

БИТВА ЗА КРЯЖ 652 В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ BATTLEFIELD V

М. А. Казмерчук

*студент, Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина, г. Брест,
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, Беларусь,
e-mail: bodak1961@yandex.ru*

В данной статье затрагивается важный и актуальный вопрос использования новейших компьютерных технологий в процессе обучения студентов и школьников различным аспектам исторической науки. В настоящее время влияние новых технологий играет важную роль, учитывая специфику развития подрастающего поколения. Он более восприимчив к компьютерным методам обучения, и это обстоятельство необходимо учитывать при использовании также таких элементов компьютерных технологий, как тактические и стратегические компьютерные игры.

Ключевые слова: видеоигры; реконструкция; кряж 652; Норвежская операция; операция «Алфавит».

THE BATTLE FOR THE RIDGE 652 IN POPULAR CULTURE ON THE EXAMPLE OF THE COMPUTER GAME BATTLEFIELD V

M. A. Kazmiarchuk

*Student, Brest State A. S. Pushkin University, Brest, Belarus,
e-mail: kazmerchuk.ma2003@yandex.ru*

Supervisor: A. Y. Bodak

*PhD in Historical Sciences, Associate Professor of the General History Department,
Brest State A. S. Pushkin University, Brest, Belarus, e-mail: bodak1961@yandex.ru*

This article touches upon an important and topical issue of using the latest computer technologies in the process of teaching students and schoolchildren various aspects of historical science. Currently, the influence of new technologies plays an important role, taking into account the specifics of the development of the younger generation. He is more

susceptible to computer training methods, and this circumstance must be taken into account when using also such elements of computer technology as tactical and strategic computer games.

Keywords: video games; reconstruction; ridge 652; Norwegian operation; operation Alphabet.

С развитием компьютерных технологий и цифровизации в том числе культурного наследия, достаточно важное место стали играть компьютерные игры. Шведская студия Digital Illusions Creative Entertainment выпустила в 2018 году следующую игру в серии – Battlefield V, описывающая события времен Второй мировой войны. Она может послужить хорошим средством для сохранения памяти об наступлении союзников в 1940 году в Норвегии.

Битва при высоте 652, расположенной на территории Бьорнефьелла, к востоку от Нарвика, была частью франко-британского контрнаступления в Норвегии в 1940 году. Норвегия, хотя и была нейтральной, считалась стратегически важной для обеих сторон по нескольким причинам. Во-первых, железная руда из Швеции, от которой зависела Германия, экспортировалась через норвежский незамерзающий порт Нарвик. Этот маршрут был особенно важен в зимние месяцы. Не менее важной для немцев была добыча тяжелой воды в Нарвике для проведения экспериментов с ядрами урана. Нарвик также стал более важным для британцев, когда стало ясно, что операция «Кэтрин» по установлению контроля над Балтийским морем не будет осуществлена [1, с. 123; 2].

Союзники начали операцию «Алфавит» 24 мая после провалов норвежской армии в продвижении в Тронхейме. Без поставок союзников норвежская армия вскоре обнаружила, что не в состоянии продолжать сражение. Немцы начали операцию «Юнона», главной целью которой было уничтожение экипажа «Нарвика» [3].

Официальное соглашение о капитуляции сил, сражающихся на материковой части Норвегии, было подписано в 17:00 10 июня 1940 года. Таким образом, Норвегия держала оборону 62 дня, что стало самой продолжительной обороной в Европе.

В игре представлена часть операции «Алфавит» – сражение за кряж 652. Действие карты разворачивается в гористой местности Скитдалсванн, возвышающейся над портом Нарвик после высадки там франко-британских войск в конце мая 1940 года. Высадка изолировала сосредоточение немецких войск на севере, которые впоследствии отступили на восток к шведской границе, заняв оборонительную позицию на возвышенности. Основа немецкой обороны, высота 620, была захвачена норвежскими войсками 1 июня после подъема на высоту под покровом

густого тумана. Хотя поражение Германии в регионе казалось неизбежным, ухудшение ситуации во Франции вынудило союзников отказаться от норвежской кампании, а их эвакуация завершилась 8 июня. Ободренные этим отступлением, немцы возобновили наступление, в результате чего через два дня Норвегия капитулировала [4].

Место боевых действий находится внутри единственной заснеженной горной вершины, одной из самых высоких в окружающем хребте, с которой на западе открывается вид на порт Нарвик. Вокруг северной и южной сторон вершины расположены открытые, продуваемые ветром участки наклонного ледника, усеянного скалами и случайными укреплениями. Эти открытые пролеты соединены друг с другом узкими проходами через овраги или пешеходными тропами вокруг основания непроходимых подъемов, образуя естественные коридоры, пересекающие высоты. Вербочные мосты можно использовать, чтобы преодолеть некоторые из более глубоких ущелий, и лестницы, чтобы подняться по крутым вертикальным участкам скалы. Гора недавно была оккупирована вооруженными силами Германии, а близлежащие пики были окружены артиллерией за пределами карты, что привело к тому, что несколько построек на вершине оказались гарнизонами. Сюда входит горнолыжный курорт на северной стороне, состоящий из группы деревянных домиков. По карте постоянно дует легкий снег, но также могут наступить метели, сильно ограничивающие видимость пехоты и делающие очень опасными полеты среди пиков [4]. К сожалению, Battlefield V уже не содержит солдатских дневников, поэтому ощутить атмосферу боя в полном размере не представляется возможным.

Можно сказать, что в общем и целом отображенное в игре контр-наступление союзников в июне 1940 года передано в соответствии с исторической действительностью и правдой. Сразу же можно отметить позитивную роль в виде образовательной функции, важнейшей и необходимой для исторической науки функции моделирования и 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 цифре.

К сожалению, постсоветское пространство не может похвастаться играми такого масштаба, посвященными Великой Отечественной или Второй мировой войне. В этой области предпочтение отдается фильмам и книгам.

Библиографические ссылки

1. Зимке Э. Ф. Немецкая оккупация Северной Европы. 1940–1945. Боевые операции третьего рейха. М. : Центрполиграф, 2005. 496 с.
2. История второй мировой войны 1939–1945. Том 10. М. : Воениздат, 1984. С. 239–261.
3. Норвежская кампания во Второй мировой войне / Эрик Гроув // BBC.co.uk [Электронный ресурс]. URL: https://www.bbc.co.uk/history/worldwars/wwtwo/norway-campaign_01.shtml (дата обращения: 17.09.2023).
4. Узнайте о картах Battlefield V // Electronic Arts [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ea.com/ru/games/battlefield/battlefield-5/about/maps> (дата обращения: 22.04.2023).