of the general history department, Brest State A. S. Pushkin University, Brest,
Republic of Belarus, e-mail: bodak1961@yandex.ru*

This article touches upon an important and topical issue of the application of the latest computer technologies in the process of teaching students and schoolchildren various aspects of historical science. At present, the influence of new technologies plays a big role, given the specifics of the development of the younger generation. It is more receptive to computer training methods, and this circumstance must be taken into account when using even such elements of computer technology as tactical and strategic computer games. Of course, only high-quality content can be used here, which can significantly complement the perception of historical events in a playful way.

Keywords: video games; reconstruction; landing; Ottoman Empire; Persian Gulf.

Практика компьютеризации военной истории уходит корнями в 20 век и тесно связана с развитием информационных технологий. Так, можно выделить такие примитивные видеоигры, как The Great Escape 1986 года, повествующая о побеге английского летчика из немецкого плена и цифровой морской бой The Battle on the Black Sea 1992 года, вызвавшие прорыв в этой сфере. Таким образом, видя успех этих проектов, уже в 1999 году выходит посвященная событиям Второй мировой войны видеоигра «Medal of Honor», а за ней в 2003 году выходят посвященные тем же событиям гиганты игровой индустрии Battlefield 1942 и Call of Duty. Таким образом, ключевой особенностью этих проектов считается довольно развитый элемент интерактивности, пользующийся популярностью среди подрастающего поколения. Итак, автор в приведенной статье хотел выделить и подчеркнуть развивающий фактор современных видеоигр для сохранения в том числе социальной памяти об Первой мировой войне на примере десантной операции в Эль-Фао, отраженной в компьютерной игре Battlefield 1.

Важным событием для победы войск Антанты в Первой мировой войне явилась десантная операция Великобритании в Эль-Фао 6–8 ноября 1914 года в составе операции в Южной Месопотамии. Так, предлогом для ее начала послужило беспокойство за важную для союзных войск нефтяную инфраструктуру Персидского залива. Самым важным центром обороны османов в этом регионе выступала крепость Фао, роль захвата которой английское правительство возложило на Индийский экспедиционный корпус D во главе с Артуром Барретом. Видя неудачные попытки штурма крепости, индийцами была вырыта траншея, а 8 ноября была доставлена тяжелая артиллерия. Таким образом, в результате обстрела была разрушена стена, и последующий 45-минутный бой вынудил осман сдать крепость. Подводя итог сражения, можно сказать, что конечным итогом операции послужило достижение безопасности английских нефтяных инфраструктур [1; 2].

Ведущую роль для сохранения социальной памяти и реконструкции такого на первый взгляд неважного боя играет компьютерная игра Battlefield 1, разработанная студией Electronic Arts Digital Illusions Creative Entertainment и которая была выпущена 21 октября 2016 года [3]. Так, для предания особого антуража перед сражением проигрываются дневники и записи его участников. Так, с английской стороны солдат высказывают свои эмоции и дает характеристику предстоящей битве: *«Чтобы дредноуты оставались на плаву, нам самим придется отправиться к Персидскому заливу. Впрочем, османские дикари вряд ли смогут нам противостоять. Знаете, я готов открыть шампанское уже сейчас. Но что тогда будет влечь нас к победе?»* [3]. В свою очередь, наполненные патриотизмом и антибританскими настроениями отступления присутствуют со стороны Османской империи: *«Мы знаем, что им нужно. Они явились за нашей нефтью. Обилие черного золота – это и дар, и проклятие. Оно превращает народы в империи, но оно же делает из людей чудищ. А чудища умеют лишь воевать. Пока нефть не иссякнет, здесь не будет мира»* [3].

Так, полем битвы становится побережье Персидского залива, где Великобритания высадила свой десант. В соответствии с исторической действительностью вокруг отображенной в игре крепости Фао вырыта траншея. Помимо этого, в проекте показан результат артиллерийских обстрелов крепости в виде двух разрушений, которые предстоит осадить Великобритании [3].

В результате исторически верной победы Великобритании диктор произнесет: *«Британии удалось закрепиться на нефтяных месторождениях Персидского залива, но вскоре османы атаковали Суэцкий канал, от которого во многом зависело мировое доминирование британцев»* [3]. В случае же теоретической победы османов он скажет: *«Победа над Британией послужила бы знаком возрождения разваливающейся империи. Националистические движения на ее территории могли бы утихнуть, и история Турции сложилась бы совершенно иначе»* [3]. Таким образом, видно, что на основании исторических фактов делается прогноз возможных дальнейших событий.

Итак, подводя итог исследования, мы можем сказать, что в таком явлении массовой культуры, как видеоигры, сражение передано в соответствии с исторической правдой и адекватностью. Сразу же можно отметить позитивную роль в виде образовательной функции, важнейшей и необходимой для исторической науки функции реконструкции, и, что самое важное, событий такого масштаба в таком почти «чистом и первоначальном» виде, что в реальности практически не предоставляется возможным. Следует отметить также то, что игра несет в себе самую важную для истории функцию социальной памяти, воплощенной в цифровом формате.

Библиографические ссылки

1. Готовцев А. Важнейшие операции на ближневосточном театре в 1914–1918 гг. – М., 1941. – С. 100.
2. Высадка в Эль-Фао // Энциклопедия [Электронный ресурс]. – URL: http://wiki-org.ru/wiki/Высадка_в_Эль-Фао (дата доступа: 17.09.2022).
3. Battlefield 1 // Electronic Arts [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.ea.com/ru-ru/games/battlefield/battlefield-1> (дата доступа: 15.07.2022).