

УДК 004.94(47).084.8
ББК 4756.34

ГСНТИ 03.23.07

Код ВАК 13.00.08

Грибан Олег Николаевич,

кандидат педагогических наук, доцент кафедры рекламы и связей с общественностью, Уральский государственный педагогический университет; 620017, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: gribanoleg@gmail.com.

ТРАНСФОРМИРУЯ ПАМЯТЬ: ОТРАЖЕНИЕ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: историческая память; Вторая мировая война; компьютерные игры; компьютерные технологии; репрезентация прошлого; образ прошлого; исторические компьютерные игры.

АННОТАЦИЯ. Практически одновременно с появлением компьютеров программисты начали создавать компьютерные игры, которые сразу же нашли большое количество поклонников. Эволюция компьютерной техники на рубеже XX–XXI вв. привела к техническому усовершенствованию игр (улучшились графика и игровой процесс (геймплей), появились возможности создания многопользовательских и онлайн-игр), игры стали доступнее и проще в освоении. Все это привело к вовлечению в компьютерные игры людей разных возрастов и профессий.

В статье проанализированы исторические компьютерные игры, сюжет которых связан с событиями Второй мировой войны. Разработчики компьютерных игр представляют пользователям свою, далеко не всегда реалистичную и правдивую, версию событий, предоставляя возможность в процессе игры не только стать участником Второй мировой, но и изменить ход истории, повлиять на итоги сражений. В современных условиях политизации истории, когда вокруг интерпретаций исторических событий разворачиваются настоящие «войны памяти», компьютерные игры становятся не просто средством развлечения, но и оказывают существенное влияние на процесс формирования и трансформации исторической памяти. Этому влиянию в большей степени подвержены представители молодого поколения россиян, для которых память о Второй мировой войне носит весьма абстрактный характер и которые значительную часть своего свободного времени проводят за компьютером.

TRANSFORMING MEMORY: REFLECTION OF THE SECOND WORLD WAR IN COMPUTER GAMES

KEYWORDS: historical memory; World War II; a computer game; IT technologies; representation of the past; the image of the past; historical computer game.

ABSTRACT. Almost simultaneously with the advent of computers, programmers began creating computer games, which immediately found a large number of fans. The evolution of computer technology at the turn of XX-XXI centuries led to technical improvements in games (graphics and gameplay were improved; it became possible to create multiplayer and online games), the game became more accessible and easier to master. All this has led to the involvement of people of different ages and professions into computer games. The article analyzes the historical computer games, the plot of which is associated with the events of World War II. The developers of computer games present the users their own version of the events, not always realistic and truthful, at the same time they provide an opportunity during the game to not only become a part of the Second World War, but also to change the course of history and to influence the outcome of battles. In modern conditions of politicization of history, when different interpretations of historical events start real „memory wars”, computer games are not just a means of entertainment, but they also have a significant impact on the formation and transformation of historical memory. This influence is more susceptible to the younger generation of Russians for whom the memory of the Second World War is very abstract and who spend a significant portion of their free time on the computer.

В формировании исторической памяти народов особая роль принадлежит войнам, поскольку именно они оказывают определяющее влияние на сохранение индивидуальных и коллективных воспоминаний, разделяя существование на «до войны» и «после войны». Ключевым событием истории XX в. стала Вторая мировая война. Память о ней спустя десятилетия

остаётся значимой для народов всех стран, принимавших непосредственное или косвенное участие в самом масштабном конфликте в истории человечества. По мере того как события того времени удаляются от нас, перестают быть частью личной истории, «образ войны» (комплекс представлений о ней) все легче подвергается трансформации, изменяется под воздействием

Исследование проведено при поддержке Российского гуманитарного научного фонда (РГНФ), проект № 15-01-00339 («Начало Второй мировой войны: национальные историографические традиции и историческая память»).

© Грибан О. Н., 2017

проводимой в той или иной стране исторической политики¹. Так, для большинства представителей молодого поколения россиян Вторая мировая война становится событием, память о котором носит весьма абстрактный характер и формируется не столько на основе общения с носителями личных воспоминаний, сколько при помощи видеохроник, фильмов, веб-сайтов и компьютерных игр далеко не всегда высокого качества [8, с. 33]. Как отмечает И. В. Грибан, в настоящее время происходит «виртуализация» истории и исторической памяти: «в XXI в. – веке информационных технологий и неограниченных потоков информации – традиционные инструменты сохранения исторической памяти (музеи, архивы, библиотеки, памятники, выставки) если и не теряют своей актуальности, то постепенно отходят на второй план, уступая место современным фильмам и компьютерным играм» [9, с. 342]. В данной статье мы обратимся к теме отражения истории Второй мировой войны в компьютерных играх.

Практически одновременно с появлением компьютеров программисты начали создавать компьютерные игры, которые сразу же нашли большое количество поклонников. В современных условиях игровой процесс может продолжаться на разных устройствах (компьютере, планшете или на смартфоне), данные синхронизируются, что приводит к постоянной привязанности к игре. Сегодня компьютерные игры перестают быть просто средством развлечения, отдыха или механизмом социализации, это еще и инструмент воздействия на мировоззрение.

Феномен компьютерных игр достаточно подробно освещен в современной отечественной научной литературе. Под термином «компьютерная игра» понимается разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры ситуации воспроизводятся на экране дисплея [1].

Большой интерес исследователей вызывают вопросы, почему миллионы людей по всему миру тратят миллиарды часов, играя в игры при помощи компьютеров, смартфонов, планшетов и игровых консолей; почему компьютерными играми увлечены не только подростки, но и взрослые, хорошо образованные и состоявшиеся лю-

ди? Американский исследователь Дж. Харрис отмечает, что компьютерные игры, как правило, умело спроектированы и сконструированы разработчиками и заказчиками, учитывают психологические особенности игроков [18].

Отметим интерес авторов к проблеме воздействия компьютерных игр на сознание геймеров. Так, В. Макаренко пишет о том, что видеоигры являются «широко используемой формой воздействия на людей с целью трансформации в нужном направлении их настроений, чувств, воли, а также внедрения в сознание необходимых идеологических и социальных установок, формирования определенных стереотипов мышления и поведения» [11]. Компьютерные игры как канал для трансляции идеологических образов и штампов рассмотрены в работе А. Е. Белянцева и И. З. Герштейна. По мнению авторов, этот канал удобен, что предопределено двумя аспектами: «во-первых, увлеченностью игрока, упрощающей доступ информации на уровень подсознания, и, во-вторых, возрастными характеристиками (в компьютерные игры чаще всего играют дети и молодежь, чьи идеологические и политические пристрастия в значительной степени еще не определены)» [6, с. 280].

Много внимания в современной научной литературе уделено проблеме типологизации игр. В рамках настоящей статьи нам интересны классификации, применимые к играм, имеющим исторический контекст. Так, К. В. Яблоков в основу классификации закладывает виды компьютерных игр: первые компьютерные военно-исторические стратегии, или wargames, ролевые компьютерные игры, приключенческие игры, или квесты, глобальные исторические стратегии, а также стратегии реального времени [16]. К историческим компьютерным играм применима классификация М. С. Иванова, а именно: ролевые и неролевые компьютерные игры. Ролевые компьютерные игры – это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного героя, выступает в роли реального исторического персонажа или воображаемого компьютерного героя. Неролевые компьютерные игры подразумевают, что играющий не принимает на себя роль компьютерного героя, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны [10].

Если проблемы типологизации игр, а также психологической зависимости от игр и их влияния на здоровье детей и подростков изучены отечественными авторами достаточно основательно [5; 7; 15], то роли компьютерных игр в формировании пред-

¹ Под термином «историческая политика» в современной литературе понимается «качественно иное, намного более интенсивное, чем обычно, вмешательство в трактовку истории той части политической элиты, которая контролирует власть в данный момент, для борьбы с внутренней оппозицией и для достижения определенных целей в деле «нацистроительства», а также для получения определенных преимуществ в международных отношениях» [12].

ставлений о прошлом в отечественной научной литературе практически не уделено внимания. Ниже мы рассмотрим компьютерные игры, сюжет которых связан с событиями 1939–1945 гг.

В отдельную группу выделяются игры, представляющие «альтернативную историю». Так, Второй мировой войне посвящена одна из первых серий компьютерных игр «**Wolfenstein**» – она издается уже с 1981 г. Сюжеты большинства игр серии построены на подвигах вымышленного протагониста – американского солдата Уильяма «Би-Джея» Блажковича – в немецком тылу, где он действует либо как пленник Третьего рейха, бегущий от нацистских палачей, либо как агент на специальном задании.

Игры серии содержат альтернативно-исторические и фэнтезийные элементы, достаточно вольно трактуя историю Второй мировой войны. Например, в 2014 г. вышла игра «**Wolfenstein: The New Order**», события которой разворачиваются в альтернативной вселенной, в которой Третьему рейху, совершившему технологический скачок, удалось выиграть Вторую мировую войну. Капитан Уильям Джозеф «Би-Джей» Блажкович, офицер первого батальона рейнджеров, получает тяжелую травму головы во время штурма крепости немецкого генерала Вильгельма Штрассе по прозвищу «Череп» (нем. «Totenkopf», дословно «Мертвая голова») в 1946 г. Проведя 14 лет в вегетативном состоянии, герой приходит в себя в 1960 г. и видит антиутопический мир, жестко контролируемый нацистским режимом. Такие компьютерные игры показывают игрокам «альтернативную историю», а также ее ужасающие последствия.

Иной вариант «альтернативной истории» предлагают разработчики игры «**Command & Conquer: Red Alert**», вышедшей 31 октября 1996 г. По сюжету этой игры, в 1946 г. Альберт Эйнштейн отправляется в прошлое (в 1926 год) и меняет ход истории таким образом, чтобы Адольф Гитлер не пришел к власти. Так как Гитлер не напал на СССР, то экспансию в Европу начинает Иосиф Сталин, а войска союзников защищают Европу. Таким образом, игрокам предлагается образ СССР – агрессора.

Как пишет И. Ю. Алексеева, «Сюжет серии игр “Command & Conquer” совершенно фантастичен, да и сама она появилась в то время, когда Советский Союз перестал существовать, но, по-прежнему, тысячам и тысячам игроков вдалбливался в голову негативный образ русских. Один раз их уже уничтожили, но они только и ждут момента, чтобы подняться и вновь обрушиться на миролюбивую Америку» [3, с. 85].

Негативный образ СССР представлен и

в компьютерной игре «**Company of Heroes 2**», разработанной канадской фирмой «Relic Entertainment» и изданной японской фирмой «Sega». Эта игра в жанре стратегии в реальном времени вышла в 2013 г. Сюжет игры заключается в следующем: в лагерь, расположенный под Норильском, прибывает офицер НКВД Чуркин. Он понимает, что следующей сталинской чистки ему не пережить, и хочет поговорить со своим бывшим сослуживцем, военкомом и диссидентом Львом Абрамовичем Исаковичем, приговоренным к расстрелу за антисоветскую деятельность. Исакович рассказывает Чуркину о своей службе в рядах РККА, вспоминает героизм своих фронтовых товарищей и зверства командиров, которых открыто осуждает. Чуркин, в свою очередь, доказывает Исаковичу, что все эти поступки были оправданы и необходимы. Игра представляет собой воспоминания диссидента Исаковича. Бывший военкор в не самых лестных выражениях вспоминает о Сталинградской битве, прорыве блокады Ленинграда, отношениях русских с польскими партизанами из Армии Крайовой, подвиге группы советских солдат, сумевших ограниченными средствами одолеть «Тигр» и доставить его для изучения, неудачной попытке освободить военнопленных из концлагеря и, наконец, о битве за Берлин. В конце, имея на руках список зверств красных командиров и считая своим долгом, чтобы мир узнал нелестную правду, Исакович пытается бежать к Союзникам, но оказывается схвачен и отправлен в ГУЛАГ. В конце игры к Исаковичу приходит офицер охраны и собирается расстрелять его, но Чуркин убивает офицера, отдает бывшему военкому написанную им книгу с фактами зверств и говорит Исаковичу, чтобы тот рассказал правду. Последние кадры игры показывают Исаковича, бегущего сквозь заснеженный лес к виднеющемуся вдалеке Норильску. Прототипом героя игры, по словам разработчиков, стал образ военного корреспондента Василия Гроссмана, который также был участником Великой Отечественной войны и имел ярко выраженные антисоветские и антисталинские взгляды, и на трудах которого основана игра.

Игра «**Company of Heroes 2**» вызвала негативную реакцию российской общественности после обзора этой игры блогером Евгением Баженовым [4]. Был организован сбор петиций для запрета игры на территории стран СНГ [13]. В итоге издатель в странах СНГ «1С-СофтКлуб» объявил о прекращении продаж на физических носителях из-за реакции общественности. Негодование русскоязычных игроков вызвали моменты, в которых советские солда-

ты сжигают дома с мирными гражданами, расстреливают польских партизан, уничтожают отступающих солдат [14]. Представители фирмы «Relic Entertainment» в ответ на критику заявили, что «Company of Heroes 2» «исторически сбалансирована» и сообщила, что игра повествует как о героизме советских солдат, так и о жестокости на всех уровнях военной иерархии. К сожалению, в других странах, где была издана эта игра, она не вызвала такой критической оценки со стороны пользователей [17].

К играм, основанным на реальных событиях, но наполненным мифами, относится одна из самых популярных в России мультиплатформенная компьютерная игра «**Call of Duty: World at War**» («Зов долга: мир и война») в жанре шутера от первого лица, разработанная американской компанией «Treyarch» и изданная «Activision» в 2008 г., пятая игра в серии «Call of Duty», а также последняя, где действие происходит во время Второй мировой войны. Одиночная кампания игрового процесса содержит две стороны – одна из них американская, которая предлагает игроку повоевать с японскими солдатами, и вторая советская, которая предлагает игроку повоевать с немцами.

А. Александров справедливо отмечает, что «разработчики игры использовали вполне стандартный набор клише о Второй мировой войне: американские солдаты оказались неопытными военными, которых сотнями скашивает во время очередной десантной операции, в “советской” части игры нашлось место окровавленным шапкам-ушанкам, советской идеологии, отборному мату и казненным немецким солдатам. При всем этом сюжет игры – даже советская его часть – сделан очень аккуратно, без явных перегибов» [2].

Интерес представляют гуманистические изменения в немецкой версии игры: из сюжета была убрана вся свастика и заменена на железный крест; в миссии «Их земля, их кровь» во вступительной заставке было заменено изображение Гитлера; все расистские выражения, которые присутствовали в английской версии, были переозвучены; из игры были вырезаны все плакаты с нацистской пропагандой; дополнительный уровень «Зомби Рейха» был полностью удален.

Таким образом, изменения для немецкой версии игры щадят нервы немецких геймеров – для них собственная история становится менее агрессивной и не такой страшной. Такой подход вызывает закономерный вопрос: а нужно ли (и можно ли?) делать историю своего народа более презентабельной для потомков?

Более взвешенным и исторически достоверным видится взгляд на события Вто-

рой мировой войны в игре «**ИЛ-2 Штурмовик**». Это игра – авиасимулятор, который моделирует ведение боевых действий в небе. В игре можно летать как на самолетах антигитлеровской коалиции, так и на немецких самолетах. Игра разработана российской компанией и издана в России и Европе в 2001 г. На момент выхода это была самая высокотехнологичная и достоверная игра в своем сегменте, по мнению экспертов, она совершила настоящий переворот в жанре.

Игра «ИЛ-2 Штурмовик» разделена на восемь крупных кампаний: 1941 г., Львов; 1941 г., Смоленск; 1941 г., Москва; 1942 г., Сталинград; 1943 г., Кубань; 1943 г., Курск; 1944 г., Крым; 1945 г., Берлин. Каждая кампания содержит специфический набор сценариев и миссий, зависящих как от выбранного типа самолета, так и от стороны, которая выбрана игроком. К примеру, летчикам люфтваффе придется сконцентрироваться на воздушных боях, перехвате бомбардировщиков противника и эскортировании самолетов, а пилоты Ил-2 в основном будут «работать» по наземным целям: уничтожать вражескую бронетехнику, разрушать мосты и ликвидировать аэродромы.

На данный момент разработчики данной игры сосредоточились на проекте «War Thunder» – компьютерной многопользовательской онлайн-игре.

К жанру симуляторов относится вышедшая 12 августа 2010 г. массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени «**World of Tanks**». Это игра в жанре аркадного танкового симулятора Второй мировой войны, разработанная российской фирмой «Lesta Studio» и изданная белорусской студией «Wargaming.net». Концепция «World of Tanks» базируется на командных танковых сражениях. Это одна из немногих игр, вышедших за пределы России: выпуск локализованной игры «World of Tanks» в Европе и в Северной Америке состоялся 12 апреля 2011 г. Игра является очень популярной среди пользователей (уже в январе 2014 г. было зафиксировано, что в «World of Tanks» играют одновременно более 1,1 миллиона пользователей).

В 2011 г. студией «Wargaming.net» был выпущен военно-морской симулятор «**World of Warships**». В этой игре геймеры смогут «надеть» мундир командира флотилии военных кораблей и решить итог морских баталлий. Историческими рамками для разворачивания действия игры была выбрана Вторая мировая война. Есть возможность играть за Соединенные Штаты или Японию, поэтому потенциально у пользователей есть реальный вариант переписать итоги сражения у Перл Харбора в игровом режиме.

Отдельно можно выделить компьютерные игры о Второй мировой войне, посвященные конкретным боевым операциям и роли военных подразделений или солдат. Например, тактический шутер от первого лица «**Brothers in Arms – Hell's Highway**», вышедший в 2008 г. В игре речь идет об американской 101 воздушно-десантной дивизии. Сюжет связан с операцией «Дорога № 69 на Эйндховен», которую должна была защищать дивизия. Эта дорога была узка и неудобна, немцы постоянно атаковали этот участок, и среди солдат она стала известна как «Hell's Highway» («Чертовое шоссе» или «Адская дорога»).

В рамках такого же подхода к созданию компьютерных игр выстроена серия игр «**Close Combat (Ближний бой)**». Так, игра «Close Combat: The Longest Day», появившаяся в 2009 г., посвящена операции Overlord. Игроки могут возглавить американские или немецкие силы, чтобы либо повторить самую масштабную в истории десантную операцию или защитить Атлантический Вал. Следующая игра из этой серии – «Close Combat: Last Stand Arnhem», вышедшая в 2010 г., – об операции «Market Garden» 1944 г. В ней также есть возможность возглавить войска Союзников или наспех собранную оборону немцев. В третьей игре «Close Combat: Panthers in the Fog», вышедшей в 2012 г., боевые действия разворачиваются 7–13 августа 1944 г. в Нормандии. Игрокам предстоит возглавить немецкое контрнаступление под Мортеном (операция «Льеж») и сбросить Союзников в море, либо принять командование американскими и британскими силами и остановить немцев.

Отдельно выделим компьютерные игры, в которых используются исторические мотивы, но они не имеют отношения к реальным событиям. Одной из таких игр является «**Operation Darkness**» 2007 г. от японской студии «Саксес», события которой разворачиваются во времена Второй мировой войны в вымышленном, но похожем на наш мире. Главный герой игры – член специально натренированного подразделения, получившего особую задачу – выследить и взять в плен Адольфа Гитлера.

В этой игре немцами во Второй мировой руководит маг, и на посылках у него, вдобавок

к батальонам SS и танковым дивизиям, – зомби и вампиры. В игре геймерам предстоит повстречаться с А. Гитлером и Г. Гиммлером. На этом, правда, связь с реальностью заканчивается, и как это часто бывает у японцев, в игре приходится сражаться с зомби, оборотнями, вампирами, магами и прочими вымышленными персонажами.

Фантастичен сюжет вышедшей в 2013 г. игры «**Sniper Elite: Nazi Zombie Army 2**», действие которой происходит в Берлине, а протагонисту противостоит целая армия восставших из могил солдат Третьего Рейха.

Обзор компьютерных игр о Второй мировой войне позволяет сделать несколько выводов. Во-первых, бесспорно, что Вторая мировая война стала сюжетом для большого числа компьютерных игр разных жанров и степени достоверности, что говорит об интересе к военно-исторической тематике как разработчиков, так и игроков. Во-вторых, создатели игр часто стремятся показать исторические события с «выигрышной» для страны-заказчика стороны (например, показывая решающий вклад в те или иные события отдельных военных подразделений или конкретных солдат, в негативном свете показывая противника). Учитывая, что большинство компьютерных игр о Второй мировой войне, представленных на российском рынке, созданы зарубежными разработчиками (преимущественно американскими), они пропагандируют американский взгляд на историю Второй мировой войны и зачастую создают негативный образ СССР. Наиболее успешным отечественным проектом, вышедшим на европейский рынок, стала игра «World of Tanks». В-третьих, некоторые игры содержат возможность использования альтернативного сюжета или выбора стороны, за которую предстоит сражаться, «изменять историю», трансформируя историческую память. Таким образом, компьютерные игры оказывают существенное влияние на формирование представлений о прошлом, в первую очередь, у молодежи. Изучение недостатков и преимуществ, особенностей и последствий формирования исторической памяти посредством компьютерных игр, по-видимому, в ближайшем будущем станет актуальным направлением исследований.

ЛИТЕРАТУРА

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М., 2009. – 448 с.
2. Александров А. Call of Duty: World at War [Электронный ресурс] // Игромания. 28.11.2008. – Режим доступа: http://www.igromania.ru/articles/57208/Call_of_Duty_World_at_War.htm (дата обращения: 15.12.2016).
3. Алексеева И. Ю. Социальная роль научного знания в контексте постиндустриальной идеологии // Вестник Российского Фонда фундаментальных исследований. – 1999. – № 3. – С. 85.
4. Баженов Е. Company of Heroes – 2 (игры от нацистов) [Электронный ресурс] // Карамба ТВ. 22.07.2013. – Режим доступа: <https://carambatv.ru/bad-comedian/company-of-heroes-2/> (дата обращения: 15.12.2016).
5. Белоусов А. Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютер-

ными играми // Прикладная юридическая психология. – 2011. – № 1. – С. 164–173.

6. Белянцев А. Е., Герштейн И. З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2010. – № 6. – С. 279–283.

7. Гайнуллина Э. Н. Социальная значимость компьютерных игр в образе жизни студентов-геймеров // Вестник Башкирского университета. – 2009. – Т. 14. – № 1. – С. 244–245.

8. Грибан И. В., Грибан О. Н. Актуальное прошлое: веб-ресурсы как инструмент сохранения исторической памяти о Великой Отечественной войне // Преподавание истории в школе. – 2016. – № 1. – С. 33–38.

9. Грибан И. В. Историческая память как исследовательская проблема: анализ современных подходов // Бюллетень науки и практики. – 2016. – № 11. – С. 334–342.

10. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс] // Логистон. – 2002. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 15.12.2016).

11. Макаренко В. Видеоигры в информационной и психологической борьбе // Зарубежное военное обозрение. – 2005. – № 2. – С. 17–25.

12. Миллер А. И. Историческая политика и ее особенности в Польше, Украине и России [Электронный ресурс] // Отечественные записки. – 2008. – № 5. – Режим доступа: <http://www.courier-edu.ru/couo902/6700.htm> (дата обращения: 30.12.2016).

13. Морозов П. Директору компании «1С-СофтКлуб»: Прекратить продажи компьютерной игры Company of heroes-2 на территории СНГ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.change.org/p/директору-компании-1с-софтклуб-прекратить-продажи-компьютерной-игры-company-of-heroes-2-на-территории-снг> (дата обращения: 15.12.2016).

14. Отзывы пользователей о Company of Heroes 2 [Электронный ресурс] // Kanobu network. – Режим доступа: <http://kanobu.ru/games/company-of-heroes-2/reviews/> (дата обращения: 15.12.2016).

15. Попова Л. Г., Глудин Г. С. О плюсах и минусах увлеченности компьютерными играми // Известия Уральского государственного университета. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – № 4 (81). – С. 114–123.

16. Яблоков К. В. Компьютерные исторические игры 1990 – 2000-х гг. : дис. ... канд. ист. наук. – М., 2005. – 252 с.

17. Critic Reviews of game "Company of Heroes 2" [Электронный ресурс] // Metacritic. – Режим доступа: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2/critic-reviews> (дата обращения: 17.01.2017).

18. Harris J. The effects of computer games on young children: a review of the research // RDS Occasional Paper. – L., 2001. – 354 p.

REFERENCES

1. Azimov E. G., Shchukin A. N. Novyy slovar' metodicheskikh terminov i ponyatiy (teoriya i praktika obucheniya yazykam). – M., 2009. – 448 s.

2. Aleksandrov A. Call of Duty: World at War [Elektronnyy resurs] // Igromaniya. 28.11.2008. – Rezhim dostupa: http://www.igromania.ru/articles/57208/Call_of_Duty_World_at_War.htm (data obrashcheniya: 15.12.2016).

3. Alekseeva I. Yu. Sotsial'naya rol' nauchnogo znaniya v kontekste postindustrial'noy ideologii // Vestnik Rossiyskogo Fonda fundamental'nykh issledovaniy. – 1999. – № 3. – S. 85.

4. Bazhenov E. Company of Heroes – 2 (igry ot natsistov) [Elektronnyy resurs] // Karamba TV. 22.07.2013. – Rezhim dostupa: <https://carambatv.ru/bad-comedian/company-of-heroes-2/> (data obrashcheniya: 15.12.2016).

5. Belousov A. D. Priznaki i prediktory vysokoy uvlechennosti nesovershennoletnikh komp'yuternymi igrami // Prikladnaya yuridicheskaya psikhologiya. – 2011. – № 1. – S. 164–173.

6. Belyantsev A. E., Gershteyn I. Z. Obraz strany cherez komp'yuternuyu igru: istoriko-politicheskiy aspekt // Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N. I. Lobachevskogo. – 2010. – № 6. – S. 279–283.

7. Gaynullina E. N. Sotsial'naya znachimost' komp'yuternykh igr v obraze zhizni studentov-geymerov // Vestnik Bashkirskogo universiteta. – 2009. – Т. 14. – № 1. – S. 244–245.

8. Griban I. V., Griban O. N Aktual'noe proshloe: veb-resursy kak instrument sokhraneniya istoricheskoy pamyati o Velikoy Otechestvennoy voyne // Prepodavanie istorii v shkole. – 2016. – № 1. – S. 33–38.

9. Griban I. V. Istoricheskaya pamyat' kak issledovatel'skaya problema: analiz sovremennykh podkhodov // Byulleten' nauki i praktiki. – 2016. – № 11. – S. 334–342.

10. Ivanov M. S. Psikhologicheskie aspekty negativnogo vliyaniya igrovoy komp'yuternoy zavisimosti na lichnost' cheloveka [Elektronnyy resurs] // Logiston. – 2002. – Rezhim dostupa: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (data obrashcheniya: 15.12.2016).

11. Makarenkova V. Videoigry v informatsionnoy i psikhologicheskoy bor'be // Zarubezhnoe voennoe obozrenie. – 2005. – № 2. – S. 17–25.

12. Miller A. I. Istoricheskaya politika i ee osobennosti v Pol'she, Ukraine i Rossii [Elektronnyy resurs] // Otechestvennye zapiski. – 2008. – № 5. – Rezhim dostupa: <http://www.courier-edu.ru/couo902/6700.htm> (data obrashcheniya: 30.12.2016).

13. Morozov P. Dиректору kompanii «1S-SoftKlub»: Prekratit' prodazhi komp'yuternoy igry Company of heroes-2 na territorii SNG [Elektronnyy resurs]. – Rezhim dostupa: <https://www.change.org/p/direktoru-kompanii-1s-softklub-prekratit'-prodazhi-komp'yuternoy-igry-company-of-heroes-2-na-territorii-sng> (data obrashcheniya: 15.12.2016).

14. Otvzyvy pol'zovateley o Company of Heroes 2 [Elektronnyy resurs] // Kanobu network. – Rezhim dostupa: <http://kanobu.ru/games/company-of-heroes-2/reviews/> (data obrashcheniya: 15.12.2016).

15. Popova L. G., Gludin G. S. O plusakh i minusakh uvlechennosti komp'yuternymi igrami // Izvestiya Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Ser. 1: Problemy obrazovaniya, nauki i kul'tury. – 2010. – № 4 (81). –

S. 114–123.

16. Yablokov K. V. Komp'yuternye istoricheskie igry 1990 – 2000-kh gg. : dis. ... kand. ist. nauk. – M., 2005. – 252 s.

17. Critic Reviews of game "Company of Heroes 2" [Elektronnyy resurs] // Metacritic. – Rezhim dostupa: <http://www.metacritic.com/game/pc/company-of-heroes-2/critic-reviews> (data obrashcheniya: 17.01.2017).

18. Harris J. The effects of computer games on young children: a review of the research // RDS Occasional Paper. – L., 2001. – 354 p.

Статью рекомендует канд. истор. наук И. А. Попп