

КОДЫ ПАМЯТИ: ТРАНСФОРМАЦИЯ ПРАКТИК В КОНТЕКСТЕ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Наталья Масленкова¹

Abstract

The author explores the way cultural memory mechanisms design team experience by exploiting it in the form of current cultural practices. The main idea of the article is that the forms of coding information are the basis of cultural practices and they determine the form and content of cultural memory. Since coding is different in different types of culture (oral, written, electronic), the era of Web 2.0 with its interactive design makes cultural memory mechanisms exist in a new form. The object of study was one of the most popular multiplayer games «World of Tanks», which exploits the image of the Great Patriotic War. The player has already had the memory of war from other sources, for example from the school course of history, literature or cinema, etc. But with the help of the computer it is possible to play the same event several times in the historic surroundings, and therefore the players create another version of alternative history that they are experiencing as real, as a fact of their own biography.

Keywords: memory studies, cultural memory, computer game, «World of Tanks», The Great Patriotic War, alternative history.

Одно из любимых занятий человека (и человечества) – вспоминать, создавать прошлое. Как писал Рэй Брэдбери в романе *451 градус по Фаренгейту*, прошлое – это зеркала, в которых отражается настоящее:

«И когда они спросят нас, что мы делаем, мы ответим: мы вспоминаем. Да, мы память человечества, и поэтому мы, в конце концов, непременно победим. Когда-нибудь мы вспомним так много, что соорудим самый большой в истории экскаватор, выроем самую глубокую, какая когда-либо была, могилу и навеки похороним в ней войну. А теперь в путь. Прежде всего, мы должны построить фабрику зеркал. И в ближайший год выдавать зеркала, зеркала, ничего, кроме зеркал, чтобы человечество могло хорошенько рассмотреть в них себя»².

Продолжая метафору писателя-фантаста, отметим, что для зеркал памяти весьма важно, из чего они сделаны. Иными

¹ Наталья Масленкова – кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и истории культуры Самарского государственного университета (Российская Федерация).

² Р. Брэдбери: *451 градус по Фаренгейту*, Перев. с англ. Т. Шинкарь, Москва: Всё для вас, 1992, 56.

словами, специфика конструирования культурной памяти зависит от формы, в которой она существует. (И тема войны, упомянутая в цитате, также возникла неслучайно: её образ будет интересовать нас во второй части статьи.)

За долгое время существования человеческой цивилизации форма кодирования памяти кардинально менялась несколько раз. Устный рассказ сменился письменным, глиняные таблички в своё время уступили место свитку, а свиток – кодексу. Все эти изменения связаны прежде всего со сменой типов носителя текста, а если говорить точнее – с тем, из чего сделаны знаки этого текста. Звук, глина, папирус, пергамент – эти материалы задают форму «зеркала памяти». Так, папирус вызывает к жизни книгу в форме рулона, и читатель при чтении должен разворачивать текст. Для него не существует страниц, он не знает того, что требуется читателю кодекса из пергамена или бумаги, – перелистывания страниц, необходимости обложки и оглавления. В настоящее время текст для нас существует в новой форме – в электронном виде. Причём здесь принципиально неважно – это экран компьютера или специальное устройство для чтения документов. Важно другое: новые формы передачи информации порождают новые культурные практики. Ноутбук требует иных навыков, нежели умение слушать сказителя, экран и клавиатура компьютера провоцируют такие телесные привычки, которые формируют моторные навыки, отсутствующие у пользователей традиционных кодексов. Как следствие, современный человек по-другому ощущает время (память, историю), потому что электронные носители диктуют принципиально другие правила и другие ожидания от текстов. Если использовать терминологию Маршалла Маклюэна³, обитатель современной глобальной деревни чувствует себя гораздо комфортнее, когда вербальный текст сопровождается другими типами информации (аудио или видео) или когда у читателя есть возможность интерактивного взаимодействия с текстом. А это в свою очередь означает, что и способы создания «зеркал» памяти в электронную эпоху будут существенно отличаться от того, что работало в устную или печатную эпохи.

Мысль о том, что прошлое является результатом культурного конструирования, не нова. Память как социокультурный феномен исследовалась многими учёными. Среди основателей *memory studies* можно назвать В. Беньямина, Дж.Г. Мида, Л.С. Выготского и др. Но есть две фигуры, после которых можно говорить о переходе от изучения памяти как феномена индивидуального сознания к феномену социальному: это французский социолог М. Хальбвакс (1877–1945) и немецкий искусствовед А. Варбург (1866–1929). Именно в их работах 1920-х годов⁴ память вышла из границ воспоминаний отдель-

³ М. Маклюэн: *Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры*, Перев. с англ. А. Юдина, Киев: Ника-Центр, 2003.

⁴ М. Хальбвакс: *Социальные рамки памяти*, Перев. с фр. С. Зенкина, Москва: Новое издательство, 2007; А. Варбург: *Великое переселение*

ного человека в социальные группы, где её содержание, законы существования определяются не столько особенностями жизненного опыта индивида, сколько социальными нормами, потребностями политической ситуации в настоящем и т. п. Второй качественный сдвиг в исследованиях памяти произошёл, когда к *memory studies* подключились семиотики. В данной работе мы прежде всего будем говорить о работах Ю.М. Лотмана.

По мнению М. Хальбвакса, воспоминание можно понимать как процесс воображаемой реконструкции, в рамках которого мы интегрируем образы настоящего в особый текст, воспринимаемый как прошлое. Накопленные таким способом образы не являются вызванными из реального прошлого, но только репрезентируют его как причину и оправдание настоящего. И в этом смысле они выражают собой сегодняшнее представление о том, на что было похоже прошлое.

Дальнейшие исследования памяти (П. Нора⁵, Я. Ассман⁶ и др.) показывают, что вызовы настоящего заставляют социум «переписывать» историю, поэтому прошлое не дано в статичном виде, а представляет собой постоянно возобновляющийся процесс, результат которого зависит ещё и от семиотических практик, в рамках которых этот результат формируется. В статье *Текст как семиотическая проблема* Лотман пишет:

«С точки зрения семиотики, культура представляет собой коллективный интеллект и коллективную память, то есть надындивидуальный механизм хранения и передачи некоторых сообщений (текстов) и выработки новых»⁷.

При этом общая для пространства данной культуры память обеспечивается, *во-первых*, наличием некоторых константно транслируемых текстов и, *во-вторых*, «или единством кодов, или их инвариантностью, или непрерывностью и закономерным характером их трансформации»⁸.

Исследуя письменные формы памяти, Ю. Лотман выделяет два вида: информативную и креативную память. «Память информативная» – это механизмы транслирования готовых текстов, сохранения итогов познавательной деятельности. С точки зрения сохранения информации здесь активен именно последний срез,

образов. Исследование по истории и психологии возрождения античности, Перев. с нем. Е. Козиной, Санкт-Петербург: Азбука-Классика, 2008.

⁵ П. Нора: Поколение как место памяти, *Новое литературное обозрение*, 1998, 2(30): 41–54.

⁶ Я. Ассман: *Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности*, Перев. с нем. М.М. Сокольской, Москва: Языки славянской культуры, 2004.

⁷ Ю. Лотман: Текст как семиотическая проблема, в Ю.М. Лотман: *Избранные статьи в трех томах*, т. I: Статьи по семиотике и топологии культуры, Таллинн: Александра, 1992, 129.

⁸ Там же.

результат (итоговый текст). Информативная память имеет «плоскостной характер» и хронологический вид. Такова, например, память в науке: важен последний срез, поскольку он является результатом всего накопленного опыта и знания, в нём сосредоточено самое прогрессивное, информативное и значимое.

В «памяти креативной» активной является вся «толщина» созданных обществом текстов, при этом какие-то из текстов время от времени актуализируются, какие-то подвергаются забвению. Примером креативной памяти является, в частности, память в искусстве.

«Падение актуальности Пушкина для русского читателя в 1840–1860-е годы, рост её в 1880–1900-е, падение в 1910–1920-е и рост в 1930-е и последующие годы, смена “сбрасывания с корабля современности” и “возведения на пьедестал” – наиболее простой вид смены культурного “забывания” и “припоминания”»⁹.

Здесь мы имеем один из примеров смены набора культурных кодов. Тексты, незначимые в данный период времени, могут стать востребованными позднее.

Кроме того, Ю. Лотман говорит о разных типах исторического сознания. Древнерусское историческое (средневековое) сознание, по его мнению, исходило из иных представлений, нежели историческое сознание XVIII–XIX веков. В основе древнерусского исторического сознания лежали представления о «первых» событиях, которые не уходят в прошлое, а существуют вечно как основа миропорядка: «Каждое новое событие есть обновление и рост этого вечного “столбового” события. Каждое убийство братом брата не представляет собой какого-либо нового и отдельного поступка, а является лишь обновлением Каинова греха, который сам по себе вечен»¹⁰. Поэтому, пишет Лотман, «великие и славные дела лишь оживляют вечно существующую и единственно реальную “первую славу”, звонят в неё, как в колокол, который имеет реальное бытие»¹¹. Такой тип сознания обращает мысль не к результату исторического процесса, а к его началу – истоку. Здесь отчётливо прослеживается сходство работы памяти с принципами мифологического – устного – сознания. М. Элиаде даёт ему следующее определение:

«Миф – подлинное, реальное событие, сакральное, первородное откровение, служащее примером для подражания ... миф излагает сакральную историю, повествует о событии, произошедшем в достопамятные времена “начала всех начал”»¹².

Однако в отличие от мифологического сознания, создающего и транслирующего текст только об одном эпизоде – первоначале,

⁹ Лотман, указ. соч., 171.

¹⁰ Там же, 175.

¹¹ Там же.

¹² М. Элиаде: *Аспекты мифа*, Перев. с фр. В. Большакова, Москва: Инвест-ППП, 1995, 14–15.

письменное историческое сознание фиксирует параллели между настоящим моментом и сакральным первоначалом, тем самым создавая временную перспективу, порождающую ценностные интерпретации настоящего в отношении прошлого. Причём Первоначало постулируется как неизменное, вневещное, а настоящее – как тварное, зависящее от усилий человека.

Само исполнение мифа, отмечает М. Элиаде, представляет собой действие: готовится пространство, внутри которого происходит пение, – это пространство вызывания героев-зачинателей и приобщения к их деяниям. Человек с мифическим сознанием определяет себя как результат действий сверхъестественных существ. Он понимает, что происходящее в настоящем – всегда результат этого первоначала, именно оно определяет настоящее и конструирует будущее. Главное же отличие архаического человека от современного, по мнению автора, состоит в том, что архаический человек обязан не только восстанавливать в памяти мифическую историю, но и актуализировать её, что происходит посредством таких культурных форм, как обряды и культы:

«На Тиморских островах, например, при созревании риса в поле отправляется тот, кому известны мифические традиции риса. Он проводит там, в хижине, всю ночь, громко рассказывая легенды, объясняющие, как была получена культура риса (миф о происхождении)... Этот ритуал совершают не священнослужители. После рассказа о том, как произошёл рис, эта культура должна расти особенно хорошо, дружно и густо, как это было, когда её сажали в первый раз»¹³.

В мифическом сознании каждое событие должно воспроизводиться в виде действия и устного текста строго в соответствии с его изначальным видом, потому что первоначало имеет сакральный характер и гарантирует миропорядок. Повторяя мифы, человек становится «соучастником» упоминаемых событий, современником своих предков.

Юрий Лотман также описывает этот тип памяти, устный тип культуры, для которого важно сохранение сведений о порядке, законе. Такая культура ориентирована не на умножение числа текстов, а на постоянное воспроизведение первообразцов. Роль письменности здесь исполняют мнемонические символы – природные (деревья, скалы, небесные светила) и созданные человеком (курганы, идолы, архитектурные сооружения, которые включены в ритуалы). Бесписьменная культура, по словам Лотмана, переносит выбор поведения во вневещную область, поэтому идеальным человеком считается тот, кто умеет понимать и правильно истолковывать сакральные тексты, а в их осуществлении не знает колебаний, действует открыто и не скрывает своих намерений.

Носители письменной культуры должны действовать согласно другой стратегии поведения, а именно: соотносить настоящее с

¹³ Элиаде, указ. соч., 25.

эталонным событием, быть осторожными и осмотрительными, так как каждое событие рассматривается как «новое», не имеющее аналогов ранее. Следовательно, такое событие важно соотносить, сравнить с предыдущим, которое по инерции традиции продолжает считаться эталонным. Но настоящий момент как бы получает право на отличие, право быть другим по сравнению с первоначальным образцом.

Обряды как форма памяти устной культуры всегда предполагают повторение, они воспроизводят предначертанный порядок в неизменной форме, в результате чего возникает представление о круговращении времени. Я. Ассман считает возможным употребить по отношению к обряду выражение «принудительность повторения», от которой освобождаются общества при переходе к письменной культуре. Письменная культура же подразумевает фиксирование именно новых – уникальных, неповторимых, исключительных – событий. Появляется память, ориентированная на сохранение эксцессов и происшествий.

Культура начинает умножать число транслируемых текстов, которые – это весьма важно – сохраняются на внешнем носителе. Последний, в свою очередь, может быть сохранён вне памяти индивида. И тогда появляется фигура интерпретатора-историка, раскрывающего смыслы, которые заключены в тексте прошлого, пришедшем в наш опыт извне на этом самом внешнем носителе, лишённом пояснений автора текста. Толкование становится жестом воспоминания, интерпретатор – конструктором забытой истины. Но поскольку меняется действительность, сменяются поколения, изменяется и понимание одного и того же текста.

«Чем дальше тексты отходят на задний план необжитого содер- жимого архивов, тем больше текст становится формой забвения, мо- гилой смысла, который был однажды превращён в текст из живого значения коммуникации».¹⁴

В письменной культуре ключевой фигурой в данном процессе становится историк – тот, кто создаёт текст прошлого, а именно: изучая документы, факты, события, устанавливает связи между ними. Историк должен определить, почему именно это событие стало главенствующим, почему данное явление имело именно этот смысл и это значение, а не другое. Анализируя документ, вроде бы он должен опираться на тот культурно-исторический контекст, в котором создавался данный текст. Но именно сам культурно-исто- рический контекст и есть то «зеркало», которое создаётся насто- ящим моментом историка. Юрий Лотман отмечает, что «факт, будучи текстом, неизбежно включает в себя внесистемные, незна- чимые с точки зрения кодов создавшей его эпохи, элементы, по- зволяет историку выделить в них то, что с его точки зрения явля-

¹⁴ Ассман, указ. соч., 45.

ется значимым»¹⁵. Другими словами, общество (в лице историка-эксперта) фиксирует нечто значимое для себя и в то же время неосознанно фиксирует черты своей эпохи, то, что в дальнейшем при прочтении воспримет представитель другого поколения. С этого момента можно говорить об интерпретации текста, или конструировании памяти.

Таким образом, мы видим, что факт – фиксируемое значимое явление – всегда выбирается из множества других. Он всегда значим для определённого набора культурных кодов. Как только сменяется кодовый набор, главенствующее значение приобретают другие факты.

Отметим ещё раз, что в дописьменном периоде привнесение чего-то нового в культуру незначительно, в то время как в письменном это необходимо. Появившийся новый текст должен утвердить себя по отношению к уже существующим. Старое и новое – это противопоставление, приобретающее напряжённость только в письменной традиции. Получается, что, с одной стороны, устная и письменная культуры противопоставлены друг другу:

«Иероглиф, написанные слово или буква и идол, курган, урочище – явления, в определённом смысле, полярные и взаимоисключающие. Первые обозначают смысл, вторые напоминают о нём. Первые являются текстом или частью текста, причём текста, имеющего однородно-семиотическую природу. Вторые включены в синкретический текст ритуала или мнемонически связаны с устными текстами, приуроченными к данному месту и времени»¹⁶.

Существует мнение, что устная и письменная культуры предстают как *две* сменяющие друг друга стадии – низшая и высшая. Но, с другой стороны, их можно рассматривать как *два* различных типа негенетической (культурной) памяти человеческого общества, которые кодируются, хранятся и передаются из поколения в поколение с помощью различных знаков. Причём следует отметить, что появление письменности не отменяет механизмов устного кодирования, поскольку устный тип передачи информации не исчезает как культурная практика вместе с возникновением письменности, но наряду с ней формирует опыт коллектива, передавая его из поколения в поколение как текст. Соответственно, в зависимости от типа кодирования информации индивид либо становится «соучастником» первых событий, современником своих прародителей, либо преобразует мир прошлого, интерпретируя результаты своих усилий как положительные или отрицательные. Он то позволяет себе интерпретировать и соотносить настоящее и прошлое (как историк), то стремится к так называемой «исторической правде», стремясь воспроизводить настоящее по образцам законов первоначала.

¹⁵ Лотман, указ. соч., 164.

¹⁶ Ю. Лотман: *Семиосфера*, Санкт-Петербург: Искусство-СПБ, 2000, 338.

Перемены, вызванные развитием средств массовой коммуникации и, как следствие, возникновением электронной культуры, приводят к тому, что содержание и формы передачи культурной памяти изменяются на наших глазах. Интернет становится способом материализации коллективной и индивидуальной памяти, а наиболее современная, популярная и зрелищная культурная форма – компьютерная игра – вызывает интерес как способ моделирования прошлого, исторических событий; участники при этом получают некий личный опыт, связанный с общекультурными социальными моделями памяти. Однако этот опыт весьма специфичен, как специфична и форма его передачи: электронные способы кодирования информации определяют особенности поведения пользователей, неизвестные в эпоху печатных носителей информации, телевидения и радио – так называемых традиционных медиа. Эпоха Web 2.0 с её интерактивной основой заставляет механизмы памяти существовать в новой форме.

Компьютерная игра по своей природе диалогична, чем в определённой степени подобна устному взаимодействию. Это прежде всего означает, что форма сообщения, в отличие от той же книги или телепередачи, в компьютерной игре зависит от усилий и создателей игры, и собственно игрока. Именно игрок создаёт оригинальную версию игры. Авторы игры предлагают только лишь алгоритм создания реальности, но сам «текст» реальности создаёт игрок. При этом линейный принцип развёртывания игрового пространства ограничивает эти возможности одной версией прохождения (аналогично тому, как в устной культуре каждый человек должен воспроизвести первоначальный вариант событий). Однако нас больше интересуют именно нелинейные игры, в которых создатели уходят от принципа «правильно/неправильно», предоставляя игроку, как в классической игре-«песочнице» (*sandbox*), возможность прохождения множества версий игрового мира. Интересно, что в классической «песочнице» эталонный вариант отсутствует: каждый созданный вариант по своей значимости равен остальным, что в корне отличается от принципов оценивания действительности в устном и письменном типах культуры.

Сегодня всё более популярными становятся массовые многопользовательские онлайн-игры, или MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*). Они существуют исключительно в форме *on-line*, в них одновременно участвует большое количество игроков, отличных по своему социокультурному опыту. И если игра основана на реальных событиях, в нашем случае речь пойдёт об истории Второй мировой войны, то это означает, что базовые представления о канве исторических событий и – главное – их оценке и взаимосвязи будут различными у игроков, составляющих сообщество в определённый момент игры.

Ещё одна важная особенность ролевых компьютерных игр состоит в том, что геймер играет роль компьютерного персонажа. Причём если в обрядах устных культур разные участники ото-

ждествляют себя с одними и теми же культурными героями, то в компьютерной игре на начальном этапе каждый участник, получая некоторый шаблон персонажа, должен своими действиями превратить его в уникальное событие игры: только «моего» персонажа, с его аккаунтом, оригинальными характеристиками и уникальной историей. Одновременно этот опыт становится и опытом самого играющего, и на форумах игр геймеры делятся им именно как уникальным, неповторимым (только их личным): «Всем привет! Вот тут я играл бой, и тащил на хелкате... 10 фрагов сделал но не получил медаль колобанова. Почему? Потому что мой союзник на КВ-2 (скрин прилагаю) ничего не делав просто был живой и поэтому я не получил медаль. У него 0 урона, боюсь представить какими программами он пользуется по его действиям в бою» (nikita4735 (15 Авг 2014 – 21:51))¹⁷.

Жанр ММОГ часто компилируется с *Simulation* (симуляторами): «Симуляторы – программные и аппаратные свойства, создающие впечатление действительности, отображая часть реальных явлений и свойств в виртуальной среде»¹⁸. В качестве примера можно привести симулятор летательных аппаратов – игру *World of Warplanes* – или симулятор танков – игру *World of Tanks*, главная черта которых – максимально точное воспроизведение физических особенностей машин, участвовавших во Второй мировой войне. Подобные компьютерные игры позволяют не просто воспроизвести события прошлого (разумеется, конструируя их в соответствии с документальными источниками), но и создать новые альтернативные варианты развития истории, когда осуществившаяся в прошлом действительность мыслится как реализация одной из альтернатив, одной из возможных траекторий развития событий. Более того, компьютерные игры, в отличие от книги или кинематографа, дают возможность игроку самому участвовать в изменении прошлого и создании той истории, которой не было в действительности. Игрок получает именно личный опыт, пусть и виртуальный, переживания моделируемых в игре исторических событий.

Одна из популярнейших многопользовательских игр на сегодняшний день – *World of Tanks* – массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в исторических условиях Второй мировой войны, разработанная белорусской студией «Wargaming.net»¹⁹. Концепция *World of Tanks* базируется на командных танковых сражениях в режиме *PvP* (*Player vs Player*, или «Игрок против игрока»). *World of Tanks* эксплуатирует образ Великой Отечественной войны, но при

¹⁷ Колобанов, Вопросы по игре. *Официальный форум игры World of Tanks* [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/1388951-колобанов/>

¹⁸ Статья о жанрах компьютерных игр, *Игровер* [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://www.igrover.ru/node/512>

¹⁹ Портал игры «World of Tanks», главная страница, *World of Tanks* [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://worldoftanks.ru/>

этом воспроизводит его несколько иначе, чем это делается в феноменах культуры, которую можно обозначить как *Web 1.0*, или письменная культура: если читатель учебника истории является всего лишь пассивным потребителем предлагаемой схемы событий, усваивает единственный вариант развития исторических событий и может спорить об «исторической правде», то пользователь, сидя перед компьютером, несколько раз проигрывает одни и те же события в историческом антураже совершенно по-разному.

Как уже говорилось выше, канву игры образуют документальные исторические события Второй мировой войны. Игроки и разработчики используют источники из школьного курса истории, из литературы, кинематографа и т. д. как мемориальную основу антуража пространства. Таким образом, например, смоделирована карта «Прохоровка» – исторического места самого большого в истории танкового сражения под Прохоровкой в 1943 году. Создатели игры реконструировали более трёхсот танков: американских, советских, французских, немецких, британских и китайских. В целом вся участвующая в игре боевая техника охватывает период с 1930-х по 1950-е годы. Но при этом представлены также и некоторые модели танков, которые в то время существовали только в чертежах, напр. сверхтяжёлый немецкий танк «Маус». И кроме того, машины в игре можно не просто снаряжать различными узлами, но комплектовать такими элементами, которые никогда не устанавливались на эти машины в реальной жизни. Интересно, что при этом в обсуждениях игры (прежде всего речь идёт о форумах) никто не возмущается по поводу нарушения исторической правды; обсуждаются целесообразность и успех в прохождении миссии, зависть к соратникам и противникам, создавшим наиболее «накрученные» машины, но никто не говорит о том, что нужно играть на машинах, чётко соответствующих характеристикам реальных танков: «Voevoу_Lis, капитан (Отправлено 25 Июл 2013 – 12:07): Yusha, я правильно понял, что сборка готова в полном объёме? осталось только видос запилить, так? – Yusha, лейтенант (Отправлено 25 Июл 2013 – 12:14): Можно сказать, что да... хотя инсталлятор я хотел красивее... но там такой объём работ, что закончить бы к 0.8.8 :)»²⁰.

В игре также есть режимы исторических сражений, состоявшихся во время Второй мировой, где создатели, казалось бы, стараются передать более точную историческую атмосферу. В обновлении 0.9.0 появились исторические бои – «Курская битва», «Арденнская операция» и «Балатонская операция». Но при этом никто не может предугадать исход игры, который зависит от действий каждого участника. Так, например, из учебников мы помним «Кур-

²⁰ [0.9.2] [Версия: #6 от 15.08.2014] – МультиПак от ПРОТанки, Сборки модификаций, Моды и софт, *Официальный форум игры World of Tanks* [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://forum.worldoftanks.ru/index.php?/topic/931592-092-версия-6-от-15082014-мультипак-от-протанки/>

скую битву», проходившую летом 1943 года и закончившуюся победой советских войск. Но в рамках игры немецкая армия равно претендует на победу и, по свидетельству игроков, в большинстве боёв её завоёвывает. Пространство компьютерной игры устроено так, что история творится снова и снова, каждый раз исход битвы неизвестен. И хотя игрок, закончивший российскую среднюю школу, скорее всего будет знать «текст» эталонного события (напр. победы советских войск под Курском), он также будет иметь представление о том, что его собственная история включает в себя ещё множество вариантов, с другим составом участников и другими картами боевых действий. В случае же если участник игры подробно не изучал данный вопрос (напр. он живёт в другой стране, скажем, в США, где релиз игры состоялся в 2013 году), то его «текст» Второй мировой войны будет весьма существенно отличаться от российского варианта.

Следует также упомянуть о том, что в игре присутствуют альтернативные варианты развития событий: один из режимов игры *World of Tanks* – «Клановые войны»²¹ – предполагает такую географию действий и такие цели, стратегии и таких участников, которых просто не было в том, что мы называем реальными историческими событиями. Для режима создана глобальная карта²², включающая Европу, части Азии, Северной Африки, Северной Америки и всю территорию России. Конечно, война была именно мировая, но таких связей между фактами не создал ни один её историк, они возникают только благодаря алгоритму игры и действиям игроков. Карта разделена на небольшие зоны влияния, за контроль над которыми и происходят сражения между кланами, а не между сторонниками гитлеровской Германии и СССР. Наличие множества врагов и опасность нападения со всех сторон побуждают кланы создавать коалиции с обязательством взаимного ненападения на провинции друг друга. Некоторые коалиции распадаются, другие оказываются устойчивыми и существуют на постоянной основе. В любом случае, в опыте игроков в контекст Второй мировой войны вписываются такие события, которые (как и модели танков), возможно, даже предполагались, планировались, но никогда не воплотились в реальности.

Другими словами, создатели моделируют конкретное историческое событие, используя соответствующие модели техники, карту, погодные условия, что приближает нас к реальному образу битвы, но при этом всегда остаётся возможность для вариативности. Погружение в моделируемое пространство происходит за счёт наличия возможности игроков управлять процессами (выбирать тактику, исходя из ситуации, интерактивности). Этим компьютерные игры и отличаются от исторических источников. При погружении

²¹ Клановые войны, *World of Tanks*, [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://worldoftanks.ru/clanwars/>

²² Глобальная карта, Клановые войны, *World of Tanks*, [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://worldoftanks.ru/clanwars/maps/globalmap/>

в игру теряется дистанция между реальным и искусственным мирами, между настоящим и прошлым. Пользователи конструируют историю на ходу, демонстрируя её альтернативные варианты.

Хотя в указанной онлайн-игре существуют правила, но, благодаря достаточной самостоятельности перемещения внутри пространственной модели игры, у участника создаётся ощущение свободы передвижения в заданных игровых рамках. Версия прохождения игры у каждого геймера своя (этому способствует нелинейный сюжет игры), и у каждого игрока формируется свой культурный опыт, личный опыт участия во Второй мировой войне, а следовательно, свой личный образ Второй мировой войны.

Пространство в современных компьютерных играх открыто трансформациям и изменениям, оно функционирует в соответствии с игровой программой, с алгоритмами вариативности, при взаимодействии игроков между собой и их воздействии на объекты. Создатели компьютерной игры *World of Tanks* используют некоторые знаки (исторические модели танков и карт, соответствующие награды и звания), которые заставляют пользователя думать, что он погружается в эталонное событие: здесь и сейчас, как в обряде, участвует в Великой Отечественной войне. Но на самом деле эталонное событие отсутствует, потому что нарушается его основное свойство – быть константным.

И устная, и письменная культуры настаивали на неприкосновенности и неизменности прошлого как закона, основы миропорядка настоящего. Что происходит в компьютерной игре? Пользователи сами конструируют её смысл и содержание внутри специфических игровых контекстов, при этом каждый из них становится историком-экспертом, который не только создаёт историческую схему, соотнося документальные события, но производит новые факты этого исторического контекста. Таким образом, окончательной версии события не существует и не может существовать. Игроки каждый раз создают образ Второй мировой войны, а это означает, что в культуре появилась принципиально новая форма памяти – лично изменённый исторический код, существующий исключительно в электронной форме как опыт локальных (в данном случае – геймерских) групп.