

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI IR ISTORINĖS ATMINTIES POLITIKA: KARO ATMINTIS JAV IR RUSIJOS ŽAIDIMUOSE

AIVARAS ŽUKAUSKAS

Kompiuterinių žaidimų pramonė auga ir turi jau beveik 2 mlrd. žaidėjų visame pasaulyje. Tai rodo, jog kompiuteriniai žaidimai, nepaisant jų pramoginio pobūdžio, yra tapę integralia šiuolaikinės popkultūros dalimi. Vis tik dėl skeptiško šios medijos formos vertinimo politinių ir socialinių žaidimų studijų šiandien stokojama. Straipsniu, pasitelkiant istorinės atminties problematiką, siekiama prisidėti prie tokių tyrimų formavimosi. Pristatomos žaidimo kaip medijos galimybės ir trūkumai reprezentuojant istoriją, vėliau pereinama prie JAV ir Rusijos karo žaidimų masyvų palyginimo, išskiriant pagrindines tokių naratyvų formavimo kryptis: koncentraciją ties suasmenintais herojiškais pasakojimais ir technologinio dominavimo reprezentaciją. Straipsnio pabaigoje, pasiremiant istorinės atminties prieiga, daroma išvada, kad kompiuteriniai žaidimai turėtų susilaukti daugiau socialinių mokslų atstovų dėmesio dėl ypatingos žaidimų galios formuoti pasaulėvaizdžius per virtualias patirtis bei dėl schematiškumo problemos žaidimuose, kuri pastaruosius padaro palankius politizuotoms istorinių naratyvų konstrukcijoms, telkiant dėmesį ties skirtingais simuliuojamos tikrovės aspektais.

Aivaras Žukauskas – Vilniaus universiteto Tarptautinių santykių ir politikos mokslų instituto Šiuolaikinės politikos studijų programos magistras (el. paštas aivars.zukauskas@gmail.com).

© Aivaras Žukauskas, 2018

Straipsnis įteiktas redakcijai 2018 m. kovo 2 d.

Straipsnis pasirašytas spaudai 2018 m. balandžio 23 d.

DOI: <https://doi.org/10.15388/Polit.2018.90.11925>

„Kompiuteriniai žaidimai šiandien yra gyvos ideologinės platformos, veikiančios mūsų jaunų žmonių sąmonę, dalis. [Jaunuoliai žaisdami] mokosi istorijos, diegiasi vertybes ir svarbu užtikrinti, jog šis procesas turėtų pro-rusišką kontekstą.“

Pavelas Zirianovas, Rusijos komitetas jaunimo politikai, 2010 m.¹

Ivadas

2004 m. TV kanalo *History Channel* eteryje pasirodė serialas *Decisive Battles*. Kiekviename jo epizode buvo aptariami Antikoje vykę mūšiai, naudotos strategijos ir veiksniai, nulėmę šių mūšių baigtį. Lyg nieko ypatinga dar vienai televizijos laidai istorijos tema, tačiau seriale aptariamų mūšių ekranizacijoms naudotas tuo metu populiarus strateginis kompiuterinis žaidimas *Rome: Total War* (Creative Assembly, 2004), aprėpęs Romos imperijos istorijos laikotarpį. Žaidimas bene pirmą kartą pasirodė kaip istorinės simuliacijos įrankis. 2005 m. *History Channel* naudojo Antrojo pasaulinio karo tematikos šaudyklę *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software, 2005) seriale *Brothers in Arms*, kuriame pasakojama žaidime reprezentuojamo pėstininkų būrio, nusileidusio 1944 m. Normandijoje, istorija. 2006–2008 m. rodytame seriale *Dogfights* apie lėktuvų mūšius XX a. kariniuose konfliktuose remtasi CGI ir žaidimų epizodais, teigiant, jog kompiuterinės simuliacijos leidžia žiūrovams geriau išgyventi mūšių realybę. Visa tai tėra keli pavyzdžiai, rodantys, kaip kompiuteriniai žaidimai yra naudojami populiariajai istorijai kurti.

Kompiuteriniai žaidimai kaip populiariosios istorijos forma gana paklausūs. 2017 m. pasirodęs naujausias *Call of Duty* šaudyklių serijos žaidimas *Call of Duty: WWII* tapo geriausiai parduodamu metų žaidimu, sugeneravusiu daugiau negu 1 mlrd. JAV dolerių pajamų².

¹ Goodfellow C., *Kremlin games: when programming meets politics*, <<https://www.opendemocracy.net/od-russia/catherine-goodfellow/kremlin-games-when-programming-meets-politics>>, 2018-02-15.

² Whitaker R., *History Respawned is Annoyed with Call of Duty WWII*, <<https://www.youtube.com/watch?v=j-D4wEu33Oc>>, 2018-02-01.

Sėkmės susilaukė ir 2016 m. pasirodžiusi šaudyklė *Battlefield 1*, simuliuojanti I pasaulinio karo mūšius ir tapusi populiariausiu žaidimu pagrindinėse rinkose pirmąjį savo išleidimo mėnesį³.

Net jei ir darytume prielaidą, kad kompiuteriniai žaidimai istorijos tema yra populiarūs tik dėl patrauklios tematikos ar franšizių galios (*Call of Duty* yra bene populiariausia visų laikų žaidimų serija), šie žaidimai taip pat dalyvauja istorinės atminties ir populiariosios istorijos naratyvų formavimo procesuose. Tai skatina į juos pažvelgti ir iš politinės perspektyvos, nepaisant iki šiol akademiniam pasaulyje vyraujančio skeptiško kompiuterinių žaidimų vertinimo. Itin įdomus aspektas atsiranda lyginant konkuruojančius populiarius istorinius naratyvus, pavyzdžiui, apie karus. II pasaulinio karo atmintis iki šiol yra problemiška ne tik dėl Holokausto atminties, tačiau ir dėl didžiųjų geopolitinių galių konkurencijos bandant papasakoti „tikrąją“ įvykių versiją⁴.

Straipsnyje siekiama teoriškai pažvelgti į kompiuterinių žaidimų potencialą kurti istorinę atmintį, išskiriant galimus žaidimų ribotumus. Teorija sietina su analize – lyginami kompiuteriniai žaidimai istorijos tema, sukurti dviejose šalyse, konkuruojančiose dėl II pasaulinio karo naratyvo, t. y. JAV ir Rusijoje. Kompiuteriniai žaidimai, priklausomai nuo šalies, kurioje buvo sukurti, gali būti naudojami kaip istorinio ugdymo ir simuliacijos instrumentai, leidžiantys įtvirtinti istorinius naratyvus. Tai pagrindžia ir politinio elito prielaidos atsižvelgti į žaidimų populiarumą ir galią formuoti pasaulėvaizdžius. Kompiuteriniai žaidimai pamažu tampa tam tikra politinės kovos erdve.

³ Grubb J., *October 2016 NPD: Battlefield, Mafia, and Gears dominate the sales chart*, <<https://venturebeat.com/2016/11/17/october-2016-npd-battlefield-mafia-and-gears-dominate-the-sales-chart/>>, 2018-02-02.

⁴ Bernstein S., „Remembering war, remaining Soviet: Digital commemoration of World War II in Putin’s Russia“, *Memory Studies* 9(4), <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1750698015605573>>.

1. Žaidimai kaip istorinės atminties terpė: konceptualios galimybės ir apribojimai

Kompiuteriniai žaidimai, iš pradžių buvę nišine pramoga, šiandien ne tik yra visavertė popkultūros dalis (užtenka pažvelgti į didžiules iškabas Vakarų sostinėse), bet ir tampa vis svarbesni formuojant jaunesnių demografinių grupių (18–35 m.) pasaulėvaizdį. Tai rodo augantys žaidimų pramonės pardavimai⁵. Kompiuterinių žaidimų kūrėjų asociacijos „Entertainment Software Association“ (ESA), ginančios intelektines teises, duomenimis, pasaulinis kompiuterinių žaidimų žaidėjų skaičius šiandien viršija net 1,8 mlrd.⁶ Įvairių tyrimų duomenimis, vien JAV net 40 proc. gyventojų žaidžia kompiuterinius žaidimus bent tris valandas per savaitę⁷. Daugelio jaunesnių amžiaus grupių atveju kompiuteriniai žaidimai užima daugiau laiko negu, pavyzdžiui, televizijos žiūrėjimas, kažkada turėjęs didžiulę įtaką tam tikroms idėjoms formuoti. Taip tarsi patvirtinama (tiesa, jau skaitmeninėje epochoje) vokiečių fenomenologo Eugeno Finko idėja, jog žaidimą kiekvienas „pažįstame iš vidaus“ ir jo esmės nebūtina aiškinti – žaidimas yra „savas ir įprastas“ visuomeninio pasaulio (ir jo suvokimo) dalykas⁸.

Žaidimų galią pastebi ir karinės institucijos, tai buvo galima įžvelgti jau 2002 m. pasirodžiusiame žaidime *America's Army*. Prie pastarojo žaidimo kūrimo kariuomenė prisidėjo finansiškai, žaidimas buvo gana aktyviai reklamuojamas kaip produktas, skirtas rekrutuoti

⁵ Takahashi D., *PwC: Game industry to grow nearly 5% annually through 2020*, <<https://venturebeat.com/2016/06/08/the-u-s-and-global-game-industries-will-grow-a-healthy-amount-by-2020-pwc-forecasts/>>, 2018-02-15.

⁶ McKane J., *There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming dominates the market*, <<https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html>>, 2018-01-08.

⁷ Guan F., *Why Ever Stop Playing Video Games*, <<http://www.vulture.com/2017/02/video-games-are-better-than-real-life.html>>, 2018-01-02.

⁸ Fink E., *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*, Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 13.

ti⁹. Kompiuterinių žaidimų potencialas pastaraisiais metais pastebimas ir edukacijoje, kur kalbama apie žaidimų naudą mokant vaikus ir paauglius vadybos (*SimCity* žaidimų serija) ar politikos (*Civilization* serija)¹⁰ pagrindų, formuojančių bendrą pasaulėžiūrą ir įgalinančių svarstyti karjeros pasirinkimą¹¹. Pradėta kalbėti apie žaidimų galimybes skatinti pilietiškumą ir pilietinį įsitraukimą¹².

Aptartos tendencijos lyg ir patvirtina kompiuterinių žaidimų kaip reikšmingų šiuolaikinės kultūros produktų statusą, tačiau tyrimų apie šių žaidimų socialinį ir politinį vaidmenį stokojama. Galima manyti, kad tai lemia skeptiškas kompiuterinių žaidimų kaip medijos formos vertinimas. Kaip ir ankstyvasis kinas, taip ir kompiuteriniai žaidimai šiandien dar nėra matomi kaip erdvė, kurioje galima mąstyti realybę. Jie tebėra laikomi nerimtais šiuolaikinės visuomenės pramogų produktais, orientuotais į poreikių ir troškimų patenkinimą. Šiame kontekste amerikiečių filosofo Iano Bogosto inicijuotas „rimtųjų“ žaidimų judėjimas yra labiau išimtis negu pavyzdys, nurodantis besikeičiantį požiūrį¹³. Žaidimai tebėra laikomi visuo-

⁹ Shaban H., „Playing War: How the Military Uses Video Games“, *The Atlantic*, 10 October 2013, <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/10/playing-war-how-the-military-uses-video-games/280486/>>, 2018-02-10. Žaidimas taip pat naudotas kariuomenėje kaip treniravimo simulatorius.

¹⁰ Rhett L., „Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations“, *Proceedings of DiGRA 2017*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/19_DIGRA2017_FP_Loban_Digitising_Diplomacy.pdf>, 2018-02-05.

¹¹ Peck M., *The Hidden Politics of Video Games*, <<https://www.politico.com/magazine/story/2015/04/xbox-video-games-politics-economic-theory-117289>>, 2017-12-24; Whitaker R., *The hottest video games of the year can be great teaching tools*, <https://www.washingtonpost.com/news/made-by-history/wp/2017/11/27/the-hottest-video-games-of-the-year-can-be-great-teaching-tools/?utm_term=.7f36ebcae653>, 2018-02-09.

¹² Kahne J. et al., *The Civic Potential of Video Games*, Cambridge, London: The MIT Press, 2009, p. 42.

¹³ „Rimtųjų“ žaidimų (angl. *serious games*) proponentai kompiuterinius žaidimus mato kaip erdves, kuriose galima plėtoti politinius argumentus. Visgi šio judėjimo tikslas yra žaidimų kūrimas dėl argumentų reiškinio, politiką statant prieš žaidimą. Tai daro visą judėjimą marginalizuotą ir nišinį, dominantį iš esmės tik mokslininkus, taip lyg ir ignoruojant populiarius ir masiškai žaidžiamus žaidimus. Daugiau žr. Bogost I., *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy*, <<http://firstmonday.org/article/view/1617/1532>>, 2018-02-10.

menėje vyraujančių seksistinių ir kapitalistinių praktikų atspindžiu ir piliečius „bukinančio“ vartotojiško kapitalizmo įtvirtinimo, o ne argumentų formavimo erdve¹⁴. Tačiau tuo pat metu galima teigti, jog būtent „kapitalistinis“ aspektas ir turėtų skatinti gilesnes žaidimų studijas – jeigu žaidimai padeda įtvirtinti politinius naratyvus (pvz. neoliberalaus kapitalizmo logiką strateginių žaidimų ekonominėse sistemose), būtina pažvelgti iš arčiau į panašių reprezentacijų apraiškas šioje medijoje.

Pastarasis aspektas yra aktualus istorinės atminties konstravimo požiūriu. Atmintis šiame darbe yra traktuojama kaip praktikų ir ritualų rinkinys, kuriuo siekiama konstruoti vientisą istorijos pasakojimo liniją ir įtvirtinti sociopolitinę tapatybę kartu su susijusiais simboliais. Žaidimai istorijos tema, ypač karinės tematikos, yra vieni populiariausių žaidimų rūšių iki pat šių dienų – tai rodo ne tik jau minėti *Call of Duty* ir *Battlefield* pavyzdžiai, tačiau ir dėmesys, skiriamas panašių žaidimų kokybei¹⁵. Šiuolaikiniams paaugliams žaidimai istorijos tema yra vienas iš pirmųjų langų į istoriją. Kaip teigia Adamas Chapmanas, kompiuterinius žaidimus istorinės atminties požiūriu galima laikyti Marianne Hirsch apibrėžtos *post-atminties* ir populiariosios istorijos dalimi, leidžiančia antros (ar dar vėlesnės) kartos susidūrimą su trauminiais įvykiais, nutikusiais prieš jai gimstant. Adamo Chapmano teigimu, tai iš esmės nutinka dėl pakankamai jauno žaidimų kūrėjų ir juos žaidžiančių žaidėjų amžiaus, kas, turbūt kitaip negu pokario kino atveju, suteikia galimybę kurti pasakojimus iš esmės remiantis tik antriniais šaltiniais ir impresijo-

¹⁴ Dyer-Witherford N., de Peuter G., *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009, p. 22–23.

¹⁵ Viena populiariausių II pasaulinio karo žaidimų serijų *Medal of Honor* prasadėjo nuo garsaus režisieriaus Steveno Spielbergo įsitraukimo. Jis turėjo padėti sukurti „smagią“, tačiau tuo pat metu ir „ugdančią“ patirtį, įkvėptą tokių filmų kaip *Saving Private Ryan*. Žr. Campbell C., *How Steven Spielberg Inspired Today's Top Shooters*, <<http://www.ign.com/articles/2012/05/30/how-steven-spielberg-inspired-todays-top-shooters>>, 2018-02-06.

mis, niekada neturint tiesioginės sąsajos su žaidimuose reprezentuojamais reiškiniiais, net ir kalbant, pavyzdžiui, apie II pasaulinį karą¹⁶.

Kompiuteriniams žaidimams taip pat būdinga tai, ką Bogostas yra pavadinęs *procedūriškumu*, arba galimybė žaidėjui susivokti bei įprasminti savo veiksmus per žaidimą kaip veikimą, t. y. savotišką veiklą, lemiamą interaktyvumo¹⁷. Laquana Cook ir Gainesas Hubbellas siekia įtraukti procedūriškumo elementą į žaidimo kaip atminties erdvės tyrimus. Savo tyrime mokslininkai teigia, jog būtent per procedūriškumą kompiuteriniame žaidime atsiskleidžia potencialas rasti „vidurio“ kelią tarp vadinamosios *oficialiosios* ir *populiariosios* atminties. Pirmąją atminties formą studijos autoriai apibrėžia kaip „prisimenamų įvykių atrinkimą ir kuravimą, palaikant elito grupių ideologiją“, o antrąją – kaip neformalizuotus įvykių prisiminimus, vyraujančius konkrečioje grupėje¹⁸. Autoriai atsispiria nuo jau klasikinėje tapusios atminties dichotomijos, kurią yra išskyrę tokie mąstytojai kaip Pierre’as Nora, Michelis Halbwachsas ar Aleida Assmann. Čia atsiskleidžia, kaip teigia Cook ir Hubbellas, kompiuterinio žaidimo kaip medijos potencialas peržengti nepaslankią atminties formų dichotomiją sukuriant tai, ką Alison Landsberg pavadina *prostetine* atmintimi¹⁹ – asmeniniu atminimu, susikurtu reaguojant į artefaktus, dokumentuojančius oficialiąją arba populiariąją atmintį²⁰. Kitaip tariant, kompiuterinis žaidimas turi inscenizacijos dimensiją, leidžiančią žaidėjui virtualiu būdu susikurti ribas nutrinančią istorinę atmintį bei sukuriančią galimybes kurti alternatyvias istorijas, kuriose gali

¹⁶ Chapman A., „It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>, 2018-02-04.

¹⁷ Bogost I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press, 2006, p. 3.

¹⁸ Cook L., Hubbell G. S., „Working Out Memory with a Medal of Honor Complex“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1502/>>, 2018-02-02.

¹⁹ Landsberg A., *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press, 2004, p. 2.

²⁰ Cook L., Hubbell G. S., „Working Out Memory with a Medal of Honor Complex“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1502/>>, 2018-02-02.

dinamiškai dalyvauti pats žaidėjas²¹. Visa tai turėtų skatinti ir didesnę istorikų įsitraukimą į žaidimų studijas, kurių tebėra stokojama, palyginti su kitomis populiariomis medijos formomis (ypač kinu).

Reikėtų pastebėti, jog populiariųjų kompiuterinių žaidimų forma turi savo ribotumą, žaidimus darančius palankius politizuotiems naratyvams konstruoti. Kevinio Schuto teigimu, kompiuteriniai žaidimai išsiskiria keliomis pagrindinėmis charakteristikomis, kylančiomis iš medijos formoje užprogramuotos istorinio detalumo ir žaismingumo įtampos²². Pirmasis elementas nurodo tai, jog kompiuteriniuose žaidimuose beveik visada koncentruojamasi į „vyriškos“ istorijos, paremtos ekonomika ir karu, reprezentavimą, kuriame dominavimas ir galia yra esminiai²³. Antrasis, schematizavimo aspektas, istoriją rekonstruoja kaip aiškiai logiškai išdėstytą įvykių ar taisyklių grandinę. Pastaroji yra būtina dėl pačios medijos formos, kurios veikimas yra lemiamas sėkmingo algoritmo sekų. Tai sukuria aiškių kauzalinių grandinių iliuziją, taip supaprastinant daugelį įvykių. Kaip teigia Vitas Šisleris, ši žaidimų charakteristika nulemia gana selektyvų istorijos pasakojimą, kuriame neretai pasirenkama ignoruoti kontroversijas (pvz. Holokaus-to žiaurumo reprezentaciją jaunimui, karo nusikaltimų „nutylėjimą“ ir pan.) ir koncentruotis ties šlovingesniais oficialios atminties naratyvais²⁴. Tai gali nuvesti ir prie konkrečioms elito grupėms palankių pasakojimų konstravimo, neleidžiančio alternatyvių perspektyvų. Karas jau yra ne tragedija, o herojų išbandymo laukas; ne trauma, o aukščiausia egzistencinė patirtis; ne perspėjimas, o rungtyniavimo erdvė²⁵.

²¹ *Can Video Games Rewrite History?*, <<https://www.youtube.com/watch?v=c7pgqOMpAzE>>, 2018-02-01.

²² Schut K., „Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History“, *Games and Culture*, <<http://journals.sagepub.com/home/gac>>, 2018-02-10.

²³ Ibid.

²⁴ Šisler V., „Contested Memories of War in Czechoslovakia 38–39: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>>, 2018-02-08.

²⁵ Zacny R., *Watching History Fade Away in “Call of Duty: WWII”*, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/pa37bn/watching-history-fade-away-in-call-of-duty-wwii>, 2018-02-18.

Pastaroji tendencija išsiskleidžia kalbant apie karinių kompiuterinių žaidimų masyvą, kuriame istorinės reprezentacijos ir bendros naratyvų kryptys pastaraisiais metais buvo ne kartą kritikuojamos dėl šališkumo. Taip nutinka ne tik dėl karo tematikos populiarumo praktiškai visose medijos formose, tačiau ir dėl palengvinto istorinio naratyvo perkėlimo į žaidimų sferą – sėkmingam istorijos sužaidybinimui reikalingos aiškios draugo-priešo dichotomijos, kurias itin lengva sukurti įtraukiant į naratyvinę lygtį nacius ir jų nusikaltimus. Tačiau tai nereiškia, jog karo atminties atveju neegzistuoja konkuruojantys naratyvai, akcentuojantys skirtingus elementus. Įdomus atvejis šiame kontekste yra pagrindinių II pasaulinio karo „laimėtojų“ – JAV ir Rusijos – konstruojami naratyvai, leidžiantys parodyti ne tik žaidimų kaip istorinės atminties konstravimo erdvės potencialą, tačiau ir jų ribotumus.

2. Žaidimas, istorinė atmintis ir įasmėninta istorijos politika JAV kurtuose kompiuteriniuose žaidimuose

Amerikietišku kompiuterinių žaidimų pramonės kontekste apie kompiuterinių žaidimų ir karinio-industrinio komplekso sąsajas nemažai kalbama iš įvairiausių perspektyvų: nuo kompiuterinių žaidimų istorijos ištakų²⁶, šių žaidimų naudojimo treniravimo tikslais²⁷ iki karinio technofetišizmo propagavimo siekiant karą padaryti sterilų visuomenės akyse²⁸. Ne išimtis yra ir istorijos politika. Karų, kuriuose dalyvavo JAV (o ypač – II pasaulinio karo), istorija čia pasirodo kaip svarbus vaizdinys konstruojant amerikietišką (neretai sutapatinamą su vakarietiška apskritai) populiarią istorinę atmintį ir patriotizmą.

²⁶ Paminėta, tačiau tokie klasika tapę žaidimai kaip *Pong* ar *Space Invaders* buvo kuriami visų pirma kariuomenės institutuose siekiant gerinti programuotojų ir karių įgūdžius. Žr. Kirkpatrick G., *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge: Polity Press, 2013, p. 49–50.

²⁷ Andersen R., Kurti M., „From *America's Army* to *Call of Duty*: Doing Battle with the Military Entertainment Complex“, *Democratic Communiqué*, <<http://journals.fcla.edu/demcom>>, 2018-01-10.

²⁸ Stahl R., *Militainment Inc.*, 2009.

Kompiuteriniuose žaidimuose dažnai vengiama kontraversiškesnių temų, galinčių sukelti viešus ginčus. Pagal šią logiką JAV II pasaulinio karo žaidimuose dažniausiai žvelgiama į herojiškus amerikiečių ir jų sąjungininkų veiksmus Normandijos invazijos metu. Vienas chrestomatinių tokios priegijos pavyzdžių – 2005–2008 m. leista žaidimų *Brothers in Arms* serija. Šiose pirmojo asmens šaudyklėse stipriai akcentuojamas „tikros istorijos“ ir autentiškumo elementas – žaidimuose pasakojama 502-ojo pėstininkų pulko, 1944 m. birželio 6 d. išsilaipinusio Normandijoje ir dalyvavusio misijose Prancūzijoje, Vokietijoje ir Olandijoje, istorija²⁹. Šalia išlikusių karinių dokumentų remiamasi liudininkų pasakojimais, taip tariamai išlaikant pusiausvyrą tarp oficialiosios ir asmeninės istorijų.

Minėta kompiuterinių žaidimų trilogija savo esme per daug nesiskyrė nuo kitų panašiu metu išleistų žaidimų: *Medal of Honor: Allied Assault*, *Call of Duty* ir kt. Visi žaidimai rėmėsi pirmojo asmens šaudyklėms būdinga perspektyva, teikiama informacija ir mechanika – žaidėjas atsiranda virtualiame mūšio lauke su ginklų arsenalu, kuriuo naudodamasis turi nugalėti priešininkus. Visuose šiuose žaidimuose identifikaciją su veikėjais (nors ir skirtingo intensyvumo) bandyta sukurti per asmeninių istorijų kūrimo apraiškas.

Visgi, žvelgiant į minėtus kūrinius, gana sunku kalbėti apie Cook ir Hubbello apibrėžtą atminties „vidurio kelią“. Visų pirma, nors žaidimuose bandoma konstruoti dviejų lygių naratyvą (asmenišką su platesniu įkontekstinimu), nelieka pagrindo abejoti dominuojančio herojiško karo naratyvu. Vaizduojant beprasmiškas karių ir civilių mirtis nėra keliami moraliniai klausimai apie herojiškumą ir jo kainą, apie karo poveikį eiliniam kariui kaip individui – viskas skirta amerikietiškam herojiškumui, kylančiam iš moralinio pranašumo, išaukštinti³⁰. Net ir

²⁹ *The 502nd Parachute Infantry Regiment*, <<http://www.ww2-airborne.us/units/502/502.html>>, 2018-02-14.

³⁰ Pirmojo žaidimo herojaus Matto Bakerio įspūdžiai Normandijoje: „Kai atėjo mano eilė kalbėti, aš tiesiog sustingau. Aš supratau, jog niekas mano gyvenime iki šiol nieko nereiškė... iki dabar.“ Žr. *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, Frisco: Gearbox Software, 2005.

emocinio pobūdžio asmeniniai naratyvai neretai yra atmiešti stipria herojiškumo doze (mirtys dėl didesnio tikslo) taip užgožiant psichologinius ir kitus kautynių efektus³¹. Vienas ryškiausių trečiojo serijos žaidimo epizodų – žaidėjui duodama užduotis šiek tiek neįtikėtinai mesti pagrindinę misiją (chaotišką mūšį ir strateginių objektų sunaikinimą) ir išgelbėti pradingusį olandų berniuką, kurio atsisako ieškoti net vietiniai, išsigandę „pragaro vieškelyje“ aplinkybių³².

Atsižvelgus į tai, galima teigti, jog net ir asmeniniai naratyvai *Brothers in Arms* žaidimuose ne užklausia, o patvirtina oficialųjį naratyvą, nes pasitelkia atsakomybės neprašiusio, tačiau ją prisiimančio patriotiško herojaus archetipą. Dar daugiau – žaidėjas atsiduria erdvėje, kurioje turi ribotas galimybes tyrinėti aplinkos detales ir karo padarinius (pavyzdžiui, niekada nematomos netyčia subombarduotos civilių šeimos), o tai dar labiau apriboja papildomų prasių konstravimą simboliškai ir procedūriškai pasirenkant oficialiosios atminties naratyvus, šlovinančius moralinę viršenybę, šventą herojiškumą ir techninį pranašumą prieš priešininkus. Taigi galimybė kalbėti netiesiogiai yra atveriamą (asmeninėms refleksijoms ir dramai vietos pakanka), tačiau pasirenkama palaikyti oficialiąją istoriją, kurią iš dalies nulemia ir kariuomenės atstovų įsitraukimas į žaidimų kūrimo procesus. Tuo pat metu karas kaip reiškinys yra išvalomas ir supaprastinamas, taip dar labiau „išplaunant“ populiariąją istorinę atmintį³³. Tai nenuostabu, žinant, jog JAV kariuomenė vaidina nemažą vaidmenį visoje amerikietiškoje žaidimų pramonėje.

³¹ Antrojo žaidimo herojaus Joe Hartsocko žodžiais tariant: „Aš nebijau mirti. Aš bijau nuvilti savo vyrus.“ Žr. *Brothers in Arms: Earned in Blood*, Frisco: Gearbox Software, 2005.

³² *Brothers in Arms: Hell's Highway, Chapter 5: Operation Garden*, Frisco: Gearbox Software, 2008.

³³ Tik pernai pasirodžiusiame *Call of Duty: World War II* bandoma paliesti ir koncentracijos stovyklų atmintį, tačiau taip pat gana steriliai. Žr. *CALL OF DUTY WW2 – Concentration Camp / Finding Zussman*, <<https://www.youtube.com/watch?v=BLhBFsvBhR8>>, 2018-02-14.

Nors amerikietišku žaidimų šališkumas geriausiai atsiskleidžia žvelgiant į pačių amerikiečių kaip moralinių herojų manichėjišką kovą su vadinamąją blogio ašimi, dėmesio susilaukia ir kitų veikėjų reprezentavimas, įskaitant sąjungininkus (kurių vaidmuo neretai sumažinamas)³⁴. Ypatinų reakcijų pastaraisiais metais susilaukė JAV rinkai skirtas strateginis žaidimas *Company of Heroes 2* (Sega, 2013). Šiame žaidime žaidėjas turi galimybę dalyvauti II pasaulinio karo mūšiuose Rytų Europos fronte valdydamas sąjungininkų būrius. Nemaža žaidimo dalis leido žaidėjui kontroliuoti Sovietų Sąjungos pajėgas. Iš pirmo žvilgsnio tai nurodo didesnę inkluzyvumą kalbant apie II pasaulinio karo istorinę atmintį, tačiau galiausiai žaidimas susilaukė kritikos bangos iš žaidėjų.

Kaip teigia apžvalgininkai, sovietų kariai žaidime pristatomi kaip perdėtai žiaurūs (galintys nušauti kolegą už mažiausią repliką), be išimčių amoralūs, stokojantys ginklų ir šaudantys saviems į nugaras, o amerikiečiai vaizduojami kaip herojai, beveik primenantys šventuosius³⁵. Tokį vertinimą lemia žaidime ne tik nuolat girdimi raginimai sovietų kariams būriais bėgti tiesiai į kulkas pilančius automatinių ginklų židinius, nes „jie negalės sustabdyti visų“, taip lyg referuojant į sovietinį polinkį visus taktinius neadekvatumus „užkimšti“ žmonių kūnais³⁶, dar daugiau – pagrindinis žaidimo veikėjas Levas Abramovičius Isakovičius yra rodomas kaip bene vienintelis moralus sovietų armijos atstovas, abejojęs sovietų taktika ir žiaurumu mūšių metu, ir už tai, žinoma, po karo atsidūręs gulage³⁷. Šis veikėjas yra vieninte-

³⁴ Martinez M.A.C., „Playing with History’s Otherness. A framework for exploring historical games“, *Proceedings of DiGRA 2016*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/CRUZ_PWH1B_1AUG_LT1.pdf>, 2018-02-17.

³⁵ Campbell C., *Why gaming’s latest take on war is so offensive to Russians*, <<https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>>, 2018-02-03.

³⁶ *Company of Heroes 2, Stalingrad Rail Station*, Vancouver: Relic Entertainment, 2013. Vieno epizodo metu kareivis yra nušaukiamas kaip išdavikas vien už tai, jog bando pasiūlyti alternatyvią puolimo strategiją.

³⁷ Viso žaidimo metu Isakovičius ginčijasi su savo buvusiu bendražygiu dėl sovietų veiksmų moralumo.

lė moralinė paskata žaidėjui apskritai žaisti *Company of Heroes 2*, nes pasirodo kaip bene vienintelė figūra, suprantanti sovietų veiksmų brutalumą ginant savo žemę. Tokiu būdu sėkmingai kuriamas redukuotas karo Rytų fronte naratyvas, paremtas besąlygišku rusiškosios ordos žiaurumu.

Panaši logika veikia ir procedūrinėje *Company of Heroes 2* dalyje. Kiekviena žaidime reprezentuojama kariaujanti pusė turi vadinamųjų specialių „gebėjimų“ (angl. *abilities*), kurie laikinai sustiprina pajėgumą mūšio metu. Sovietų armiją išskiriantys gebėjimai yra „Greitas rekrutavimas“ (angl. *Rapid Conscription*) ir „Už Motiną Rusiją“ (angl. *For Mother Russia*)³⁸. Šie žaidimo mechanikos elementai, reprezentuojantys Sovietų Sąjungą, vadovaujasi logika, panašia į viso naratyvo logiką, – pergalė turi būti pasiekta bet kokia kaina, net ir mirties. „Greitas rekrutavimas“ suteikia kariuomenei papildomų rekrutų mirus tam tikram skaičiui sovietų kareivių, o „Už Motiną Rusiją“ sustiprina pėstininkus, kurie masiškai siunčiami naikinti priešininkų. Kitaip tariant, žaidimo mechanikoje siekiama išlaikyti tam tikrus istorinius tropus, ypač kontrastuojant juos su stipriais taktiniais amerikiečių gebėjimais, plg. amerikiečių „Taktinis judėjimas“ (angl. *Tactical Movement*) ir ypač „Paskui Mane“ (angl. *On Me*) sustiprina visus aplink kapitoną esančius karius ir daro juos sunkiau pažeidžiamus – taip saugomos karių gyvybės, skirtingai negu dėl gyvybių nesirūpinančių sovietų atveju.

Panašus naratyvas sleidžiasi ir žaidime *Call of Duty*, kur žaidėjas, įsikūnijęs į Rusijos kareivį, yra priverstas bėgioti karo lauke be ginklo, tik su penkiomis kulkomis rankose³⁹. Toks vaizdavimas, pasak kritikų, eliminuoja kitus istorinius pasakojimus ir remiasi Vakaruose paplitusiais stereotipais, vaizduojančiais rusus kaip išimtinai kraugeriškus ir desperatiškus. Panaši kritika išsakoma ir kitų tautų,

³⁸ *Company of Heroes 2*, Vancouver: Relic Entertainment, 2013.

³⁹ *Call of Duty: Classic – Stalingrad*, <<https://www.youtube.com/watch?v=7BckAsDpQeU>>, 2018-02-03.

dalyvavusių II pasauliniame kare, vaizdinių atveju, pavyzdžiui, vaizduojant tariamai išprotėjusius japonus-kamikadzes⁴⁰. Visa tai galima traktuoti kaip vieną akivaizdžiausių Schuto apibrėžtų supaprastintų dichotomijų kūrimo strategijų, kurios tikslas – net ir laiminčiamai puosei sukurti moralinį pranašumą. Tik vargu ar tai galima laikyti vien techniniu žaidimo kaip medijos formos ribotumo padariniu.

Nors abi pusės (reprezentacija ir jos kritika) turi pagrindo (sovietų brutalumas tikrai egzistavo), amerikietiški kompiuteriniai žaidimai praktikoje pasirodo kaip politinės kovos arena dėl „teisingo“ istorinės atminties naratyvo, kuriame sąjungininkai yra menkinami, o didžiausi geopolitiniai konkurentai reprezentuojami kaip nepataisomi žvėrys, tarp kurių neegzistavo *status quo* kvestionavusių individų. Šį vaizdinį lydi stereotipinis kitų sąjungininkų vaizdavimas bandant parodyti amerikiečių vaidmenį II pasauliniame kare, nepaisant to, jog jau kuris laikas viešojoje erdvėje kalbama apie tai, jog operacijos Normandijoje buvo bendrų pastangų rezultatas, prie kurio nemažai prisidėjo ir britai⁴¹. Tuo pat metu galima daryti išvadą, jog amerikietiški II pasaulinio karo žaidimai yra neatskiriami nuo herojiško savo karių kaip moralinę ir technologinę / taktinę viršenybę turinčių gelbėtojų vaizdinio. Kitaip tariant, nors šiuose žaidimuose ir bandoma kurti „vidurio“ kelią tarp asmeninės ir oficialiosios atminties, asmeninė atmintis yra pajungiama oficialiesiems patriotizmo naratyvams, agresyviai sureikšminantiems vienos pusės vaidmenį kitų sąskaita. Nors amerikiečių indėlis į II pasaulinio karo baigtį yra neginčijamai svarus, tokie sprendimai sumenkina galimybę atskleisti žaidimų potencialą konstruoti alternatyvius pasakojimus.

⁴⁰ Hess A., “You Don’t Play, You Volunteer”: Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*”, *Critical Studies in Media Communication*, <<http://www.tandfonline.com/toc/rcsm20/current>>, 2018-02-04.

⁴¹ Holland J., *D-Day: Exploding the myths of the Normandy landings*, <<https://edition.cnn.com/2014/06/05/opinion/opinion-d-day-myth-reality/index.html>>, 2018-04-01.

3. Žaidimas, nuasmeninta istorinė atmintis ir patriotizmo diegimas: Rusijos kompiuteriniai žaidimai

Rusijos kompiuterinių žaidimų pramonė savo mastais toli gražu neprilygsta Holivudo dydžius primenančiai amerikietišškai žaidimų pramonei, tačiau taip pat nėra maža – jos vertė 2016 m. siekė 1,4 mlrd. JAV dolerių⁴². Ypatingą vietą šioje rinkoje užima žaidimų istorijos tema žanras, kuris yra vienas populiariausių visame Rytų Europos regione. Žanro populiarumą liudija II pasaulinio karo tematika sukurtas baltarusių žaidimas *World of Tanks*, tapęs ne tik vienu populiariausių žaidimų, bet ir pavertęs jį sukūrusios kompanijos *Wargaming.net* savininką vienu pirmųjų žaidimų pramonės milijardierių⁴³.

Kaip teigia Catherine Goodfellow, tyrinėjanti kompiuterinių žaidimų kultūrą Rusijoje, visa Rusijos žaidimų pramonės istorija yra pažymėta sąsajų su politika⁴⁴. 1970–1980 m. pirmieji dar Sovietų Sąjungoje kuriami žaidimai turėjo atitikti to meto doro Sovietų Sąjungos piliečio reikalavimus, todėl buvo orientuojami į sportą, liaudies žaidimus ir sovietinės kultūros populiarinimą (ne vienas prisimena nešiojamąjį kompiuterinį žaidimą, kuriame reikėjo valdyti animacinio serialo *Nu pogodi!* vilką ir gaudyti riedančius kiaušinius). Taip pat surkurta žaidimų, paremtų matematiniais galvosūkiiais ir ne tokia jautria kovos su ateivių invazija tema. Šiomis dienomis vis labiau einama prie istorijos temų. Pastarosios naudojamos bandant kurti „teisingus“ istorinės atminties naratyvus. Vienas reikšmingiausių pavyzdžių susijęs su gana nesena ir skausminga Afganistano karo istorija – tai rusiška „dokumentinė“ pirmojo asmens šaudyklė *The Truth About 9th Company* (1C, 2008), išleista 2008 m. Joje žaidėjas turi

⁴² *The Russian Games Market 2016*, <<https://newzoo.com/insights/infographics/russian-games-market-2016/>>, 2018-02-01.

⁴³ Makuch E., *Gaming Has a New Billionaire*, <<https://www.gamespot.com/articles/gaming-has-a-new-billionaire/1100-6435097/>>, 2018-02-02.

⁴⁴ Goodfellow C., *Patriot games: a brief history of Russian video gaming*, <<https://www.calvertjournal.com/articles/show/3395/Russian-video-games-history>>, 2018-01-30.

galimybę dalyvauti Afganistano kare kaip garsiosios 9-osios kuopos narys iš skirtingų tikrų karių perspektyvų.

Vienas žaidimo įkvepėjų Dmitrijus Pučkovas neslėpė, jog žaidimas buvo kuriamas norint papasakoti „tikrąją“ istoriją apie Afganistano karą ir paneigti „melus“, tyrančius kalbant apie Rusijos karinę istoriją. Turimas galvoje populiarus filmas „Devintoji kuopa“ (*9 poma*), sukurtas 2005 m., tariamai menkinantis karo didvyrius, pasakojant neva „publikai patinkančią istoriją apie „apgautus“ karius“⁴⁵. Tai akivaizdžiai įrodo žaidimo veikėjai, kuriuos kontroliuoja žaidėjas. Vieno iš jų, Andrejaus Cvetkovo, dosjė teigiama, jog pats karys „pasiprašė kuo greičiau išsiunčiamas“ į kovas Afganistane, nors kiti kareiviai pristatomi „pasiruošusiais, nepaisant patirties trūkumo“⁴⁶. Žaidime taip pat akcentuojamas sovietinės kariuomenės efektyvumas, dėmesys detalėms ir renkamai informacijai, kaip priešprieša daugelio karių, grįžusių iš konflikto, pasakojimams, tarsi kvestionuojant dominuojantį naratyvą. Pasitelkiant Cook ir Hubbellą, galima teigti, jog asmeninės atminties naratyvai yra neutralizuojami konstruojant oficialiosios istorinės atminties naratyvą, kuris agresyvesnis net už panašių JAV kompiuterinių žaidimų. Jei pastaruosiuose paliekama šiek tiek erdvės išgyvenimams ir refleksijai, bandant sukurti emocinį užtaisą, rusiškojoje šaudyklėje karo dalyviai pristatomi kaip mašinos su tikrų žmonių vardais, kurių tikslas yra kuo geriau vykdyti gautus įsakymus, nesikoncentruojant į jokių pašalinius trukdžius, taip bandant transformuoti įsivyravusį neigiamą Afganistano karo padarinių vertinimą. Emocijai, liūdesiui ar abejojančiam herojiškumui čia vietos nebelineka – tėra įsakymai. Nenuostabu, jog šį žaidimą teigiamai priėmė ir istorinę atmintį formuojantys aktorai – žaidimo istorinės atminties formavimo potencialas buvo pripažintas 2008 m. Pasaulio rusų taryboje, kur buvo pristatytas edukacinis kompiuteri-

⁴⁵ Pasak D. Pučkovo, filme neteisingai sudaromas įspūdis, jog daugelis kare dalyvavusių jaunuolių „buvo apgauti“ propagandos.

⁴⁶ *The Truth About 9th Company, The Last Assault*, Moscow: IC, 2008.

nių žaidimų potencialas⁴⁷. Toks kontrastas ypač ryškus lyginant šį žaidimą su nesėkmingas patirtis reprezentuojančiais amerikietiškais žaidimais apie II pasaulinį karą ir Vietnamą.

Žaidimų istorijos tema politinę reikšmę Rusijoje rodo ir oficiali retorika. Rusijos pareigūnai pradėjo kalbėti apie patriotiškų žaidimų finansavimą dar 2010 m.⁴⁸, o 2013 m. tuometinio Rusijos kultūros ministro padėjėjas Arsenijus Mironovas teigė, jog kompiuteriniai žaidimai turi būti ne tik pramoga, bet turėti ir mokomąjį patriotinį elementą⁴⁹. Pasak Rusijos pareigūno, tokių žaidimų svarba išauga matant amerikietiškus žaidimus, vaizduojančius rusus kaip „žiaurius nusikaltėlius“, įskaitant II Pasaulinio karo žaidimus. Taigi šiuo atveju žaidimai tampa ir savotiškos geopolitinės atminties kovos priemone.

Kaip teigia žaidimų investuotojas Igoris Matsaniukas, buvusių Sovietų Sąjungos piliečių karo kultūrinė atmintis yra paremta technologinio dominavimo mūšio lauke vaizdiniu⁵⁰. Nors pastarasis elementas svarbus ir amerikietiškuose žaidimuose, juose centrinėmis figūromis išlieka didingas karo reginys su pavieniais amerikiečių herojais, kuriuos bandoma paryškinti pasitelkiant asmeninės identifikacijos būdus (suasmenintos istorijos, emociingi intarpai). Rusiškuosiuose karo žaidimuose koncentruojamasi į nuasmenintą technologinį karinės technikos dominavimą, tai rodo ir didžioji dalis šiuolaikinių rusiškų II pasaulinio karo žaidimų. Minėtą tendenciją galima pastebėti jau viename pirmųjų Rusijos „patriotinių“ žaidimų *IL-2 Šturmo-*

⁴⁷ В рамках XII ВРНС состоялась презентация первой российской документальной компьютерной игры «Правда о 9 роте», <<http://www.interfax-religion.ru/?act=news&div=23011>>, 2018-02-01.

⁴⁸ Shuster S., *Russia attempts to turn the patriotic tide by funding new video games*, <<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/russia/7809066/Russia-attempts-to-turn-the-patriotic-tide-by-funding-new-video-games.html>>, 2018-02-10.

⁴⁹ Peck M., *Russian Government Demands “Patriotic” Video Games*, <<https://www.forbes.com/sites/michaelpeck/2013/10/11/russian-government-demands-patriotic-games/#285fe05e21f4>>, 2018-02-01.

⁵⁰ Watson G., *Russian Game Publishers Win With WWII Era Tanks*, <<https://www.warhistoryonline.com/war-articles/russian-game-publishers-win-wwii-era-tanks.html>>, 2018-02-01.

vik, pasirodžiusiame 2002 m.⁵¹ Žaidimas buvo naujoviškas tuo, kad bene pirmą kartą dėmesys buvo nukreiptas į II pasaulinio karo Rytų fronto simuliaciją iš sovietų perspektyvos (ši „patriotini“ aspektą patvirtino kūrėjai)⁵², tačiau žaidimu iš esmės orientuotasi į karą, paremtą karinių lėktuvų technologijomis.

Vėliau sukurtame jau minėtame *World of Tanks* žaidime veiksmas koncentruojamas į tankų mūšius, nekuriant gilesnio į kontekstinimo ar naratyvo, taip „išgryninant“ bendrąją tendenciją. Vieninteliai skiriantys veiksniai tokiuose žaidimuose yra atskirų karinių galių (JAV, Didžiosios Britanijos, Rusijos ir kt.) tankai ir panašūs elementai, per kuriuos taip pat galima formuoti istorinės atminties kryptis, prista- tant, pavyzdžiui, sovietų tankus kaip efektyvesnius už kitus⁵³. Ypa- tingo žaidėjų dėmesio susilaukė sunkusis sovietų tankas KV-1, kuris net ir po kūrėjų atliktų kelių atnaujinimų yra laikomas sunkiajam tankui nerealistiškai per greitai ir per lengvai susidorojančiu su vi- somis kitomis tankų rūšimis, taip suponuojant sovietinės technikos pranašumą. Nors tai nėra akivaizdi naratyvinė priemonė, ji siunčia gana aiškią žinią, patvirtinančią Matsaniuko teiginius apie sovietinės technikos mito dominavimą regione kuriamuose žaidimuose.

Istorinės atminties formavimo žaidimuose tendencija tampa dar ryškesnė kitame populiariame žaidime *War Thunder*, susilaukusiame kritikos dėl nerusiškos karinės technikos reprezentavimo. Šiame žai- dime žaidėjai yra kviečiami kovoti II pasauliniame kare dalyvavusių šalių kariniais lėktuvais, tankais ir kita kovine technika. Technolo- ginis dominavimas, o ne asmeniškasis naratyvas, yra esminė tokių si- muliatorių ašis, todėl rusų karinės mašinos žaidime vaizduojamos ne tik kaip galingesnės (kartais net priskiriant joms konkrečiu istorijos periodu dar nesukurtus amunicijos tipus) ir patogesnės valdyti, tačiau

⁵¹ *IL-2 Sturmovik*, Moscow: 1C, 2002.

⁵² Rose M., *What Russian developers have to say about “patriotic” video games*, <https://www.gamasutra.com/view/news/202096/What_Russian_developers_have_to_say_about_patriotic_video_games.php>, 2018-01-29.

⁵³ *World of Tanks*, Nicosia: Wargaming Group Limited, 2010.

ir neretai kaip pradedančios mūšius geresnėse pozicijose negu kitos žaidime prieinamos šalys. Dažnai minimas žaidime prieinamo rusiško tanko T-34-85 pavyzdys⁵⁴. Karo metu buvo sunaikinta 82 proc. visų šio tanko modelių (tai sudarė pusę visų sovietų prarastų tankų), o tai rodo santykinį šio modelio silpnumą. Tačiau žaidime šis tanko modelis yra vienas stipriausių, lengvai susidorojančių su geriausiais britų ar amerikiečių tankais⁵⁵. Taigi, jeigu *World of Tanks* vaizduojamą „rusiškuoju kolosu“ vadinto KV-1 perdėtą galią dar galima pateisinti, *War Thunder* tai padaryti jau yra sunkiau.

Aptarti sprendimai žaidimuose, pretenduojančiuose į istorinį tikslumą bent jau technine prasme, visą žaidėjų bendruomenę įtraukė į diskusijas, ar dėl minėto galimybių pasiskirstymo žaidime yra kalta pamatinė žaidimo mechanika, siekianti „diegti“ patriotizmą rusams, ar priklauso nuo žaidėjo, gebančio naudotis jam teikiamomis galimybėmis.

Apibendrinant galima teigti, jog rusiški žaidimai, susiję su istorijos konstrukcijomis, turi panašumų su amerikietiškais tuo požiūriu, jog juose taip pat bandoma konstruoti estetizuotą II pasaulinio karo patirties naratyvą, keliantį patriotiškus jausmus ir netgi savotišką nostalgiją. Tačiau tuo pat metu amerikietiški kompiuteriniai žaidimai yra masiškai orientuoti į didingo karo teatro, kuriame dominuoja asmenine dimensija paremtas herojiškas amerikiečių pasiaukojimas, simuliaciją, nepriklausomai nuo to, ar žaidėjas dalyvauja Normandijos batalijose (*Call of Duty*), ar valdo mažesnius būrius susidūrimuose (*Brothers in Arms*), tuo pat metu parodant kitų pusių neadekvatumą santykyje su amerikiečių indėliu. Rusiškuose žaidimuose minėtus elementus taip pat galima rasti, tačiau daugiausia dėmesio skiriama ne asmeninei atminčiai konstruoti, o *nuasmenintai* kariuomenės didybei ir beveidžiam didvyriškumui bei technologiniam dominavimui mūšio lauke atskleisti. Tai rodo ir rinkoje itin populiarūs kariniai simulatoriai. Pastaruosiuose istorinės atminties konstravimas vyksta

⁵⁴ Tik vienas panašios kritikos pavyzdžių: *Russian Bias in War Thunder*, <<https://ww2-weapons.com/russian-bias-in-war-thunder/>>, 2018-02-03.

⁵⁵ *War Thunder*, Moscow: Gaijin Entertainment, 2016.

būtent per technologinį-procedūrinį aspektą, dažnai susilaukiantį kritikos dėl vadinamojo „rusiškojo šališkumo“ (angl. *Russian Bias*), dėl demonstruojamo tariamo to meto sovietinės technikos ir kariuomenės efektyvumo bei pranašumo.

Išvados

Net jei ir liksime skeptikai ir kompiuterinius žaidimus toliau laikysime tik tuščia pramoga, neturintčia gilesnės refleksijos, žvelgdami į žaidimų pramonės augimą, populiarumą ir įsitvirtinimą popkultūroje matome, jog žaidimai reikšmingi kaip kultūros artefaktai, veikiančys (ypač jaunųjų visuomenės grupių) pasaulio matymą. Kai kurių interneto komentatorių teigimu, šiandien JAV ir kitas šalis apėmusi rasistinių ir ksenofobinių „alternatyvios dešinės“ (angl. *alt-right*) banga gali būti grindžiama žaidimų pramonę paveikusių *GamerGate* skandalu, privertusiu pradėti atviras diskusijas apie seksizmą žaidimų pramonėje, taip supriešinant progresyviau ir konservatyviau nusiteikusius individus⁵⁶. Kitaip tariant, galima teigti, jog net ir realūs politiniai judėjimai gali pradėti organizuotis žaidėjų bendruomenių ir juose vykstančių konfliktų pagrindu.

Žaidimų svarbos suvokimas tampa svarbus ir kalbant apie populiariąją istorinę atmintį bei galimybes ja manipuliuoti politiniais tikslais. Tai lemia ne tik istorijos žanro populiarumas, bet ir kalbamosios medijos formos pagavumas. Kaip teigia istorikas Robertas Whitakeris, žiūrovas, žiūrintis Christopherio Nolano *Dunkirk*, po poros valandų bus laisvas, o tai apriboja filmo kaip paveikios medijos formos efektyvumą. Žaidėjas, žaidžiantis *Call of Duty: WWII* ne tik bus aktyviai įsitraukęs į erdvinę istorijos atpasakojimą / rekonstravimą virtualioje erdvėje, tačiau ir praleis daugiau laiko žaidimo pa-

⁵⁶ Sherr I., Carson E., *GamerGate to Trump: How video game culture blew everything up*, <<https://www.cnet.com/news/gamergate-donald-trump-american-nazis-how-video-game-culture-blew-everything-up/>>, 2018-02-01.

teikiamoje karo interpretacijoje, taip ją stipriau internalizuodamas⁵⁷, nepriklausomai nuo interpretacijos ar realizmo laipsnio.

Pastaruoju metu daugėja autorių, manančių, kad kompiuteriniai žaidimai yra ypatinga medija istorinės atminties diskusinėms erdvėms kurti. Tai visų pirma lemia žaidimų interaktyvumas, leidžiantis žaidėjui laisviau virtualioje erdvėje tyrinėti ir kurti naujas interpretacijas, įgalinančias *prostatinės* atminties kūrimą. Šis aspektas atskleidžia virtualios inscenizacijos kompiuteriniuose žaidimuose galimybes. Dar daugiau, randasi galimybė matyti istoriją kaip erdvę, o ne linijinę įvykių seką. Tai atveria daugiapolišką istorijos matymą ir leidžia kurti alternatyvias istorijas, skatina žvelgti plačiau.

Vis dėlto tuo pat metu entuziazmą dėl žaidimų galimybių kurti istorinę atmintį reikėtų atsargiai pasverti atsižvelgiant į politinę realybę, kurioje neišvengiamai dalyvauja ir žaidimai. Minėtinas ir žaidimų kaip medijos, kuri kaip ir kitos medijos (kinas, knygos) turi savo apribojimų, pobūdis. Kompiuterinis žaidimas neišvengiamai yra taisyklių sistema, o tai žaidimui, reprezentuojančiam istoriją, neleidžia visiškai atsiplėšti nuo kauzalinėmis sekomis apibrėžtų procesų reprezentavimo. Kitu atveju suprogramuotas kompiuterinis žaidimas tiesiog neveiktų.

Žaidimo apibrėžtumas lemia ir tai, jog žaidimas formuoja neretai selektyvų istorijos pasakojimą, balansuojantį tarp istorinių detalių ir patrauklumo žaidėjui (vis dėlto žaidimas, visų pirma, tėra pramoga). Pastarasis aspektas skatina ne tik kartais perdėtai supaprastintas dichotomijas, tačiau ir selektyvią bei „išvalytą“ istorinės atminties rekonstrukciją, kuri gali būti lengvai panaudojama politiškai angažuotiems naratyvams kurti. Tokia tendencija neblogai atsiskleidžia lyginant dviejų geopolitinių konkurenčių – JAV ir Rusijos – kompiuterinius žaidimus, kuriuose konstruojami pasaulėvaizdžiai, darantys įtaką ir šiandienos įvykių interpretacijai. Amerikietiškuose žaidimuose dominuoja „to neprašiusio“

⁵⁷ Whitaker R., *The hottest video games of the year can be great teaching tools*, <https://www.washingtonpost.com/news/made-by-history/wp/2017/11/27/the-hottest-video-games-of-the-year-can-be-great-teaching-tools/?utm_term=.7f36ebcae653>, 2018-02-09.

patriotiško amerikiečių herojaus epiškame karo ir invazijos spektaklyje figūra, viduje besikankinanti, tačiau kovojanti už demokratiją ir žmogaus teises. Rusiškuose žaidimuose istorijos tema asmeninio aspekto šalinamasi ne tiek dėl invazinės Rusijos užsienio politikos ir bandymo kurti kontrastą su JAV, bet dėl Rusijos karinės strategijos karuose. Dėmesys koncentruojamas į karinius simulatorius ir taktinius žaidimus, akcentuojančius ne toki akivaizdų moralinio išaukštinimo krūvį turinčius technologinio dominavimo ir nuasmeninto įsakymo vykdymo elementus. Abiem atvejais pristatomos „išvalytos“ ir sužaidybtos istorinės atminties versijos, tačiau pasitelkiant skirtingus tropus (amerikiečių atveju nevengiant ir stereotipinio sąjungininkų reprezentavimo), kartais tiesiogiai reaguojant į konkuruojančio istorinio subjekto naratyvą (Rusijos pareigūnų kritika JAV žaidimų kūrėjams).

Karo reprezentacijos klausimai žaidimuose turėtų atkreipti mokslininkų dėmesį ir į platesnį politinės žaidimų reikšmės suvokimą. JAV kariuomenės ir Rusijos istorikų įsitraukimas į žaidimų kūrimą rodo, jog gilesnės politinės žaidimų studijos yra būtinos, nes kompiuteriniai žaidimai gali veikti ne tik kaip socialinės realybės reprezentacijos, bet ir kaip istorinės atminties konstravimo erdvė, kurioje skleidžiasi ir (geo)politinė konkurencija, turinti įtakos vis didesniems visuomenių segmentams. Tai, jog žaidimus kuriančių šalių ministerijos taip pat pradeda kalbėti apie „patriotinį“ ir edukacinį žaidimų potencialą, tik dar labiau pagrindžia tokių tyrimų svarbą.

LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

Andersen R., Kurti M., „From America’s Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex“, *Democratic Communiqué*, <<http://journals.fcla.edu/demcom>>, 2018-01-10.

Bernstein S., „Remembering war, remaining Soviet: Digital commemoration of World War II in Putin’s Russia“, *Memory Studies* 9(4), <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1750698015605573>>.

Bogost I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge: The MIT Press, 2006.

Bogost I., *Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy*, <<http://firstmonday.org/article/view/1617/1532>>, 2018-02-10.

Brothers in Arms: Earned in Blood, Frisco: Gearbox Software, 2005.

Brothers in Arms: Hell's Highway, Frisco: Gearbox Software, 2008.

Brothers in Arms: Road to Hill 30, Frisco: Gearbox Software, 2005.

Call of Duty: Classic – Stalingrad, <<https://www.youtube.com/watch?v=7BckAsDpQeU>>, 2018-02-03.

CALL OF DUTY WW2 – Concentration Camp / Finding Zussman, <<https://www.youtube.com/watch?v=BLhBFsvBhR8>>, 2018-02-14.

Campbell C., *How Steven Spielberg Inspired Today's Top Shooters*, <<http://www.ign.com/articles/2012/05/30/how-steven-spielberg-inspired-todays-top-shooters>>, 2018-02-06.

Campbell C., *Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians*, <<https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>>, 2018-02-03.

Can Video Games Rewrite History?, <<https://www.youtube.com/watch?v=c7pgqOMPzE>>, 2018-02-01.

Chapman A., „It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>, 2018-02-04.

Company of Heroes 2, Vancouver: Relic Entertainment, 2013.

Cook L., Hubbell G. S., „Working Out Memory with a Medal of Honor Complex“, *Game Studies*, <<http://gamestudies.org/1502/>>, 2018-02-02.

Dyer-Witherford N., de Peuter G., *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

Fink E., *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*, Vilnius: Apostrofa, 2018.

Goodfellow C., *Kremlin games: when programming meets politics*, <<https://www.opendemocracy.net/od-russia/catherine-goodfellow/kremlin-games-when-programming-meets-politics>>, 2018-02-15.

Goodfellow C., *Patriot games: a brief history of Russian video gaming*, <<https://www.calvertjournal.com/articles/show/3395/Russian-video-games-history>>, 2018-01-30.

Grubb J., *October 2016 NPD: Battlefield, Mafia, and Gears dominate the sales chart*, <<https://venturebeat.com/2016/11/17/october-2016-npd-battlefield-mafia-and-gears-dominate-the-sales-chart/>>, 2018-02-02.

Guan F., *Why Ever Stop Playing Video Games*, <<http://www.vulture.com/2017/02/video-games-are-better-than-real-life.html>>, 2018-01-02.

Hess A., “You Don't Play, You Volunteer”: Narrative Public Memory Construction in *Medal of Honor: Rising Sun*, *Critical Studies in Media Communication*, <<http://www.tandfonline.com/toc/rcsm20/current>>, 2018-02-04.

Holland J., *D-Day: Exploding the myths of the Normandy landings*, <<https://edition.cnn.com/2014/06/05/opinion/opinion-d-day-myth-reality/index.html>>, 2018-04-01.

IL-2 Sturmovik, Moscow: 1C, 2002.

Kahne J. et al., *The Civic Potential of Video Games*, Cambridge, London: The MIT Press, 2009.

Kirkpatrick G., *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge: Polity Press, 2013.

Landsberg A., *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press, 2004.

Makuch E., *Gaming Has a New Billionaire*, <<https://www.gamespot.com/articles/gaming-has-a-new-billionaire/1100-6435097/>>, 2018-02-02.

Martinez M.A.C., „Playing with History’s Otherness. A framework for exploring historical games“, *Proceedings of DiGRA 2016*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/CRUZ_PWH1B_1AUG_LT1.pdf>, 2018-02-17.

McKane J., *There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming dominates the market*, <<https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html>>, 2018-01-08.

Peck M., *Russian Government Demands “Patriotic” Video Games*, <<https://www.forbes.com/sites/michaelpeck/2013/10/11/russian-government-demands-patriotic-games/#285fe05e21f4>>, 2018-02-01.

Peck M., *The Hidden Politics of Video Games*, <<https://www.politico.com/magazine/story/2015/04/xbox-video-games-politics-economic-theory-117289>>, 2017-12-24.

Rejack B., „Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past“, *Rethinking History*, <<http://www.tandfonline.com/toc/rhri20/current>>, 2018-01-26.

Rhett L., „Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations“, *Proceedings of DiGRA 2017*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/19_DIGRA2017_FP_Loban_Digitising_Diplomacy.pdf>, 2018-02-05.

Rose M., *What Russian developers have to say about “patriotic” video games*, <https://www.gamasutra.com/view/news/202096/What_Russian_developers_have_to_say_about_patriotic_video_games.php>, 2018-01-29.

Russian Bias in War Thunder, <<https://ww2-weapons.com/russian-bias-in-war-thunder/>>, 2018-02-03.

Schut K., „Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History“, *Games and Culture*, <<http://journals.sagepub.com/home/gac>>, 2018-02-10.

Shaban H., „Playing War: How the Military Uses Video Games“, *The Atlantic*, 10 October 2013, <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/10/playing-war-how-the-military-uses-video-games/280486/>>, 2018-02-10.

Sherr I., Carson E., *GamerGate to Trump: How video game culture blew everything up*, <<https://www.cnet.com/news/gamergate-donald-trump-american-nazis-how-video-game-culture-blew-everything-up/>>, 2018-02-01.

Shuster S., *Russia attempts to turn the patriotic tide by funding new video games*, <<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/europe/russia/7809066/Russia-attempts-to-turn-the-patriotic-tide-by-funding-new-video-games.html>>, 2018-02-10.

Stahl R., *Militainment Inc.*, 2009.

Šisler V., „Contested Memories of War in Czechoslovakia 38–39: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History“, *Game Studies*, <<http://game-studies.org/1602/articles/sisler>>, 2018-02-08.

Takahashi D., *PwC: Game industry to grow nearly 5% annually through 2020*, <<https://venturebeat.com/2016/06/08/the-u-s-and-global-game-industries-will-grow-a-healthy-amount-by-2020-pwc-forecasts/>>, 2018-02-15.

The 502nd Parachute Infantry Regiment, <<http://www.ww2-airborne.us/units/502/502.html>>, 2018-02-14.

The Russian Games Market 2016, <<https://newzoo.com/insights/infographics/russian-games-market-2016/>>, 2018-02-01.

The Truth About 9th Company, Moscow: IC, 2008.

War Thunder, Moscow: Gaijin Entertainment, 2016.

Watson G., *Russian Game Publishers Win With WWII Era Tanks*, <<https://www.warhistoryonline.com/war-articles/russian-game-publishers-win-wwii-era-tanks.html>>, 2018-02-01.

Whitaker R., *History Respawned is Annoyed with Call of Duty WWII*, <<https://www.youtube.com/watch?v=j-D4wEu33Oc>>, 2018-02-01.

Whitaker R., *The hottest video games of the year can be great teaching tools*, <https://www.washingtonpost.com/news/made-by-history/wp/2017/11/27/the-hottest-video-games-of-the-year-can-be-great-teaching-tools/?utm_term=.7f36ebcae653>, 2018-02-09.

World of Tanks, Nicosia: Wargaming Group Limited, 2010.

Zacny R., *Watching History Fade Away in “Call of Duty: WWII”*, <https://waypoint.vice.com/en_us/article/pa37bn/watching-history-fade-away-in-call-of-duty-wwii>, 2018-02-18.

В рамках XII ВРНС состоялась презентация первой российской документальной компьютерной игры «Правда о 9 роте», <<http://www.interfax-religion.ru/?act=news&div=23011>>, 2018-02-01.

SUMMARY

VIDEO GAMES AND THE POLITICS OF HISTORICAL MEMORY: WAR MEMORY IN AMERICAN AND RUSSIAN VIDEO GAMES

The video game industry has been growing rapidly in the recent years, reaching almost 2 billion players worldwide and sometimes even exceeding profits and other numbers

put up by such entertainment juggernauts as the Hollywood. It is safe to say that videogames have become an integral part of contemporary popculture, contributing to the formation of attitudes, especially among younger audiences (18–35 years old). This is especially poignant in the case of historical games, which have always been popular and have been representing one or another version of historical narration for years.

Nevertheless, despite the immense popularity of videogames and their growing presence within contemporary culture, historians, political and social scientists have been often neglecting video game studies primarily because of its infancy and inadequacy to provide space for political reflection and argumentation. According to the skeptics, video games can only reflect the current tendencies within the order of neoliberalism prevailing in the world. However, the article contradicts this by proposing to treat this situation as an opportunity instead of an excuse – the fact that video games can reflect the injustices of today’s world without providing criticism should act as a catalyst for further studies of political argumentation within the medium of video games, which in turn would contribute to further theorizations on the critical potential of video games in connection to politics. This is deemed especially important in the case of reconstructing historical narratives in the most popular video games, the majority of which focus on various historical instances of war. As a result, the first part of the article presents an analysis on both the potential and limitations of videogames to act as spaces for the commemoration of historical memory. The second part aims to ground the theoretical implications by considering to examples of video game industries – the United States and Russia – and techniques as well as directions that they employ in reconstructing the *popular prosthetic* memory related to wars in which these countries had participated.

The article concludes with the idea that historical games can indeed act as a space for producing specific historical narratives oriented toward the popular memory. When it comes to American games, they mostly focus on presenting more personal stories regarding the heroic and virtuous American soldiers during a given War. This, supplemented by a diminished or exaggerated account of actions taken by other allies (as well as enemies) aims at whitewashing the American historical memory. Among the Russian games, however, personal identification through emotional storybuilding is much less pronounced. Its place is taken by focusing on the technological domination and de-personalized stories of bravery employed by the Russians and Soviets.

To conclude, the article once again calls for more engagement with the medium of videogames from the side of social and political science as well as history. Video games have quickly become one of the main venues for younger demographic groups to get their first pieces of knowledge regarding history, politics, gender and other topics. The importance of this is understood not only by American but by Russian officials as well, which demands more research on the power of games and their critical potential. This engagement would allow for less political manipulation (especially in the case of historical games) and for a better understanding and fulfillment of the potential of video games.