

Филипп А.
Лобо

Переигровка истории. Статистический реализм альтернативных исторических нарративов и игр

ГОСУДАРСТВО, СУБЪЕКТ, СТАТИСТИКА



Филипп А. Лобо
(р. 1985) – преподаватель Академии Индианы при Университете Болл (США), сфера научных интересов – история литературы и исследования видеоигр.

Научный консенсус признает взаимосвязь между формальным реализмом (в частности, его исходной литературной формой – романом¹) и новым подходом к пониманию и изображению реальности: посредством статистики и сопутствующих ей вероятностей. В XVI и начале XVII века в Европе произошла эпистемологическая революция², переведшая курс вероятностей из области философии в область науки, что привело к развитию «статистики, учения о случайностях, а также формы современного романа», которые вкупе «собственно, и породили наши современные взгляды на общество и природу»³. Исследователи не должны недооценивать влияние такой взаимосвязи литературы и статистики: «торжество теории вероятностей и становление жанра романа», которые подпитывали и находили отражение друг в друге, «частично послужили причиной сдвига в нашем понимании мира и в том, как мы осмысляем в этом мире нашу собственную роль».

Влияние этого нового способа мышления ощущалось и в интеллектуальных, и в политических кругах: такие видные фигуры, как Готфрид Лейбниц, пытались приспособить домодерную концепцию провидения к картине мира, где порядок все чаще разбивался о случай, в то время как европейские страны брали на вооружение статистические методы в попытках реформировать армию и системы государственного управления. Сдвиг этот также в значительной мере способствовал переосмыслению роли индивидов как субъектов – в свете свежесформулированных «фантасмагорий социальных норм», а также в отношении свежесформированных аппаратов государственной власти – и две эти функции дополняли друг друга⁴.

1 См.: WATT I. *The Rise of the Novel*. Berkeley: University of California Press, 1957.

2 См.: HACKING I. *The Taming of Chance*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

3 CAMPE R. *The Game of Probability: Literature and Calculation from Pascal to Kleist*. Stanford: Stanford University Press, 2012. P. 2–3.

4 Ibid. P. 20.

Томас Кавана яснее всего описал эту модель современного субъекта, предположив глубинную связь между теорией вероятностей и субъективацией, особенно касательно статистики. «Мутировав в XIX веке в дисциплину статистики», теория вероятностей спровоцировала «глубинные изменения в форме исторического сознания, насаждаемого индивидам». Статистический субъект мыслился «не обремененным зависимостью от далекого исторического прошлого, недоступного для критического анализа в пределах конкретной ситуации», и не определялся более «через призму родовой и классовой преемственности»; такой субъект был способен рационально мыслить и решать, не оглядываясь на прошлое, а заботясь прежде всего о том, чтобы «просчитать и аккуратно взвесить все лежащие перед ним возможности». Такой образ мышления, который помещает индивида в новое понимание исторического процесса, основанное не на нерушимых традициях, а на множестве возможных путей, из которых индивид может делать выбор, и составляет «новую форму субъективности»⁵. Этот новый опыт нашел отражение в жанре романа, который «стал для читателей основой для формирования образа индивида и построения новой идентичности», где «нарративное присутствие» сформировало «четкое осознание себя» как «человека романизованного, нарративизированного»⁶.

Кавана соотносит этот новый модус субъективности с проектом национальных государств через введенное Руссо понятие общей воли (*volonté générale*), посредством которой «современное государство требует от каждого индивида влиться в общество и отождествлять себя с остальными его членами», чтобы «каждый был равно причастен к коллективной привилегии суверенности»⁷. Такая коллективная идентичность нужна как раз затем, чтобы обезвредить гремучую смесь суверенности и индивидуализма; новый субъект-гражданин должен в достаточной мере соотносить себя с соотечественниками и походить на них⁸.

Еще одна параллель прослеживается в том, каким именно образом статистика соотносится с историей, политической фило-

5 KAVANAGH T. M. *Enlightenment and the Shadows of Chance: The Novel and the Culture of Gambling in Eighteenth-Century France*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993. P. 21–22.

6 Ibid. P. 118.

7 Ibid. P. 17.

8 Необходимость в этом стала еще более острой в период активной урбанизации в XIX веке, в частности, в Британии, каковая «повлекла за собой один особенно странный побочный эффект» в виде так называемых вечных незнакомцев – что кардинально отличалось от разветвленных социальных «паутинок», типичных для преמודерных сообществ: MOLESWORTH J. *Chance and the Eighteenth-Century Novel: Realism, Probability, Magic*. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 240. Здесь также можно проследить связь с «современным пониманием “самости”» как «неким поворотом внутрь себя, отгораживанием своего “Я”», позволяющим справляться с «психологическим натиском жизни в окружении огромного числа незнакомцев»: Ibid. P. 240–242.



софией и устройством современного государства. Согласно Рюдигеру Кампе, статистика контрастирует и с историей, которая «пересказывает отдельные события», и с политической философией, которая «мыслит идеальную форму государства исключительно как универсальную»; статистика соединяет их обе, имея сферой своего приложения «конкретное государство в конкретный момент времени – объект изучения на полпути между единичным и общим»⁹. Государство лежит в основе этой реалистической субъективации (индивидуальной и общей, своеобразной и типической, повсеместной и уникальной) – и именно через статистику «определенное отдельное государство» может быть «представлено особо как самостоятельное целое»¹⁰.

История по-другому

Самое далеко идущее следствие, вытекающее из этого переплетения индивида с государством, субъектом и историей, Кэтрин Галлахер обозначает как «контрфактический модус» – воображение альтернативных вариантов развития исторических событий¹¹. Этот тип исторического воображения очень близок к рассмотренному выше соединению реализма с современной теорией вероятностей. До Просвещения альтернативные изложения исторических событий большей частью служили в качестве риторических упражнений, и только в эпоху модерна альтернативные варианты истории и порождаемые ими реальности начали расширять и экстраполировать.

Наиболее прямое отношение к нашему исследованию имеет влияние, оказываемое контрфактическим модусом на «одну из самых активно развивающихся областей исторической науки за последние двести лет: [...] военную историю»¹². О тяге контрфактического модуса к войне и военному делу свидетельствуют как литературные, так и игровые альтернативные исторические нарративы. Еще Тита Ливия в свое время занимала альтернативная история¹³, но только войны Нового времени и «обилие исторических источников с данными об этих войнах», а также «мириады нереализованных возможностей, сопутствовавших реальным событиям», дали толчок к подробной экстраполяции, каковую мы видим в контрфактических текстах

9 CAMPE R. *Op. cit.* P. 6.

10 Ibid. P. 244.

11 GALLAGHER C. *Telling It Like It Wasn't: The Counterfactual Imagination in History and Fiction*. Chicago: The University of Chicago Press, 2018. P. 1.

12 Ibid. P. 27.

13 В частности, имеется в виду его лирическое отступление в «Истории от основания города», где он размышлял о том, что было бы, проживи Александр Македонский дольше и пойдя он на запад: Ливий утверждал, что Рим одержал бы верх над прославившим непобедимым завоевателем.

сегодня, и спровоцировали «любопытство относительно этих нереализованных возможностей», которое «лишь возрастает по мере их исследования»¹⁴.

В результате уже упомянутых статистических инноваций в вооруженных силах Европы XVII и XVIII веков наряду со «стремительным ростом масштабов сбора информации и развитием бюрократических государственных аппаратов» и «расширением знаний в области географии, демографии и торговли» новыми приоритетами стали «сбор и консолидация информации», создание «новых государственных учреждений для обеспечения ее систематического применения в военном деле»¹⁵. Эти перемены отразились в исторических текстах о войнах: там акцент стал делаться на всевозможные непредвиденные обстоятельства и факторы (зачастую представленные в форме статистических выкладок) и потенциальный альтернативный, более удачный ход событий, который можно было бы просчитать и воплотить в реальность, – таким образом тексты эти учили корректировать курс истории с учетом совершенных ошибок, а не просто повторять случившееся. В то же время подобный способ изложения военных кампаний и баталий изменил их восприятие как исторических событий; благодаря обилию эмпирических подробностей, создававших потенциал для репликации и, соответственно, изменения хода войн, военные исторические нарративы могли строиться образом, аналогичным игровым нарративам, и с присущей реализму внутренней связностью.

«Практическим воплощением» идеи о том, что «военную историю можно свести к статистическим выкладкам, которыми в свою очередь можно математически манипулировать для моделирования вариантов будущего», были кригшпили – варгеймы, взятые на вооружение активно развивавшимся прусским государственным аппаратом¹⁶. Введение игральные кости для «создания случайности» одновременно и учило игроков просчитывать вероятности, и, напротив, готовило их к «столкновению с непредвиденными, неконтролируемыми происшествиями по ходу игры»¹⁷. Это еще сильнее «укрепило связь между образом мышления, основанным на математической вероятности, и контрфактической исторической логикой»¹⁸, а также связало практическое создание контрфактических нарративов с вероятностным реализмом – всеохватной вероятностной системой, могущей генерировать потенциально безграничное чис-

ФИЛИПП А. ЛОБО
ПЕРЕИГРОВКА ИСТОРИИ...

14 GALLAGHER C. *War, Counterfactual History, and Alternate-History Novels* // *Field Day Review*. 2007. № 3. P. 55.

15 *Ibid.* P. 28.

16 См.: PETERSON J. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press, 2012.

17 То есть формировались подobaющие современному статистическому субъекту привычки: видеть возможные риски и избегать их: GALLAGHER C. *War, Counterfactual History, and Alternate-History Novels*. P. 34.

18 *Ibid.* P. 35.

ло возможных сценариев, которые брали бы начало в определенной точке пространства и времени и подчинялись бы строгим законам причинно-следственной связи.

Благодаря обилию эмпирических подробностей, создававших потенциал для репликации, военные исторические нарративы могли строиться образом, аналогичным игровым нарративам, и с присущей реализму внутренней связностью.

ДЕЙСТВУЮЩЕЕ ЛИЦО В ИСТОРИИ

Несмотря на то, что ореол потенциальных вариантов развития событий впервые ярко проявился и был детальнее всего задокументирован в контексте сражений и военных кампаний Нового времени, контрфактический модус может иметь и иные сферы применения¹⁹. Если современному государству для того, чтобы постоянно укреплять свое господство над жителями и территорией, необходимо существование статистической концепции мира, то отбрасываемая ею контрфактическая тень порождает альтернативные, нереализованные варианты истории, в пользу *потенциальной допустимости* которых сама же эта система и свидетельствует. Альтернативные истории и онтологическая правомерность, которой они достигли с помощью языка эмпирических данных и государственной власти, стали основным компонентом дискурса об исторической и социальной справедливости начиная с 1970-х, когда они проникли в массовое сознание в Великобритании и Америке²⁰.

Тем не менее наш непосредственный таймлайн имеет некую силу притяжения сродни гравитации; наша реальность остается порой непоколебимо реальна – как валун, который от пинка не двигается с места. «Решения» проблем нашей истории посредством художественного вымысла предполагают разве что воображение альтернативных вариантов истории, а не их фактическую реализацию и не дотягивают до практических предложений²¹. Однако более показательна здесь озабоченность вопросом свободы воли в нынешних представлениях об истории, без

19 То же можно сказать и про ARPANET: хотя первоначально сеть была разработана с тем, чтобы система военного командования США не могла быть обезглавлена, и, хотя инфраструктуру Интернета и ее влияние можно заслуженно подвергнуть анализу и критике, по природе своей они отнюдь не являются милитаристскими.

20 Ibid. P. 56.

21 Справедливости ради практические решения – такие, как репарации, – бывали аргументированы с помощью контрфактической логики, но касалось это скорее области права (в частности, деликтного и страхового права – двух вероятностных отраслей юриспруденции), а не искусства.

которой контрфактический модус не смог бы существовать. Как отмечает Галлахер, альтернативная история подходит к самостоятельности субъекта иначе, чем это делают прочие романы, – или же наоборот: функция жанра романа по производству индивидуального эстетического переживания вступает в противоречие с природой контрфактического модуса.

Начиная с Луи Огюста Бланки в контрфактическом модуле исследовалась возможность существования трансмировой идентичности – когда *субъекты* (нации, культуры, индивиды) до определенной степени остаются «сами собой», даже когда *события* развиваются по-другому²². Галлахер называет эту концепцию «контрфактического персонажа» «одной из ярчайших характеристик модуса», которая «открывает простор для наделения одного и того же субъекта различными характеристиками – мыслями, действиями, воспоминаниями, которые теоретически могли бы ему принадлежать в случае иного развития событий», – что расширяет понимание самой категории персонажа²³.

Идея эта дополнительно усложняется и становится еще более актуальна в связке с вопросом: кто в истории на самом деле действующее лицо? Этот вопрос вытекает из идеи, что историю можно изменить, что чьи-то действия могли бы поменять ход событий. Войны и убийства политиков пленяют контрфактическое воображение и служат благодатной почвой для альтернативной истории как жанра, потому что они наделяют конкретных индивидов силой своими действиями переломить ход истории. Будь то реальный исторический персонаж (генерал, политик, наемный убийца) или путешественник во времени, желающий исправить прошлое, расписать изменение курса истории всегда проще, если представить, что у истории есть один-единственный рулевой. Одинокое попаданцы пытаются устроить или предотвратить политические убийства, катастрофы, злодеяния; они стремятся вмешаться тогда, когда имеющееся у них влияние и знание будущего (одно из неотъемлемых преимуществ путешественника во времени, так как реконструировать можно только задокументированное событие из прошлого) максимально сыграет им на руку.

Но, как свидетельствуют пессимистические сюжеты многих романов о попаданцах, веру в самостоятельность индивида сохранить нелегко, особенно когда «трансмировая идентичность работает только в случае с референтами имен *исторических* фигур или *формирований*», которые могут радикально измениться в альтернативном варианте истории²⁴. Чтобы

22 GALLAGHER C. *Telling It Like It Wasn't...* P. 11.

23 Ibid. P. 12.

24 Ibid. P. 11.

вообразить «всевозможные психологические, социальные, культурные, семейные, экономические и эмоциональные измерения в жизни обычных людей после перемены курса истории» – а уж тем более то, как эти люди становятся в истории действующими лицами²⁵, – необходимы одновременно и «романские нормы формального реализма»²⁶, и более ощутимый «акцент на коллективное действующее лицо» – чтобы, «вместо концентрации на потенциале одного великого человека, характерной для альтернативно-исторических утопий, прижилось не менее страстное стремление создавать коллективных персонажей», которое будет полезнее при написании романа²⁷.

Исторические формации, которые кажутся наиболее способными на коллективное действие и посредством которых «маленькие герои» имеют возможность воздействовать на историю, – это национальные государства. Альтернативная история тяготеет к войнам еще по одной причине: размеры задействованных в них территорий и масштабы мобилизации позволяют целые страны превратить в персонажей – «действующих лиц, имеющих сознание, субъективность и некоторую способность принимать решения и действовать неожиданно», которым «может везти или не везти... и которые могут предвидеть несколько разных вариантов будущего»²⁸. Таким образом, вопросы национального или индивидуального характера, действий государства или индивида – это две стороны одной медали, потому что члены завоеванных сообществ стремятся сохранить или возродить свой «национальный дух», а страны мобилизуют своих граждан для нередко экзистенциальной борьбы на современном им поле боя.

Поиски «национального характера» – сами по себе часть более масштабного кризиса идентичности, который остается актуальным по сей день. Не случайно национальность, только недавно (в масштабах истории) ставшая важным аспектом личного самоопределения, уже одновременно и монополизировала нашу способность воображать исторические действующие лица, и превратилась (на обломках империализма и по прошествии двух мировых войн) в «абстракцию, которая утратила для нас всякий смысл»²⁹. Контрфактический модус возникает именно тогда, «когда всплывают подобные вопросы

25 Галлахер ссылается на авангардную прозу Рене Бержавеля (писавшего под влиянием творчества «отца патафизики» Альфреда Жарри), который поднимает эту проблему и демонстрирует, что «История с большой буквы “И” либо предопределена, либо вершится спонтанно и по стечению обстоятельств», и во втором случае «чувство важности *простого* человека (самого заурядного, маленького героя в произведении) возрастает относительно исторически значимых фигур» (Ibid. P. 164).

26 Ibid. P. 73.

27 Ibid. P. 93.

28 Ibid. P. 145.

29 Ibid. P. 192.

о национальном характере»; «истории, по природе своей полной стихийных событий, необходимо концентрироваться на поведении определенного действующего лица (государства, народа, конкретного индивида) в определенных обстоятельствах», чего «недостаточно для определения *характера*». Характер, помимо прочего, всегда подразумевает контрфактический потенциал «глубинных способностей и задатков, которые, возможно, в реальности никогда не были реализованы», – другими словами, на что исторические субъекты «*были способны*, а не только то, что они сделали». Таким образом, можно сказать, что контрфактический модус «разворачивается шире по мере того, как идея национального характера блекнет» перед лицом культурного плюрализма, который бросает ей вызов буквально на каждом шагу. Выходит, альтернативная история «движима желанием определить национальный характер», но в конечном счете она дискредитирует саму его концепцию, давая возможность вообразить иные коллективные субъекты³⁰. Мы можем пойти дальше и провести аналогию с формированием индивидуальных идентичностей: в постмодерне категории идентичности становятся неустойчивы, и им в дополнение возникают новые формы, которые самим фактом своей добавочности обнажают условную природу подобных категорий.

ИСТОРИЧЕСКОЕ СЕЙЧАС

Интерес к альтернативной истории никоим образом не ослабевает в популярной культуре – особенно это касается игр. Альтернативные варианты истории служат антуражем для многих игр – взять хотя бы элементы криптоистории из «Assassin's Creed» (2007–2018), или постапокалиптику эпохи реактивных двигателей из «Fallout» (1997–2018), или политическую антиутопическую фантазию о победе нацистов во Второй мировой войне из «Wolfenstein: The New Order» (2014), или даже альтернативные исторические сеттинги из «BioShock». Нередко это просто риторический и/или эстетический прием: альтернативная история становится колоритным сеттингом для создания нарратива, который по сути своей является линейным. В таких случаях игры функционально не слишком отличаются от альтернативно-исторических романов: они приглашают нас заглянуть в альтернативную реальность и оценить ее, сравнив с нашим собственным таймлайном. Однако в некоторые игры заложен *потенциал* для запуска других таймлайнов, для активизации бесчисленного множества альтернатив, которые игрок

30 Ibid. P. 193.



может открывать для себя от одной игровой сессии к другой – вместо того, чтобы углубляться в подробности единственной, заранее заданной вселенной. Это ближе к моделированию и симуляциям – такие игры ставят меньше строго определенных задач и явно делают упор на репрезентацию реальности³¹, их структура продумана таким образом, чтобы все потенциальные таймлайны имели равный вес в рамках одного и того же набора правил.

В некоторые игры заложен *потенциал* для запуска других таймлайнов, для активизации бесчисленного множества альтернатив, которые игрок может открывать для себя от одной игровой сессии к другой – вместо того, чтобы углубляться в подробности единственной, заранее заданной вселенной.

Ярким примером такого типа всеобъемлющего системного реализма, генерирующего исторические альтернативы, является жанр глобальной стратегии, который продолжил и расширил симуляционную традицию кригшпиля. Как и кригшпиль в свое время, многие подобные игры сейчас позиционируются как образовательные; последние пятьдесят лет игры в целом, а этого жанра в частности, все активнее привлекаются для обучения истории³². Эти продукты часто выполняют сразу две функции, так как разрабатываются одновременно в учебных и развлекательных целях, и должны балансировать между обязанностью обучать людей на материале «фактически точных» исторических репрезентаций (так как это симуляции) и необходимостью сделать процесс взаимодействия с продуктом приятным (так как это игры)³³. Эти две цели не обязательно противоречат друг другу: удовольствие игроку приносит создание возможных альтернатив, и контрфактический модус здесь работает как «сюжетогенератор»³⁴. Более того, благодаря стабильному набору правил действие внутри игры остается последовательным

31 Köstlbauer J. *The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality* // Kapell M.W., Elliott A.B. (Eds.). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2017. P. 170.

32 McCall J. *Teaching History with Digital Historical Games* // *Simulation & Gaming*. 2016. Vol. 47. № 4. P. 517. Маккол ссылается на внушительное число исследований для подкрепления своего утверждения, что «исторические игры идут рука об руку с производством альтернативной истории» – вплоть до того, что они по сути «генерируют материал для контрфактических нарративов». В самом деле он считает, что невозможно исследовать «причинно-следственные связи вокруг какого-либо исторического события» без применения «контрфактической логики» (p. 525).

33 Ibid. P. 518, 552–553; Köstlbauer J. *Op. cit.* P. 170.

34 Gallagher C. *Telling It Like It Wasn't...* P. 45.

и понятным и потому легко согласуется с ощущением растущей свободы действий, которое так важно, чтобы чувствовать, что игра движется вперед.

Конкретно в данной главе я рассмотрю флагманские проекты в жанре глобальной исторической стратегии от компании «Paradox Interactive», лидера в этом сегменте рынка³⁵, а именно – родственные друг другу серии игр «Crusader Kings» («Короли-крестоносцы»), «Europa Universalis» («Европа»), «Victoria» («Виктория») и «Hearts of Iron» («Железные сердца»)³⁶. По одним только названиям должно быть понятно, что в этих играх немаловажную роль играет суверенность государств, колониальная экспансия и развитие модерности, которая выходит за пределы Европы и распространяется на остальной мир. В определенном смысле игры эти составляют процессуальную теорию евроцентризма в истории, но в них присутствуют такие потенциальные альтернативы, которые бросают вызов абсолютности этой гегемонии. Все игры собраны на собственном движке компании «Clausewitz Engine» (названном, разумеется, в честь военного теоретика Карла фон Клаузевица³⁷), и все они тем не менее имеют свои уникальные механики и выдвигают действующие лица, наиболее адекватные изображаемому историческим эпохам. Предложенная мной выборка игр, разумеется, не исчерпывающая, но ее будет достаточно, чтобы на примерах рассмотреть последовательную репрезентацию альтернативной истории и получить представление о том, как именно реализм в играх содействует контрфактическому модусу. Кроме того, мы сможем проанализировать конкретные теории о действующих лицах в истории, ведь каждая из игр – сама по себе аргумент в этом вопросе и отражает определенную грань исторического воображения. Наконец, изучив альтернативно-исторические маршруты, построенные игроками, мы прольем свет на глубинную неоднозначность, пронизывающую политический аспект этих игр.

Столь удачным материалом для анализа эти игры делает то, как в рамках строгого каузального реализма их симуляций, где партия начинается в реально задокументированный момент истории, дальнейшие события могут развиваться по кардиналь-

ФИЛИПП А. ЛОБО
ПЕРЕИГРОВКА ИСТОРИИ...

35 APPERLEY T. *Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratexts and the Player's Experience of History* // Open Library of Humanities. 2018. Vol. 4. № 1. P. 7.

36 Все вместе эти игры охватывают таймлайн от 769 года нашей эры и до второй половины XX века, последний представленный в них период – Вторая мировая война и ее последствия. Каждая серия игр включает несколько продолжений, на момент написания последние версии каждой из игр следующие: «Crusader Kings 3», «Europa Universalis 4», «Victoria 2» и «Hearts of Iron 4».

37 Чьи идеи Георг фон Рассевиц и «хотел проиллюстрировать», когда создавал свой «Кригшпиль»: КБСТЛ-ВАУЕР J. *Op. cit.* P. 173. Георг фон Рассевиц (Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz, 1794–1827) – прусский офицер, изобрел «Кригшпиль» в 1824-м, через два года впал в немилость при дворе и покончил с собой. – *Примеч. перев.*

но отличным друг от друга сценариям. Каждая из упомянутых игр начинается с некой стартовой даты (игровой версии точки расхождения, характерной черты для произведений в жанре альтернативной истории³⁸); после нее события могут – и практически всегда будут – расходиться с реальным историческим курсом³⁹. До того, как таймлайн «Crusader Kings 2» расширился и отодвинулся дальше в прошлое⁴⁰, самая ранняя точка расхождения в игре датировалась 15 сентября 1066 года – за месяц до битвы при Гастингсе; подобно романам и критическим статьям того же жанра, эта игра выбирает точкой расхождения такое историческое событие, чья политическая и военная значимость общепризнана, – момент, обладающий контрфактическим потенциалом. Нормандское завоевание Англии уже началось, но после старта игры совершенно не исключено, что в битве, вместо Гарольда II Годвинсона, падет Вильгельм Завоеватель или какое-то еще непредвиденное событие изменит итог сражения: внезапное появление союзника одной из сторон, крестьянское восстание в крупной провинции, смерть одного из противников в результате завистнических козней. На самом деле львиную долю удовольствия игрок здесь получает от того, что находится внутри заранее известного сценария и, опираясь на собственное знание реальных исторических событий, может пойти по накатанной и разыграть все так, как было на самом деле, или же задаться целью переписать весь сценарий. Там, где один решит плыть по течению истории и отыгрывать за герцога Нормандии, другой предпочтет занять сторону проигравших англосаксов в попытках предотвратить нормандское завоевание. Страстное желание воплотить реальный ход истории и в то же время извлечь из нее нереализованный потенциал присутствуют в игре и близко соседствуют друг с другом. Нередко их оба можно реализовать одновременно. Ведь, в конце концов, к победе Вильгельма можно привести альтернативными методами, да и Нормандия может затеять еще одно вторжение, если вдруг в первый раз победу одержит армия короля Гарольда.

Как отмечает Галлахер, альтернативная история всегда развивается с оглядкой на настоящий таймлайн, от которого она отступает, – это не менее справедливо для игр, генерирую-

38 Галлахер определяет этот жаргонизм как «поворотный момент в процессе отклонения от реального исторического курса», влекущий за собой возникновение «альтернативного таймлайна, противопоставляемого нашему реальному таймлайну». Эта структура, впервые предложенная Луи Наполеоном Жоффруа-Шато, доминирует в альтернативно-исторических текстах с 1836 года: GALLAGHER C. *Telling It Like It Wasn't...* P. 52.

39 MCCALL J. *Op. cit.* P. 526.

40 Сперва в дополнении «The Old Gods» и позднее в дополнении «Charlemagne». Одна из трудностей «чтения» подобных текстов состоит в их частом обновлении, а также в том, что в геймерских сообществах принято писать для игр дополнительные моды; некоторые критики в связи с этим говорят о гибкости как неотъемлемой характеристике игр: APPERLEY T. *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination* // KAPPELL M.W., ELLIOTT A.B. (Eds.). *Op. cit.* P. 195; KÖSTLBAUER J. *Op. cit.* P. 171.

щих альтернативные исторические сюжеты. «Наш реальный таймлайн» воспроизвести в игре должно быть не труднее, чем его альтернативы, которые, таким образом, будут ему онтологически равнозначны; при желании игрок должен суметь пройти этот путь от стартовой точки – находясь под воздействием одних и тех же сил, факторов и непредвиденных обстоятельств. По этой причине игровое пространство выглядит как географически точная карта реального мира. Той же логикой продиктована исходная расстановка сил, распределение территорий и экономическое развитие – с целью соблюсти историческую точность при изображении материальных условий разных народов, территорий и индивидов⁴¹. Правдоподобие всех альтернативных сценариев зависит как от стабильности и убедительности системы, которая воспроизводит исторические события, так и от способности этой системы выдавать разные результаты в ответ на действия игрока или, напротив, на вероятностные механики, встроенные внутрь самой игры.

Во всех этих играх отдельные исторические события представлены либо как результат работы некоего общего принципа (согласно одной из механик в «Crusader Kings 2», папа Римский организует крестовые походы вообще, а не какой-то конкретный поход), как действия, характерные для действующих лиц (Навигационные акты 1651-го и 1660 года⁴² поданы под видом проявления «национальной идеи», которая заложена «в характере» Англии по сюжету «Europa Universalis 4», хотя их не обязательно подписывать именно в эти даты), или же как внешнесистемные дополнения к правилам (в игре «Victoria: Revolutions» сипайское восстание в Индии 1857–1859 годов вспыхивает в нужную дату буквально на пустом месте, вместо того, чтобы назреть вследствие политических репрессий и недовольства местного населения, как это обычно происходит в этих играх с подобными событиями).

Тип субъекта в этих играх меняется (от игры к игре варьируются качества и способности основных персонажей – как подконтрольных игроку, так и управляемых компьютером) в зависимости от эры, в которой разворачивается действие, определенный набор исторических сил и действующих лиц играет ведущую роль в формировании исторического курса внутри игры. Тип субъекта в этих играх как раз и имеет отно-

41 Это в корне отличается от прочих исторических стратегий, таких, как «Civilization», где карта часто генерируется случайным образом, а все потенциально доступные игроку действующие лица начинают игру на равных, чтобы все было «по-честному», – можно предположить, что такой подход идет в ущерб реализму и снижает градус доверия к контрфактическим нарративам.

42 Согласно Навигационным актам, исключительное право ввозить в Англию неевропейские товары и осуществлять каботажное плавание вдоль английских берегов представлялось только английским судам. Окончательно отменены только в середине XIX века. Навигационные акты были приняты для расширения колониальной экспансии английской короны и торгового соперничества с Нидерландами. – *Примеч. перев.*

шение к вопросам, поднятым Галлахер в связи с контрфактическим художественным вымыслом, как то: взаимоотношения индивида и сообщества, «национальный дух» и его возможное существование за пределами известной истории определенного народа, вопрос о том, кто же все-таки является действующим лицом в истории.

Правдоподобие альтернативных сценариев зависит как от стабильности и убедительности системы, которая воспроизводит исторические события, так и от способности этой системы выдавать разные результаты в ответ на действия игрока или, напротив, на вероятностные механики, встроенные внутрь самой игры.

Мы до модерна

«Crusader Kings 2» – единственная игра в серии, где сюжет целиком разворачивается в домодерный период. Действующая сила там мыслится не как некая безымянная, внеисторическая абстракция – вместо этого игрок совершает действия руками главы одной из средневековых династий. Персонаж обладает чертами характера (многие из которых связаны с семьей смертными грехами и христианскими добродетелями) и способностями (в частности, к дипломатии, военному делу, управлению, интригам или образованию), а также культурным багажом и религиозным воспитанием; все эти атрибуты в процессе игры могут меняться под влиянием определенных событий или в результате знакомства с персонажами из других государств и культур. Когда персонаж умрет, игра продолжится только в том случае, если у него остался законный наследник, который и станет вашим новым персонажем; отсутствие наследников означает конец игры. Главный приоритет в игре и залог того, что партия не прервется преждевременно, – рождение законных наследников, которые будут продолжать вашу династию до самого конца игры.

Остальной мир населяют сотни типовых персонажей, чертами характера которых управляет искусственный интеллект (ИИ). Если игрок большей частью волен принимать решения сообразно собственному стилю игры и на правах путешественника во времени может в известной мере обернуть себе на пользу знание грядущей истории⁴³, не будучи слишком огра-

43 Знание это становится все менее полезным по мере того, как история дальше и дальше отклоняется от своего «реального» курса.

ничен чертами характера своего персонажа, то ИИ создает персонажей, чьи действия самостоятельны и в разной степени рациональны⁴⁴. Выбор ИИ в конечном счете всегда продиктован генератором случайных чисел, который сперва определяет, какие персонажи принимают решения (это снижает нагрузку на процессор, так как не все персонажи принимают решения в каждый конкретный момент), а потом – будут ли они действовать, и если да, то как. Все управляемые ИИ герои фактически непредсказуемы (что делает убедительной их инаковость), но при этом их действия обоснованы логически в контексте правил, которые, пусть и случайным образом, задают потенциал персонажей: мудрый правитель будет пристально следить за вассалами с высокими «амбициями», но не сможет предугадать, когда именно такой вассал попытается захватить власть и попытается ли вообще это сделать.

При таком количестве и разнообразии действующих лиц, когда буквально сотни персонажей со случайным набором качеств принимают независимые решения под контролем ИИ, бессмысленно ожидать, что история в «Crusader Kings 2» долго будет напоминать то, чему учат в школе, – мир в этой игре чрезвычайно изменчив.

Упорный и мотивированный игрок здесь вполне может расширить и усилить свое влияние на мир. Если не брать во внимание фортуна (герою всегда может не повезти из-за фактора случайности и из-за того, что еще на старте другие могли иметь преимущество), то у игрока, знакомого с игровыми механиками, есть все шансы постепенно расширить сферу влияния своей династии, свою вотчину (непосредственно подконтрольные игроку территории) и владения (куда входят провинции, подконтрольные управляемым ИИ вассалам). Черты характера каждого следующего персонажа из династии могут открыть или, наоборот, закрыть для игрока определенные опции и события; некомпетентный правитель перечеркнет часть достигнутого игроком прогресса (так, правитель с недостаточно высокими очками «управления» не сможет эффективно вести дела в большой вотчине, а некоторые решения правителя, не достигшего шестнадцатилетнего возраста, должны быть одобрены

44 Для этого у управляемых ИИ персонажей есть пять скрытых черт: «рвение» определяет уровень враждебности по отношению к представителям других религий, что подчеркивает фокус игры на религиозных конфликтах; «жадность» определяет их склонность к накоплению богатства (такой персонаж будет легче развязывать войны из-за наложенного эмбарго и неохотнее выплачивать выкуп), а также их восприимчивость к денежным поощрениям (подарки для жадных персонажей придется делать внушительнее, но они будут сильнее влиять на их отношение); «честь» определяет их верность союзникам и готовность вступать в сговор; «амбиции» решают, будет ли персонаж пытаться захватить территории (если это правитель, владеющий землей) и ввязываться с этой целью в войны; «рациональность» определяет, насколько персонаж осторожен при осуществлении своих планов и готов ли он идти на риск (www.rockpapershotgun.com/2016/11/11/crusader-kings-2-characters/).

регентом, за которого играет ИИ), но в этой нестабильности отчасти и состоит удовольствие от игры: она привносит изменчивость и создает повороты событий (вроде задержек развития сюжета в литературе), которые требуют от игрока пересмотра его стратегии и целей. Так или иначе, поскольку для успеха в игре необходимо владеть ее правилами, а развитие сюжета мыслится в связке с расширением влияния игрока на игровой мир, то условием успешного продвижения будет укрепление централизованной системы управления в формирующемся у игрока государстве⁴⁵.

«Прогресс» в плане технологий тоже привязан к уровню авторитета; только персонажи с титулом герцога⁴⁶ или выше могут получать очки (военные, экономические, культурные), которые можно вкладывать в развитие соответствующих технологий. Такое развитие почти всегда укрепляет влияние и эффективность вашего растущего государства; даже культурная технология «терпимости» приносит ощутимую выгоду, делая подданных, принадлежащих к иным культурам и религиям, более верными, а в случае достижения гендерного равенства⁴⁷ удваивая для вас количество талантливых претендентов на стратегически важные должности типа советников и полководцев. Продвижение по игре и расширение сферы влияния связаны друг с другом во многих играх, не в последнюю очередь в ролевых, – «Crusader Kings» можно назвать гибридом и частично отнести к этому жанру благодаря наличию у его персонажей атрибутов. Однако в «Crusader Kings» и упомянутых родственных ей играх важно то, что игрок действует в контексте известной истории и на территории, повторяющей карту реального мира.

Несмотря на то, что цвета на этой карте, ее культурное, религиозное и политическое разделение могут меняться, в географическом смысле она в прямом смысле евроцентрична. Как и во всех рассматриваемых играх, интерфейс «Crusader Kings 2»

- 45** Так, прогрессу в игре способствует введение системы наследования с единственным наследником – такой, как майорат или минорат (чтобы не дробить вотчину на части), и установление абсолютной монархии (которая ограничивает вассалов в правах и полномочиях и устраняет все препятствия для единоличного принятия решений монархом).
- 46** Иерархия титулов начинается с баронов, владеющих соответствующими земельными единицами, баронствами, коих может помещаться несколько внутри одной провинции. Выше них стоят графы – правители графств, охватывающих всю провинцию вместе с ее баронствами. После них – герцоги, по закону имеющие претензию на несколько графств. Еще выше стоят короли, чьи королевства содержат герцогства. Наивысший возможный титул – император, за которым закреплены вассальные королевства. Отношения вассал-сюзерен возможны только между носителями титулов разных ступеней: короли могут присягнуть на верность только императору, а не другим королям.
- 47** В текущей версии игры игрок может выбирать, отключить или оставить в разыгрываемой партии «исторический» сексизм (наследование земель по мужской линии, падение престижа для правителей-женщин, недопущение женщин на высокие должности); до этого обновления, введенного в дополнении «Conclave», закрепленное законом равноправие существовало только в виде исключения – например, в культуре басков или в еретических общинах катаров.

состоит из «нескольких карт, отражающих разные аспекты управления (например карта ресурсов, транспорта, религий и так далее)», а игрок находится как бы поодаль от происходящих событий – что «свидетельствует о том, что корнями этот жанр уходит в настольные игры и варгеймы»⁴⁸. Но, в отличие от более поздних игр, «Crusader Kings 2» не охватывает всего земного шара. Хотя в дополнениях «The Rajas of India», «The Horse Lords» и «Jade Dragon» («Индийские раджи», «Конные владыки» и «Нефритовый дракон») охват карты расширился – добавились Индийский субконтинент, часть евразийских степей, и на политической арене стало возможно взаимодействие с Китаем, – но в первоначальной версии игры карта включала только Европу, Северную Африку и Ближний Восток (чтобы в сюжете могла развернуться драма с крестовыми походами, как и было заявлено создателями). Более того, в ранних версиях игры можно было играть только за правителя-христианина. Создателям понадобились годы работы над дополнениями, чтобы другие формы государственного устройства (икта, торговые республики, кочевой и племенной строй)⁴⁹ стали доступны игроку или хотя бы просто были представлены на политической арене отдельными игровыми механиками и имели возможность особым образом влиять на ход событий. Но даже при этом всем, несмотря на политический паритет между иктой, республикой и феодальной монархией, если кочевые народы хотят по ходу игры оставаться политически конкурентоспособными, то у них нет другого выбора, кроме как принять одну из существующих монотеистических религий или с помощью реформ приблизить к ним собственную ветвь язычества; так или иначе, племенную форму политической организации придется сменить на что-то более централизованное, чтобы получить доступ к необходимым законам наследования.

Постоянную доработку игры, таким образом, можно трактовать как постепенное расширение субъективации (в плане как игровых механик, так и свободы действий персонажей), распространение ее на все новые и новые народы и формы государственного устройства – уклон же продолжает делаться в сторону господства тех форм организации, которые вытеснили все прочие в рамках гегемонистского понимания истории. Здесь сразу вспоминаются критики, обвиняющие исторические игры в пропаганде такого взгляда на историю⁵⁰. Да и в принципе напрашивается аналогия с концепцией евроцентричной

48 APPERLEY T. *Counterfactual Communities...* P. 9–10.

49 В локализации игры и в геймерском сообществе эти типы государственного устройства называется именно так. – *Примеч. перев.*

50 См.: GOLUMBIA D. *The Cultural Logic of Computation*. Cambridge: Harvard University Press, 2009; KAPELL M.W., ELLIOTT A.B. (Eds.). *Op. cit.*; GALLOWAY A.R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.

модерности, построенной по одной специфической формуле государство-субъект и абы как подминающей под себя и поглощающей любые альтернативы под сомнительным предлогом собственной универсальности. Это справедливо для всех упомянутых игр, но показательнее всего будет пример следующей по хронологии за «Crusader Kings» игры с говорящим названием «Europa Universalis». Глобальные стратегии, которые явно черпают вдохновение из истории колониальных завоеваний, не без причины подвергают критике за распространение «идей евроцентризма и колониализма»⁵¹.

Тогда на каком же основании возникла точка зрения, что игры вроде «Crusader Kings» и «Europa Universalis» «создали такой простор для выражения идентичности, который бросает вызов гегемонии официальной истории?»⁵². Прежде всего необходимо развеять представление о наивности игроков и их неспособности отрефлексировать процесс игры и подойти к нему критически; этот аргумент актуален и в отношении литературных произведений, но он может показаться более убедительным, когда речь идет о формате, где во главе угла стоит формирование у игрока шаблонов поведения, скопированных с определенных систем, чью идеологию он может ненароком «впитать». Если бы виртуальную модель стали принимать за реальность, за точную репрезентацию мировой истории в ее единственно возможном виде, тогда действительно можно было бы говорить о реабилитации колониальной идеологии. Но, если посмотреть на разыгрываемые партии и на фанатские сообщества вокруг этих игр, становится понятно, что природа связи геймплея с задокументированной историей не так прямолинейна – она почти целиком базируется на «контрфактическом воображении» и его связи с реализмом.

Демонстрируемые в процессе игры контрфактические импульсы вполне однозначно указывают на желание игроков отступать от официальной версии истории, пусть даже для производства альтернатив необходимы те самые реалистичные декорации гегемонистского дискурса. В «Crusader Kings», как и в остальных перечисленных играх, далеко продвинувшийся в партии игрок часто получает шанс восполнить какую-то упущенную в ходе истории возможность: заново отстроить Иерусалимский храм, играя за хазар-иудеев; восстановить зороастрийскую Персию или Афганистан времен династии Зунбиль, преобразовать языческие верования и противостоять распространению христианства, положить конец расколу в христианстве и вернуть Римскую империю. Самым ярким примером будет, наверное, дополнение «Sunset Invasion» («Закатное вторжение»),

51 APPERLEY T. *Counterfactual Communities...* P. 2.

52 Ibid. P. 6.

добавляющее в игру абсолютно вымышленное вторжение в Западную Европу ацтеков, у которых есть трансатлантический флот и порох. Ирония здесь состоит в том, что данный сюжет – зеркальное отражение захватнических набегов конкистадоров, этакая фантазия об исторической справедливости, где кролик и удав меняются местами⁵³.

ФИЛИПП А. ЛОБО
ПЕРЕИГРОВКА ИСТОРИИ...

Многие такие альтернативы возникают благодаря игровым механикам: решения и события приводят к переменам (например в типе государственного устройства), которые не могли бы произойти сами собой внутри заданной игровой системы. Некоторые другие доступны только определенным героям и сообществам (так, только правитель-иудей сможет отстроить Храм, и только византийские басилевс или базилисса могут восстановить Римскую империю), что еще раз подчеркивает зависимость определенных потенциальных возможностей от характера того или иного действующего лица в истории. Но все-таки игрокам главным образом привлекает контрфактический аспект, и сообразно с этим к «Crusader Kings 2» вышло множество дополнений, открывающих новые горизонты – вплоть до создания не существовавших в реальности королевств и империй, что только сильнее расширило возможности игрока по изменению хода истории. В обоих случаях проводить часы перед экраном игроков побуждает желание рассказать другую историю (которая нередко прямо противоречит реальной или иронически ее обыгрывает), пусть даже новые контрфактические нарративы строятся в контексте игры и подчиняются встроенным в нее представлениям о природе субъектов, способных на исторически значимую деятельность.

СТАНДАРТНЫЙ СЮЖЕТ – ВЫХОДА НЕТ

Четвертая версия игры «Europa Universalis», возможно, наиболее значима для данного исследования, потому что в ней представлено зарождение эпохи модерна. К игре (на момент написания этого текста) вышли семнадцать дополнений, многие из которых полностью перечеркивают прежде центральные для игры механики, поэтому ни одно прочтение «Europa Universalis 4» не сможет охватить абсолютно всех нюансов из более ранних версий – не говоря уже о грядущих. По мере разработки обновлений, как и в случае с «Crusader Kings 2», игра

53 Современная беллетристика не прошла мимо такого сюжета. Роман французского писателя Лорана Бине «Цивилизации» (2019) описывает альтернативную историю открытия Америки: инки во главе с Атауальпой прибывают в Старый/Новый Свет и становятся завоевателями, реформаторами и даже антропологами, пытаясь расшифровать ритуалы и перенять обычаи коренных народов Европы (БИНЕ Л. *Цивилизации*. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2021). – *Примеч. перев.*

постепенно вносила коррективы в историю и ее движущие силы, открывая новые контрфактические возможности, надеясь субъективностью новые и новые типы действующих лиц. Особенность же «Europa Universalis 4» заключается в охвате ее таймлайна и в том, как именно в ней представлены действующие лица эпохи; игра стремится воссоздать атмосферу отрезка истории, для которого важнейшим и определяющим процессом сегодня мыслится приближение эпохи модерна.

Уклон в модерн служит причиной ряда значительных отличий игры от «Crusader Kings» в том, что касается роли субъекта – в частности, произошел сдвиг от подробно проработанных персонажей, стоящих во главе государств (или более мелких территорий), к субъективации самих этих государств. Если в «Crusader Kings» все территории полны деятельных индивидов, то в «Europa Universalis» единственные представленные индивиды – это правители, генералы и советники, то есть шестеренки целого государственного аппарата, которым и управляет игрок, имеющий почти безграничную власть над «военно-экономическим механизмом, типичным для режима военного деспотизма»⁵⁴. Игрок волен играть за любое государство земного шара, расширенная карта здесь – ключевое нововведение, которое способствует реализации контрфактических импульсов⁵⁵; выбор протагониста для альтернативных исторических сценариев не ограничен одними лишь европейскими державами. Шанс выбиться в число главных действующих сил истории игрок получает, развивая свой государственный аппарат. Согласно карте, на территориях, доступных для колонизации, живет коренное население, которое, хотя и может сопротивляться или сдаваться на милость колонизаторам, не может в игре действовать самостоятельно – даже когда им управляет ИИ.

Таким образом, действующими силами истории здесь являются не отдельные индивиды, а исключительно национальные сообщества, причем обязательно организованные соответственно какому-либо типу государственного аппарата. Развитие этого аппарата и расширение влияния того или иного народа зависят от совершенствования в государстве технологий и внедрения современных институтов⁵⁶, а следовательно, и от движения в сторону неотвратимой и неизбежной модерности.

В процессе дополнения и улучшения игры – как по мере выхода новых частей (например от первой «Europa Universalis» до четвертой), так и внутри каждой отдельной версии – одной из труднейших задач для разработчиков стала репрезентация

54 APPERLEY T. *Counterfactual Communities...* P. 10.

55 Ibid. P. 8.

56 Здесь и далее «институты» – термин из локализации игры. – *Примеч. перев.*

глобальной гегемонии европейских держав, которая строилась на фундаменте насильственного захвата и эксплуатации ресурсов по всему миру. Контрфактический импульс заставляет игроков идти наперекор реальной истории; однако само то, что история эта известна и задокументирована, вынуждает их признать факт европейской гегемонии – хотя бы затем, чтобы суметь ей противостоять. Какими же средствами воспроизвести обстоятельства, сделавшие Европу скульптором истории – истории, которую «Europa Universalis» одновременно и имитирует, и предлагает нам изменить?

Разработчики в этом вопросе не полагаются на случай, хотя случайность и определяет, каким именно образом будут разворачиваться события. Элементы, обеспечившие господство колониальных держав, представлены здесь системно: в механизмах игры изначально прописан крен в определенную сторону, и сделано это с целью достоверно воспроизвести историю. Игра предполагает существование определенных путей экспорта товаров из колоний в метрополию – с «пунктами отправки» в Калифорнии, Сиаме и Эфиопии и «пунктами назначения» в Генуе, Венеции и на побережье Ла-Манша. В теории, конечно, возможно такое, что какой-нибудь промежуточный пункт (скажем, на Цейлоне) накопит достаточно влияния, чтобы перекрыть поток богатств, плывущих в Европу, но изначально торговое преимущество – как и попутный ветер истории в целом – будет на стороне Европы.

В ранних версиях игры технологическое превосходство Европы было отражено разделением стран на «технологические группы», где «Западные» страны имели явное и необоснованное преимущество. Если для «Западной» технологической группы цена технологий равнялась стоимости необходимых для их производства ресурсов, то для стран из любой другой группы (например «Индийской», «Кочевой» или группы «Оттоманов») цена повышалась. Незападные страны должны были пройти процесс «вестернизации», чтобы сравняться с Западом в технологическом развитии и стать конкурентоспособными в долгосрочной перспективе. Позднее разработчики пересмотрели эту игровую механику, рассудив, что такие правила просто-напросто «ущемляли страны за пределами Европы»⁵⁷.

Начиная с выхода в октябре 2016 года патча 1.18 эту систему вытеснила другая, более продуманная (но все еще евроцентричная). Штрафные надбавки к стоимости технологий теперь платят те страны, которые в процессе игры не внедрили у себя определенные институты, которые появляются в хронологической последовательности (феодализм, Ренессанс, колониализм,

57 ЖОНАН. *EU4 – Development Diary – 12th of May 2016* (<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-12th-of-may-2016.929369/>).

печатный станок, глобальная торговля, мануфактуры, Просвещение) и распространяются от места своего зарождения по всему остальному миру. Чтобы соревноваться на мировой арене и иметь возможность значительным образом влиять на ход истории, страны, где нет этих институтов, обязаны их принять. Причина могущества Европы как движущей силы истории не столько в ее «европейскости» (хотя некоторые из названных институтов, например, Ренессанс или печатный станок, все же географически привязаны к европейским территориям или религиям), сколько в собственно модерности как в укрепляющем мощь государства поэтапном развитии, которое достигает кульминации в эпоху Просвещения⁵⁸.

Причина могущества Европы как движущей силы истории не столько в ее «европейскости», сколько в собственно модерности как в укрепляющем мощь государства поэтапном развитии, которое достигает кульминации в эпоху Просвещения.

Игроки давно наловчились корректировать правила игры, облегчая себе процесс создания контрфактических нарративов, но даже без этого геймерское сообщество видит определенную ценность в том, чтобы сражаться *против* заложенной в игру несправедливости. В отличие от игр, где на старте все действующие лица находятся в равных условиях, в «Europa Universalis» победа понимается не столь однозначно; игра такого масштаба и с таким количеством переменных потенциально может приводить к «бессчетному числу результатов, оставляющих желать лучшего»⁵⁹. Получить статус «великой державы» (присуждаемый за экономическое развитие, дипломатические успехи и технический прогресс) не каждой стране по плечу, но в течение партии игрок может достигать более скромных целей или же вовсе получать удовольствие просто от наблюдения за альтернативным развитием истории. Эти нарративы имеют право называться «историей» постольку, поскольку они ограничены правилами игры и остаются им верны, то есть проходят проверку на минимальную достоверность; значение имеет также мнение игрового сообщества⁶⁰,

58 Этот исторический «пункт назначения» в игре непосредственно связан с «экспедициями, цель которых измерить, взвесить, описать и нанести на карту весь мир», и с «такими масштабными проектами, как, например, затея составить исчерпывающую энциклопедию всех знаний или полный указатель растений, животных и грибов всего мира» («Europa Universalis 4», патч 1.18).

59 APPERLEY T. *Counterfactual Communities...* P. 9.

60 Ibid. P. 8.

чьи критерии включают в себя «историческую точность и реализм»⁶¹. Создание контрфактических нарративов – непростая задача, которая, во-первых, проверяет, на что игрок способен, а во-вторых, придает альтернативным таймлайнам особый статус из-за уникальности каждого из них.

Об этом свидетельствует существование огромного количества *паратекстов*⁶² по игре; их Том Эпперли считает ключевыми для формирования контрфактических сообществ, которые, «создавая и обмениваясь паратекстами», могут «перерабатывать основной исторический сценарий игры, добавляя в него новые видения, рожденные контрфактическим воображением»⁶³. Поскольку создание исторических альтернатив – залог удовольствия от игры, то игроки даже пишут по ним специальные *отчеты о партии* (*after action reports, AAR*). Такие паратексты составляют и публикуют на форумах сами игроки, а другие члены сообщества их читают и комментируют. Подобную «одновременную демонстрацию навыков игры и письма» можно выделить в собственный поджанр, определяющей характеристикой которого является «верность геймплею»⁶⁴ – что было сыграно, то и написано (красивым языком и с пояснениями); эти тексты еще сильнее приближаются к фактической истории (и реализму в литературе), ведь каждый из них в точности описывает, «как все было». Образцовым паратекстом можно назвать AAR «*Rise of the Condor*»⁶⁵, где игрок-автор в начале партии расписывает свои цели поэтапно:

«Какие у меня конкретные цели? Самое важное – отстаивать независимость инков до последнего (хотя не факт, что получится); если это удастся, дальше по классике: буду выпроваживать европейцев из Южной Америки. Еще планирую сплавать в Австралию, так что пожелайте мне удачи»⁶⁶.

Первой заявлена основная цель – сохранить свою свободу действий: независимость инков для игрока важнее всего, ведь она тождественна его собственной; способность игрока влиять на ход событий выражается в суверенности государства инков. Следующая цель – прогнать с материка конкистадоров, а ввернутое автором «по классике» – это отсылка к массе существую-

61 Такое стремление к «реализму» мотивирует добиваться большей детализации малоразвитых (в смысле геймдизайна) регионов часто руками самих игроков из этих регионов, которые создают для игры соответствующие моды: APPERLY T. *Counterfactual Communities...* P. 13; KÖSTLBAUER J. *Op. cit.* P. 171, 177.

62 Общее название текстов об игре или сопровождающих игру, которые публикуются в игровых сообществах; «Хиробрин» – пример паратекста по игре «Minecraft». По историческим симуляторам часто создаются паратексты контрфактического характера: APPERLEY T. *Counterfactual Communities...* P. 1.

63 Ibid.

64 Ibid. P. 14.

65 Этот AAR был написан по «Europa Universalis 2». (Далее по тексту «Кондор». – *Примеч. перев.*)

66 MIKE VON BEK. *Inca: Rise of the Condor* (<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/inca-rise-of-the-condor.95387/>).

щих прохождений, где контрфактический сюжет развивается таким же образом. Трудность здесь – составная часть удовольствия от игры, и эта приятная трудность состоит как раз в том, чтобы сопротивляться неуступчивой, даже предвзятой, истории; это удовольствие сродни тому, что приносят азартные игры или лотерея – радость победы вопреки. Если европейская гегемония кажется неизбежной (настолько, что она формирует саму историю), то разве отбросить конкистадоров обратно в море не потрясающий сюжетный поворот? Финальная цель «сплавать в Австралию», – кульминация этого иронического сюжета наизнанку: игрок намеревается заселить противоположную часть земного шара инкскими колонизаторами.

Покорение племенных (не имеющих государственности) народов (коренного населения территорий, доступных для колонизации) понимается как естественный компонент дискурса о завоеваниях и экспансии. Автор «Кондора» расписывает планы правителя инков Уайна Капака в контрфактическом таймлайне «покорить панамские племена и заставить их повиноваться» и открыто копирует стиль историографий империалистических держав⁶⁷. Здесь-то и проступает очевидное наслаждение автора отказом от европейского колониального дискурса (особенно показательно употребление им слова «варвары»⁶⁸) и его явная антипатия по отношению к реальным колонизаторам Южной Америки (в «Кондоре» инки вступают в конфликт и с Испанией, и с Португалией). Наслаждение такого рода можно прочувствовать только через призму «нашей»⁶⁹ колониальной истории, а необходимость преодолевать заложенные в структуру игры препятствия еще его усиливает, добавляя радость от победы над ветряными мельницами. И тем не менее сюжет «Кондора» тоже сводится к строительству колониальной империи – спасибо правилам игры, которые привязывают историческую значимость (в данном случае имеется в виду способность игрока вершить историю по мере того, как игра генерирует ее таймлайн) к экономической выгоде, извлекаемой из заселения и захвата территорий. Чтобы убить дракона, здесь приходится стать драконом самому.

Горизонт воображаемого в игре ограничен тем, какую историю она может рассказать и каким образом она распределяет действующие силы. Игра допускает альтернативные версии истории колониализма, но по сути своей это все равно история колониализма; она допускает сценарии, при которых истории разных стран отходят от того, что было на самом деле, но страны – единственные действующие лица в этих историях. Как

67 Ibid.

68 Ibid.

69 Имеется в виду не конкретная страна, а реальный таймлайн мировой истории. – *Примеч. перев.*

пишет Эпперли, хотя масштаб и структура игры позволяют вносить коррективы в «реальную» историю, новым нарративам все равно необходимо на нее опираться, чтобы активировать свой критический потенциал.

ФИЛИПП А. ЛОБО
ПЕРЕИГРОВКА ИСТОРИИ...

ВСЕ ЧЕТКО

Главная ирония всей этой серии игр состоит в том, что, чем лучше изучена историческая эпоха, чем ближе действие игры подбирается к настоящему моменту, тем неохотнее ход истории поддается изменениям. Зенит империализма, XIX век, подробнее прописан в «Victoria 2» – вплоть до того, что даже население государств – участников игры получает больший простор для мотивированных и независимых действий⁷⁰. Но такая более детальная репрезентация населения опирается на статистический подход (видимыми в масштабах государства и истории могут быть только граждане, объединенные в группы населения) и существует в контексте субъектов высшего ранга – великих держав и их сфер влияния – и внутри системы, подразделяющей страны на «цивилизованные» и «нецивилизованные». Кроме того, африканские страны, обладавшие субъектностью еще в «Europa Universalis 4», здесь внезапно отсутствуют, так как утратили статус жизнеспособных государств, когда больший упор был сделан на репрезентацию колониальной гегемонии.

В игре «Hearts of Iron 4», где дело дошло до XX века и симуляции Второй мировой войны, мы видим, что число потенциальных действующих лиц сократилось, а на крупномасштабные исторические свершения способен мало кто, кроме наиболее могущественных стран-членов основных геополитических блоков. Вторая мировая война – излюбленное поле для контрфактических фантазий, но любые таймлайны здесь остаются привязаны к итогам определенных сражений; альтернативные сценарии формируются, но опираются на один и тот же набор основных стран-персонажей. В «Hearts of Iron» шкала времени отсчитывает не просто дни, а часы, пути снабжения скрупулезно нанесены на карту, а в механиках отражены нюансы ведения военных действий в XX веке – однако население снова превратилось в бестелесную абстракцию: глубина его репрезентации и потенциальная самостоятельность усту-

70 Жители могут мигрировать, менять классовую принадлежность, воспринимать идеологии; у них есть нужды, этническая и религиозная принадлежность, правовой статус, и что самое важное, набор взаимосвязанных политических взглядов, определяющих политическое сознание, стремление к плюрализму и уровень воинственности отдельно взятой группы граждан. Как итог – при такой системе в группе людей, имеющей четкие политические интересы без возможности их реализовать, будут нарастать революционные настроения, а плюрализм внутри группы будет приводить к росту сознательности ее членов.

пили место нескольким важным для игры четко очерченным направлениям действий.

Нельзя сказать, что в «Hearts of Iron» нет места альтернативным сценариям⁷¹, но границы этих альтернатив и круг потенциально влиятельных субъектов в ней сузились. Здесь хочется вспомнить об общем принципе взаимного напряжения между реализмом, его связью с теорией вероятностей и контрфактическим мышлением. Если «реальность» реализма определяется степенью его детализации, то эта же глубина детализации придает изображаемой реальности более конкретный, четкий характер. Эта характеристика реализма особенно ярко проступает в контрфактическом модусе, который «почти парадоксальным образом [...] выводит альтернативы катастрофическим событиям из вероятностных моделей событий заурядных, тем самым делая сильный акцент на нормальность»⁷². Нормальность – ключевой параметр статистического анализа, который в свою очередь влияет на контрфактические нарративы; в процессе репрезентаций как раз она и оказывается поставлена на карту.

Если «реальность» реализма определяется степенью его детализации, то эта же глубина детализации придает изображаемой реальности более конкретный, четкий характер. Эта характеристика реализма особенно ярко проступает в контрфактическом модусе.

Выходит, что перед нами игры, которые, с одной стороны, продвигают определенное устоявшееся понимание истории, отражая его в устройстве игрового мира, а с другой стороны, предлагают бросить вызов господству любых гегемонистских нарративов. Согласно Галлахер, рассмотренный нами тип контрфактических нарративов только «усиливает связь между национальным сознанием и романом как литературным явлением», сочетание которых внесло свою лепту в «зарождение современного национального государства», дав «людям возможность визуализировать порядки, обычаи и масштабы их “воображаемого сообщества”», в результате чего «суверенность

71 Чтoб обеспечить максимальное отступление от канона, игроки сами пишут моды, такие, как «Kaiserreich: Legacy of the Weltkrieg» («Империя: Наследие мировой войны»), который за точку расхождения берет завершение Первой мировой войны победой Центральных держав и экстраполирует от нее новый геополитический баланс. Но даже после этого в игре повторяется глобальный идеологический конфликт Второй мировой войны – действующие лица другие, а распри все те же.

72 GALLAGHER C. *Telling It Like It Wasn't...* P. 7.

государства стала казаться чем-то естественным и одновременно добытым тяжким трудом»⁷³. Однако контрфактический модус по природе своей рождает особый тип неопределенности, при котором персонажи (часто коллективные субъекты, нередко страны) жизнеспособны по причине своей «перманентной незавершенности». Но жизнеспособность эта дает о себе знать только в условиях, «вне которых неизменные, казалось бы, свойства и атрибуты персонажа совершенно расшатались бы»⁷⁴; так что все альтернативные нарративы, по сути, как свидетельствуют об устойчивости, так и проверяют на прочность любой тип субъекта – от отдельного гражданина до государства в целом.

ФИЛИПП А. ЛОБО
ПЕРЕИГРОВКА ИСТОРИИ...

Перевод с английского Марии Ермаковой

73 Ibid. P. 241.

74 Ibid. P. 12–13.