

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ИСТОРИИ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы использования визуальных источников в исторических исследованиях для более полного понимания прошлого. Подчеркивается, что визуальные источники могут как дополнять письменные, так и «конфликтовать» с ними, обогащая наше понимание исторических событий. Приводятся примеры применения визуальных исторических источников для воссоздания объектов города Сталинград в компьютерных играх. Отмечена возможность использования визуальных источников для выявления фальсификации в игровой индустрии на примере игр, посвященных Сталинградской битве.

Ключевые слова: визуальные источники, Сталинградская битва, гейм-индустрия, фотографии, аэросъемка

Живая событийная реальность прошлого недоступна для прямого восприятия — только через письменные источники. Текст хоть и остается основой исторического познания, определяет основные методы и технологии работы историка, но не может оставаться единственным носителем информации для профессионального историка. Визуальные источники играют важную роль в исследовании истории, помогая нам понять прошлое через наглядные образы и изображения. Фотографии, картины, скульптуры, архитектурные памятники, фильмы и другие визуальные материалы сохраняют и передают нам ценную информацию о культуре, обычаях, событиях и людях прошлого. Однако, «видимость» источника воспринимается историками как понятие условное и отвлеченное. Возможно, по этой причине в исторической науке визуальный поворот совершается медленнее, чем в социологии и культурологии [Мазур, с. 57].

Одна из главных причин, почему визуальные источники являются важными, заключается в том, что они могут и дополнять письменные, и «конфликтовать» с ними. То, что описано словами, может быть проиллюстрировано образами. Визуальные материалы могут дать более полное представление о прошлом, углубить наши знания

¹ Научный руководитель: С. А. Потапов, кандидат исторических наук, доцент филиала РГППУ в г. Нижний Тагил.

и помочь нам рассмотреть события исследуемого периода буквально со всех сторон. В гейм-индустрии визуальные источники играют невероятно важную роль в создании игровых локаций. Одним из способов достичь максимальной реалистичности является использование видео и фото для воссоздания карт и объектов в играх.

Разработчики игры «Мир танков» (ранее «WorldofTanks») по аэросъёмке города Сталинград воссоздали реальный квартал Волгограда. На сбор архивных материалов ушло более четырех месяцев. Информацию брали из самых разных источников. Для воссоздания оригинальной геометрии, застроек и известных объектов (дом Павлова, мельница Гергардта, набережная Волги) использовали немецкую и советскую аэрофотосъемку, а также кинохронику того времени. Дома на карте были созданы новые, и они напоминают застройку тридцатых и сороковых годов. Городские кварталы представляют лабиринты с тупиками и завалами [Карта Сталинградот 18.06.2020].

Карта была введена в игру 4 ноября 2014 г., а уже осенью 2015 г. была выведена из неё по нескольким причинам. Одной из них был недостаток исторических объектов. На карте было мало уникальных зданий или памятников, которые могли бы привлечь внимание игроков и сделать игру более интересной.

В 2022 г. в честь празднования 80-летия окончания Сталинградской битвы новые разработчики игры «Мир танков» сообщили о возвращении карты «Сталинград» в сентябре 2023 г.

Благодаря сотрудничеству с экспертами мемориального комплекса «Героям Сталинградской битвы» в игре была разработана достоверная модель фонтана «Детский хоровод». Была проведена фото-геометрия, которая запечатлела фонтан со всех ракурсов с огромным количеством фотографий.

Локация показывает Сталинград в преддверии страшных событий Великой Отечественной войны, которые изменят его навсегда. Прошли первые авиа-бомбардировки. Город активно готовится к предстоящим испытаниям: эвакуация населения и строительство оборонительных сооружений и баррикад. На улицах города стоят трамваи, машины; встречаются брошенные второпях вещи и чемоданы. Разработчики вдохновлялись историческими фотографиями, фотографиями из командировок, диорамами музея Волгограда, аэро-съемками и документальными фильмами.

На карте «Сталинград» разработчики установили landmarks (достопримечательность, природный или созданный человеком узнаваемый в данной локации высотный ориентир), для полного погружения игрока в атмосферу города. Ими стали железнодорожный вокзал, мельница Гергардта, ЦУМ (Центральный универсальный магазин).

Также на карте размещены здание театра, дом Павлова и Заболотного, тракторный завод и здание порта.

Локация Сталинграда не только место сражений, но и место для обретения исторического знания и понимания. Мы имеем возможность увидеть и оценить масштабы и сложность этой битвы. Однако и после множества исправлений и опоры на визуальные источники эту карту нельзя назвать историчной. В ходе проведения аэрографии и аэросъемки, было принято решение о невозможности взять реальный город Волгоград за основу для карты в игре. На карте «Сталинград» совмещены исторические здания со всего города вне зависимости от их реального местонахождения. Они выступают как ориентиры, заданные игрокам для понимания их местонахождения на карте и как исторически значимые места, добавленные в игру для сохранения исторической памяти.

Следующий проект, воссоздавший карту по историческим источникам и фотографиям — многопользовательская онлайн-игра «Enlisted». Реалистичная графика и детализированный мир позволяют полностью погрузиться в атмосферу Второй мировой войны. В компании «Битва за Сталинград» многие ключевые здания воссозданы с фотографической точностью. Среди главных объектов карты отметим ЦУМ, вокзал, дом коммунальников, особняк Репниковой и театр.

Аккуратная реконструкция исторических событий, превращающая игру в своеобразный «интерактивный учебник» отличает другой проект под названием «Сталинград». Это компьютерная игра в жанре стратегий в реальном времени, разработанной компанией «DTFGames» в 2005 г. В «Сталинграде» каждая миссия построена с учетом исторических реалий и привязана к событиям, происходившим во время Второй мировой войны, как по времени, так и по месту. Несколько десятков уникальных исторических зданий, воссозданных по архивным фотографиям: вокзал, элеватор, ЦУМ, дом специалистов, завод «Красный Октябрь». Ландшафт игровых карт воссоздан на основе тактических карт и аэрофотосъемки времен Великой Отечественной войны. Перед каждой новой главой демонстрируется хроника боевых действий, о которой ведется речь именно в этой операции. Это делает весь игровой процесс атмосферным и более реальным.

Визуальные источники позволяют не только воссоздать реальные объекты, но и выявить фальсификацию в гейм-индустрии. Так, если сопоставить фотографии памятника Иосифу Виссарионовичу Сталину в Сталинграде до и после Сталинградской битвы с кадрами из фильма «Враг у ворот» и компьютерной игры «Call of Duty», то можно увидеть колоссальную разницу в размерах монумента и его состо-

янием. Во-первых, памятник Сталину был не таким масштабным как нам его показали в фильме и игре (в 3 раза больше истинных размеров монумента). Во-вторых, памятник не мог остаться нетронутым на промежутке с 1942 по 1943 г. Так как Сталин символ победы, поднятие боевого духа военнослужащих и немцы не могли оставить его на площади нетронутым. В центре Сталинграда шли ожесточенные бои. Участок, где располагается музей, защищали бойцы Первого батальона 42-го полка 13-й Гвардейской Дивизии. В 1943 г. в здание попала бомба и практически уничтожила его. Однако даже в разрушенном помещении музей продолжал работать. Во время боёв памятник Сталину был полуразрушен и его заменили на другой монумент, немного больший по размерам [Серебряков]. В тот же год состоялась выставка «Осторожно, бомба!», но проходила она в подвале центрального универмага, где сейчас находится музей «Память». Восстановление музея начали сразу после завершения Сталинградской битвы. В прежнем виде его открыли его в 1948 г. [Владзиевская]. Таким образом, памятник Сталину в том виде, в котором он был представлен в фильме «Враг у ворот» и компьютерных играх, — это исторический вымысел.

В целом, визуальные источники играют важную роль в исторических исследованиях. Они позволяют нам увидеть прошлое и проникнуть в настроение и атмосферу исследуемого периода. «Историчность» игр определяется по нескольким критериям: точное воссоздание исторических событий, достоверные архитектурные модели эпохи, реалистичное представление военного снаряжения, а также присутствие исторических личностей и описаний исторического ландшафта.

Анализ визуальных источников помогает раскрывать и корректировать исторические искажения в развлекательных продуктах, обращая внимание на точность и достоверность визуализации исторических событий. Визуальные источники являются незаменимым инструментом для понимания исторических событий и помогают сделать историю более доступной и интересной для широкой аудитории.

Список источников и литературы:

Владзиевская В. Особняк Репниковых в Волгограде: музей летописи двух войн // Информационное агентство Волгограда «Городские вести». 2018. 20 апр. URL: <https://gorvesti.ru/text/osobnyak-repnikovykh-v-volgogrademuzey-letopisi-dvukh-voyn-53515.html> (дата обращения: 11.03.2024).

Карта Сталинград // Wiki.wargaming.net: [сайт]. URL: <https://wiki.wargaming.net/ru/Tank:Сталинград> (дата обращения: 10.03.2024).

Мазур Л. Н. Визуальный поворот в исторической науке: от текста к образу // Роль изобразительных источников в информационном обеспечении исторической науки: сборник статей / авт.-сост. Е. А. Воронцова. М.: Нестор-История, 2019. С. 52–62. URL: <https://evorontsova.ru/pdf/books/08-RollzobrIst.pdf> (дата обращения: 09.03.24).

Серебряков А. «Он просто растворился в будущем»: о памятниках Сталину прошлого и настоящего в Волгограде // V1.ru: Новости Волгограда и Волгоградской облсати. 2019. 20 дек. URL: <https://v1.ru/text/culture/2019/12/20/66410740/> (дата обращения: 11.03.2024).

УДК 930.221:050.48(47+57)>>1920/1930>>

А. В. Муравьев¹

Уральский федеральный университет

КЛАССИФИКАЦИЯ СОВЕТСКИХ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫХ ЖУРНАЛОВ 1920-Х ГГ.

Аннотация. В статье рассматривается проблема изучения советских научно-популярных журналов в качестве исторического источника. Акцентируется внимание на неизученности научно-популярных журналов 1920-х гг. Представлена классификация журналов с учетом целевой аудитории и принадлежности к издательству. На основе классификации и изучения материалов выделяются типологические особенности и особенности редакционной политики журналов.

Ключевые слова: научно-популярные журналы, классификация, раннесоветское общество, идеология, редакционная политика

В советском обществе важную роль играла наука. С научными достижениями связывалось построение социализма и грядущие успехи человечества. Популяризация науки в 1920-е гг. имела колоссальное значение, так как наука была верным спутником в борьбе с религией, каналом пропаганды коммунистических идеалов и источником просвещения для рабочих и крестьян. Одним из каналов популяризации науки были научно-популярные журналы. Между тем, историки не часто обращаются к ним как к историческим источникам. Интерес к ним тесно связан с антропологическим поворотом в исторической науке и желанием увидеть за материалами периоди-

¹ Научный руководитель: Л. Н. Мазур, доктор исторических наук, профессор УрФУ.