

Copyright © 2021 by Academic Publishing House Researcher s.r.o.



Published in the Slovak Republic
 Russkaya Starina
 Has been issued since 2010.
 E-ISSN: 2409-2118
 2021. 12(1): 66-74

DOI: 10.13187/rs.2021.1.66
www.ejournal15.com



The Images of the Red Army and the Wehrmacht in the Great Patriotic War in Computer Games

Nikita S. Shubin ^{a, *}

^a Southern Federal University, Russian Federation

Abstract

Currently, computer games occupy an increasing place in the leisure of certain segments of the population. Thousands of specialists sometimes work on their creation, and there are already dozens of specializations in the gaming industry. But what are these people inspired by and what images do they put into their works? How is the collective memory of historical events reflected in games? In the search for answers to these questions, the author of the article aims to examine the images of the Red Army and the Wehrmacht that have developed in computer games about the Great Patriotic War, to determine their relationship and the sources of their formation. Games from Europe, the USA, Canada (group I) and the countries formed on the territory of the former USSR (group II) are analyzed, since in them, on the one hand, the sphere of the game industry is quite developed, and on the other hand, there is a certain demand among the population for products about the Second World War and the Great Patriotic War. It turns out that in such games as Call of Duty, Company of Heroes 2, etc., which are in group I, developers often use the image of the Red Army, where many ordinary employees are ready to defend the Motherland, are pretentious and full of hatred for the enemy. Similar features in these games are inherent in the command staff, but the latter is also able to unnecessarily sacrifice their own soldiers in the name of orders and ideology. These games can be partly contrasted with the image of the Red Army in the games of group II (Blitzkrieg, Chernye bushlaty, etc.), where the soldiers are also brave and capable of self-sacrifice, but the command has the necessary competence and a clear mind. Both movies and the works of historians during the Cold War are the sources of the formation of negative ideas about the Red Army. The study found that the image of the Wehrmacht in the games of both groups is similar. The actions of the Wehrmacht provoke a backlash from the protagonists of the products of the game industry.

Keywords: computer games, historical memory, the Great Patriotic War, World War II, game studies, gamers, media.

1. Введение

Компьютерные игры за последние 20 лет перестали быть развлечением немногих избранных, имевших ПК, и заняли свое, порой весьма значительное место в досуге отдельных слоев населения, в том числе и в России. В опубликованном в 2020 г. исследовании НИУ ВШЭ говорится о том, что в российском сегменте сети Интернет

* Corresponding author

E-mail addresses: n.shubino910@gmail.com (N.S. Shubin)

насчитывается 65 млн игроков, а стоимость российского рынка компьютерных игр достигла 129,5 млрд рублей. При этом большая часть аудитории – лица до 34 лет, которые в период пандемии COVID-19 только увеличили совокупный доход индустрии (Седых, 2020). Если же говорить о ситуации в мире, то игровая площадка Steam продолжает наращивать число игроков онлайн, которое недавно побило рекорд и составило 26 401 443 одновременно играющих пользователей (Valve объявила, 2021). И эта цифра не предел, ведь многие игроки загружают нелицензионные копии игр, тем самым ускользая из поля зрения официальных дистрибьюторов и, соответственно, их статистики.

Стоит также отметить, что интерес к изучению компьютерных игр, появившийся в конце XX в., не затухает. Исследователи анализируют роль компьютерных игр в воспитании и обучении, проблемы перевода (Морозов, 2019; Саяхова, 2020 и др.), философию игрового мира (Быльева и др., 2019) и психологию самих геймеров (Иванова, 2018). При этом с самого начала обращения к компьютерным играм проявляется тенденция изучения их как одного из инструментов педагогической деятельности (Беляков, 1999; Иванов, 2019; Савкин, Архипова, 2020 и др.). В целом исследователи сходятся в том, что использование компьютерных игр в образовательном процессе позволяет учащемуся лучше освоить материал в силу того, что он погружается в мир игры. Однако здесь же существует опасность встречи с «контрфактической информацией и выдуманной историей» (Иванов, 2019: 137), что изменяет представление учащегося об историческом событии. Также у некоторых исследователей вызывает опасение тот факт, что играющий начинает «выпадать» из реальной жизни, получать информацию о происходивших и происходящих в ней процессах только из самих игр и руководствоваться моральными оценками, предложенными их разработчиками (Чумпурова, 2014: 135). Одновременно играющий в компьютерные игры человек не только «потребляет» чужие взгляды, но и развивает их, создает собственный мир, в котором является полноценным участником, и потому гораздо острее реагирует на стимулы разработчиков. И если, как выразился Д.В. Пинчук: «Игра – это свободная деятельность, осуществляемая по собственному желанию. Игра по принуждению не является игрой. Это позволяет имитировать при помощи игры подлинную свободу» (Пинчук, 2010: 151), – то этот эффект может усиливаться.

2. Материалы и методы

Стоит задаться вопросом, как этим растущим интересом к компьютерным играм пользуются сами разработчики и что вкладывают в свои произведения. Нетрудно заметить, что некоторые из них так или иначе эксплуатируют тематику Великой Отечественной войны¹ и репрезентуют отдельные события этого конфликта в своих проектах. Цель данной статьи – проанализировать образы Красной армии и вермахта в компьютерных играх о Великой Отечественной войне. В ходе работы совокупность компьютерных игр по этой теме была разбита на две группы, представленные в таблице ниже. Стоит заметить, что в работе затронуты лишь крупные проекты разработчиков США, Канады, Европы и из стран бывших республик СССР, так как сфера гейм-индустрии достаточно многочисленна и инди-проекты требуют отдельного исследования.

Игры, выпущенные в США, Канаде и Европе (I группа)	Игры, выпущенные в республиках бывшего СССР (II группа)
Call of Duty	Серия игр «В тылу врага»
Call of Duty 2	Серия игр «Блицкриг»
Call of Duty: World at War	Чёрные бушлаты
Company of Heroes 2	Партизаны 1941
Red Orchestra 2	Смерть шпионам
Hearts of Iron 4	ИЛ-2: Штурмовик
	Серия онлайн-проектов студии Wargaming.net

¹ Зачастую в играх из I группы (см. таблицу) ее называют либо Советской компанией, либо Восточным фронтом.

	(World of Tanks, World of Warplanes, World of Warships)
--	---

3. Обсуждение и результаты

Серия шутеров (игр с упором на стрельбу от первого лица) «Call of Duty» является одной из самых известных в мире игр, в которой обыгрываются события Великой Отечественной войны. Но еще более она интересна как собрание множества штампов о Красной армии. Например, в первой части серии, выпущенной в 2003 г. американской студией Infinity Ward в миссии под названием «Сталинград» отступающих солдат расстреливают военнослужащие НКВД, а на каждых двух пехотинцев командиры дают одну винтовку и пять патронов. При этом сами командиры гонят своих солдат буквально на убой, без лишней на то необходимости¹. К пятой части серии (выпущена в 2008 г. американской студией Treyarch) повествование лишается столь явного противопоставления государственной системы и народа, но излишний пафос никуда не исчезает и даже дополняется личной историей героев, полной драмы. В повествование вводится фигура снайпера и командира отряда Виктора Резнова, являющегося средоточием всех тех черт, которые должны быть, по представлениям разработчиков игры, у красноармейца. Резнов мстителен, идет к цели несмотря ни на что и обладает, что называется, горячим сердцем и холодным разумом. При этом сам Резнов не является апологетом коммунистической идеи и даже внешне не похож на многих других комиссаров и командиров в игре (он бородат, носит ватник и шапку-ушанку), в связи с чем, скорее всего, должен воспроизводить стереотипизированный образ русского, транслируемый в американских фильмах.

Вообще излишняя пафосность и гиперболизация отдельных черт свойственны образам советским солдат и командиров в компьютерных играх. Зачастую героические речи сопровождаются торжественной музыкой, примерами самопожертвования во «имя России-матушки» и «товарища Сталина» и мотивами отщепенца за разрушенную страну. Однако и среди тех, кто «кует Победу», авторы помещают отрицательных персонажей, которые постоянно подозревают своих в измене, проявляют жестокость по отношению к мирному населению и вообще действуют крайне агрессивно и одновременно подло и хитро. В частности, такими всегда изображают служащих в органах контрразведки (см. например, образ Чуркина в «Company of Heroes 2»). Интересно, что, по замечанию С.С. Буглак и других исследователей, обобщенный образ русского геймера в глазах международного сообщества обладает теми же чертами (Буглак и др., 2017: 247).

Однако если серия «Call of Duty» активно использует идеологические штампы о России, но все же не демонизирует ее, то в Company of Heroes 2 (канадской студии Relic Entertainment) Красная армия (а особенно командный состав и подразделения НКВД) выглядят как сборище фанатичных убийц, которые идут к цели несмотря ни на что. Ярким примером является на шумевшая миссия в этой компьютерной игре² про оборону деревни на территории РСФСР в 1941 г. В ходе задания сначала нужно сжечь, играя за советских солдат, деревянные избы с жителями внутри, а потом, командуя уже другим отрядом под руководством чекиста, и тот первый отряд, который уничтожил гражданских лиц. Главный герой, от лица которого ведется повествование об этом, изображается честным человеком, раскаивающимся и активно противостоящим «всемогуществу НКВД», а многие его аморальные поступки объясняются выполнением приказов сверху.

Как мы можем заметить, тема «всесильных» органов внутренней безопасности и репрессий достаточно актуальна для компьютерных игр I группы. Ей находится место не

¹ Такого рода противопоставление «советская система против русского народа» было свойственно американскому кинематографу времен Холодной войны. Подробнее см.: (Фёдоров 2013: 33).

² Резонанс был настолько широк, что игру запретили к продаже в России на законодательном уровне (подробнее см.: В России из-за жалоб патриотов, 2013).

только в уже названных играх, но и даже в, казалось бы, лишенной сюжета глобальной стратегии Hearts of Iron 4 (шведской студии Paradox Interactive). В ней можно выполнить так называемый национальный фокус «Большая чистка» (см. рис. 1), который представляет из себя описанные разработчиками отдельные события в череде сталинских репрессий, в каждом из которых игрок может принять то или иное решение (в своём роде текстовый квест).



Рис. 1. «Большая чистка» в Hearts of Iron 4 ([Обсуждение Hearts of Iron 4](#))

Интересно, что игрок, в ходе его выполнения, может сделать выбор, какие именно органы власти подвергнуть репрессиям. От этого, как и от того, будут ли вообще проводиться репрессии, зависит вероятность новой Гражданской войны и даже приглашения Л.Троцкого обратно в СССР. Таким образом, прохождение квеста подталкивает игрока к мысли о том, что подвергшиеся суду партийные и военные деятели вынашивали планы свержения Сталина. Игрок в свою очередь может отказаться от дальнейшего усиления репрессий и создать в игре альтернативную историю СССР 1930-х гг.

Самой же Красной армии также уделяется внимание. Если игрок всё же решит не усиливать НКВД, то он может усилить армейские структуры. Также крайне любопытно то, что наиболее способным полководцем Красной армии в начале игры ее разработчики считают М.Тухачевского и поэтому решение отправить его под суд и расстрелять, которое должен принять игрок, если хочет реконструировать ход реальной истории, может показаться геймеру абсурдным.

Но если Hearts of Iron 4 представляет войну глазами политиков и полководцев, то «Red Orchestra 2» (американской студии «Tripwire Interactive») показывает поля сражения глазами обычного солдата. И хоть в ней нет сюжета в привычном понимании, образ Красной армии можно реконструировать из реплик самих солдат, произносимых во время сражения. Многие из них проникнуты тоской по товарищам и желанием отомстить за родную страну, что, как мы уже выяснили, одна из отличительных черт красноармейцев в играх I группы. Среди них часто встречаются фразы «В атаку, за Родину!», «Трусам и предателям пощады нет!» и «Вернем нашу родную землю!», но нередки и язвительные насмешки над врагом, что ярко выделяет Red Orchestra 2 на фоне других игр, так как солдаты выступают не только

как жертвы войны или стереотипные герои, но и как люди, стремящиеся таким образом преодолеть стрессовую ситуацию.

Отметим, в играх I группы образы Красной армии могут быть совершенно разными и, переходя к черте, разделяющей игры обеих групп, стоит заранее сказать, что достаточно «нейтральные» в изображении СССР и Красной армии Red Orchestra 2 и Hearts of Iron 4 близки к играм II группы. Особенно ярко это мы видим на примере изображения представителей органов НКВД.

Так, в играх «Партизаны 1941» и «Черные бушлаты», в которых мы можем поиграть за представителей органов НКВД, сразу бросается в глаза то, что перед нами некая военная элита страны Советов. Сравнить их можно лишь с устоявшимся в исторической памяти собирательным образом рыцаря, который и сражается лучше всех, и одновременно олицетворяет все лучшие моральные качества, присущие воину. Так и здесь представители органов госбезопасности обладают несравненно большими навыками ведения войны и часто воодушевляют остальных бойцов, возглавляя атаку. Поэтому им, по сюжету игры, даже поручают выполнение особо опасных заданий, требующих скрытности и осторожности, что мы видим в «Блицкриг 2».

Они не стреляют в спину собственным солдатам хотя бы потому, что и сами солдаты зачастую рады идти в бой и представляют из себя смелых и готовых умереть за дело освобождения Родины людей. Здесь мы наблюдаем интересное явление: насколько сильно отличаются образы НКВД в играх обеих групп, настолько сильно схожи характеры и мотивы рядовых солдат. В играх обеих групп последние мстят врагу и готовы на самопожертвование ради победы. Однако образы красноармейцев в играх первой группы отличаются тем, что они порою сами преступают законы чести и войны, исходя из принципа талиона.

Здесь стоит задаться вопросами: обоснованно ли действуют красноармейцы в компьютерных играх, поступая жестко и даже порою жестоко по отношению к солдатам вермахта, и чем сами герои объясняют своё поведение. Отметим, что образ немецких войск в кампании против СССР в играх обеих групп схож. Так, в миссиях, посвященных борьбе на территории СССР, они изображаются как жестокие и не ведающие жалости к врагу, «опухоль на теле Европы, погубившая многих мужчин и женщин». Эта цитата из пятой части «Call of Duty», где в буквально первой же сцене мы видим, как солдаты вермахта добивают раненых возле знаменитого фонтана «Бармалей». О такого рода жестокостях, по сюжету, вспоминают многие красноармейцы, как и о том, что немцы виновны в разрушении страны.

Но если о жестокости немцев говорят все игры, то причины их поражения, представленные разработчиками, различны. В Company of Heroes 2 – это мороз и количественное превосходство русских отрядов, которыми «закрывали дыры» в обороне, в Call of Duty – натиск русских и их решительность, а во многих отечественных играх – храбрость красноармейцев и их число, грамотные действия советского командования, ресурсная база союзников и их совокупная промышленная мощь. При этом во всех играх звучит мысль о том, что враг был силен, опытен и обладал современной техникой. Интересно, что в «Блицкриг 2» одной из причин поражения также указывается слабость союзников Третьего рейха (особенно, Италии), из-за действий которых немцам приходилось оттягивать силы на другие фронты.

Отдельного упоминания заслуживают факты использования в играх обеих групп видеодокументов и вообще справочных материалов. Так, и это заметно, игры II группы стараются привлечь игроков стремлением к исторической достоверности и заявить о своей просветительской функции. Поэтому в нескольких из них, например, содержатся внутриигровые базы данных, напоминающие энциклопедии (Кириченко, 2019) по различным областям истории Великой Отечественной войны, в которые игрок может зайти после прохождения заданий в игре и изучить интересующую его информацию. Также в игре активно демонстрируются игроку между миссиями газетные вырезки и хроники тех времен. Особенно заметно это на примере проектов Wargaming.net, которые материалы справочного характера приурочивают к памятным датам, сопровождая их дополнительными заданиями и акциями для пользователей, и тем самым привлекают аудиторию в свои проекты. Игры же из I группы привлекают справочные материалы непоследовательно, кратко описывая, где происходит событие, и кто в нем участвует, а хроника же включена лишь фрагментами в так

называемые брифинги – вступления к заданиям. Похожий прием был использован в Call of Duty в 2003 г. (Allison, 2010: 188)

Отметим, что несмотря на наличие созданных российскими разработчиками игр о войне, всё же на рынке большей известностью пользуются продукты западной гейм-индустрии, которые зачастую полны так называемой «клюквы», своего рода шаблонных стереотипов. Многие из них мы можем видеть как в кинематографе времён Холодной войны (Фёдоров, 2013), так и в историографии, авторы которой использовали в качестве источника мемуары немецких военнослужащих (Шубин, 2021). Однако сами разработчики могли использовать в качестве основы и другие источники. Так, разработчики Company of Heroes 2 опирались на роман «Жизнь и судьба» В.С. Гроссмана (Company of Heroes 2, 2013). Скорее всего, имеются в виду главы 39–41, описывающие лагерную жизнь глазами Абарчука, однако в изображении Сталинградской битвы произведение В.С. Гроссмана и игра Relic Entertainment разительно отличаются.

4. Заключение

Подводя итог, образ Красной армии в компьютерных играх из обеих групп имеет ряд сходств и отличий. Так в играх I группы рядовые солдаты храбры, патриотичны и пафосны, стойко сносят все невзгоды и готовы мстить врагу несмотря даже на то, что находятся под непереносимым давлением спецслужб. Последние же часто выступают в роли фанатиков и карателей, спокойно жертвующими собственными людьми. Стоит отметить, что и те и другие одинаково ненавидят врага и порою готовы сами нарушить негласные законы войны ради победы. В играх же II группы все советские части проявляют героизм и выучку, а командование – компетенцию и умение здраво мыслить. Органы же госбезопасности также участвуют в боевых операциях, но зачастую как командиры либо их помощники, а на их роли как носителей советской идеологии не делается большой упор.

Удивительно схожи при этом образы вермахта в играх обеих групп. Их представители показаны как жестокие, опасные по своей силе и аморальные убийцы, которым неведомы вообще никакие правила ведения войны. При этом их жестокость часто безосновательна. В играх, где существует сюжетная линия, такое поведение врага является спусковым крючком для многих красноармейцев в их беспощадной борьбе с захватчиками.

Литература

Беляков и др., 1999 – Беляков О.И., Мещерякова И.В. Компьютерные игры в обучении биологии // *Компьютерные инструменты в образовании*. 1999. № 5. С. 43-49.

Буглак и др., 2017 – Буглак С.С., Латыпова А.Р. и др. Образ другого в компьютерных играх // *Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология*. 2017. № 2. С. 242-253.

Быльева и др., 2019 – Быльева Д.С., Лобатюк В.В., Заморев А.С. Игры со временем // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. № 4. С. 72-85.

В России из-за жалоб патриотов, 2013 – В России из-за жалоб патриотов прекратили продавать Company of Heroes 2 // Lenta.ru, 05.08.2013 [Электронный ресурс]. URL: <https://lenta.ru/news/2013/08/05/coh/> (дата обращения: 05.04.2021).

Иванов, 2019 – Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // *Общество: социология, психология, педагогика*. 2019. № 3. С. 134-138.

Иванова, 2018 – Иванова Н.А. Эксплицитные мотивы в повседневной жизни у мужчин, играющих в компьютерные онлайн-игры: эмпирическое исследование // *Национальный психологический журнал*. 2018. № 4 (32). С. 16-26

Кириченко, 2019 – Кириченко В.В. «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. № 4. С. 130-152.

Морозов, 2019 – Морозов М.Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр // *Вестник Астраханского государственного технического университета*. 2019. № 2(68). С. 59-63.

Обсуждение Hearts of Iron 4 – Обсуждение Hearts of Iron 4 (День Победы IV). [Электронный ресурс]. URL: https://imtw.ru/topic/43960-obsuzhdenie-hearts-of-iron-4-den-pobedy-iv/page__st__70__p__1704312 (дата обращения: 12.05.2021)

Пинчук, 2010 – Пинчук Д.В. Мотивы обращения к компьютерной игре // *Царскосельские чтения*. 2010. №XIV. С. 149-152

Савкин, Архипова, 2020 – Савкин А.Е., Архипова М.В. Применение компьютерных игр в обучении английскому языку // *Мир науки. Педагогика и психология*. 2020 № 6 [Электронный ресурс]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (дата обращения: 25.02.2021).

Саяхова, 2020 – Саяхова Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // *Казанский лингвистический журнал*. 2020. № 1 (3). С. 52-63.

Седых, 2020 – Седых И.А. Индустрия компьютерных игр – 2020 / Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики [Электронный ресурс]. URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf> (дата обращения: 26.02.2021).

Федоров, 2013 – Федоров А.В. Трансформации образа России на западном экране: от эпохи идеологической конфронтации (1946–1991) до современного этапа (1992–2010). М.: Изд-во МОО «Информация для всех», 2013. 230 с.

Чумпурова, 2014 – Чумпурова И.Г. Негативное влияние компьютерных игр // *Культура. Духовность. Общество*. 2014. № 15. С. 134-137

Шубин, 2021 – Шубин Н.С. Образ Сталинградской битвы в компьютерных играх и современной историографии: что есть общего у них? // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2021». М.: МАКС Пресс, 2021 [Электронный ресурс] URL: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2021/data/22440/132320_uid569209_report.pdf (дата обращения: 25.04.2021).

Allison, 2010- Allison T. The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History // *Literature / Film Quarterly*. 2010. Vol. 38. No. 3. Pp. 183-193.

Company of Heroes 2, 2013 – Company of Heroes 2. Интервью // Kanobu.ru, 28.04.2013 [Электронный ресурс]. URL: <https://kanobu.ru/articles/company-of-heroes-2intervyu-365690/> (дата обращения: 15.02.2021).

Valve объявила, 2021 – Valve объявила об абсолютном рекорде Steam. 26 млн игроков одновременно // IXBT.com, 08.02.2021 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ixbt.com/news/2021/02/08/absolutnyj-rekord-steam-bolee-26-mln-igrokov-v-seti-odnovremenno.html> (дата обращения: 05.04.2021).

References

Allison, 2010- Allison, T. (2010). The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History. *Literature / Film Quarterly*. Vol. 38. 3: 183-193.

Beljakov i dr., 1999 – Beljakov, O.I., Meshherjakova, I.V. (1999). Komp'juternye igry v obuchenii biologii [Computer games in teaching biology]. *Komp'jutepnye instpumenty v obpazovanii*. 5: 43-49. [in Russian]

Buglak i dr., 2017 – Buglak, S.S., Latypova, A.R. etc. (2017). Obraz drugogo v komp'juternyh igrah [The image of the other in computer games]. *Vestnik SPbGU. Filosofija i konfliktologija*. 2: 242-253. [in Russian]

Byl'eva i dr., 2019 – Byl'eva, D.S., Lobatjuk, V.V., Zamorev, A.S. (2019). Igry so vremenem [Games with time]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 4: 72-85. [in Russian]

Chumpurova, 2014 – Chumpurova, I.G. (2014). Negativnoe vlijanie komp'juternyh igr [Negative influence of computer games]. *Kul'tura. Duhovnost'. Obshhestvo*. 15: 134-137. [in Russian]

Company of Heroes 2, 2013 – Company of Heroes 2. Interv'ju [Company of Heroes 2. Interview]. Kanobu.ru, 28.04.2013 [Electronic resource]. URL: <https://kanobu.ru/articles/company-of-heroes-2intervyu-365690/> (accessed on: February 15, 2021). [in Russian]

Fedorov, 2013 – Fedorov, A.V. (2013). Transformacii obraza Rossii na zapadnom jekrane: ot jepohi ideologicheskoj konfrontacii (1946–1991) do sovremennogo jetapa (1992–2010) [Transformations of the image of Russia on the Western screen: from the era of ideological confrontation (1946-1991) to the modern stage (1992-2010)]. М.: Изд-во МОО «Информация длja vseh», 230 p. [in Russian]

Ivanov, 2019 – Ivanov, A.G. (2019). Komp'juternye igry v obuchenii istorii [Computer games in teaching history]. *Obshhestvo: sociologija, psihologija, pedagogika*. 3: 134-138. [in Russian]

Ivanova, 2018 – Ivanova, N.A. (2018). Jeksplicitnye motivy v povsednevnoj zhizni u muzhchin, igrajuščih v komp'juternye onlajn-igry: jempiricheskoe issledovanie [Explicit motives in everyday life in men playing online computer games: an empirical study]. *Nacional'nyj psihologičeskij žurnal*. 4 (32): 16-26. [in Russian]

Kirichenko, 2019 – Kirichenko, V.V. (2019). «Jenciklopedičeskie igry» kak sposob istoričeskoj refleksii [“Encyclopedic games” as a way of historical reflection]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 4: 130-152. [in Russian]

Morozov, 2019 – Morozov, M.D. (2019). Osobennosti processa lokalizacii komp'juternyh igr [Features of the localization process of computer games]. *Vestnik Astrahanskogo gosudarstvennogo tehničeskogo universiteta*. 2 (68): 59-63. [in Russian]

Hearts of Iron 4 Discussion – Hearts of Iron 4 Discussion (Victory Day IV). URL: https://imtw.ru/topic/43960-obsuzhdenie-hearts-of-iron-4-den-pobedy-iv/page__st__70__p__1704312 (date of access: 12.05.2021). [in Russian]

Pinchuk, 2010 – Pinchuk, D.V. (2010). Motivы obrashhenija k komp'juternoj igre [Motives of the appeal to the computer game]. *Carskosel'skie chtenija*. XIV: 149-152. [in Russian]

Savkin, Arhipova, 2020 – Savkin, A.E., Arhipova, M.V. (2020). Primenenie komp'juternyh igr v obuchenii anglijskomu jazyku [Application of computer games in teaching English]. *Mir nauki. Pedagogika i psihologija*. 6 [Electronic resource]. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN620.pdf> (date of access: 25.02.2021). [in Russian]

Sajahova, 2020 – Sajahova, D.K. (2020). Lingvokul'turnaja adaptacija teksta pri perevode (na materiale videoigr) [Linguocultural adaptation of the text in translation (based on the material of video games)]. *Kazanskij lingvističeskij žurnal*. 1(3): 52-63. [in Russian]

Sedyh, 2020 – Sedyh, I.A. (2020). Industrija komp'juternyh igr – 2020 / Nacional'nyj issledovatel'skij universitet Vysshaja shkola jekonomiki [Computer Games Industry – 2020 / National Research University Higher School of Economics] [Electronic resource]. URL: <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Industrija%20komp'juternyh%20igr-2020.pdf> (date of access: 26.02.2021). [in Russian]

Shubin, 2021 – Shubin, N.S. (2021). Obraz Stalingradskoj bitvy v komp'juternyh igrah i sovremennoj istoriografii: čto est' obshhego u nih? [The image of the Battle of Stalingrad in computer games and modern historiography: what do they have in common?]. *Materialy Mezhdunarodnogo molodežnogo nauchnogo foruma «LOMONOSOV-2021»* [Materials of the International Youth Scientific Forum "LOMONOSOV-2021"]. M.: MAKS Press, 2021 [Electronic resource]. URL: https://lomonosov-msu.ru/archive/Lomonosov_2021/data/22440/132320_uid569209_report.pdf (date of access: 25.04.2021). [in Russian]

V Rossii iz-za zhalob patriotov, 2013 – V Rossii iz-za zhalob patriotov prekratili prodavat' Company of Heroes 2 [In Russia, due to complaints of patriots, they stopped selling Company of Heroes 2]. *Lenta.ru*, 05.08.2013 [Electronic resource]. URL: <https://lenta.ru/news/2013/08/05/coh/> (accessed on: April 5, 2021). [in Russian]

Valve ob'javila, 2021 – Valve ob'javila ob absoljutnom rekorde Steam. 26 mln igrokov odnovenno [Valve has announced an all-time record for Steam. 26 million players simultaneously]. *IXBT.com*, 08.02.2021 [Electronic resource]. URL: <https://www.ixbt.com/news/2021/02/08/absoljutnyj-rekord-steam-bolee-26-mln-igrokov-v-seti-odnovenno.html> (date of access: 05.04.2021). [in Russian]

Образы Красной армии и вермахта в Великой Отечественной войне в компьютерных играх

Никита Сергеевич Шубин ^{а,*}

^а Южный федеральный университет, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор

Адреса электронной почты: n.shubino910@gmail.com (Н.С. Шубин)

Аннотация. В настоящее время компьютерные игры занимают все большее место в досуге отдельных слоев населения. Над их созданием порою трудятся тысячи специалистов, а в игровой индустрии существуют уже десятки специализаций. Но чем вдохновляются эти люди и какие образы вкладывают в свои произведения? Каким образом коллективная память об исторических событиях отражается в играх? В поиске ответов на эти вопросы автор статьи ставит перед собой цель рассмотреть сложившиеся в компьютерных играх о Великой Отечественной войне образы Красной армии и вермахта, определить их взаимосвязь и источники их формирования. Анализу подвергнуты игры из Европы, США, Канады (I группа) и стран, образовавшихся на территории бывшего СССР (II группа), так как в них, с одной стороны, сфера гейм-индустрии достаточно развита, а с другой стороны-существует определённый спрос среди населения на продукты о Второй мировой войне и Великой Отечественной войне. Выясняется, что в таких играх как Call of Duty, Company of Heroes 2 и др., находящихся в I группе, зачастую разработчики используют тот образ Красной армии, в которой многие рядовые военнослужащие готовы защищать Родину, пафосны и полны ненависти к врагу. Схожие черты в этих играх присущи и командному составу, но последний также способен без особой нужды жертвовать собственными солдатами во имя приказа и идеологии. Этим играм можно отчасти противопоставить образ Красной армии в играх II группы (Блицкриг, Чёрные бушлаты и др.), в которых солдаты также храбры и способны на самопожертвование, но командование обладает нужной компетенцией и трезвым рассудком. Источниками формирования негативных представлений о Красной армии становятся как кинофильмы, так и работы историков времен Холодной войны. В ходе исследования установлено, что образ вермахта в играх обеих групп схож. Действия вермахта вызывают ответную реакцию главных героев продуктов гейм-индустрии.

Ключевые слова: компьютерные игры, историческая память, Великая Отечественная война, Вторая мировая война, игропром, геймеры, медиа.