

## КОНСТРУИРОВАНИЕ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ ЧЕРЕЗ ДИЗАЙН ГОРОДА В ВИДЕОИГРАХ

Е. И. Жешко

*Белорусский государственный университет,  
Минск, Беларусь, yahor.zheshka@gmail.com*

*Научный руководитель – А. А. Похомова, кандидат социологических наук, доцент*

В рамках исследования анализируется специфика формирования исторической памяти путем репрезентации городов в видеоиграх на примере Assassin's Creed II. Работа демонстрирует, как реконструированные цифровые версии городов участвуют в формировании исторической памяти игроков. Рассматриваются особенности воссоздания итальянских городов эпохи Возрождения, включая здания, планировку улиц и другие элементы, а также производится обращение к восприятию игровым сообществом реконструированных городов. Установлено, что видеоигры могут влиять на формирование исторической памяти игроков, а детальная проработка городской среды играет важную роль в восприятии игры как исторически достоверной и аутентичной. Исследование вносит вклад в понимание роли цифровых медиа в современных процессах конструирования исторической памяти.

**Ключевые слова:** историческая память; видеоигры; город; case study; цифровое пространство.

Город является неотъемлемой частью цивилизации [1, с. 105]. При этом, он обладает ключевой ролью в сохранении, трансляции исторической памяти [2]. Это связано с его способностью постоянно напоминать людям об их прошлом [3, с. 20]. В связи с этим, можно говорить о том, что город является «местом памяти», связанным с реальным и воображаемым (порой измененным относительно реального) прошлым [4].

Необходимо отметить, что, несмотря на широкий потенциал городов, в ряде случаев он не реализуется, поскольку люди не всегда могут посетить их по временным, ресурсным и иным причинам. Решением для возникшего противоречия может выступить реконструкция города в рамках видеоигры. Показательным предстают результаты проведенного китайскими учеными Л. Вэньцянью и Н. Сяомэй эксперимента, в котором исследователи установили, что изучение реконструированного в рамках игры города Наньтоу происходило успешно – игроки исследовали город, погружались в его историю, культуру и формировали историческую память [5].

Следует отметить, что научное сообщество в настоящее время пришло к консенсусу в вопросе о том, что видеоигры способны участвовать в формировании исторической памяти. Так, румынский социолог С. Матей говорит о способности видеоигр показывать игрокам «мир, который нужно помнить», формировать в «игровой среде» историческую

память [6], австралийский историк Э. Хартман, а также австралийские литературоведы Р. Таллок и Х. Янг утверждают, что исторические видеоигры являются формой истории, которая способна демонстрировать ландшафты прошлого [7]. С рядом схожих тезисов о перспективах использования видеоигр в трансляции исторической памяти выступают и такие авторы, как американский социолог У. Бейнбридж [8], мальтийские исследователи С. Каселли, К. Бонелло Руттер, польский ученый Т. З. Майковский [9], российский социолог А. В. Яковенко [10] и прочие.

В настоящее время феномен городов в видеоиграх не получает должного освещения в научных работах. В связи с этим, в рамках настоящей публикации предпринимается попытка описания специфики представления городов в видеоиграх с позиции их объектов (кварталов, участков, зданий, улиц), внешнего вида этих элементов [11], быта жителей – иначе говоря, игрового пространства, и их сеттинга (концепции – то есть формируемого у игрока образа пространства) [12]. Методом исследования выступил case study. Особенности метода являются фокус на показательном случае, обращение к разнообразному массиву данных и получение углубленной информации [13]. Видеоигрой, рассматриваемой в данной публикации, выступает *Assassin's Creed II* (2009). Выбор видеоигры основывался на анализе экспертного интервью (12 респондентов), в рамках которого видеоигра была оценена рядом экспертов как эталон успешных игровых проектов, способствующих формированию исторической памяти.

*Assassin's Creed II* (2009) была разработана студией *Ubisoft Montreal* (Канада) и была выпущена издателем *Ubisoft* 17 ноября 2009 года. Действия данной ролевой видеоигры происходят в Италии эпохи Возрождения, в рамках сюжета игрок берет на себя роль семнадцатилетнего итальянца Эцио – представителя светского тайного общества ассасинов. Видеоигра разрабатывалась при участии архитектурного исторического консультанта М. Э. Наварро, которая на момент разработки видеоигры являлась аспирантом в университете Макгилла и в 2013 году защитила докторскую диссертацию.

Как отмечает М. Э. Наварро, создатели игры не стремились к точности воспроизведения исторического облика зданий, поскольку «их бы просто никто не узнал», а игра потеряла бы «часть своей привлекательности» [14]. Фактически, как отмечает консультант, «городское и архитектурное пространство было основано на реальности», но содержало «фантазию, призванная рассказать историю и создать определенный опыт» [15]. В задачи консультанта входили поиски вещей, которые не могли существовать в эпохе – например, балконов с коваными перилами,

а также проработка всех перечней зданий, которые должны были присутствовать в отображенных городах.

Следует отметить, что историческая точность городской среды в данной видеоигре намеренно игнорируется ее создателями в пользу возможности «приблизиться к архитектуре прошлого», в результате чего *Assassin's Creed II* предстает эффективным инструментом для распространения истории и создания её привлекательного образа (хоть иконические элементы, идеи, а также образы города и не соответствуют реальности). В связи с этим, города в *Assassin's Creed II* являются основой для передачи фоновой истории игры [16]. В этой видеоигре все элементы города выполняют разные закрепленные за ними функции: архитектура – определения пространств, вызова атмосферы, а также передачи смыслов. Здания, улицы, их внешний вид – создания идентичности города, также они являются частью среды, с которой можно взаимодействовать (перемещение).

Восприятие городов аудиторией игры. С целью поиска ответов на вопрос о том, насколько достоверными и привлекательными для игроков в *Assassin's Creed II* было решено обратиться к двум источникам информации – комментариям в специализированной теме на Reddit (интернет-ресурс, основывающийся на существовании тематических сообществ) «Насколько близки города *Assassin's Creed 2* к своим историческим аналогам?» [17], а также материалам проведенного глубинного интервью с экспертами-игроками, которые проходили данную игру (три респондента; интервью взято в рамках научно-исследовательской работы по гранту Министерства образования Республики Беларусь № 20250848).

Обращение к комментариям в профильной теме позволяет отметить, что ряд игроков посчитали достоверным (несмотря на отмеченную ранее экспертами недостоверность) представление городов: «Я несколько раз бывал в Венеции [...] и был очень впечатлён её точностью [изображения]» (skedaddle), «Игра была поразительно точной... Каждое здание выглядело точь-в-точь как те, что я видел там» (oskar\_s), «Разработчикам очень хорошо удалось передать облик и, каким-то образом, атмосферу этого места» (benoliver999). При этом, игроки отмечали, что некоторые элементы городов не являлись исторически достоверными: «Мраморные фасады добавлены только в XIX веке, но присутствуют в игре» (iamdan1), «Форли [город] находится прямо у моря, хотя в реальности он [...] далеко от побережья» (Not\_in\_Missouri). Несмотря на это, комментаторы положительно оценили как сами города, так и создаваемую ими атмосферу прошлого. Следует отметить, что игроки положительно оценивали то, что они узнавали те или иные части городов в реальности (несмотря на то, что, как подчеркивала М. Э. Наварро, данная часть являлась преимущественно исторически недостоверной).

Согласно анализу проведенных интервью, было установлено, что города воспринимаются игроками как исторически достоверные: «Особенно хорошо получилось исполнение средневековых городов, Флоренция очень мне запомнилась, все отлично отображает жизнь средневекового жителя» (Интервью № 1, И., муж., РБ), «Сами города выглядят реалистично, думаю, в те годы именно так они примерно и выглядели» (Интервью № 2, Е., муж., РБ), «Там все города, за исключением Рима, достоверные» (Интервью № 3, Я., муж., РБ).

Внимание игроков привлекают различные элементы: замки, рынки, площади, пристани и другие, однако, геймеры не разделяют их на определенные категории, предпочитая выделять отдельные запомнившиеся элементы, оценивая их как самостоятельные единицы, а не части города в целом. Необходимо отметить, что восприятие достоверности элементов города может базироваться на представлениях о прошлом, полученных игроками путем изучения прочих медиа: «Несколько площадей широких [...] достоверно, что у них [...] одно-два места, где можно было массово послушать речи, плюс перед церковью, конечно, они были, тоже достоверно выглядит, видел похожее в сериале Кастлвания» (Интервью № 2, Е., муж., РБ). При этом, негативно восприниматься могут элементы, которые выглядят нелогичными на взгляд игроков: «Что вспоминается из плохого [...] бежишь по городу, и там поле где-то на открытом пространстве и его пропалывают, выглядит странно – не могу представить, чтобы в Средневековье оттуда ничего не крали, вот такие моменты кажутся очень алогичными и явно сделаны не к месту» (Интервью № 2, Е., муж., РБ).

Вместе с этим, к числу недостатков, мешающих формированию исторической памяти, следует отнести слабую проработку быта населения города: «Там не очень хорошо раскрыты именно бытовые мелочи», «Если про поведение людей говорить, то они просто ходят по городу, болтают, сидят на скамейках» (Интервью № 1, И., муж., РБ), «Ты просто бегаешь по городу, навстречу идут люди, иногда большие группы людей, но у них нет каких-то особых взаимодействий» (Интервью № 2, Е., муж., РБ). Несмотря на данные факты, наличие достоверных по мнению игроков моментов воспринимается ими уже в положительном ключе: «В порте сидят рыбаки, насколько я знаю, там рыбачить можно было тогда, то есть, это аутентично, вот такие штуки можно похвалить» (Интервью № 2, Е., муж., РБ).

Таким образом, проведенное исследование позволяет сформулировать ряд следующих выводов:

– видеоигры могут влиять на формирование исторической памяти игроков, демонстрируя им среду прошлого и его атмосферу;

– видеоигры являются новым инструментом формирования исторической памяти, потенциал которого в настоящее время не раскрыт в полной мере;

– элементы видеоигр, которые не соответствуют исторической достоверности, могут быть восприняты игроками как таковые;

– игроки могут строить свое мнение об исторической достоверности видеоигры на основании обращения к репрезентациям эпохи в иных медиа и оценивать достоверность игры по данному критерию;

– проработка элементов города, и, в частности, быта его жителей, важны для успешности восприятия игры как исторически достоверной и аутентичной.

### Библиографические ссылки

1. Арутюнов С. А., Рыжакова С. И. Культурная антропология. М.: Весь мир, 2004.

2. Калачёва И. И. Город как место сохранения и трансляции культурной памяти белорусского народа // Социальные практики и развитие городской среды: урбанистика и инноватика: материалы междунар. науч.-практ. конф., Минск, 25–26 нояб. 2021 г. / БГУ; редкол.: И. В. Пинчук [и др.]. Минск, 2021. – С. 134–140.

3. Ассман Я. Культурная память: Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. М.: Языки славянской культуры, 2004.

4. Филиппова Е. И. История и память в эпоху господства идентичностей: интервью с действительным членом Французской Академии историком Пьером Нора // Этнографическое обозрение. 2011. № 4. С. 75–84.

5. Liu W., Nie X. Cultural Heritage Game Design Based on the Collective Memory Reconstruction Model // SHS Web of Conferences. 2023. No 167. P. 1–8.

6. Matei Ş. The Technological Mediation of Collective Memory Through Historical Video Games // Games and Culture. 2023. Vol. 20, Is. 4. P. 477–498.

7. Hartman A., Tulloch R., Young H. Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity // Game Studies: The International Journal of Computer Game Research. 2021. Vol. 21, Is. 4. URL: [https://gamestudies.org/2104/articles/hartman\\_tulloch\\_young](https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young) (access date: 22.06.2024).

8. Bainbridge W. S. Online Multiplayer Games (Digital Print). NY.: Springer, 2009.

9. Caselli S., Giappone K. B. R., Majkowski T. Z. Ten Years of Historical Game Studies: Towards the Intersection with Memory Studies. 2021. Vol. 1, Is. 10. P. 29–50.

10. Яковенко А. В. Новейшие технологии и их роль в поддержке социокультурной памяти // Россия: тенденции и перспективы развития. 2021. № 16. С. 786–788.

11. Al-Saaidy H. J. E. Urban Form Elements and Urban Potentiality: Literature Review // Journal of Engineering. 2020. Vol. 26, No 9. P. 65–82.

12. Perdana A. B. Video game sebagai representasi arsitektur dan Persilangannya dengan sejarah dalam seri Assassin’s Creed // Jurnal Arsitektur ARCADE. 2024. Vol. 8, No 2. P. 203–211.

13. Sclafani C. A. Case Study Primer: Origins and Basic Principles // Global Journal of Human-Social Science: G (Linguistics & Education). 2017. Vol. 17, Is. 3. P. 45–47.

14. *Наварро М. Э.* «В игре есть парень, который карабкается по стенам, – надо придумать, за что ему цепляться» // Искусство. URL: [https://iskusstvo-info.ru/maria-elisa-navarro\\_moralez/](https://iskusstvo-info.ru/maria-elisa-navarro_moralez/) (дата обращения: 04.10.2025).

15. What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II // ArchDaily. URL: <https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii> (access date: 04.10.2025).

16. *Navarro Morales M. E.* La arquitectura como elemento narrativo en Assassins Creed II // *Quaderns de Cine*. 2018. No 13. P. 93–102.

17. How Close were the Cities of Assassin's Creed 2 to their Historical Counterparts? // Reddit. URL: [https://www.reddit.com/r/AskHistorians/comments/v5c42/how\\_close\\_were\\_the\\_cities\\_of\\_assassins\\_creed\\_2\\_to/](https://www.reddit.com/r/AskHistorians/comments/v5c42/how_close_were_the_cities_of_assassins_creed_2_to/) (дата обращения: 04.10.2025).