

ДОМ ЦВЕТОВ: АНАЛИЗ ОБРАЗА ЮГОСЛАВИИ В ВИДЕОИГРАХ

Евгений Андреевич Колосков —

кандидат исторических наук,
доцент, факультет международных отношений,
Санкт-Петербургский государственный университет
Почтовый адрес: ул. Смольного, 1/3, подъезд № 8,
Санкт-Петербург, 191060, Россия
Электронный адрес: eakoloskov@gmail.com

Аннотация

Статья посвящена изучению образа Югославии в современных видеоиграх. В рамках исследования рассмотрены игры различных жанров (экшены, стратегические игры, симуляторы и т.д.), вышедшие на различных игровых платформах (ПК, Sony PlayStation и др.) за период 1990–2010-х гг. Нами исследованы такие аспекты, как визуализация, информативная и сюжетная составляющая и популярность среди игроков. Определены и проанализированы термины, использующимся для обозначения различных элементов видеоигр, и их значение для восприятия образа интересующей нас страны. Отдельное внимание было уделено персонажам, ассоциируемым с югославским регионом. Два из них — изобретатель Никола Тесла и герой одноименных комиксов Ларго Винч, — в силу их потенциальной значимости для образа Югославии представлены более подробно. Статья сопровождается четырьмя иллюстрациями, демонстрирующими значимые аспекты визуализации персоналий и структуры игровых моментов. В результате исследования сделаны выводы об основных сюжетах, связанных с образом Югославии, преобладающих в современных видеоиграх. Во-первых, выявлена очевидная периферийность югославских сюжетов и их в целом негативные коннотации. В большинстве рассмотренных видеоигр, в которых присутствует интересующая нас страна или выходцы из нее, в качестве сеттинга выступает криминальный мир, Югославские войны 1990-х гг. и проблема международного терроризма. Во-вторых, образы персонажей югославского происхождения весьма неоднородны, и говорить об их исключительно положительном или отрицательном характере нельзя. В-третьих, большинство игр не дают возможности играть за Югославию: лишь небольшое число стратегических игр и весьма скромный набор экшенов позволяют управлять государством, его войсками или персонажами югославского происхождения.

Ключевые слова

Компьютерные игры, видеоигры, Югославия, историческая политика, историческая память

Статья поступила в редакцию 6 октября 2020 г.

Цитирование: *Колосков Е.А.* Дом цветов: анализ образа Югославии в видеоиграх // Славянский мир в третьем тысячелетии. 2020. Т. 15. № 3–4. С. 85–101.

* Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ. Проект № 19-0900163.

HOUSE OF FLOWERS: AN ANALYSIS OF THE IMAGE OF YUGOSLAVIA IN VIDEO GAMES

Evgenii A. Koloskov,

Ph.D., Associate Professor,
School of International Relations,
Saint Petersburg State University
Postal address: Smolny street, 1/3, entrance VIII,
Saint Petersburg, 191060 Russia
E-mail: eakoloskov@gmail.com

Abstract

This article examines the image of Yugoslavia in contemporary video games. I researched games of various genres (action games, strategy games, military simulators, etc.) that were released on various gaming platforms (PC, Sony PlayStation, etc.) between 1990 and the present day. I researched such aspects as visualization, information, plot components, and popularity among players. I consider and provide definitions of the terms used to designate various elements of video games and their meaning for the perception of the image of the country. I paid special attention to the characters associated with the Yugoslav region. Two of them — the inventor Nikola Tesla and the main character of the comics of the same name, Largo Winch — owing to their potential significance for the image of Yugoslavia, were considered in detail. The article is accompanied by four illustrations showing important moments of the visualization of personalities and the structure of game moments. As a result of this research, I draw some conclusions about the main plots associated with the image of Yugoslavia that prevails in modern video games. Firstly, there is the obvious peripherality of Yugoslav plots and their generally negative connotation. In most of the video games reviewed, the settings involved the criminal world, the Yugoslav war of the 1990s, or the problem of international terrorism. Secondly, the portrayal of Yugoslav characters is not very homogeneous and it is therefore impossible to talk about their exclusively positive or negative character. Thirdly, in general, Yugoslavia is mostly unplayable: only a very limited set of strategy games and a very small set of action games allow you to control the country, its troops, or characters of Yugoslavian origin.

Keywords

Computer games, video games, Yugoslavia, historical politics, historical memory

Received 6 October 2020.

How to cite: Koloskov, E.A., 2020. Dom tsvetov: analiz obraza Jugoslavii v videoigrakh [House of Flowers: An Analysis of the Image of Yugoslavia in Video Games]. *Slavic World in the Third Millennium*, vol. 15, no. 3–4, pp. 85–101.

На сегодняшний день видеоигры (ВИ) занимают всё более важное место в культуре. Помимо того что они имеют огромное влияние на молодое поколение, они проникают в литературу, живопись, скульптуру, музыку и кинематограф. ВИ становятся предметом обсуждения политиков, центром шовинистических скандалов и даже могут подпадать под государственный запрет. Оценки процента людей играющих довольно сильно разнятся, но тем не менее трудно спорить с фактом значительного воздействия ВИ на образование, культуру и науку, а также на формирование гендерных,

национальных, исторических и политических стереотипов. Достаточно давно известно, что компьютерные игры, особенно использующие в качестве сценария или фона некоторые исторические сюжеты, способствуют распространению и закреплению массовых стереотипов¹. Учитывая исторические образы в ВИ, мы можем говорить об определенной роли исторической памяти в создании игр и восприятии их игроками, с одной стороны, и о попытках контроля исторического содержания со стороны государства, т. е. исторической политике, — с другой.

Игры в целом и ВИ как частное их проявление являются важным элементом социализации. Различные типы игр могут предложить эффективные способы для расшифровки культурных кодов и смыслов, создавая параллельно иные способы и типы коммуникации, оказывающие влияние на формирование горизонтальных связей (между игроками) и вертикальных (между игровым сообществом и производителями ВИ). Таким образом задаются и трансформируются различные элементы содержания игры и, следовательно, различные социокультурные установки, вложенные в игры, в виде, например, исторических данных. Важно, что информационное содержимое может значительно меняться, реагируя на запросы потребителя и социокультурные тренды.

В рамках исследования мы постараемся ответить на вопрос, каким предстает образ Югославии в ВИ. Под Югославией мы будем понимать все три государства под данным наименованием на протяжении всей их истории: Королевство Югославия (существовало с 1918 по 1941 г., до 1929 г. — Королевство сербов, хорватов и словенцев), Социалистическая Федеративная Республика Югославия (1945–1992 гг., до 1963 г. — Федеративная Народная Республика Югославия) и Союзная Республика Югославия (1992–2003 гг.). Таким образом, сюжеты, попадающие в спектр видеоигровой индустрии и, соответственно, нашего внимания, будут датироваться XX — началом XXI в. Мы рассмотрим наиболее успешные ВИ, затрагивающие те или иные аспекты югославской истории или использующие персоналии, связанные с этой страной. Сразу стоит отметить, что народы Югославии в целом оказались на периферии основного массива ВИ «по мотивам» исторических событий, как, впрочем, и большинства игр, разрабатывающих «альтернативные варианты» истории человечества. Тем не менее некоторые аспекты, связанные с Югославией, уже определенно вошли в мейн-стримные сюжеты, можно даже сказать, стали клише.

Мы можем выделить три хронологических этапа истории Югославии, представленных в ВИ: период до 1991 г., Югославский конфликт 1991–1999 гг. и постконфликтное время. Тематически к Югославии относятся следующие сюжеты: криминальный мир, война и международный терроризм. Также

¹ Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг. (проблемы интерпретации исторической информации): автореферат дис. ... канд. ист. наук. М.: РГГУ, 2005. С. 12.

весьма популярны образы, связанные с Югославией, которые присутствуют в жанре альтернативной истории. Кроме того, личность Николы Теслы, пожалуй самого популярного персонажа, связанного с югославской тематикой, фигурирует практически во всех вышеприведенных сюжетах. Важно оговориться, что под личностью Н. Теслы мы понимаем не реально существовавшего гениального изобретателя, а его образ в популярной культуре.

В контексте исторических сюжетов до 1991 г. Югославия, как правило, появляется в шутерах (Shooter games), военных симуляторах (Combat simulation games), в стратегических играх (Strategy games) либо в играх военной направленности (Wargames), где игроку предстоит командовать войсками различных эпох и стран, а также в играх глобального характера (Grand strategy wargame), где помимо военной составляющей существенную или даже ключевую роль могут играть экономика и дипломатия, а управлять придется уже не армией, а целым государством. При этом по очевидной причине — низкой популярности данной страны — Югославия весьма редко встречается в качестве стороны, за которую можно играть (playable), т. е. возможность игроку стать югославским военным или героем, возглавить Югославию или ее войска предоставляют не так много игр. Но рассмотрим все доступные варианты.

Шутеры как вариант экшен-игр (Action games) включают в себя множество поджанров, в которых основное внимание уделяется действиям аватара игрока, участвующего в боях, как правило, с огнестрельным оружием, как против (или за) NPC², так и против (или за) иных аватаров, контролируемых другими игроками. Военные симуляторы, соответственно, позволяют аватару игрока управлять военной техникой. Исторический сюжет, наиболее характерный для этого жанра, — Вторая мировая война, с момента появления индустрии компьютерных игр твердо удерживающая первое место по популярности. В таких шутерах, как, например, *Hidden & Dangerous* 1999 г., *Call of Duty: United Offensive* (расширение для игры *Call of Duty* 2003 г.) или симулятор *Air Conflicts: Secret Wars* 2011 г., появляются возможности поучаствовать в боевых действиях на территории Югославии, а в вышедшей в 2020 г. и находящейся в стадии раннего доступа (на стадии разработки) многопользовательской (multiplayer video game) *End of war 1945* — даже сражаться в рядах югославских партизан³. В целом игровой сеттинг можно охарактеризовать как классический: разделение «свои/чужие» очевидно и не нуждается в пояснении. Значимых исторических данных в ходе игры, за исключением данных об оружии и технике, а также общей канве событий, игрок получить, как правило, не может.

² Неигровой персонаж, или Non-Player Character (далее — NPC), — это «персонаж, управляемый не игроком». В компьютерных играх поведение таких персонажей определяется программой — заложенным алгоритмом.

³ *End of War 1945* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/1191590/End_of_War_1945/ (дата обращения 30.09.2020).

В стратегических играх ситуация несколько иная. В ряде игр Югославия выступает местом действия, как, например, в *Commandos: Behind Enemy Lines* 1998 г. или *Hidden & Dangerous* 1999 г. В данных играх описание страны и исторической ситуации дается весьма кратко. В случае, когда предполагается богатый выбор возможных фракций для игры, также далеко не всегда можно выбрать Югославию. Подобная ситуация характерна для одной из самых успешных глобальных стратегий *Sid Meier's Civilization V*, где игроку предлагается «построить империю и выдержать испытание временем» начиная с 4000 г. до н.э. и заканчивая 2100 г. н.э. За всю серию из шести игр (и одной версии для мобильных устройств) Югославия или ее отдельные народы ни разу не были представлены в виде игровой фракции, однако начиная с пятой серии в игре стали появляться так называемые «города-государства», управляемые компьютером. Они различаются названиями, бонусами, которые получают игроки в зависимости от типа выбранного ими города-государства, кратким описанием не только города, но и страны, если это столица, и музыкальной темой (для Киева, например, это «Богатырские ворота» М.П. Мусоргского). Среди них представлены два югославских города: Белград (военный) и Рагуза — «современный хорватский Дубровник»⁴ (морской).

На данный момент лишь три серии известных стратегических игр предлагают игроку возможность возглавить Югославию или ее армию. Первая из них — игра *Wargame: Red Dragon* от французского разработчика *Eugen Systems* 2014 г. — стратегия в реальном времени (real-time strategy game), где игрок «участвует в крупномасштабном конфликте, в котором силы Запада сталкиваются с коммунистическим блоком», в качестве командующего «военными ресурсами всех 17 участвующих стран»⁵. Отметим, что непосредственно Югославская народная армия появляется только в последнем, седьмом дополнении, вышедшем в декабре 2016 г. Дополнение *Double Nation Pack: REDS* позволяет играть за две «красные» фракции (т. е. на одной стороне с СССР, КНР, КНДР и странами ОВД) в игре — вооруженные силы Югославии и Финляндии. ЮНА описывается следующим образом:

Югославская народная армия — это высокомеханизованная боевая сила с мощными танками и БМП, поддерживаемыми универсальными системами ЗРК/ЗСУ, широкий выбор которых предлагается в игре, а также множеством штурмовых самолетов югославского производства. Югославия также предлагает множество вариантов колесных бронированных машин <...>. Югославские ВВС представляют не менее четырех самолетов югославского производства (Jastreb, Super Galeb, Orao & Novi), смоделированных в игре в семи вариантах. За Югославию можно играть в коалиции с Чехословакией [в игре коалиция называется «Entente»]⁶.

⁴ Sid Meier's Civilization V // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/8930/Sid_Meiers_Civilization_V/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁵ Wargame Red Dragon // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/251060/Wargame_Red_Dragon/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁶ Wargame Red Dragon — Double Nation Pack: REDS // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/561470/Wargame_Red_Dragon_Double_Nation_Pack_REDS/ (дата обращения: 30.09.2020).

Серия игр шведской фирмы *Paradox Interactive* в жанре глобальной стратегии, получившие общее наименование *Europa Universalis* по одноименной первой игре, увидевшей свет в 2000 г., и посвященные истории Европы периода XV–XVIII вв., развивается достаточно быстро, так что на данный момент существуют игры, действие в которых происходит во все основные периоды истории человечества. Особенность серии позволяет игроку возглавить в любой момент отмеренного конкретной игрой времени (буквально в любой день) любое государство или иное политическое образование на карте мира. Нам интересны две серии игр, которые породила *Europa Universalis*: *Victoria* (представлена играми *Victoria: An Empire Under the Sun* 2003 г. и *Victoria II* 2010 г.), посвященная периоду 1830–1930 гг., и *Hearts of Iron* (четыре игры серии 2002, 2005, 2009 и 2016 гг.), время действия которой связано с периодом Второй мировой войны, а также созданное на ее основе своеобразное продолжение игры *Arsenal of Democracy: A Hearts of Iron Game* 2010 г., посвященное концу Второй мировой войны — начальному периоду холодной войны. Здесь же следует упомянуть своего рода объединение этих двух серий игр *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game* 2011 г.

В рамках данной серии игр Югославия не фигурирует в качестве основной стороны, за которую игроку предлагается играть, однако такая опция доступна. В расширениях игры *Victoria II* югославам также не нашлось места: дополнения включают набор 12 стран — игровых фракций (Австрии, Великобритании, Китая, Франции, Германии, Италии, Японии, России, Испании, Швеции, Турции и США) или Гражданскую войну в США⁷. Совсем по-другому дело обстоит в играх *Hearts of Iron*, где в последней, четвертой, версии игры Югославия фигурирует в дополнении *Death or Dishonor* 2017 г. (наряду с Венгрией, Румынией, Чехословакией, «зажатыми между Советским Союзом и нацистской Германией в ходе Второй мировой войны и столкнувшимися с трудным выбором: вступить ли в конфликт с мировой сверхдержавой или пойти на компромисс со своими идеалами ради выживания»)⁸. Дополнение обещает игрокам «национальные фокусы [своего рода задания, связанные с реальными историческими событиями или амбициями, выполнение которых дает существенный бонус игроку] для Венгрии, Румынии, Чехословакии и Югославии, <...> новые уникальные события, графику и музыку с национальной спецификой и многое другое, предоставляя <...> новые способы пережить и изменить ход истории»⁹. 30 сентября 2020 г. в дневнике разработчиков было анонсировано обновление 1.10 *Collie* для игроков, при-

⁷ *Victoria II* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/?l=russian (дата обращения: 30.09.2020).

⁸ *Hearts of Iron IV: Death or Dishonor* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/584140/Expansion_Hearts_of_Iron_IV_Death_or_Dishonor/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁹ *Hearts of Iron IV: Death or Dishonor* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/584140/Expansion_Hearts_of_Iron_IV_Death_or_Dishonor/ (дата обращения: 30.09.2020).

Серия игр американской фирмы «Muzzy Lane Software» *Making History* (англ. «Создавая историю»), выпущенная в 2007 г. и включающая в себя две игры (*Making History: The Calm & The Storm* и сиквел *Making History II: The War of the World* 2010 г.), вскоре после появления первой была объявлена «уже входящей в учебную программу [по истории] Второй мировой войны в более чем 150 школах [США]»¹². Более того, в 2016 г. фирма *Muzzy Lane Software* опубликовала исследование «Возможности игрового обучения для улучшения успеваемости нетрадиционных студентов»¹³. В том же году компания продала права на бренд *Making History* и сосредоточилась на образовательных технологиях¹⁴. Основные кампании игры связаны с историческим периодом 1936–1945 гг., и разработчики предоставляют возможность играть за все «международно-признанные нации», существовавшие в это время. В последней версии игры *Making History: The Second World War*, выпущенной в 2018 г. уже фирмой *Factus Games* (ранее — издатель игр данной серии), предусмотрены «280 различных национальностей» и возможность «играть за любую нацию»¹⁵.

Как мы видим, Югославии уделяется внимание, но она явно не претендует на то, чтобы стать самой популярной игровой фракцией периода мировых войн и холодной войны. Так, анализ достижений, получаемых за различные успехи или курьезы при прохождении игры от одного из наиболее популярных игровых сообществ *Steam*, показывает низкий игровой интерес и отсутствие внимания разработчиков к этой стране. Среди достижений, получаемых при прохождении *Making History: The Second World War*, нет ничего, связанного с прохождением игры за Югославию, хотя есть достижения, например, при игре за Турцию (*Rebirth of the Ottoman Empire* — за захват всех территорий бывшей Порты и *Pan-Turkic Empire* — за контроль всех территорий с тюркской культурой) и Грецию (*Megali Idea* — за захват Стамбула, Анатолийского берега, Додеканеса, Валоны и Кипра)¹⁶. В случае *Hearts of Iron IV* представлено два достижения (из 132) «за» Югославию: *The Balkan Powder Keg* (за развязывание Второй мировой войны) и *Huge-oslavia* (за оккупацию Австрии, Венгрии, Румынии, Болгарии, Албании, Италии и Греции)¹⁷. Интересно, что игровая статистика показывает низкий процент

¹² Philips M. Why WWII Videogames Are Hot // Newsweek. 12/27/07. URL: <https://www.newsweek.com/why-wwii-videogames-are-hot-94465> (дата обращения: 30.09.2020).

¹³ Snow B. The Potential for Game-based Learning to Improve Outcomes for Nontraditional Students // Muzzy lane [сайт]. URL: <http://www.muzzylane.com/wp-content/uploads/MuzzyLaneResearchReport.1.20.2016.pdf> (дата обращения: 30.09.2020).

¹⁴ About Us // Muzzy lane [сайт]. URL: <https://muzzylane.com/about-us/> (дата обращения: 30.09.2020).

¹⁵ Making History: The Second World War // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/462940/Making_History_The_Second_World_War/ (дата обращения: 30.09.2020).

¹⁶ Общая игровая статистика Making History: The Second World War // Steam [сайт]. URL: <https://steamcommunity.com/stats/462940/achievements> (дата обращения: 30.09.2020).

¹⁷ Общая игровая статистика Hearts of Iron IV // Steam [сайт]. URL: <https://steamcommunity.com/stats/394360/achievements> (дата обращения: 30.09.2020).

выполнения подобных действий: 1,7% и 0,8% среди игроков, обладающих лицензионной версией игры. Для сравнения: оккупировали Великобританию, играя за Германию (Operation Sea Lion), 8,5% игроков, добились объединения Нидерландов с Бельгией и Люксембургом (United Netherlands) 4%, отправили Польшу в космос (Poland can into space) 2,5%, оккупировали Мюнхен, играя за Чехословакию (The Munich Disagreement), 2%, построили, играя за Венгрию, Хорти линкор (Better than the Szent István) 1,9%, возродили Византию, играя за Грецию (I Swear I'm Not a Byzantophile), 1,2% и т. д.¹⁸

Период Югославских войн 1991–1999 гг. представлен в индустрии ВИ гораздо более разнообразно. Война в Югославии, в особенности Боснийская война, стала первой европейской войной «в реальном времени». Огромный политический резонанс, вовлеченность международных сил, наличие социально активных свидетелей конфликта оставили огромный след в массовой культуре, и, конечно, видеоигры, особенно военной направленности, не могли остаться в стороне. Югославская война становится полем боя в шутерах, военных симуляторах и стратегических играх значительно чаще, чем предшествующие исторические периоды. Стоит упомянуть, что в появившихся в 2010-е гг. многочисленных симуляторах выживания (survival games)¹⁹ также была затронута тема трагических событий в Югославии. Причем важно отметить, что речь идет именно о флагманах индустрии, оказавших серьезное влияние на развитие ВИ в целом.

Первой игрой, касавшейся событий Боснийской войны, была *Command & Conquer* 1995 г., ставшая родоначальницей целой серии игр и каноничной для жанра стратегий в реальном времени. И хотя американская *Westwood Studios* творила альтернативную историю, щедро перемежая ее фантастикой, влияние событий 1991–1995 гг. очевидно: антагонист со штабом в Сараеве (его и придется штурмовать протагонисту в конце игры) начинает захват Европы, одна из ключевых групп антагонистов («древнего ордена») называется «Черная рука» (Black Hand) — по мысли разработчиков игры, именно она ответственна за начало Первой мировой войны и т. д.²⁰ Отметим, что и во второй игре серии *Command & Conquer: Tiberian Sun* 1999 г. обнаруживаются отзвуки Югославской войны, несмотря на то что в игре действие происходит после 2030 г. По-прежнему существует «Черная рука», главным антагонистом или протагонистом становится Антон Славик (Anton Slavik) в исполнении Фрэнка Энтони Загарино (рис. 2), происхождение и мотивация поступков которого описывается следующим образом:

¹⁸ Общая игровая статистика Hearts of Iron IV // Steam [сайт]. URL: <https://steamcommunity.com/stats/394360/achievements> (дата обращения: 30.09.2020).

¹⁹ Smith G. Survival Games Are Important // Rock, Paper, Shotgun. 20th October 2014. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/20/survival-games-are-important/> (дата обращения: 30.09.2020).

²⁰ Selinske J. Command & Conquer Bible: A Definitive Guide To The Command & Conquer Universe. Las Vegas, Nevada: Westwood Studios, 1999. URL: <https://www.gamereplays.org/commandandconquer3/portals.php?show=page&name=commandandconquer-tiberian-sun-lore-bible> (дата обращения: 30.09.2020).

Славик рос сиротой во время гражданской войны на Балканах. Боснийский серб по происхождению, он наблюдал, как западные державы объединяются для демонстрации силы против его народа. Поскольку сербские войска попали под гусеницы танков ООН [имеются в виду события мира игры], Славик питал глубокую ненависть к Западу. Свою сербскую идеологию «мы против всего мира» он подчинил служению Братству НОД [сторона антагонистов игры]. Поскольку он никогда не знал мира в детстве, он предпочитает не верить в него, будучи взрослым²¹.



Рис. 2. Антон Славик
из игры *Command & Conquer: Tiberian Sun*. 1999 г.*

Отметим, что и дальнейшие игры серии (*Command & Conquer 3: Tiberium Wars*²², *Command & Conquer 3: Kane's Wrath*²³, *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight*²⁴ и др.) так или иначе затрагивают эту тематику или имеют отсылки к Югославским войнам: постоянно фигурирующее в различных миссиях Сараево, республики бывшей СФРЮ как арены боевых действий,

²¹ Selinske J. *Command & Conquer Bible: A Definitive Guide To The Command & Conquer Universe*. Las Vegas, Nevada: Westwood Studios, 1999. URL: <https://www.gamereplays.org/commandandconquer3/portals.php?show=page&name=commandandconquer-tiberian-sun-lore-bible> (дата обращения: 30.09.2020).

* *Command & Conquer Remastered Collection* // Платформа Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/1213210/Command_Conquer_Remastered_Collection/ (дата обращения: 5 октября 2020).

²² *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/24790/Command_Conquer_3_Tiberium_Wars/ (дата обращения: 30.09.2020).

²³ *Command & Conquer 3: Kane's Wrath* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/24810/Command_Conquer_3_Kanes_Wrath/c (дата обращения: 30.09.2020).

²⁴ *Command & Conquer 4: Tiberian Twilight* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/47700/Command_Conquer_4_Tiberian_Twilight/ (дата обращения: 30.09.2020).

зоны безопасности и т. п. создают своего рода отрицательный образ альтернативного прошлого распавшейся страны.

Ближе к реальности события Югославских войн представлены в шутерах серии *Syphon Filter* (выпущена в 1999 г.), в *Spec Ops: Rangers Lead The Way* 1998 г., в сериях военных симуляторов *Thunderhawk*, *Comanche* (выпущены в 1992 г.), в *F-16 Multirole Fighter* (1998 г.), *Falcon 4.0: Allied Force* (2005 г.) и др. В ряде современных игр Югославская война становится ключевым сюжетным элементом, среди них: *Sniper: Ghost Warrior 2* 2013 г., в которой протагонист вспоминает свой опыт боевых действий в Сараеве в 1993 г., *This War of Mine* 2014 г., наделавший много шума²⁵ симулятор выживания в осажденном городе, явно ассоциируемом с Сараевым, *A Trip to Yugoslavia: Director's Cut* 2017 г., симулятор в ретро-стиле *Full Motion Video*, где игроку приходится действовать в условиях гражданской войны. Также необходимо отметить до сих пор не вышедшую игру, давшую тем не менее название нашей статье: в 2016 г. проживающий в Швеции молодой сербский программист Иван Нотарош придумал игру *House of Flowers*²⁶. Автор, бывший свидетелем войны, так описал мотивы, заставившие его заняться разработкой игры:

Я думаю, что всегда хотел рассказать историю о 90-х годах и о распаде Югославии. <...> Каждый раз, когда я путешествовал, меня просили пересказать, что на самом деле произошло во время войны, и я устал повторять одну и ту же историю. Я имею в виду, что я всегда объяснял войну как что-то, в чем виноваты все, где именно базовые человеческие ценности являются главным фактором того, как всё [обернулось], а не политические структуры, офицер или влиятельный человек. <...> Эта история — не историческая реконструкция, скорее это история того, что привело к тому обществу, в котором я живу сегодня²⁷.

Отметим, что появление игры вызвало интерес и за пределами сообщества геймеров, в том числе и в странах бывшей Югославии²⁸. Сербской

²⁵ Noach R. This war video game is not about the shooters. It's about the victims // The Washington Post. 2014. 21 XI. URL: <https://www.washingtonpost.com/news/world-views/wp/2014/11/21/this-war-video-game-is-not-about-the-shooters-its-about-the-victims/> (дата обращения: 30.09.2020).

²⁶ Priestman C. A videogame tribute to growing up around the Yugoslav Wars // Kill Screen. 08.02.2016. URL: <https://killscreen.com/previously/articles/house-of-flowers/> (дата обращения: 30.09.2020); Najavljena igra o raspadu Jugoslavije House of Flowers // IGN Adria. 10.08.2016. URL: <https://adria.ign.com/house-of-flowers/7105/news/najavljena-igra-o-raspadu-jugoslavije-house-of-flowers> (дата обращения: 30.09.2020).

²⁷ Priestman C. A videogame tribute to growing up around the Yugoslav Wars // Kill Screen. 08.02.2016. URL: <https://killscreen.com/previously/articles/house-of-flowers/> (дата обращения: 30.09.2020).

²⁸ Najavljena video igra o raspadu Jugoslavije — Nećete verovati kom ŽANRU pripada! // Srbija Danas 12.08.2016. URL: <https://www.srbijadanas.com/it/video-igre/najavljena-video-igra-o-raspadu-jugoslavije-necete-verovati-kom-zanru-pripada-video> (дата обращения: 30.09.2020); «КУЌА ЦВЕЋА» Pravi se video igra o raspadu Jugoslavije // BLIC.

прессе Нотарош объяснял причины, побудившие его к созданию игры, следующим образом:

Мне всегда хотелось сделать игру о моей стране, Сербии, Балканах. В моей игре о распаде Югославии на самом деле войны не будет, она будет происходить в тех частях страны, которые не были напрямую охвачены войной, но где последствия были очень ощутимы. Игрок сталкивается с кризисом, эмбарго, распадом коммунистических ценностей и ростом национализма, коррупции <...>. Поскольку я приехал из страны, в которой происходит действие игры, она практически говорит обо мне и моих родителях, когда я был ребенком. Я помню музыку, людей, запахи и многое другое из того времени. В каком-то смысле это будет любовное письмо моей родине²⁹.

Основная задача в игре — выжить. Протагонист работает на низкооплачиваемой работе с промышленным оборудованием, которое причиняет всё больше и больше вреда экологии и обществу по мере усугубления экономического кризиса. Это происходит на фоне других событий и явлений, свидетелем которых Нотарош был в детстве, среди них можно отметить утрату обществом коммунистических идеалов, рост национализма, рост преступности и коррупции, а также введение воинской повинности.

Трагические события распада Югославии создали в популярной культуре определенный образ страны, который в дальнейшем был перенесен на ее жителей, а также на выходцев из всего балканского региона. Государства, получившие независимость в результате распада Югославии, прочно закрепили за собой место в военных шутерах, показывающих не только условную современность (*Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials* 2006 г., *007: Quantum of Solace* 2008 г., *Battlefield 3* 2011 г., *Medal of Honor: Warfighter* 2012 г. и др.), но и далекое будущее (например, *Battlefield 2142* 2006 г.). Персонажи югославского происхождения, причем как жители постюгославских стран, так и мигранты, появляются практически во всех известных сериях игр, связанных с локальными войнами (*Far Cry 2* 2008 г.) или миром криминала (*Grand Theft Auto IV* 2008 г., *Payday 2* 2013 г., *Hitman Absolution* 2014 г. и др.).

Классическим и наиболее известным персонажем, которого можно отождествлять с Югославией, стал Нико Белич (Niko Bellic), протагонист вышедшей в 2008 г. *Grand Theft Auto IV*. И хотя о стране происхождения персонажа намеренно умалчивается в игре и в выступлениях разработчиков, которые, как, например, исполнительный продюсер Сэм Хаузер, го-

10.08.2016. URL: <https://www.blic.rs/it/kuca-cveca-pravi-se-video-igra-o-raspadu-jugoslavije/yk9yrsy> (дата обращения: 30.09.2020); Pravi se video igra o raspadu // Jugoslavije Radio.15.08.2016. URL: <http://radio.rs/sr/vesti/lifestyle/tehnologija/pravi-se-video-igra-o-raspadu-jugoslavije-3951.html> (дата обращения: 30.09.2020).

²⁹ Najavljena video igra o raspadu jugoslavije — Nećete verovati kom ŽANRU pripada! // Srbija Danas 12.08.2016. URL: <https://www.srbijadanas.com/it/video-igre/najavljena-video-igra-o-raspadu-jugoslavije-necete-verovati-kom-zanru-pripada-video> (дата обращения: 30.09.2020).

ворят, что Нико «из той серой части разрушенной Восточной Европы»³⁰, всё же фамилия, история (упоминается участие в войне за 15 лет до событий игры) и мнение актера, озвучившего героя³¹, не оставляют сомнений в его югославском происхождении. Нико — типичный персонаж-эмигрант «с темным прошлым», «непростой судьбой» и набором определенных принципов. Однако именно от действий героя зависит его дальнейшая судьба в рамках предложенного криминального сеттинга.

Стоит отметить, что вопреки расхожему мнению, будто выходцы из бывшей Югославии всегда являются отрицательными героями, беглый анализ мейнстримных ВИ показывает гораздо более пеструю картину: от ключевых антагонистов, как, например, Зоран Лазаревич в *Uncharted 2: Among Thieves* 2009 г., до безальтернативно положительных протагонистов, как Йосип Идромено (Josip Idromeno) в *Far Cry 2*. Очевидно, что именно персонажи, ассоциируемые с боснийскими сербами, чаще оказываются злодеями, что опять же отсылает к реалиям мейнстримного дискурса Боснийской войны. Достаточно сложно представить в современной игровой индустрии шутер, дающий возможность воевать за боснийских сербов или бойцов ЮНА против солдат стран НАТО. Разработчики стратегических игр также в ближайшее время вряд ли заинтересуются распадом Югославии, учитывая опасность критики и обвинений в отрицании / поощрении преступлений против человечества.

В целом мы можем констатировать преобладание негативного образа Югославии и ее жителей в киберпространстве. Почти все игры связаны либо с военной, либо с криминальной тематикой. Редкие исключения в виде симуляторов гонок (*Colin McRae: Dirt 2* 2009 г.) или квестов (*Jalopy* 2016 г.) принципиально ничего не меняют и не оказывают влияния на общие представления о стране. Даже игры, производимые разработчиками из бывшей Югославии, не создают альтернативного образа для массовой культуры, рисуя картины социального протеста, как, например, в *Civil Revolt* 2015 г., на создание которой авторов вдохновили массовые выступления в Нише того же года³², или войны — в пока не вышедшей *House of Flowers*. Единственной принципиальной альтернативой ходульному облику выходцев из Югославии в ВИ можно считать двух персонажей, не ассоциируемых с криминальным миром или войной: героя комиксов Ларго Винча (Largo Winch) — в меньшей степени и уже упомянутого нами изобретателя Н. Тес-

³⁰ Boyer C. Sweet Land of Liberty // Electronic Gaming Monthly: 44–56. 27 April 2008. URL: <http://www.1up.com/features/sweet-land-liberty?pager.offset=3> (дата обращения: 22.10.2020).

³¹ Schiesel S. A Video Game Star and His Less-Than-Stellar Pay // The New York Times. May 21, 2008. URL: <https://www.nytimes.com/2008/05/21/arts/television/21gta.html> (дата обращения: 22.10.2020).

³² Jovanovic I. Revolting Video Game Becomes Viral Hit in Serbia // Balkan Insight. July 6, 2015. URL: <https://balkaninsight.com/2015/07/06/video-game-civil-revolt-becomes-viral-hit-in-serbia/> (дата обращения: 30.09.2020).

лу — в большей степени. Впрочем, считать ли их югославами, — вопрос, на который мы постараемся ответить.

Ларго Винч — персонаж одноименной серии франкоязычных графических романов, популярных в 1990-е гг. — первое десятилетие XXI в., имеющий югославское происхождение. В ВИ данный герой представлен лишь в *Largo Winch: Empire Under Threat* 2002 г., приключенческом боевике (action-adventure games), построенном на сюжете серии комиксов. И хотя в исходном произведении югославские корни персонажа играют определенную роль в истории и раскрытии его личности, в ВИ знание, например, сербского языка большого значения не имеет. Также в игре отсутствуют локации, связанные с Югославией. Н. Тесла, наоборот, представлен многообразно и широко, чему, очевидно, способствует его значимость в популярной культуре. Разумеется, медийный Тесла сильно отличается от своего исторического прообраза и зачастую является персонажем игр с фантастическим сеттингом, как правило паропанком (иначе — стимпанком, от англ. *steampunk*).

Интерпретации образа великого ученого весьма разнообразны, и в первую очередь отличия касаются его влияния на сеттинг игры. Однако визуальный облик персонажа остается узнаваемым и в основном неизменным (см. рис. 3), а его изобретения почти всегда визуализируются посредством вспышек молний. Стоит упомянуть сравнительно редкую ситуацию, когда Тесла является протагонистом, как, например, в экшенах *Tesla vs Lovecraft* 2018 г.³³, *Tesla Force* 2020 г.³⁴ финской *10tons Ltd*, в которых известный изобретатель старается победить «безумие древних богов с помощью науки»³⁵. В большинстве же случаев Тесла выступает в качестве NPC, помогающего игроку своими изобретениями: в серии *Assassin's Creed*, шутере *Dark Void* 2010 г.³⁶ или приключенческом боевике *The Order: 1886* 2015 г.³⁷ Несколько реже изобретения Теслы становятся сеттингом или его ключевой частью: в головоломке (puzzle-platform game) *Teslagrad* 2013 г.³⁸ или в квестах *Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure* 2014 г.³⁹ и *Close to the Sun* 2019 г.⁴⁰ Зачастую

³³ *Tesla vs Lovecraft* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/636100/Tesla_vs_Lovecraft/ (дата обращения: 30.09.2020).

³⁴ *Tesla Force* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/1149710/Tesla_Force/ (дата обращения: 30.09.2020).

³⁵ *Tesla vs Lovecraft* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/636100/Tesla_vs_Lovecraft/ (дата обращения: 30.09.2020).

³⁶ *Dark Void* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/45710/Dark_Void/ (дата обращения: 30.09.2020).

³⁷ *Орден 1886* // PlayStation.Store. URL: https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA00076_00-TO1886GAME000000 (дата обращения: 30.09.2020).

³⁸ *Teslagrad* // Steam [сайт]. URL: <https://store.steampowered.com/app/249590/Teslagrad/> (дата обращения: 30.09.2020).

³⁹ *Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/261510/Tesla_Effect_A_Tex_Murphy_Adventure/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁴⁰ *Close to the Sun* // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/968870/Close_to_the_Sun/ (дата обращения: 30.09.2020).



Рис. 3. Никола Тесла и его команда из игры *Tesla Force*. 2020 г.
(Обои игры с официального сайта*)

Тесла появляется не под своим именем: он может быть Николаем Тасловым в стратегии *ParaWorld* 2006 г. или Марко Драганичем в приключенческом боевике *Red Dead Redemption 2* 2019 г.⁴¹

В стратегических играх имя Теслы упоминается, как правило, вскользь — основную роль играют его изобретения. Кроме игры *ParaWorld*, лишь в градостроительной (city-building game) *Frostpunk* 2018 г.⁴² Тесла фигурирует в качестве персонажа — он является правителем города Теслограда. В серии *Command & Conquer*, в ее своеобразных приквелах (или спин-оффах) *Red Alert*, посвященных противостоянию СССР и США в альтернативной вселенной Второй, а впоследствии и Третьей мировых войн, Тесла появляется в качестве исследователя, работающего на Советский Союз, чьи именные разработки становятся оружием: Tesla coin и Tesla tank в первой и третьей частях игры⁴³, они же и Tesla trooper во второй; наконец, в *Red Alert iPhone* появляется промышленное здание Tesla reactor⁴⁴. В игре *Iron*

* Tesla Force [Official]. URL: <http://www.teslaforcegame.com/> (дата обращения: 5 октября 2020).

⁴¹ Red Dead Redemption 2 // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/1174180/Red_Dead_Redemption_2/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁴² Frostpunk // Steam [сайт]. URL: <https://store.steampowered.com/app/323190/Frostpunk/> (дата обращения: 30.09.2020).

⁴³ Command & Conquer: Red Alert 3 // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/17480/Command_Conquer_Red_Alert_3/ (дата обращения: 30.09.2020).

⁴⁴ Tesla reactor (Red Alert iPhone) // Steam [сайт]. URL: [https://cnc.fandom.com/wiki/Tesla_reactor_\(Red_Alert_iPhone\)](https://cnc.fandom.com/wiki/Tesla_reactor_(Red_Alert_iPhone)) (дата обращения: 30.09.2020).

Harvest 2020 г.⁴⁵, основанной на сеттинге популярной польской настольной игры *Scythe*, о Тесле говорится как о создателе боевых машин (mech), являющихся визитной карточкой этой альтернативной межвоенной реальности.

И хотя связь Теслы с Югославией очевидна в большинстве ВИ — он воспринимается как серб (или хорват), выходец из балканского региона, шире — Восточной Европы, вряд ли можно говорить о том, что его образ в значительной степени напрямую влияет на восприятие исторической Югославии. Он явно визуально не похож на традиционно «плохих» югославо́в, таких как Антон Славик (см. рис. 2 и 3), а стилистика начала XX в. отличается от общей тенденции изображения персоналий и картин югославской истории в ВИ (см. рис. 4).



Рис. 4. Интерьер научного корабля-колосса «Гелиос», построенного Николой Теслой, из игры *Close to the Sun*. 2019 г. (Скриншот с официальной страницы игры*)

На основании проделанного анализа мы пришли к следующим выводам об образе Югославии, превалирующем в современных ВИ. Во-первых, нами выявлена очевидная периферийность югославских сюжетов: Югославия в качестве места действия рассматривается как один из возможных вариантов и крайне редко становится ключевым локусом исторических событий. Во-вторых, можно говорить в целом о негативной коннотации

⁴⁵ Iron Harvest // Steam [сайт]. URL: https://store.steampowered.com/app/826630/Iron_Harvest/ (дата обращения: 30.09.2020).

* Close to the Sun [Official]. URL: https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/968870/ss_0855cd3a2281ceb70e4b60f1ae7118df21883264.jpg?t=1604612549 (дата обращения: 5 октября 2020).

образов, связанных с Югославией. В большинстве рассмотренных видеоигр, в которых присутствует интересующая нас страна или выходцы из нее, в качестве сеттинга выступает криминальный мир, Югославская война 1990-х гг. и проблема международного терроризма. Югославия и постюгославское пространство рассматриваются как неблагополучное и беспокойное место. В-третьих, изображение персонажей югославского происхождения весьма неоднородно и говорить об их исключительно положительном или отрицательном характере нельзя. Образ сербского военного, как правило, отрицателен, а изобретатель Никола Тесла почти всегда — положительный персонаж. В-четвертых, в целом Югославия и выходцы из нее в большинстве случаев не являются игровой фракцией. Лишь очень ограниченное число стратегических игр и весьма небольшой набор экшенов позволяют управлять государством, его войсками или персонажами югославского происхождения.

Литература

Яблоков К.В. Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг. (проблемы интерпретации исторической информации): автореферат дис. ... канд. ист. наук. М.: РГГУ, 2005. 24 с.

Snow B. The Potential for Game-based Learning to Improve Outcomes for Nontraditional Students. January 14, 2016 // Muzzy lane [сайт]. URL: <http://www.muzzylane.com/wp-content/uploads/MuzzyLaneResearchReport.1.20.2016.pdf> (дата обращения: 30.09.2020).

References

Iablokov, K.V., 2005. *Komp'uternye istoricheskie igry 1990–2000-kh gg. (problemy interpretatsii istoricheskoi informatsii)* [Historical computer games of the 1990–2000s (Interpretation of historical information issue)]. Avtoreferat dis. ... kand. ist. nauk. Moscow: RGGU.

Snow, B., 2016. *The Potential for Game-based Learning to Improve Outcomes for Non-traditional Students* [online]. URL: <http://www.muzzylane.com/wp-content/uploads/MuzzyLaneResearchReport.1.20.2016.pdf> (accessed: 30.09.2020).